Juni 2006

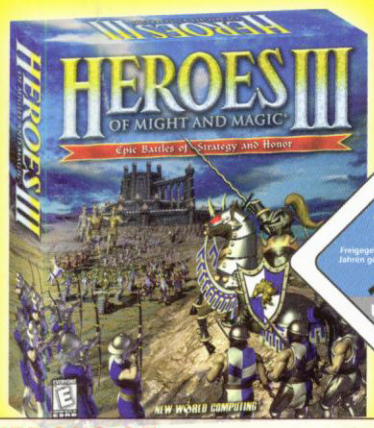
Österreich 4,– €; Belgien 4,– €; Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

NUR 3,60 € INKL. 8,5 GB DVD

2 VOLLVERSIONEN



HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Strategie: Der bisher beste Teil der Kultserie! Kämpfen, trainieren, bauen, sammeln, siegen



Fussball-Manager: Führen Sie Ihren Top-Club zum Sieg! Über 600 Vereine, 9 Länder und 21 Ligen aus ganz Europa!

442 FUSSBALL-MANAGER

DEMO & VIDEO!

99 MIN. VIDEOS!

WELT-EXKLUSIV!

TITAN QUEST

EXKLUSIV-TEST: Schöner, lebendiger, besser als Diablo 2 & Sacred!
Jagen und Sammeln: Beutezug gegen Zyklopen, Mumien, Drachen
Warum Sie an diesem genialen Action-Rollenspiel nicht vorbeikommen

46 SEITEN! ALLE MESSE-HITS

Spore ★ Crysis ★ Quake Wars ★ Gothic 3 ★ C&C 3 ★ UT 2007 ★ Stalker
Battlefield 2142 ★ WoW: Burning Crusade ★ Anno 1701 ★ Splinter Cell 4

DARKSTAR ONE
554-MB-DEMO!

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

GROSSER TEST: Grafikblender oder der tollste Teil der Fantasy-Serie?
Demo, Video, Tipps – bei uns gibt's die volle Packung zum Strategie-Epos

CyPress
VOGEL



Ingame Screenshot

Feldarbeit 1944

DER NEUE KRACHER
DER PANZERS-MACHER

RfB
Rush for Berlin

Ab 26.5. im Handel oder unter www.softunity.com



LEVICOM · POWERED BY gamespy · Powered by GEPARD · Stormregion · DEEP SILVER

www.RushforBerlin.de

STRAHLENDE KRISTALLKUGEL

Zerrissene Redaktion: Während unsere E3-Reporter Florian Stangl und Simon Fistrich sich in Los Angeles die Zukunft der PC-Spiele anschauen, hat die im heimischen Höchberg längst angefangen. Denn jede Menge erstklassiger Titel fesseln Sie für die nächsten Monate – etwa **Heroes of Might & Magic 5**, **Darkstar One** und **Titan Quest**.

Und während sich auf der E3 die Konsolen Playstation 3, Xbox 360 und Nintendos Ex-Revolution Wii (!) die Köpfe einschlagen, brennt die in schönster Regelmäßigkeit totgesagte Spielemaschine PC ein Feuerwerk nach dem anderen ab. Den großen Messebericht finden Sie auf satten 46 Seiten im Heft – plus 99 Minuten Spielszenen und Trailer auf unserer DVD!

Für einen großen Publisher scheint der Computer aber eher nebensächlich zu sein: Ausgerechnet Microsoft verpennt den Wettlauf um die PC-Spieler – trotz interessanter Titel wie **Rise of Legends** (fertig) oder **Alan Wake** (wurde nicht mal gezeigt). Während Chefdirigent Bill Gates höchstpersönlich die Xbox-Werbetrommel trommelt, blasen seine »Games for Windows« am Trubelrand Trübsal. Ob sich das mit Vista ändert?

Viel Spaß mit unserem Heft,
Ihr Team von PC PowerPlay



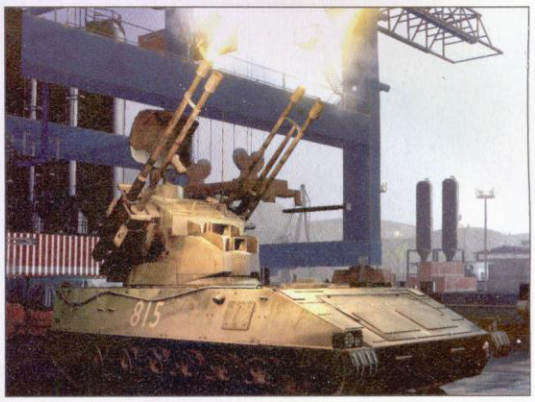
v. l. n. r.:
Susanne Braun, Simon Fistrich, Sara Stehlin, Sandra Strehle, David Bergmann, Martin Deppe, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Sascha Gliss, Michael Galuschka, Florian Stangl, Michael Erlwein



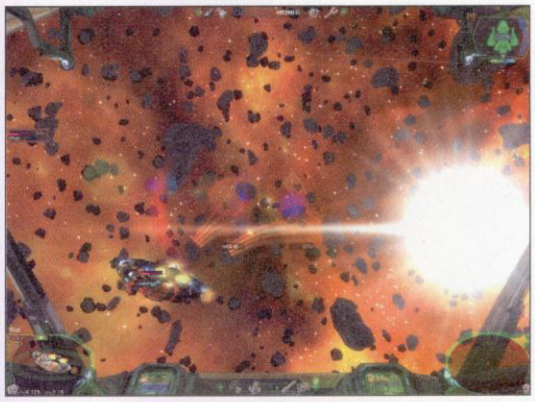
Als weltweit erstes Magazin haben wir das gewaltige Action-Rollenspiel getestet. Ergebnis: Titan Quest haut alles weg – Hydras, Drachen, Diablo, Sacred!
Seite 70

TITELGESCHICHTE

TITAN QUEST



18 **E3 2006**
Crysis, Spore und more: die besten Spiele auf 46 Seiten!



84 **DARKSTAR ONE**
Test: Ascaron schießt X3 und Freelancer ins Wurmloch.

AKTUELL

66 Termin-Kalender

NEWS

10 Overlord
11 Spellforce 2: Dragon Storm
11 Oblivion
11 Chrome 2
13 Alliance
13 Desperate Housewives
14 World of WarCraft: Der Film
14 Rome: Alexander
15 Colin McRae Rally 2007
16 Pro Evolution Soccer 2006
17 Silverfall

KOLUMNEN

10 Pay-per-Play? Ohne mich!
14 Die Welt kommt nach Leipzig

CHARTS

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

AKTUELL

E3-VORSCHAU

18 E3 2006
20 Quake Wars
22 Stalker
23 UT 2007
24 Crysis
26 Splinter Cell 4
28 Battlefield 2142
29 Bioshock
30 Sacred 2
31 Brothers in Arms 3
32 Just Cause
34 Haze
35 Stranglehold
36 Spore
39 Medieval 2
40 Command & Conquer 3
41 Warfront
42 Anno 1701
43 Supreme Commander
44 Joint Task Force

AKTUELL

45 Warhammer Mark of Chaos
46 World of WarCraft: Burning Crusade
50 Gothic 3
52 Elveon
54 Warhammer Online
55 The Witcher
56 Jack Keane
57 Der Herr der Ringe Online
58 Das schwarze Auge – Drakensang
59 Baphomets Fluch 4
60 Tabula Rasa
62 Die E3 von A bis Z

TEST

TITELGESCHICHTE

70 Titan Quest

76 Teamseite
79 So testen wir
80 Hitlisten

TEST

ACTION

84 Darkstar One
88 Ghost Recon 3
91 True Crime – New York City
92 Hitman 4
96 Sin Episodes 1

STRATEGIE

100 Heroes of Might & Magic 5
104 Rise of Legends
108 Rush for Berlin
112 Wildlife Park 2
114 Perimeter: Emperor's Testament
115 Eets

ABENTEUER

116 Guild Wars Factions
120 Dreamfall
122 The Da Vinci Code
124 The Secrets of Da Vinci
125 CSI – Mord in 3 Dimensionen



92 HITMAN 4

Durchgespielt: mörderisch spannend oder lauer Aufguss?



100 HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Heldentest: Hat sich die Verschiebung des Epos gelohnt?



104 RISE OF LEGENDS

Überraschend gut: das etwas andere Strategiespiel im Test.



116 GUILD WARS FACTIONS

Langzeittest: Warum Factions WoW das Fürchten lehrt.

TEST

SPORT

126 Kicker Quiz-WM
127 Evolution GT

BUDGET

128 Budgetliste
130 King Kong

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

132 Darkstar One
132 Ghost Recon 3
132 Heroes of Might & Magic 5
133 Hitman 4
133 The Da Vinci Code
134 Titan Quest
134 Tomb Raider Legend

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

135 Heroes of Might & Magic 5
136 Guild Wars Factions

HARDWARE

138 Chip + PCP-Testcenter
138 FAQ: Sie fragen, wir antworten
155 Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

140 Gehäusezubehör von Aerocool
140 VPP Racing Rack Professional
141 Alienware Aurora mALX
141 Logitech G25-Lenkrad

SCHWERPUNKT

144 Profi-Tuning
146 Oblivion
147 Tomb Raider Legend
148 Spellforce 2
149 Age of Empires 3
150 Schlacht um Mittelerde 2
151 Need for Speed Most Wanted
151 Quake 4 (dt.)
152 Star Wars – Empire at War
152 Fear

HARDWARE

TESTS

154 Grafikkarte Geforce 7600 GS
154 Komplett-PC Shuttle Mega-Barebone

MAGAZIN

158 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 E3 Spezial: Action, Strategie, Abenteuer
7 DVD-Inhalt
8 HiRes-Videos
9 Aktuelle Updates
162 Im nächsten Heft
162 Impressum
163 DVD-Inlay

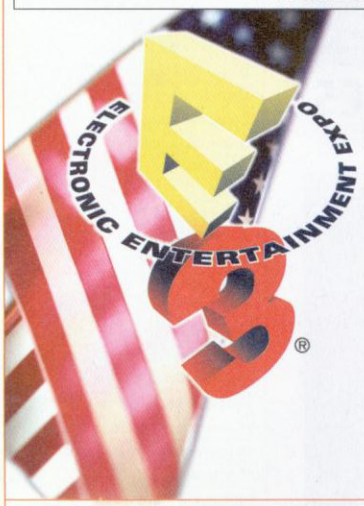
SPIELE IN DIESEM HEFT

Age of Empires 3 | Hardware 149
Alliance | News 13
Anno 1701 | E3-Vorschau 42
Baphomets Fluch 4 | E3-Vorschau 59
Battlefield 2142 | E3-Vorschau 28
Bioshock | E3-Vorschau 29
Brothers in Arms 3 | E3-Vorschau 31
Chrome 2 | News 11
Colin McRae Rally 2007 | News 15
Command & Conquer 3 | E3-Vorschau 40
Crysis | E3-Vorschau 24
CSI – Mord in 3 Dimensionen | Test 125
Darkstar One | Test 84
Darkstar One | Tipps 132
DSA – Drakensang | E3-Vorschau 58
Der Herr der Ringe Online | E3-Vorschau 57
Desperate Housewives | News 13
Dreamfall | Test 120
Eets | Test 115
Elveon | E3-Vorschau 52
Evolution GT | Test 127
Fear | Hardware 152
Ghost Recon 3 | Test 88
Ghost Recon 3 | Tipps 132
Gothic 3 | E3-Vorschau 50
Guild Wars Factions | Test 116
Guild Wars Factions | Tipps 136
Haze | E3-Vorschau 34
Heroes of Might & Magic 5 | Test 100
Heroes of Might & Magic 5 | Tipps 132
Heroes of Might & Magic 5 | Tipps 135
Hitman 4 | Test 92
Hitman 4 | Tipps 133
Jack Keane | E3-Vorschau 56
Joint Task Force | E3-Vorschau 44
Just Cause | E3-Vorschau 32
Kicker Quiz-WM | Test 126
King Kong | Budget-Test 130
Medieval 2 | E3-Vorschau 39
Need for Speed Most Wanted | Hardware 151
Oblivion | News 11
Oblivion | Hardware 146
Overlord | News 10
Perimeter: Emperor's Testament | Test 114
Pro Evolution Soccer 2006 | News 16
Quake 4 (dt.) | Hardware 151
Quake Wars | E3-Vorschau 20
Rise of Legends | Test 104
Rome: Alexander | News 14
Rush for Berlin | Test 108
Sacred 2 | E3-Vorschau 30
Schlacht um Mittelerde 2 | Hardware 150
Silverfall | News 17
Sin Episodes 1 | Test 96
Spellforce 2 | Hardware 148
Spellforce 2: Dragon Storm | News 11
Splinter Cell 4 | E3-Vorschau 26
Spore | E3-Vorschau 36
Stalker | E3-Vorschau 22
Star Wars – Empire at War | Hardware 152
Stranglehold | E3-Vorschau 35
Supreme Commander | E3-Vorschau 43
Tabula Rasa | E3-Vorschau 60
The Da Vinci Code | Test 122
The Da Vinci Code | Tipps 133
The Secrets of Da Vinci | Test 124
The Witcher | E3-Vorschau 55
Titan Quest | Test 70
Titan Quest | Tipps 134
Tomb Raider Legend | Tipps 134
Tomb Raider Legend | Hardware 147
True Crime – New York City | Test 91
UT 2007 | E3-Vorschau 23
Warfront | E3-Vorschau 41
Warhammer Mark of Chaos | E3-Vorschau 45
Warhammer Online | E3-Vorschau 54
Wildlife Park 2 | Test 112
WoW: Burning Crusade | E3-Vorschau 46
World of WarCraft: Der Film | News 14

DVD INHALT

E3 SPEZIAL

ACTION



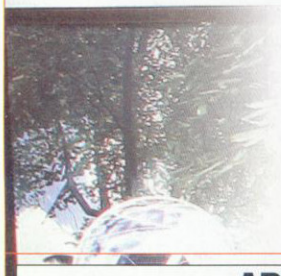
- BATTLEFIELD 2142
- BROTHERS IN ARMS 3
- CRYSIS
- HAZE
- LEGO STAR WARS 2
- QUAKE WARS
- RAINBOW SIX VEGAS
- SPLINTER CELL 4
- STRANGLEHOLD



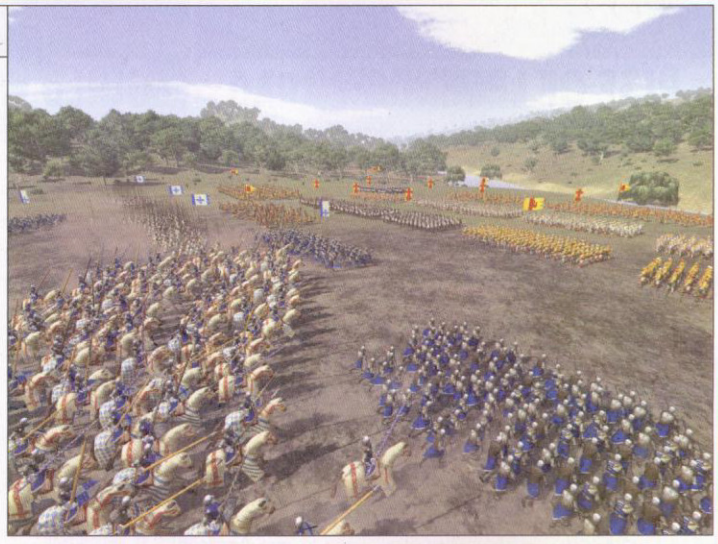
STRATEGIE







- ANNO 1701
- COMPANY OF HEROES
- MEDIEVAL 2
- SPORE
- WARFRONT
- WARHAMMER – MARK OF CHAOS



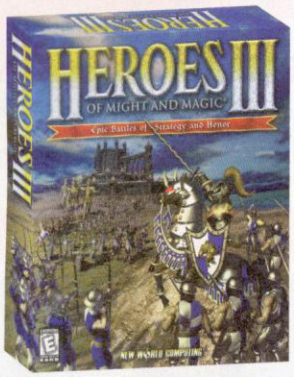
ABENTEUER



- BAPHOMETS FLUCH 4
- ELVEON
- GOTHIC 3
- HERR DER RINGE ONLINE
- SACRED 2
- TABULA RASA
- THE WITCHER
- WARHAMMER ONLINE
- WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE



VOLLVERSIONEN



HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Genre	Runden-Strategie
Minimum	CPU mit 133 MHz, 32 MB RAM
Umfang	202 MB
Sprache	deutsch

- 6 Kampagnen
- 8 Stadttypen
- 56 verschiedene Kreaturen
- 1 bis 8 Spieler
- 128 Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten



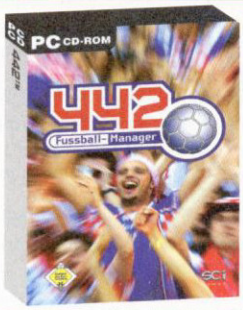
Der dritte Teil dieser überaus erfolgreichen Strategieserie wird von den Fans als der beste Teil genannt. Zum Erscheinen von Teil 5 präsentieren wir Ihnen dieses legendäre Runden-Strategiespiel als Vollversion und geben Ihnen die Möglichkeit, die Geschicke des Landes Erathia in Ihre Hände zu nehmen. Tauchen Sie tief in eine sagenumwobene Welt ein, in der Sie mit Ihrem Helden durch unbekannte und gefährliche Landstriche ziehen, nach Schätzen suchen und sich schwere Kämpfe mit Monstern verschiedenster Art liefern. Stellen Sie die Machtverhältnisse im Königreich klar und manifestieren Sie Ihre Vorherrschaft im Land, bis Ihnen das ganze Volk zu Füßen liegt. Sie können in die Geschichte eingehen! Ein Epos, das Seinesgleichen sucht – Fantasy pur!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 95/98/ME/2000/XP
Pentium 133 MHz oder vergleichbar
32 MB RAM | 202 MB Festplatte
16 MB Grafikkarte | DirectX 6.1
DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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



442 FUSSBALL-MANAGER

Genre	Fußball-Manager
Minimum	CPU mit 450 MHz, 128 MB RAM
Umfang	781 MB
Sprache	deutsch

- über 600 Vereine
- 21 Ligen aus neun Ländern
- 1 bis 4 Spieler
- 5 Spielmodi



Rudi Assauer ist zurückgetreten, und das Land braucht einen neuen Manager! Der sich nicht scheut, das Ruder in die Hand zu nehmen, der kein Blatt vor den Mund nimmt und der sich in allen Belangen des Vereins auskennt. Sie wären doch genau der Richtige dafür? Geben Sie Pressekonferenzen und beeinflussen Sie so geschickt die öffentliche Meinung. Stellen Sie einen detaillierten Trainingsplan auf. Kaufen Sie neue Spieler ein und brüllen Sie Ihre Mannschaft auf dem Feld zum Sieg. In 442 – Fussball Manager ist alles möglich und alles von Ihnen gefordert. Der Pokal wartet auf Sie!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 450 MHz oder vergleichbar
128 MB RAM
820 MB Festplatte
8 MB Grafikkarte | DirectX 8.1
DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von 442 – Fussball Manager unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.

TOOLS

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

SCREENSHOTS

Age of Empires 3: Warchiefs
El Matador
Faces of War
Lego Star Wars 2
Space Ranger 2
The Movies: Stunts & Effects
Titan Quest
X-Men – The official Game

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.06
Tomb Raider Legend Patch 1.1

TREIBER

Ati Catalyst 6.4
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21

DVD INHALT

DEMOS



TITAN QUEST

Genre	Action-Rollenspiel
Minimum	CPU mit 1,8 GHz, 512 MB RAM
Umfang	570 MB
Sprache	deutsch

Auf so ein Spiel haben alle gewartet: endlich wieder der Item-Sammelleidenschaft frönen; endlich wieder actionreiches Monsterjagen mit spannenden Quests – endlich wieder ein Spiel wie Diablo 2! Die Demo zu Titan Quest lässt Sie diese fantastische Rollenspielluft schnuppern, und Sie können die Abenteuer dank der verschiedenen Ausbildungsmöglichkeiten Ihres Charakters auch mehrmals bestreiten. Lesen Sie dazu auch den ausführlichen Exklusiv-Test in dieser Ausgabe.

- Startkapitel der Vollversion
- Aufstieg bis Level 6 möglich
- drei verschiedene Spezialfähigkeiten



HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Genre	Runden-Strategie
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM
Umfang	670 MB
Sprache	englisch

Leicht verspätet, aber ebenfalls lang erwartet: der fünfte Teil der Heroes-Saga. Grafisch immens aufgebohrt, spielerisch an den bisherigen Qualitäten orientiert und auch für Neulinge im Genre ein schmackhafter Leckerbissen. Die drei Karten der Demoversion geben Ihnen genügend Zeit, um das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen. Doch Vorsicht! Sie kommen so leicht nicht mehr davon los. Den dritten Teil dieser Serie finden Sie als Vollversion auf dieser DVD – ebenfalls hochgradig suchtgefährdend!

- drei verschiedene Karten spielbar
- sechs Helden im Duell-Modus spielbar
- zwei Fraktionen auswählbar



DARKSTAR ONE

Genre	Weltraumspiel
Minimum	CPU mit 1,6 GHz, 512 MB RAM
Umfang	620 MB
Sprache	deutsch

Und noch ein Genre, das lange Zeit auf frischen Wind warten musste, bekommt neues Leben eingehaucht. Und was für eines! Darkstar One bringt alles mit sich, was ein solches Weltraumepos haben sollte: Raumschlachten, Handel, Piraten, actionreiche Dogfights und ein stimmiges Universum mit unterschiedlichen Rassen. Einsteigen, ablegen und ab in die Weiten des Alls! Ebenfalls in dieser Ausgabe: der ausführliche Testbericht von Martin Deppe und ein HiRes-Video auf der DVD.

- zehn Sonnensysteme
- drei fremde Rassen
- alle Waffensysteme nutzbar

HIRES-VIDEOS

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

HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL

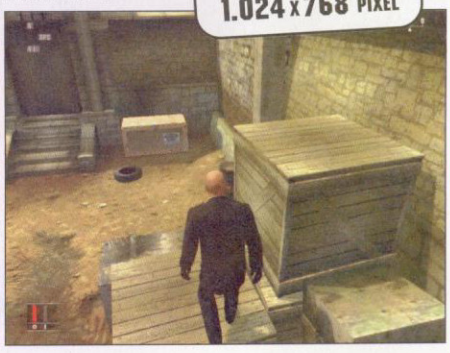
DARKSTAR ONE



HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



HITMAN 4



WEITERE VIDEOS

Dreamfall	Guild Wars – Factions	Rise of Legends	The Da Vinci Code
Ghost Recon 3	PES 5 – Tor des Monats	Sin Episodes 1	Titan Quest



AKTUELLE UPDATES

Patches, Patches, Patches. Trotz E3-Stress haben die Spieleentwickler auch in diesem Monat fleißig an ihren Produkten geschraubt. Endlich da: **eine bugfreie Version des Quake-4-Patches.**

PES 5 Superpatch (inoffiziell)



Größe	690 MByte
Inhalt	grafische Updates, neue Stadien, geänderte Texturen und Datenbanken

PC-PowerPlay-Leser Björn Barthold bricht per Leserbrief eine Lanze für **Pro Evolution Soccer 5** und weist auf inoffizielle Erweiterungen hin (s. Seite 159). Richtig so, denn die Modding-Community kümmert sich seit jeher intensiv um die japanische Fußball-Simulation. Am interessantesten sind die so genannten »Super-Patches« aus dem Internet. Die ändern so ziemlich alles im Spiel und bringen beispielsweise neue Stadien, Bälle und Fangesänge. Zu finden sind die Erweiterungen unter der Adresse www.fifasoccer.info

Quake 4 (dt.) 1.2



Größe	119 MByte (1.0 auf 1.2); 23 MByte (1.1 auf 1.2)
Inhalt	Bugfixes, Multiplayer-Karten, Voice-Chat, Unterstützung für Dual-Core, Widescreen-Probleme behoben

Diesmal meinen es die Mannen bei id ernst: Der Patch 1.2 enthält all die Verbesserungen, die uns schon für 1.1 versprochen wurden. Mit dem neuen Update werden auch die Auflösungs-Probleme aus 1.1 abgestellt, die im Extremfall den Monitor beschädigen konnten. Gerade Besitzer von Dual-Core-CPUs dürfen sich freuen, denn die Entwickler versprechen für Systeme mit einem solchen Prozessor einen Leistungsgewinn von 15 bis 30 Prozent. Sie finden das Update auf der offiziellen Website unter: www.quake4game.com.

Age of Empires 3 1.06



Größe	24 MByte
Inhalt	Multiplayer-Bugfixes und -Balancing, Karten-Updates, Exploit-Fixes

Auch der Patch 1.06 richtet sich ausschließlich an die Mehrspielerfraktion. So können wir nun etwa die Chat-Liste nach Clans sortieren. Der Großteil der Änderungen betrifft jedoch das Mehrspieler-Balancing: So ist nun etwa die Kavallerie effektiver gegen Artillerie, Söldner sind teurer und kommen in kleineren Gruppen aufs Schlachtfeld. Sie finden den Patch auf unserer aktuellen Heft-DVD.

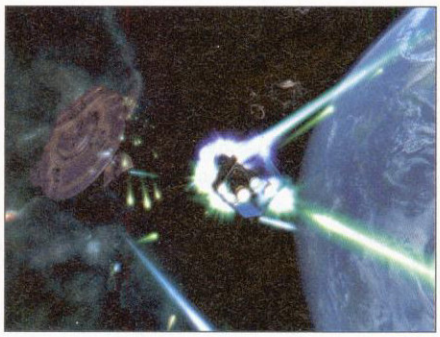
Blitzkrieg 2 1.5



Größe	109 MByte
Inhalt	Multiplayer-Bugfixes und Balancing

Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichten die Macher bei Nival einen neuen Patch zum Weltkriegs-Epos **Blitzkrieg 2**. Version 1.5 behebt einige selten auftretende Probleme in Mehrspielerpartien. Zudem wurde weiter am Balancing geschraubt, um die Gefechte ausgeglichener und spannender zu gestalten. Das Update steht auf der offiziellen Blitzkrieg-Website einsatzbereit: www.blitzkrieg2.de/index.php?page=blitz2-50-1

X3 – Reunion 1.403



Größe	166 MByte (1.0 auf 1.403); 25 MByte (1.402 auf 1.403)
Inhalt	Bugfixes

Der Patch-Reigen für **X3** geht munter weiter. Die neueste Version 1.403 behebt einige Probleme, die mit dem Update 1.402 auftraten. So wurden etwa die Soundprobleme in den Missions-Briefings abgestellt. Ältere Spielstände sollen laut Aussage der Entwickler kompatibel zur neuesten Version sein, allerdings können Savegames, die mit dem 1.302 Beta-Patch gemacht wurden, unter Umständen nicht mit 1.403 funktionieren. Quelle: www.egosoft.com

Galactic Civilizations 2 1.11



Größe	29 MByte
Inhalt	Änderungen am Benutzerinterface, überarbeitetes Wirtschaftssystem, zahlreiche Exploits entfernt

Respekt, Respekt: Die Liste der Neuerungen, Änderungen und Verbesserungen, die Patch 1.11 bringt, ist galaktisch lang. Die Entwickler von **Galactic Civilizations 2** haben sich dabei eng an den Wünschen der Community orientiert und Vorschläge und Anregungen aus dem offiziellen Forum umgesetzt. Was alles geändert und verbessert wurde, können wir hier nicht aufzählen. Weltraum-Generäle finden die komplette Liste und natürlich auch den Patch unter www.galciv2.com/Downloads.aspx

Sascha Gliss

NEWS

OVERLORD

Die Kobolde kommen

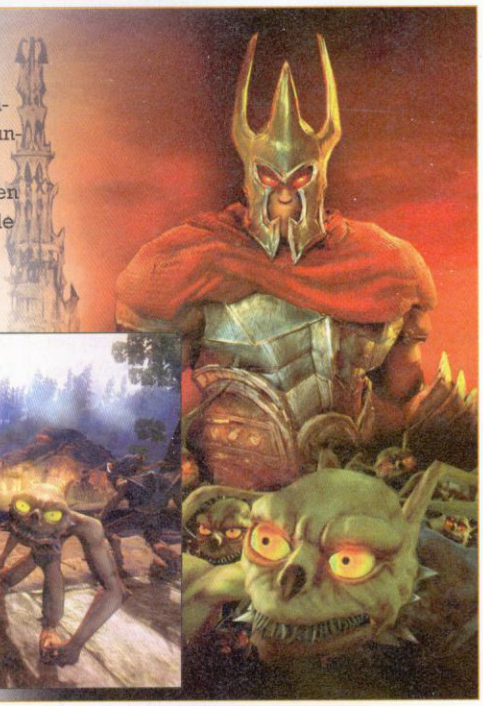
Die **Age of Wonders**-Macher der Triumph Studios basteln für Codemasters am Action-Rollenspiel **Overlord**. Sie marschieren mit dem namensgebenden Titelhelden durch eine kunterbunte Fantasy-Welt und stellen sich genretypischen Aufträgen wie Rätseln, Quests und Kämpfen.

Ihr ständiger Begleiter ist eine Horde Kobolde, die so genannten Minions. Die helfen Ihnen automatisch im Gefecht oder bei anderen Aufgaben. Dabei kommentieren die vorlauten Kerle ständig Ihr Fortkommen mit allerhand bissigen Sprüchen und Frotzeleien; überhaupt wollen die Entwickler nichts mit den üblichen bierernsten Fantasy-Klischees zu tun haben.

Entwickler: Triumph Studios | Termin: Juni 2007







KOLUMNE

Pay-per-play? Ohne mich!



Die Spieleindustrie sucht nach neuen Geldquellen und Bezahlmodellen, um die immer teureren Produktionen zu finanzieren. Den Anfang machen Spiele in Serienform wie Sin Episodes und Mini-Addons im Stil von Battlefield 2: Euro Forces.

Wenn die Visionen der Diskussionsrunde über Online-Gaming Realität werden (siehe Meldung rechts), zahlt der Kunde künftig für jede noch so winzige Leistung extra. Bei World of WarCraft in den nächsten Dungeon? Macht zwei Euro. Ein stärkerer Motor für Ihr Need-for-Speed-Auto? Fünf Euro, bitte. Hoffentlich zeigen Spieler solchen Abzock-Versuchen die Rote Karte. Ich habe keine Lust auf Pay-per-view oder Pay-per-play!

Rüdiger Steidle

ONLINE-ROLLENSPIELE

Zukunft und Perspektiven

Im Rahmen der E3 diskutierten Vertreter der großen Hersteller von Online-Rollenspielen über die Zukunft und Aussichten des Genres. Thematisiert wurden unter anderem alternative Zahlungsmodelle, die die momentan weit verbreiteten Monatsgebühren ablösen können. So sei vorstellbar, dass Spieler zukünftig für neue beziehungsweise spannende Inhalte (etwa Ausrüstung, Zugang zu Gebieten) bezahlen müssen. Dieses so genannte Micro-Payment betreibt derzeit unter anderem Bethesda, die für das Rollenspiel-Epos **Oblivion** monatlich neue Quests anbietet.

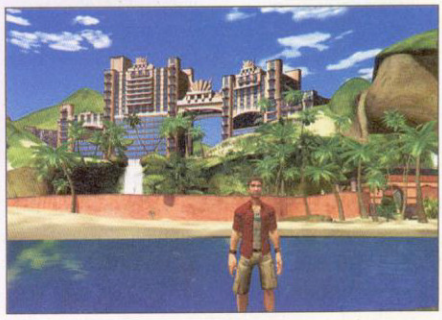
Darüber hinaus sind sich die Hersteller einig, dass Online-Spiele trotz der enormen Verkaufszahlen von **World of WarCraft** nach wie vor ein Nischendasein fristen. Um mehr Teilnehmer anzulocken, müsse man vor allem weit mehr Gelegenheitsspieler ansprechen.

SAM SUEDE – UNDERCOVER EXPOSURE

Al Lowe ist zurück

Der Erfinder von Möchtegern-Macho Larry hat genug vom Pensionärsdasein. Wie Lowe ankündigt, will er »das anstrengende Leben mit Piña Coladas und Golf« aufgeben, um eine Action-Comedy rund um Detektiv-Azubi Sam Suede zu entwickeln. Sam klärt in **Undercover Exposure** einen Mord auf einer Trauminsel auf und gerät dabei in witzig-schlüpfrige Situationen. Beinahe wie früher.

Entwickler: iBase Entertainment
Termin: nicht bekannt



GEWINNSPIEL



SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

Addon im Anmarsch

Jowood hat das erste Addon für den Rollenspiel-Strategie-Mix **Spellforce 2** angekündigt. **Dragon Storm** setzt im Winter des Jahres die Geschichte der Shaikan in einer neuen Kampagne mit über 30 Stunden Spieldauer fort. Darin sollen die Drachenblüter zur eigenständigen Fraktion mit eigenem Fähigkeitsbaum erweitert werden.

Aus diesem Anlass verlost PC PowerPlay zusammen mit Jowood eine Reihe exklusiver Fanartikel im Gesamtwert von über 1.000 Euro. Für die Teilnahme genügt eine Postkarte an die Redaktionsadresse. Einsendeschluss: 30. Juni. Rechtsweg ausgeschlossen.

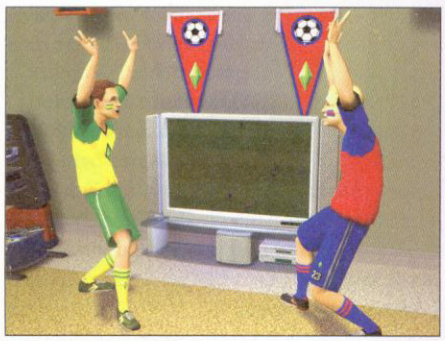


Preise:
1 Spellforce-Statuette
1 Collector's Edition, handsigniert
1 Spellforce 2, handsigniert
5 Polo-Shirts
5 Poster
10 Soundtracks
10 Spellforce 2
10 Spellforce 2 Kartenspiele

DIE SIMS 2

Item-Paket zu Fussball-WM

Das allenthalben um sich greifende Fußball-Fieber macht auch vor den Sims nicht halt. Passend zur Weltmeisterschaft veröffentlicht Electronic Arts ein kostenloses Item-Paket mit Trikots, Wimpeln und anderen Fußball-Accessoires für **Die Sims 2**. Die Datei finden Sie zum Download unter www.diesims2.de.
Entwickler: Maxis | Termin: erhältlich



OBLIVION

Neue Altersfreigabe

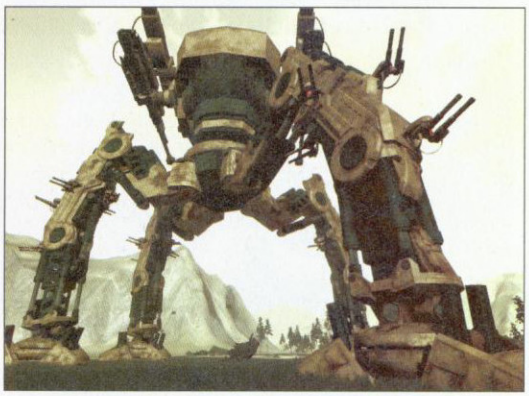
»Hot Coffee«-Skandal im Fantasyreich: Wegen eines Fan-Mods zu **Oblivion**, in dem die weiblichen Charaktere ohne bekleideten Oberkörper dargestellt werden, hat die amerikanische Einrichtung zur Kontrolle der Unterhaltungsmedien (ESRB) die Freigabe des Programms auf »M« (ab 17 Jahre) angehoben. Ein weiterer Grund sei die nachträgliche Einschätzung des hohen Gewaltanteils in **Oblivion**.

Entwickler Bethesda betont in einer Mitteilung, dass nichts am Spiel geändert wird. Trotzdem soll ein Patch erscheinen, der den Zugang zu der Datei, die die Modifikation freischaltet, unmöglich macht. Die deutsche USK hat die Altersfreigabe für **Oblivion** nicht geändert.

CHROME 2

Tote töten besser

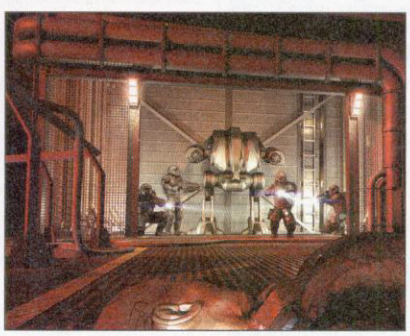
Im Nachfolger zum Ego-Shooter **Chrome** spielen Sie einen von den Toten auferweckten Weltraum-Marine. Der ist seit der Auferstehung in der Lage, seinen Körper zu wechseln wie andere Leute ihre Unterwäsche. Auf Knopfdruck schlüpft der Science-Fiction-Soldat in die Haut erledigter Gegner oder Teamkameraden und erbt dadurch ihre Fähigkeiten. Oder er rüstet seinen Muskelberg mit Implantaten oder Cyber-Erweiterungen auf, etwa um sich stärker oder schneller zu machen.
Entwickler: Techland
Termin: nicht bekannt



INTERSTELLAR MARINES

Shooter mit Unreal-Engine

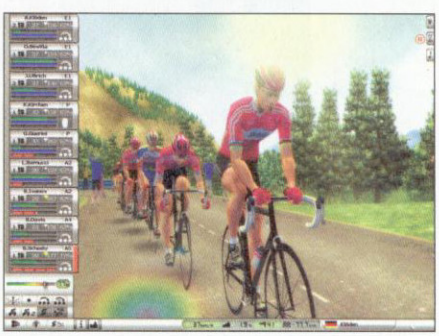
Rollenspiel-Elemente, taktische Kämpfe, Koop-Modus für bis zu vier Spieler, Unreal-Engine 3 – das sollen die Erfolgsgaranten für **Interstellar Marines** werden, ein Ego-Shooter der bislang unbekannten Entwickler von Zero Point aus Dänemark. Der erste Trailer lässt Erinnerungen an **Star Wars Republic Commando** aufkommen.
Entwickler: Zero Point
Termin: nicht bekannt



RADSPORT MANAGER PRO 06/07

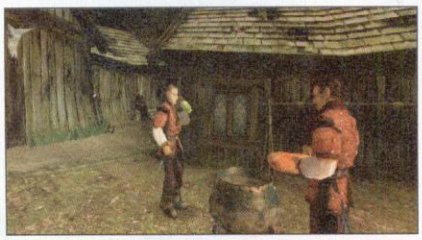
Umfangreiches Lizenzpaket

Die Fans wurden erhört: Der neue **Radsport Manager Pro 06/07** bietet alle lizenzierten Originalteams der Pro Tour (ausgenommen das vom Discovery Channel gesponserte), also auch T-Mobile mit Jan Ullrich. Ebenfalls neu: Ein ausführliches Tutorial führt Neulinge Schritt für Schritt an die Manageraufgaben heran. Zudem zeigt sich die 3D-Grafik deutlich verbessert und viel detailreicher.
Entwickler: Cyanide | Termin: 23. Juni 2006



LESER-CHARTS

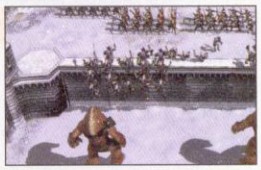
1 ▲ (2) GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Als **Spargel**-Tarzan anfangen, als Schwarzenegger-Verschnitt in den Sonnenuntergang reiten – das hat sich als Erfolgsrezept für Rollenspiele bewährt. Das dritte Abenteuer soll der Held allerdings nicht mehr als blutiger Anfänger beginnen.

2 ▲ (3) SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Der Ringkrieg ist für Anfänger: Erst in Multiplayer-Matches trennt sich Spreu vom **Weizen**. Hätte Sauron uns um Rat gefragt, wir hätten Helms Klamm erobert.

3 ▲ (5) FAR CRY



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Deckung, auf der Insel hagelt es Blaue **Bohnen**! Und bei dieser Sorte sind Verdauungsprobleme noch das Mindeste. Kein Wunder, dass dort dicke Luft herrscht.

4 NEU KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



Entwickler Obsidian Publisher Activision

Kaum schlägt's zwölf, lässt der Herr Sith das Lichtschwert fallen wie eine heiße **Kartoffel** und hastet zur Kantine. Auf der Speisekarte: gegrillter Gungan.

5 ▲ (6) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Mist, die Bullen! Da haben wir den **Salat**. Wir mussten ja den Schlitten vor dem Police Department klauen. Dummerweise gehört der dem Polizeipräsidenten.

6 ▲ (7) NEED FOR SPEED MOST WANTED



Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Menno, unser krasser Dreier steht in der Werkstatt. Jetzt müssen wir mit unserem alten Golf durch Rosewood **gurken**. So gewinnen wir doch kein Duell!

7 ▲ (10) BALDUR'S GATE 2



Entwickler Bioware Publisher Interplay

Erbsenzähler haben an Baldur's Gate 2 ihre Freude. Basiert das Rollenspiel doch auf dem mit Würfeln, Tabellen und Formeln gespickten AD&D-Regelwerk.

8 NEU GUILD WARS



Entwickler Arenanet Publisher NCSoft

Verdammte Axt, wo bleibt der Mönch? Wohl **Tomaten** auf den Augen, der Herr. Wir liegen hier schon 'ne halbe Stunde mit der Nase im Dreck. Rez plz!

9 NEU FEAR



Entwickler Monolith Publisher Vivendi

Die Programmierer haben aus den Wachen im Ego-Shooter Fear wirklich clevere Kerlchen gemacht. Nutzt nix, die kriegen trotzdem auf die **Rübe**. Die Wachen.

10 NEU WARCRAFT 3



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Häuptling Thrall kommt sich verkohlt vor: Dreimal hat er den Tauren erklärt, dass »Muh!« als Schlachtruf völlig ungeeignet ist. Die können nicht aus ihrer Haut.

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

VERLOSUNG

GEWINNER STEHEN FEST

Die Gewinner des Listan-Gewinnspiels in PC PowerPlay April 2006 stehen fest. Jeweils ein **BeQuiet-Netzteil** geht an: Jürgen Höchel, Benndorf; Stefan Gräning, Heusweiler; Guido Fehst, Hövelhof; Günter Richter, Weißwasser; Michael Rödig, Kissing. Herzlichen Glückwunsch!
Den Siegern geht der Preis per Post zu.

Bei der **Railroads-Verlosung** in der April-Ausgabe haben gewonnen:
Stephan Ludolph, Hildesheim; Christian Ossendorf, Köln; Lars Schmidt, Witzenhausen. Ebenfalls Glückwunsch!
Die Glücklichen erhalten in Kürze per Post jeweils ein von Sid Meier handsigniertes Exemplar von **Civilization 4**.
Leer ausgegangen? Zurückblättern und an der **Spellforce 2**-Verlosung teilnehmen!

TAKE 2 ZIEHT NACH OSTEN

BYE, ROCKSTAR VIENNA!

Die Nachricht verbreitete sich über Blogs und Spieleseiten wie ein Lauffeuer: Take 2 hat – buchstäblich über Nacht – das österreichische Entwicklerstudio Rockstar Vienna dicht gemacht. Selbst für die Mitarbeiter vor Ort kam der Schritt völlig überraschend: Sie standen eines Morgens schlicht vor verschlossenen Bürotüren. Inzwischen ist klar, dass die Schließung endgültig ist: Selbst die Firmenschilder hat man in Wien bereits abmontiert.

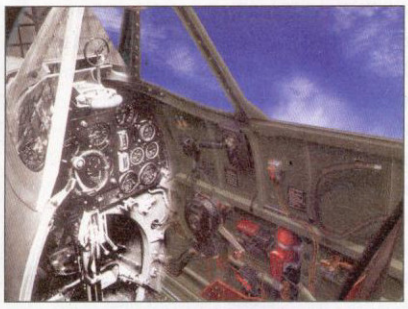
Im Gegenzug eröffnete Take 2 etwa zur gleichen Zeit unter dem 2K-Games-Label ein neues Studio im Fernen Osten. 2K Schanghai wird sich zunächst um die Umsetzung von **Sid Meier's Civilization 4** für den chinesischen Markt kümmern, das noch im Sommer diesen Jahres erscheinen soll.

SAG BLOSS ...



STORM OF WAR – BATTLE OF BRITAIN

Erste Cockpit-Screenshots



Nach langer Entwicklungszeit setzt die neue Flugsimulation von Oleg »Sturmovik« Maddox endlich zum Landeanflug an. Die Bilder zeigen, dass die Entwickler die Engine der beiden Vorgänger gründlich renoviert haben. Obwohl die **IL-2**-Cockpits keineswegs hässlich waren, legt **Battle of Britain** hier noch einen drauf. Noch nie konnten wir derart detaillierte Armaturenbretter in virtuellen Jagdflugzeugen bewundern.

Das Spiel soll sich ganz auf die Luftschlacht um England im Jahr 1940 konzentrieren, und dementsprechend wird auch unser Arbeitsgerät ausfallen. Statt P-51 Mustang oder Me 262 fliegen wir in den Luftkämpfen frühe Versionen der Bf 109 oder der Spitfire.

Entwickler: 1C: Maddox Games | Termin: November 2006

ALLIANCE

Willkommen im Familien-Krieg

Der Ego-Shooter **Alliance** beschränkt sich nicht auf einen Kriegsschauplatz. Vielmehr kämpfen Sie in allen wichtigen Konflikten der jüngeren Geschichte, angefangen beim Ersten über den Zweiten Weltkrieg und den Vietnam-Konflikt bis zum heutigen Tag. Der Clou: Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Familienmitgliedern einer Soldaten-Dynastie, die über Generationen langsam aber sicher einer riesigen Verschwörung im Hintergrund aller Kriege auf die Spur kommt.



Entwickler: Windward
Termin: nicht bekannt

DESPERATE HOUSEWIVES

Spiel zur Serie



Liquid Entertainment veröffentlicht die ersten Bilder des Spiels zur TV-Serie. Die Screenshots erinnern an **Die Sims 2**, es soll auch Adventure-Elemente geben.

Entwickler: Liquid
Termin: 4. Quartal 2006

Und die Superzahl ist ...

Satte 80 Onlinespiele wurden auf der E3 angekündigt. Man muss kein Prophet sein, um vorauszusehen, dass davon die Hälfte bis zur nächsten Messe wieder eingestellt sein dürfte und bestenfalls einer einstelligen Zahl letztlich Erfolg vergönnt sein wird.





aspyr

ACTIVISION

Luxoflux

18+
www.pegi.info

digital tainment pool
www.dtp-ag.com

© 2005 ACTIVISION PUBLISHING, INC. ACTIVISION AND TRUE CRIME® ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ACTIVISION PUBLISHING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PC VERSION DISTRIBUTED BY ASPYR MEDIA UNDER LICENSE FROM ACTIVISION. DEVELOPED BY LUXOFLUX. ASPYR IS A REGISTERED TRADEMARK OF ASPYR MEDIA, INC., AND THE ASPYR STAR LOGO IS A TRADEMARK OF ASPYR MEDIA, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. LICENSED EXCLUSIVELY TO DTP ENTERTAINMENT AG FOR GERMANY, AUSTRIA AND SWITZERLAND.

KOLUMNE

Die Welt kommt nach Leipzig



»We'll show more in Leibsig« war eine der häufigsten Antworten amerikanischer Entwickler auf die Frage nach dem einen oder anderen Feature respektive Spiel. Die US-Programmierer und ihre Publisher wissen mittlerweile ganz genau, wie wichtig die Games Convention in Leipzig für sie ist: mindestens so wichtig wie die E3, wenn nicht sogar wichtiger. Sie halten diese Behauptung für gewagt? Im Gegenteil: Electronic Arts zeigt so bedeutsame Spiele wie Fifa 07, NHL 07, NBA 07, Medal of Honor Airborne, Die Sims: Pets und Need for Speed Carbon das allererste Mal auf der Games Convention, nicht auf der E3!

Die Games Convention hat sich bereits in den vergangenen Jahren einen hervorragenden Ruf bei Entwicklern aus Übersee erarbeitet, die neben den Räumlichkeiten vor allem den direkten Kontakt zu ihren Käufern schätzen. Ganz gleich, ob wir die Entwickler von C&C 3 oder UT 2007 fragten: Alle kennen und schätzen die Games Convention.

Florian Stangl

WORLD OF WARCRAFT

Hollywood in Azeroth



World of WarCraft wird endlich verfilmt. Als Produktionsfirma soll Legendary Pictures fungieren, in deren Portfolio sich unter anderem **Batman Begins** und der kommende Superheldenstreifen **Superman Returns** finden. Bislang steht allerdings noch nicht einmal der Name des Projekts fest, von Drehbuch, Darstellern oder Regisseur ganz zu schweigen. Auch wann der Film letzlich in die Kinos kommt, steht noch in den Sternen.

Da sind die Chinesen schon einen Schritt weiter: Die nebenstehenden Bilder stammen aus einer fernöstlichen TV-Produktion, die angeblich Story und Spielumgebung von **World of WarCraft** als »Inspirationsquelle« nutzt, auch wenn sie sich nirgendwo auf offizielle Begriffe oder Charaktere aus Blizzards Universum bezieht. Der Trailer macht jedenfalls Lust auf mehr ... Gelächter.





CRYOSTASIS

Cooler Shooter

Nach **Vivisector** basteln die ukrainischen Entwickler von Actionforms an ihrem nächsten Shooter. In **Cryostasis** erforschen Sie einen Eisbrecher, dessen Mannschaft dem ewigen Eis zum Opfer gefallen ist. Dazu können Sie in der Zeit zurückreisen und in die Körper der Opfer schlüpfen, um die Katastrophe zu verhindern.
Entwickler: Action Forms
Termin: nicht bekannt



BATTLE LORD

Angriff der Klon-Helden

Nach dem Motto »Lieber gut geklaut als schlecht neu gemacht« entwickelt Katauri das Runden-Strategiespiel Battle Lord. Spielbeschreibung und Bilder lassen auf einen dreisten, aber potenziell guten **Heroes of Might & Magic 5**-Klon schließen. Ob die Entwickler die bewährte Spielmechanik um eigene Idee bereicherten, wird erst eine spielbare Version zeigen.
Entwickler: Katauri | Termin: 2007



VERKAUFS-CHARTS



1	NEU		TOMB RAIDER LEGEND
2	NEU		GUILD WARS – FACTIONS
3	▲	(1)	OBLIVION
4	NEU		SPELLFORCE 2
5	▼	(4)	WORLD OF WARCRAFT
6	▼	(3)	DIE SIMS 2 – OPEN FOR BUSINESS
7	–	(7)	DIE SIMS 2
8	▼	(2)	SCHLACHT UM MITTELERDE 2
9	▼	(3)	COUNTER STRIKE SOURCE
10	NEU		SPELLFORCE 2 COLL. EDITION

Verkaufscharts April 2006 von Media Control

ROME: ALEXANDER

Addon angekündigt

Der Feldzug des Griechenhelden Alexander ist Thema des gleichnamigen Addons für das Strategiespiel **Rome**. Die Erweiterung bietet sechs historische Schlachten, vier neue Fraktionen sowie mehr als 60 Einheiten. Das Addon ist für zehn Euro unter **www.totalwar.com** verfügbar.
Entwickler: Creative Assembly
Termin: Juni 2007



COLIN MCRAE RALLY 2007

Rückkehr auf die Piste

Nachdem **Colin McRae Rally** dieses Jahr pausiert, kehrt die runderneuerte Rallye-Simulation um den Schotter-Schotten 2007 zurück auf die Rennstrecken. Neben den üblichen Einzeletappen-Rennen auf der Jagd nach der Bestzeit wird es neue Wettbewerbe wie Hill Climb sowie Querfeldein-Rennen gegen direkte Konkurrenten geben. Spieler dürfen dabei wieder mit lizenzierten Originalautos über die Pisten in aller Welt und alle vorstellbaren Straßenbeläge rasen. Unsere Nachfrage bei Codemasters ergab, dass die etwas missverständliche Ankündigung des Titels für Plattformen der nächsten Generation glücklicherweise auch den PC einschließt.

Entwickler: Codemasters | Termin: 2007

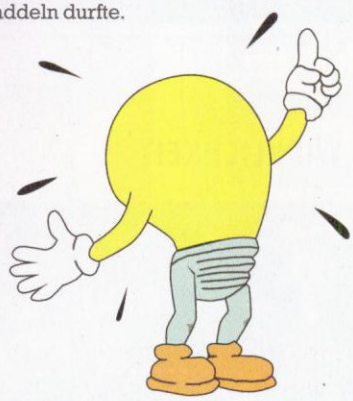


TOP-NEWS

DADDELN IM UNTERRICHT

Spieler sind bessere Schüler

Lehrer der Oak Hill High School im amerikanischen Bundesstaat Indiana haben in einem Versuch mit 110 Schülern aus fünf Klassen im Geschichtsunterricht Computerspiele als Ersatz für klassische Lehrmittel wie Schulbücher und Fragestunden erprobt. Zum Einsatz kam dabei ein speziell für Schulen entworfenes Runden-Strategiespiel namens **Making History**, das die Periode von 1938 bis 1945 abdeckt. Ergebnis: Die Spieler lernten besser und schneller als die Schüler in der Kontrollgruppe, die nicht daddeln durfte.



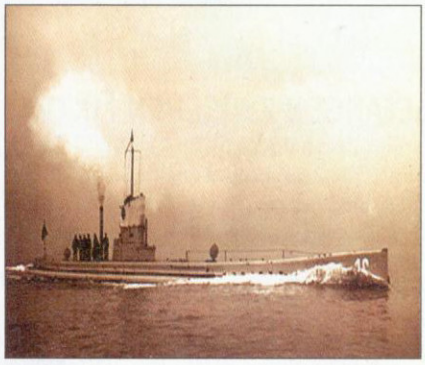
FLOP-NEWS

SCHALEN DES ZORNS

Namen des Wahnsinns

Okay, okay, eigentlich hat sich Publisher Rondomedia den Untertitel der kommenden U-Boot-Simulation **1914** ja nur bei Winston Churchill geborgt, der seinerseits die Offenbarung des Johannes zitierte, als er die deutschen Tauchboote des Ersten Weltkriegs als »Schalen des Zorns« bezeichnete. Trotzdem klingt der Name eher unfreiwillig komisch als martialisch. Wie sollen denn dann die Torpedos heißen? Aale des Ärgers? Hülsen des Hasses?

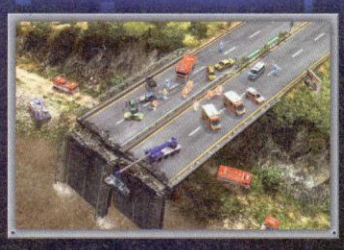
Entwickler: H2F
Termin: September 2006

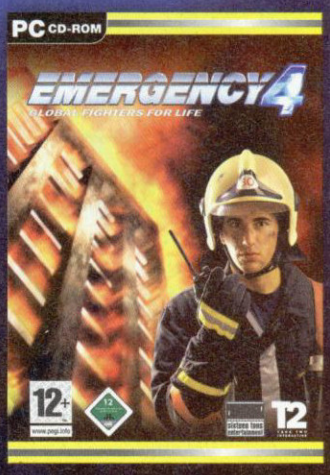


EMERGENCY 4
GLOBAL FIGHTERS FOR LIFE

Der Echtzeit-Strategie-Hit mit Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst und technischen Hilfskräften!

Kampagne mit 20 spannenden Missionen - Multiplayer-Spiele im Internet
Vereinfachte Bedienung mit mehr Komfort - 45 Einsatzkräfte und Fahrzeuge
Erweiterter Endlosspiel-Modus - Noch realistischere Brandausbreitung

sixteen tons entertainment
Empfohlen von: RETTUNG MAGAZIN FEUERWEHR MAGAZIN
WWW.EMERGENCY4.DE
PC CD
T2 TAKE TWO INTERACTIVE

© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das EMERGENCY 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten.

PRO EVOLUTION SOCCER 2006

Clevere Kicker

Für den nächsten Teil der **Pro Evolution Soccer**-Serie verspricht Entwickler Konami eine verbesserte Steuerung mit zahlreichen neuen Aktionen, darunter frische Finten und Tricks beim Dribbling. KI-Spieler sollen sich besser im Raum positionieren und frei laufen. Außerdem konnte Konami weitere Lizenzen für Teams aus Argentinien, Italien, den Niederlanden und anderen Ländern gewinnen. **Entwickler: Konami | Termin: Herbst 2006**

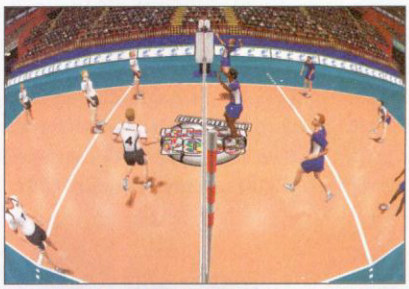


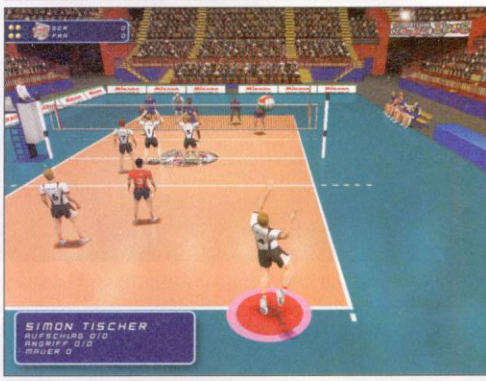


INTERNATIONAL VOLLEYBALL 2006

Baggern und Pritschen

Mit **International Volleyball 2006** schafft eine weitere Sportart die PC-Umsetzung. Entwickler Eclypse kündigt neben einem realistischen Modus auch vereinfachte Arcade-Partien an. Für Atmosphäre sollen vor allem die per Motion-Capturing erstellen Animationen für typische Aktionen wie Blocks und Schmetterschläge sorgen. **Entwickler: Eclypse | Termin: Juni 2006**

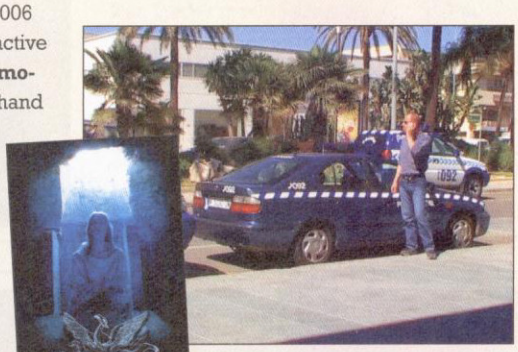




IN MEMORIAM 2: DAS LETZTE RITUAL

Gefangen zwischen Fiktion und Wirklichkeit

Thriller-Fans aufgepasst: Im Oktober 2006 veröffentlicht Publisher Frogster Interactive den Nachfolger zum Adventure **In Memoriam**. Auch diesmal geht es darum, anhand von Videomaterial, realen und fiktive Internetseiten, gefälschten Chats und ominösen E-Mails knifflige Rätsel zu lösen. So kommt man auf die Spur des geheimnisvollen Kidnappers und Serienmörders Phoenix.
Entwickler: Lexus Numerique
Termin: Oktober 2006



DIE KLEINE MOD-ECKE
Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

OBLIVION: VISUAL PACK

Schön, schöner, am schönsten!

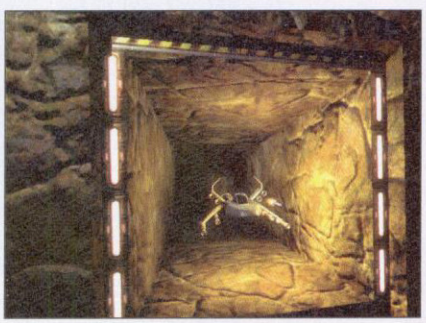
Oblivion gehört zu den optisch aufwändigsten Spielen und glänzt mit Effekten und Detailreichtum. Ein paar Leuten scheint das nicht auszureichen. Ein Modder hat die Auflösung der Bodentexturen von 512 x 512 Bildpunkten auf 1.024 x 1.024 oder sogar 2.048 x 2.048 erhöht. Dadurch lassen sich mehr Details darstellen. Download: http://canadianice.ufrealms.net/forum2/index.php?topic=2731.0



DOOM 3: INTO CERBERON

Descent-Neuauflage

Im 1995 erschienenen Actionspiel **Descent** düste man an Bord eines Raumschiffs durch ein unterirdisches Tunnelsystem und musste sich gegen feindliche Gleiter zur Wehr setzen. **Into Cerberon** bringt den Kult nun zurück. Und zwar als Mod für **Doom 3**. Die Version ist noch nicht final, die ersten Levels bieten aber schon jetzt all die Qualitäten des Originals, die Nostalgiker frohlocken lassen. Download unter: www.chmodoplusr.com/IntoCerberon



BOND, JAMES BOND

Activision mit Lizenz

Bis ins Jahr 2014 werden uns die Macher von Activision mit Bond-Spielen versorgen. Die Bond-Filmproduktionsfirmen EON und MGM Interactive gaben den Amerikanern den Zuschlag, die damit der mächtigen Konkurrenz von EA eine große Lizenz wegschnappen. Wann der erste Bond-Titel von Activision kommt, ist noch nicht bekannt. Der nächste Bond-Film (**Casino Royale**) läuft ab 23. November in den deutschen Kinos. Ein Spiel bis dahin ist unwahrscheinlich.

BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA

Nachfolger kommt im Juni

Blood of Sahara eine neue Story, mehr Waffen und Einsatzgebiete für den Shooter **Bet on Soldier**. Zusätzlich unterstützt die – selbstständig laufende – Erweiterung die **PhysX**-Technologie. Die spricht die Beschleunigerkarten der Firma Ageia an und entlastet so die CPU bei der Berechnung der Spielphysik.
Entwickler: Kilotonn | Termin: Juni 2006

SILVERFALL

DIABLO IM COMICLAND

Das französische Team Monte Cristo arbeitet derzeit an dem Action-Rollenspiel **Silverfall**. Darin geht's um die titelgebende Stadt, die nach einem Angriff einer Horde Untoter in Schutt und Asche liegt. Das Besondere: Charaktere und Gegner sehen dank Cellshading aus, als seien sie frisch aus einem Comicbuch gehüpft.

Um den Wiederaufbau der Stadt zu unterstützen, erledigt man Quests und schließt sich einer Fraktion (Natur oder Technik) an. Je nach Wahl verwandelt sich die Spielfigur in einen Werwolf oder Cyborg. Fans von kleinen grünen Ungeheuern dürfen sich besonders freuen: Eine der acht spielbaren Rassen werden Goblins sein, die denen des **WarCraft**-Universums ähnlich sehen.

Entwickler: Monte Cristo | Termin: 4. Quartal 2006



GEWINNSPIEL

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

GEWINNSPIEL UND PATCH

Kurz nach unserem Test hat Ubisoft einen Patch angekündigt, der neben Detailverbesserungen auch einen Schwierigkeitsgrad für Einsteiger bringen soll. Zum Verkaufsstart verlosen PC PowerPlay und Ubisoft stilechte Heroes-Artikel: Je drei Lithografie-Sets, Tarot-Kartenspiele, Mousepads und T-Shirts warten auf Gewinner. Senden Sie bis Ende Juni eine Postkarte an die Redaktionsadresse. Rechtsweg ausgeschlossen.

KURZ UND KNACKIG

Werbung in Spielen

Eine Umfrage unter 800 amerikanischen Spielern hat ergeben, dass dem Großteil Werbung in Computer- und Videospielen egal ist: Sie fühlen sich weder abgeschreckt noch animiert, die Produkte zu kaufen. So stehen in Zukunft häufiger Spiele in den Regalen, die Artikel bewerben, zum Beispiel Test Drive Unlimited (erscheint Oktober 2006).

Vivendi gerettet

Die Pläne des norwegischen Investors Alexander Vik, den französischen Konzern Vivendi zu zerschlagen, sind gescheitert. Dessen Einnahmen im ersten Geschäftsquartal sind vor allem durch World of WarCraft unerwartet hoch ausgefallen.

Neuer Job für Dave Perry

Nachdem Dave Perry im Februar Entwickler Shiny Entertainment verlassen hat, öffnete er nun eine Beratungsfirma für Spieleentwickler und Publisher.

Großes Update für WoW

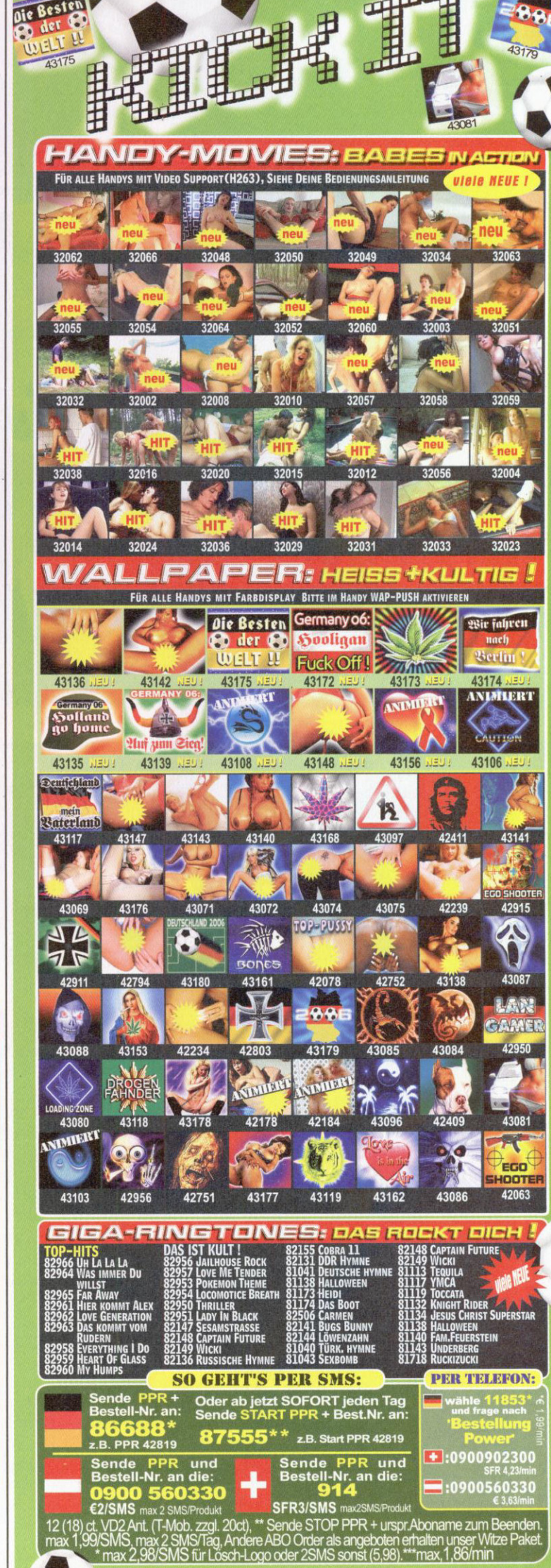
Blizzard testet derzeit den bis zum Addon Burning Crusade 2007 umfangreichsten Patch. Der führt eine neue Instanz namens Naxxramas ein, die besonders Highlevel-Spieler anspricht.

Oblivion-Addons

Zwar engagiert sich Entwickler Bethesda derzeit für Download-Missionen zu Oblivion, laut Entwickler Ashley Cheng beeinträchtigt das aber nicht etwaige Addons. Will heißen: An richtigen Erweiterungen wird gearbeitet.

Fear-Sourcecode

Passend zur Veröffentlichung von Patch 1.04 zum Horror-Shooter Fear wird Publisher Vivendi auch den Sourcecode freigeben.





VIDEO

E3 2006

Die Messe der Superlative: 2006 wird ein großes Spielejahr, 2007 noch einen draufsetzen. Unser Bericht von der weltgrößten Spielemesse hat alle Details und Hintergrundinfos.

Wie viele Kilometer unsere E3-Reporter Simon Fistrich und Florian Stangl von Stand zu Stand gelaufen sind, wissen wir nicht mehr. Viel wichtiger ist ohnehin, wie viele gute PC-Spiele sie gesehen haben. Zum Glück viele: Einer der erfreulichen Trends der weltgrößten Spielemesse ist das enorm hohe Niveau der kommenden Neuerscheinungen. Ein anderer Trend: Strategie- und Rollenspiele etablieren sich wieder zahlenmäßig, qualitativ und auch bei den Spielern als gleichberechtigte Genres neben den jahrelang dominierenden Actiontiteln. Einzig die Sport- und Rennspiele vermissten wir, was vor allem an Electronic Arts liegt. Der Spieleriese wird Titel wie **Need for Speed Carbon** oder **Fifa 07** erstmals auf der Games Convention in Leipzig zeigen (siehe Kolumne auf Seite 10).

Neben den PC-Spielen kämpften drei Konsolen um die Gunst der 60.000 Besucher. Microsofts Xbox 360 ist bereits auf dem Markt und trumpfte durch ein bereits großes Spieleangebot auf. Nintendo zeigte seinen Wii (ehemals Revolution), der vor allem durch den coolen Controller Fachbesucher und Lifestyle-Presse beeindruckte. Sonys Präsentation der heiß ersehnten Playstation 3 wurde weniger euphorisch als erwartet aufgenommen. Vor allem der Preis von rund 600 Euro und das Niveau der gezeigten Spiele ließen bei der Fachpresse auch kritische Stimmen laut werden. Alle Details zum großen Konsolen-Dreikampf finden Sie im Sonderheft unseres Schwestermagazins Games Aktuell, das unter dem Titel **Next Gen** ab 7. Juni im Handel ist, inklusive randvoller Video-DVD!

Durch Abwesenheit glänzten:

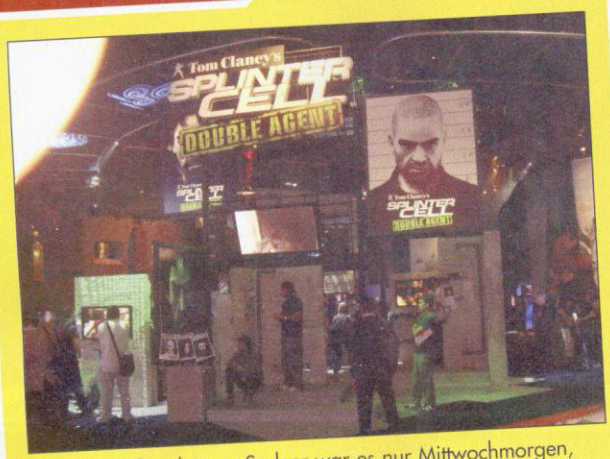
Duke Nukem Forever wurde natürlich mal wieder nicht gezeigt, ebenso wenig viele wichtige EA-Titel, darunter auch das nächste **Sims**-Addon **Pets**. **Fallout 3**? Nö. **Alan Wake**? Auch nicht. **Halo 2** sollte zwar auf Windows Vista laufen, stattdessen zeigte Microsoft nur das neue Betriebssystem. Valve war trotz des ersten **Half-Life 2**-Addons erst gar nicht auf der Messe. Gut, dass bald die Games Convention stattfindet!

Florian Stangl





Next Gen: randvolles Sonderheft mit jeder Menge Videos!



Nicht täuschen lassen: So leer war es nur Mittwochmorgen, als einzig auserwählte Journalisten in die **Hallen** durften.



Blizzards Stand mit Burning Crusade war ständig umlagert, da die Besucher dort das WoW-Addon spielen konnten.

QUAKE WARS

Flott, schön, spannend: Dank abwechslungsreicher Missionsziele macht Quake Wars schon jetzt einen Heidenspaß. Hat Battlefield seinen Multiplayer-Meister gefunden?

Grinsekatzen-Alarm am Activision-Stand: Kevin Cloud, Tim Willits, Robert Duffy (id Software) und Paul Wedgewood (Splash Damage) sehen aus wie zufriedene Bären, die gerade einen Bienenstock geplündert haben. Sie haben allen Grund dazu: **Quake Wars** läuft im Netzwerk, wie eine Eins. Und das mit 24 Spielern gleichzeitig. Zwölf davon sind auf Seiten der Strogg unterwegs, jener Aliens, die Veteranen der **Quake**-Serie als Erzfeinde der Menschen bekannt sind. Die schicken sich an, die Erde zu unterwerfen. Oder versuchen es, denn die zwölf verbliebenen Spieler unternehmen unter dem Banner der globalen Verteidigungstruppe GDF alles, den kriegerischen Außerirdischen die Ölsuppe gründlich zu versalzen.

Feuer frei – mit Aufträgen

Ähnlich wie in **Battlefield** prallen beide Fraktionen auf großen, offenen Karten aufeinander. Jede Seite besitzt fünf Klassen (siehe Kasten), die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben. Während es in anderen Multiplayer-Shootern in erster Linie darum geht, gegnerische Flaggen zu er-

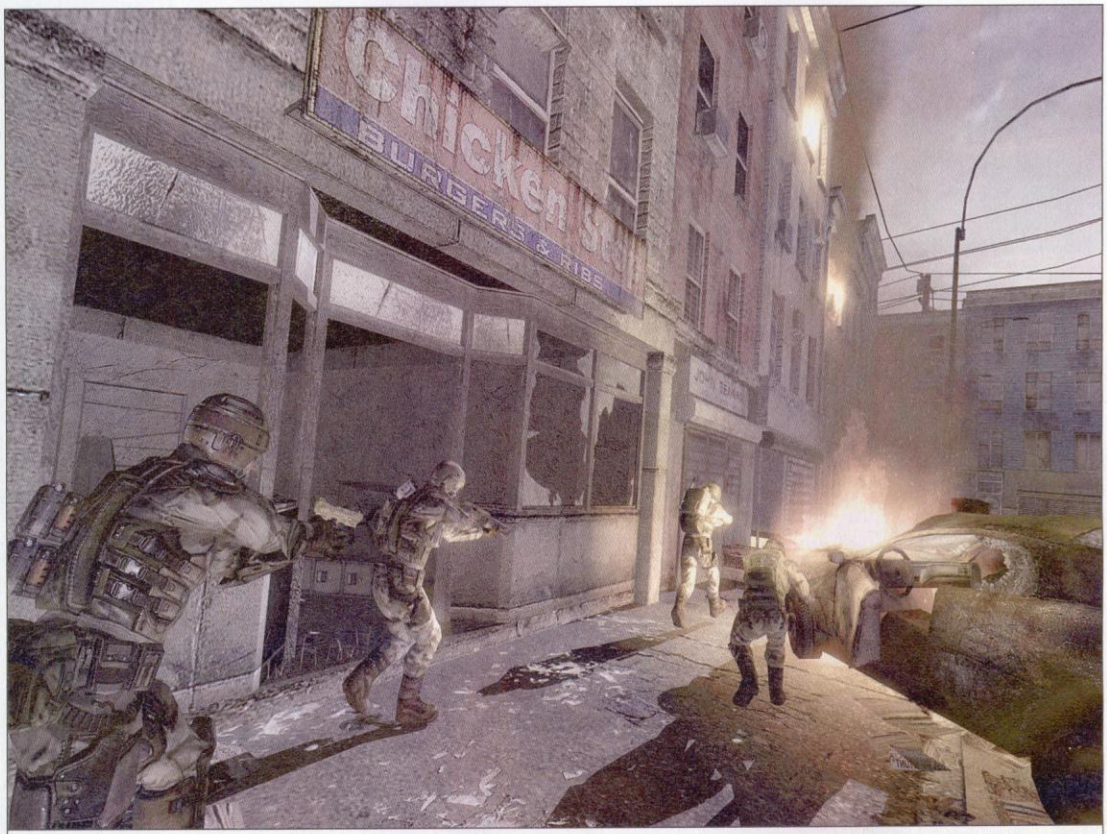
VIDEO

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Splash Damage/id
Version	Alpha
Termin	4. Quartal 2006

GRAFIK IM FREIEN

Außenlevel waren noch nie die Stärke der Doom-3-Engine. In Quake Wars überzeugt sie endlich auch jenseits dunkler Räume. Der Boden jeder Karte soll übrigens aus einer einzigen riesigen Textur bestehen. Damit gehören sich wiederholende Flächen der Vergangenheit an. Außerdem gibt's ein ausgefeiltes Physiksystem.



Die Engine von Quake Wars soll bis zu **400 Spieler** gleichzeitig unterstützen, abhängig von der Server-Hardware.



Luftschläge sind wichtige taktische Maßnahmen. Allerdings können nur bestimmte Klassen sie anfordern.



Ein **Strogg-Gefährt** explodiert in einem Feuerball. Die Fraktionen dürfen nur die eigenen Vehikel benutzen.

obern, gibt's in **Quake Wars** gleich mehrere Einsatzziele pro Gebiet.

Auf unserer Beispielkarte müssen wir als Mitglied der GDF zunächst eine Brücke errichten. Dazu ist mindestens ein Ingenieur nötig, der von den anderen Spielern gedeckt werden muss. Damit nicht genug: Das Mobile Command Center (eine Art Kommunikationszentrale, an der Fahrzeuge und Luftschläge angeordnet werden können) soll durch einen Tunnel gebracht und geschützt werden. Nächstes Hindernis: Ein Schildgenerator, der von einem Covert Ops gehackt werden muss ... indes verfolgt das Strogg-Team eigene Einsatzziele und versucht natürlich emsig, unsere Aufgaben um jeden Preis zu vereiteln.

Die Vorteile des Spielprinzips liegen auf der Hand: Der Kampf konzentriert sich auf eine bestimmte Stelle, nerviges Feindgesuche fällt flach. Zudem haben es Einzelgänger schwer, nur konsequentes Teamwork und eine gemischte Truppe führen zum Erfolg.

Natürlich gibt's jede Menge steuerbare Vehikel. Besonders der Strogg-Raketenrucksack, mit dem wir auf rasante Weise in die Lüfte steigen, macht einiges her. Laut Paul Wedgewood soll das fertige Spiel zwölf Karten enthalten; ein Kampagnenmodus erlaubt das Spielen mehrerer Karten hintereinander. Für das siegreiche Team gibt's im nächsten Match Gesundheits- und Munitions-Boni.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
HERVORRAGEND

»Nach dem ebenso netten wie uninspirierten Quake 4 rappelt's wieder in der Quake-Welt: Quake Wars spielt sich wie Battlefield auf Speed. Endlich gehört das eintönige Flaggen-Erobern der Vergangenheit an. Die abwechslungsreichen Missionsziele ersticken möglichen Leerlauf bereits im Keim, und das Leveldesign der von mir gespielten Karte ist nahezu perfekt. Dazu ist die Spielmechanik bei aller Komplexität wunderbar einfach zu erlernen. Ich konnte mich jedenfalls nur mit Gewalt vom Monitor lösen. Wenn die restlichen Karten die gleiche Qualität besitzen, wird Quake Wars ein Hit.«

DIE KLASSEN



Der **Engineer** repariert und baut Fahrzeuge, Brücken und Geschütztürme. Zudem liebt er Minen.



Der **Medic** ist eine wichtige Kraft im Kampf gegen die Strogg, da er gefallene Einheiten wiederbelebt.



Der **Field Ops** fordert Artillerie und Luftschläge an. Außerdem kann er explosive Geschosse fernsteuern.



Der **Soldier** benutzt fette Waffen. Wegen seines Panzers ist er aber langsam.



Der **Covert Ops** ist schnell, kann Computersysteme hacken und benutzt im Kampf gern das Sniper-Gewehr.



Der **Tank** ist das Gegenstück zum GDF-Soldier: schwer bewaffnet, aber ohne raffinierte Fähigkeit.



Der **Technician** repariert Strogg-Einheiten. Kann gefallene GDF-Soldaten in irre Killer konvertieren.



Der **Constructor** baut und repariert Fahrzeuge. Als Waffe trägt er eine Nailgun.



Der **Infiltrator** ist das Gegenstück zum Covert Ops. Er besitzt Railgun und Tarnschild.



Der **Opressor** entspricht in etwa dem Field Ops der GDF. Ist sehr schnell und benutzt die Lightning Gun.



Teuflische Engel: Mit den **Raketenantrieben** der Strogg lassen sich blitzschnelle Angriffe in die Gegner-Basis starten.



Eine GDF-Truppe im Einsatzgebiet. **Teamwork** ist elementar. Einen Einzelspieler-Modus oder Bots gibt's nicht.



Der Field Ops der GDF fordert **Nachschub** in Form von Fahrzeugen an. Das Gefährt kommt per Fallschirm.



STALKER

Es lebt. Und ist spielbar. Sieht gar nicht mal schlecht aus. Wir haben tatsächlich Stalker gesehen, live und in Farbe. Hier unsere Eindrücke, offen und ehrlich.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	GSC
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2006

Stalker sollte einst der König der Actionspiele werden. Riesig, unberechenbar, angereichert durch Rollenspielelemente. Ob es das immer noch sein wird? Möglich, über den Umfang verlor Publisher THQ allerdings kein Wort. Rollenspielelemente sind immer noch enthalten, aber in homöopathischen Dosen, die gestandene Shooter-Fans verkraften. Was wir gesehen haben? Einen spannenden, düsteren und immer noch faszinierenden Ego-Shooter.

Gezeigt wurde uns eine Version mit DirectX-9-Effekten. Das heißt nichts anderes, als dass das fertige Spiel alle brandaktuellen Grafikeffekte bieten soll, diese aber noch nicht zu sehen waren. Macht aber nichts, weil **Stalker** auch so wirklicht gut aussieht und an **Half-Life 2** erinnert. Klar, es ist weder **Crysis** noch **UT 2007**, aber durchaus zeitgemäß – wenn es noch 2006 erscheint. Was der Plan ist.

Horror, Taktik, Ballerfreuden

Während die Außenlevels spielerisch wie eine Mischung aus **Far Cry** und **Oblivion** wirken, erinnerte uns das langsame Vorrücken in düsteren Gängen an Taktik-Shooter oder gar Multiplayer-Spiele wie **Counter-Strike**. **Stalker** spielt geschickt mit unterschiedlichen Elementen, kombiniert Anschleichen an Soldaten mit Horror, wenn aus einer düsteren Ecke gruselige Geräusche dringen und dann aus einer anderen Ecke ein Mutant hervorspringt. Der Schwierigkeitsgrad scheint übrigens happig zu werden, falls GSC hier nichts mehr ändert.

Gut gefallen hat uns, wie die NPCs agieren. Die ziehen den Spieler in die Handlung, versorgen ihn mit Aufträgen und Tipps. Schön auch das dynamisch wechselnde Wetter. Unschön dagegen, dass die NPCs teils wie Salzsäulen herumstehen, nachdem sie ihren Spruch aufgesagt haben. Und das Inventar, das unübersichtlich und umständlich wirkt. Dennoch können diese Schönheitsfehler unseren sehr guten Gesamteindruck nicht trüben.

Florian Stangl



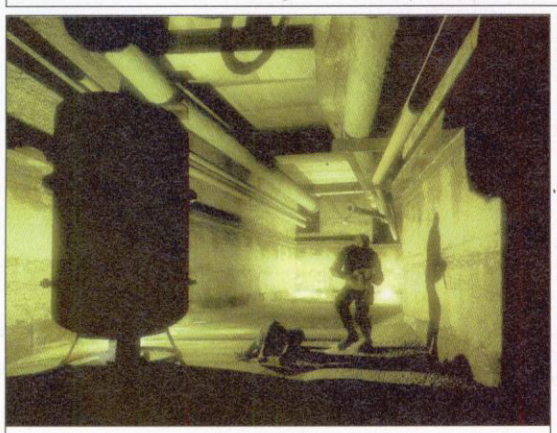
Auch wenn die Grafik technisch nicht richtungweisend ist, die detailreiche **Architektur** und das Leveldesign haben uns prima gefallen.



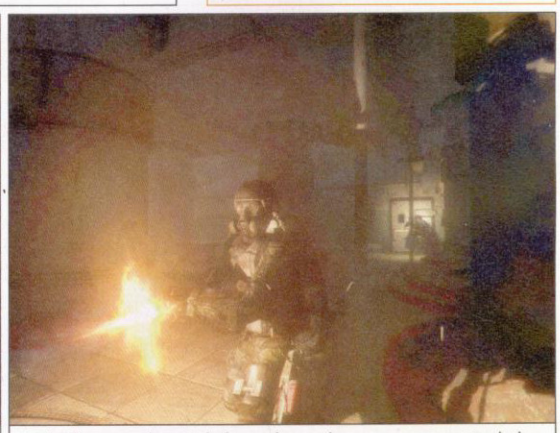
FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Das T-Shirt mit der Aufschrift ›I went to E3 and played Stalker‹ ist natürlich übertrieben, selber spielen konnte man nicht. Es mag auch sein, dass mich Stalker nur deswegen so positiv überrascht hat, weil meine Erwartungshaltung gleich Null war. Doch was ich gesehen habe, lässt mich auf jeden Fall anerkennend nicken: Sehr gute Grafik, tolle Architektur, eine glaubwürdige Welt, viel Spannung und Dramatik – beste Voraussetzungen also, dass Stalker wirklich ein erstklassiger Shooter wird. Denn statt mit schönen Worten und vielen Versprechungen musste uns der Verspätungskünstler diesmal allein durch seine Leistung überzeugen. Das hat er geschafft.



Horror spielt eine große Rolle, denn durch die Radioaktivität um Tschernobyl treiben sich fiese Mutanten herum.



Geballert wird natürlich auch, und zwar gegen ziemlich starke **KI-Gegner**. Der Schwierigkeitsgrad ist heftig.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Epic
Version	Pre-Alpha
Termin	1. Quartal 2007

UT 2007

Unreal Tournament 2007 wird immer größer und schöner: Epic stellte auf der E3 frische Levels und neue Einheiten sowie einen weiteren Spielmodus vor. Wir haben die Details.

Dreibeiner sind populär. In **Krieg der Welten** stapfen sie durch Städte. In **Half-Life 2** stelzen die Strider auf der Jagd nach Gordon Freeman. Auf der E3 platzieren Hunderte Kameraleute ihre Stative so doof, dass alle anderen drüberfallen. Und in einem Hinterzimmer bei Midway zeigt Epic stolz die neue Rasse der Necris, deren Darkwalker riesige Dreibeiner sind. Da fällt uns Fredl Fesl ein: »Ein Pferd hat vier Beiner, drei Beiner hätt', umfallen tät...« Wie dem auch sei, die Darkwalker sind richtige fette Kampfmaschinen, die entsprechend große Maps brauchen. Und genau diese zeigte uns Epic, zusammen mit einem neuen Spielmodus, der eine Mischung aus Onslaught und Bombing Run ist.

Im neuen Modus muss jede Partei zum Beispiel eine Energiekugel in die gegnerische Basis bringen. Der Kugelkurier darf allerdings seine Waffen uneingeschränkt benutzen. Außerdem sind die dafür geplanten Karten riesig, besser: gigantisch. Damit das nicht in elende Latscherei ausartet, hat Epic coole Hoverboards entwickelt, auf denen die Spieler flott über die Maps sausen. Die Steuerung ist wie bei allen Fahrzeugen auch mit Maus und Tastatur kein Problem. Natürlich gibt es auch die bereits bekannten Fahrzeuge des Vorgängers sowie einige neue, darunter die erwähnten Darkwalker. Die verfeindeten Parteien der Axon und der Necris unterscheiden sich in ihrer Optik nun deutlich stärker als die Kämpfer der Vorgänger.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Viele Fragen sind noch ungeklärt: Neue Waffen, Anzahl und Art der Spielmodi, Fahrzeuge – Epic sind sich bei einigen Details selbst noch nicht sicher, welche Richtung sie einschlagen wollen. Was sie uns auf der E3 vorführten, war dennoch allererste Güte. Vor allem die Grafik, die sieht wirklich so aus wie auf den Screenshots. Und läuft butterweich. Spielerisch erinnert UT 2007 natürlich an seine Vorgänger, obwohl ihm die gigantische Größe der Karten sichtlich gut tut. So entsteht deutlich stärker das Gefühl, sich mitten im Krieg zweier futuristischer Rassen zu befinden. Gespannt bin ich vor allem, welche und wie viele Karten ähnlich AS-Convoy Epic entwickeln wird. Laut Epic soll die Unreal-Engine 3 solche Karten noch besser unterstützen als die Vorgänger.«



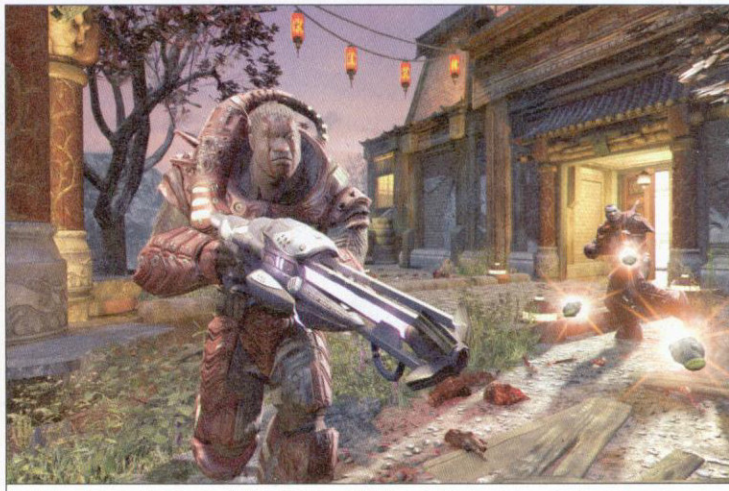
Die Perspektive täuscht: Der **Necris-Darkwalker** im Hintergrund ist riesig. Allerdings auch so langsam, dass ihn sogar ein Leviathan erwischen kann.



Da einige neue Maps gigantisch groß werden, gibt es pfeilschnelle **Hoverboards**, auf denen die beiden Kämpfer hier den wendigen Manta jagen.



Fahrzeuge sollen laut Epic eine noch größere Rolle spielen als in UT 2004. Wie viele neue Vehikel es geben wird, ist allerdings noch offen.



Abwechslung ist Trumpf: Die **Kartenvielfalt** wird laut Epic wieder enorm groß sein, von futuristisch über düster bis hin zum bunten Asia-Look.

CRYSIS

Eine riesige, lebensechte Spielwelt, ausgetüftelte Physik und bahnbrechende KI: Am Crysis-Stand auf der E3 klappte so manche Journalisten-Kinnlade nach unten. Zu Recht.

VIDEO

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Crytek
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2006

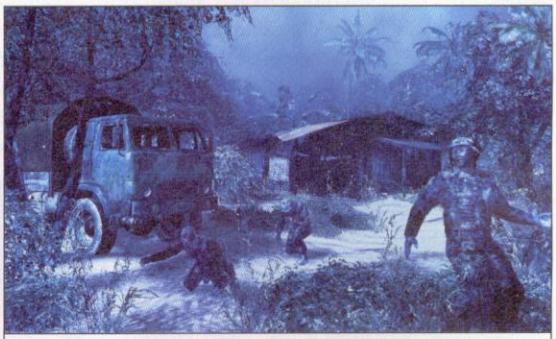
Auf der E3 haben wir uns davon überzeugen können, dass die **Crysis**-Macher mit ihren vollmundigen Ankündigungen keinesfalls übertrieben haben. Die Entwickler präsentierten mehrere spielbare Abschnitte der riesigen Insel, auf der die Ereignisse des Über-Shooters stattfinden. Zu sehen waren unter anderem der Kampf im Dschungel und ein Gefecht mit einem riesigen Alien auf dem Deck eines Flugzeugträgers.

Neulich im Physikunterricht

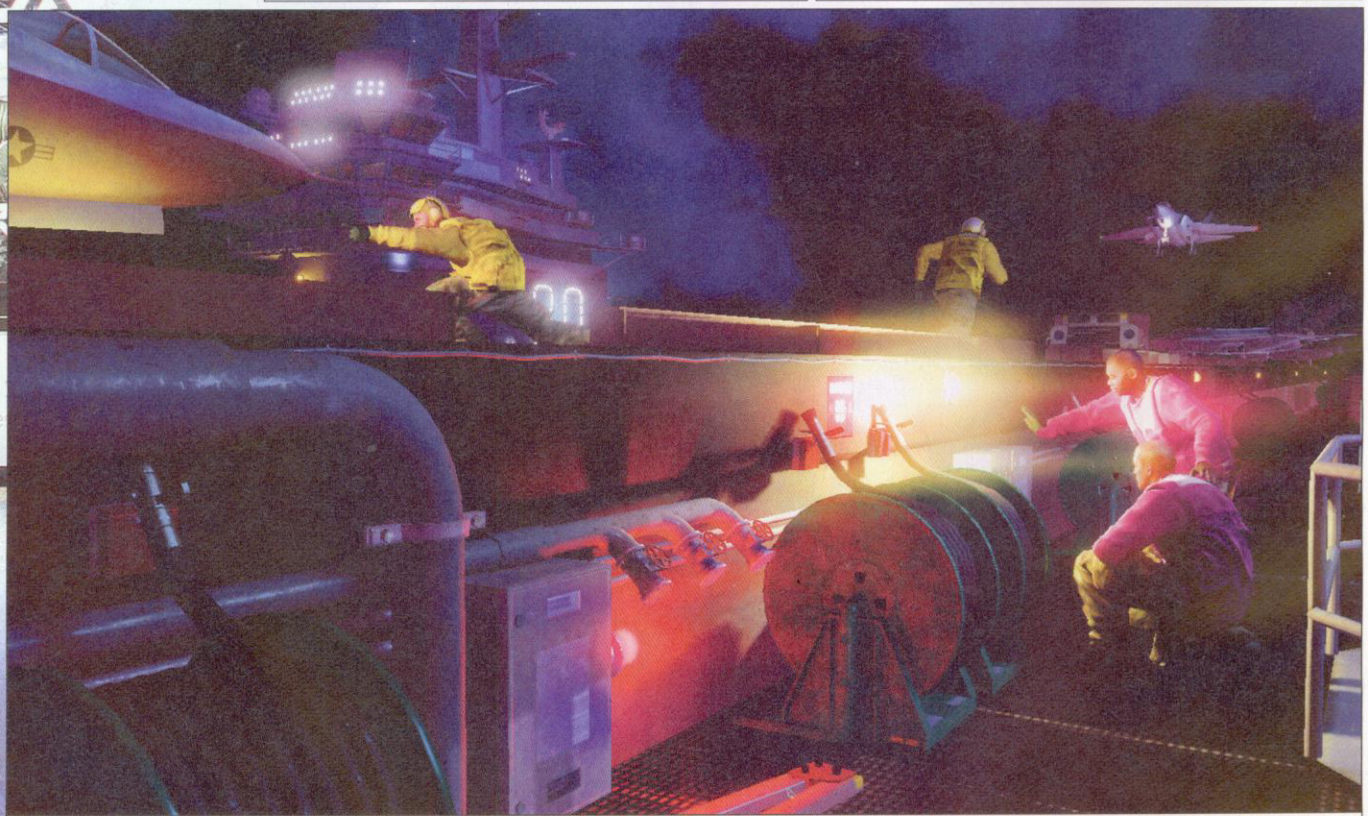
Beim Probespielen wurde den staunenden Zuschauern wieder und wieder die Physik demonstriert. Aus gutem Grund, denn **Crysis** lässt uns Dinge tun und bestaunen, die wir so auch aus der Realität kennen. Ein Beispiel: Mit Sturmgewehrsalven können wir problemlos kleinere Bäume fällen. Die brechen exakt an der Stelle ab, auf die wir geschossen haben, und stürzen physikalisch korrekt zu Boden. Dabei hängen sie den realistischen Bruchteil einer Sekunde in der Luft, bevor die virtuelle Schwerkraft sie zu Boden zieht. Wenn so ein abgesäbelter Baumstamm im Fallen ein anderes Objekt berührt, ändert sich seine Flugbahn. Und wenn der Baum aufschlägt, wippt sogar noch seine gesamte Krone nach, die Blätter rascheln, einige reißen ab und segeln durch die Luft. Wahnsinn!



Die **Koreaner** treiben sich ebenfalls auf der Insel herum. Im Lauf des Spiels verbünden wir uns mit den Asiaten.



Erkältung: Die Aliens können ganze Landstriche **tiefkühlen**. Jake stört das nicht: Er trägt einen beheizten Anzug.



Nachtflug: Unser **Träger** spielt eine zentrale Rolle in der Crysis-Story. Von hier aus starten wir zu unseren Ausflügen auf die Insel. Das Flugdeck wirkt dank herumwuselnder Techniker, Mechaniker, unablässigem Flugverkehr und der stimmungsvollen Beleuchtung sehr lebensecht.

Held in Strumpfhosen

Crysis spielt in der nahen Zukunft, und dementsprechend futuristisch ist unser Held Jake Dunn ausgerüstet. So trägt er etwa einen hautengen Latexanzug, der ihn vor Hitze, Kälte und Verletzungen schützt. Genauso abgedreht ist Jakes Sturmgewehr, das während der E3-Präsentation ausgiebig zum Einsatz kam. Upgrades schrauben wir nicht umständlich an die Kanone: Die werden von Nano-Robotern hergestellt und stehen sofort zur Verfügung. Dabei zoomt das Spiel an die Waffe heran und blendet über den entsprechenden Punkten an der Knarre Icons ein. Wenn wir dann etwa das Symbol für den Schalldämpfer aktivieren, erscheint das Teil wie von Geisterhand auf dem Lauf des Gewehrs.

Außerdem verschießt unsere Standardwaffe nicht nur schnöde Gewehrkugeln. Wenn wir über genügend Energie verfügen, können wir destruktivere Sonderfähigkeiten der Knarre nutzen. Besonders beeindruckend ist etwa der Granatwerfer, mit dem wir ganze Gegnergruppen ausschalten oder sogar größere Bäume abholzen. Auf die Art lassen sich übrigens auch Feuergefechte stark verkürzen. Statt zu Ballern, fällen wir einfach einen Baum und lassen ihn auf unsere Feinde klatschen. Das sieht nicht nur cool aus, sondern spart auch Munition.

Florian Stangl

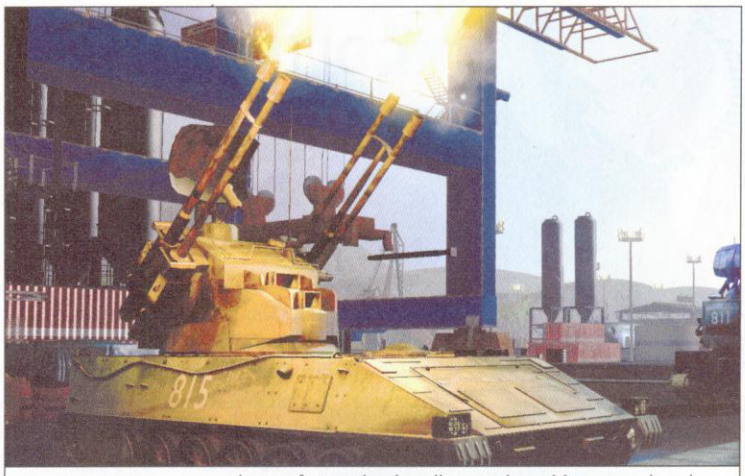


Florian Stangl

Einschätzung
SEHR GUT

»Überragende Technik, die mehr als reiner Selbstzweck ist: So soll das sein! Schon alleine für Crysis hat sich der Flug nach Los Angeles gelohnt. Genau wie damals Far Cry wird auch das neue Crytek-Spiel einen technischen Quantensprung vollführen. Noch mehr als auf die geniale Edeloptik und die aufwändige Physik freue ich mich auf die vielen Details. Die machen eine Spielwelt nämlich erst so richtig glaubwürdig.

Alleine die Tatsache, dass ich mit der Knarre an Ästen hängen bleiben kann, zeigt, wie viel Wert die Macher auf Realismus legen. Bleibt nur zu hoffen, dass Crysis nicht nur technisch begeistert, sondern auch spielerisch überzeugen kann. Ich jedenfalls bin sehr zuversichtlich und rüste schon mal vorsorglich meinen PC auf.«



Die Cry-Engine sorgt nicht nur für eindrucksvolle **Mündungsblitze**, sondern berechnet auch, wie durch sie die Objekte in der Umgebung erhellt werden.



Fast wie im Kino: Dank Bewegungs- und **Tiefenunschärfe** wirken die Feuergefechte gegen die kommunistischen Soldaten äußerst real.



Monströs: Eines der größeren **Aliens** ist offensichtlich stinksauer und nimmt das Deck unseres Flugzeugträgers auseinander. Diese Szene stammt nicht etwa aus einer Zwischensequenz, vielmehr sind wir mittendrin in der hektischen Schlacht gegen diesen außerirdischen Giganten.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Mit düsterer Story, spielerischer Freiheit und vielen frischen Tricks will Ubisoft der Schleich-Saga um Sam Fisher neues Leben einhauchen. Wir haben auf der E3 probegespielt.

In was ist Sam Fisher da bloß hineingeraten? Das fragen wir uns, als wir eine Szene aus dem neusten Abenteuer des beliebten Spezialagenten betrachten. Nach dem Unfalltod seiner Tochter findet Sam nur in seiner Arbeit Trost: Als glatzköpfiger und depressiver Doppelagent soll er in einem brandgefährlichen Auftrag eine Terror-Truppe infiltrieren.

Zunächst aber muss er das Vertrauen der Übeltäter gewinnen. Und exakt darum geht es in der angesprochenen Szene: Der Terror-Chef verlangt von Sam, seine Loyalität zu beweisen und einen fest geketteten Verräter kaltblütig hinzurichten. Gamepad und Entscheidung über Leben und Tod der Geisel liegen urplötzlich in unserer Hand ...

Ein Mann mit Moral

Mit solchen moralischen Konfliktsituationen muss sich Sam des Öfteren herumschlagen. Laut den Entwicklern haben seine Entscheidungen direkte Auswirkungen auf Story und weiteren Spielverlauf. Davon war in den von uns angespielten zwei Missionen aber noch wenig zu sehen.

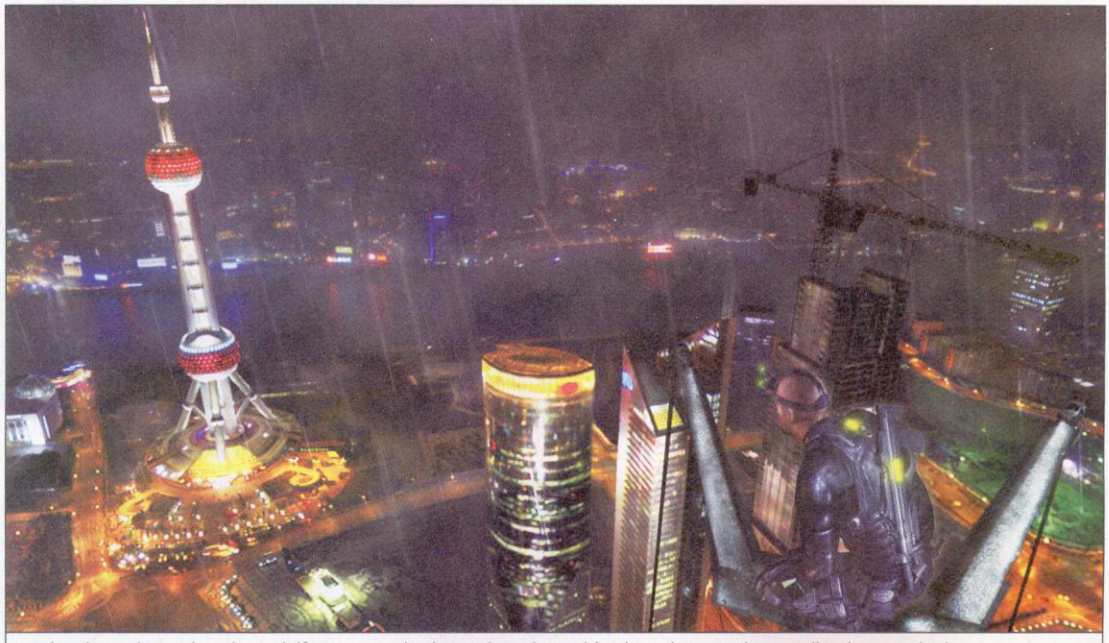


FAKTEN

Genre	Schleich-Shooter
Entwickler	Ubisoft Shanghai
Version	Alpha
Termin	September 2006

Schleichen mit Freunden

In den Varianten Spion-gegen-Spion und Spion-gegen-Söldner treten zwei Teams gegeneinander an: Spione müssen verschiedene Gegenstände sammeln und ihre Schleich-Fähigkeiten einsetzen, während Söldner mit brachialer Waffengewalt vorgehen. Ob es einen Kooperativmodus geben wird, ist noch nicht bekannt.



Wehe dem, der nicht schwindelfrei ist: Hoch über **Schanghai** schleicht sich Sam über Wolkenkratzerdächer.



Jeder Schritt von Sam will wohlüberlegt sein. Nachwuchs-Rambos haben ob der **Gegnerübermacht** keine Chance.

Fakt ist hingegen, dass Sam sich nun der Umgebung entsprechend kleidet und nicht mehr ausschließlich im schwarzen Latexanzug herumläuft. Oftmals ist er sogar nur in Zivil unterwegs. Freilich hat er einige neue Ausrüstungsgegenstände, darunter auch eine Wärmebildkamera, mit der er seine Feinde auch durch dicke Wände erspähen kann.

Besonders gefallen hat uns folgende Szene, die Sie auch in unserem Video bewundern können: Sam taucht unter eine Eisdecke und macht so einen Feind auf sich aufmerksam, der über dem Eis patrouilliert. Sobald der misstrauisch direkt über uns Halt macht, drücken wir auf die Aktionstaste. Rasend schnell bricht Sam durch das Eis, zieht den Schurken unter Wasser und erledigt ihn elegant.

Es gibt mehrere Wege, eine Mission zu beenden. In Kinshasa etwa muss Sam durch ein mit Feinden vollgestopftes Gebiet schleichen. Wir haben den gleichen Level auf zwei unterschiedliche Varianten gespielt: Einmal die direkte Konfrontation mit den Gegnern, dann schleichend über Dachrinnen und Häuserdächer an den meisten Krisenherden vorbei. Positiver Nebenaspekt: Die Gegnerpositionen veränderten sich bei jedem Neustart.

Simon Fistrich

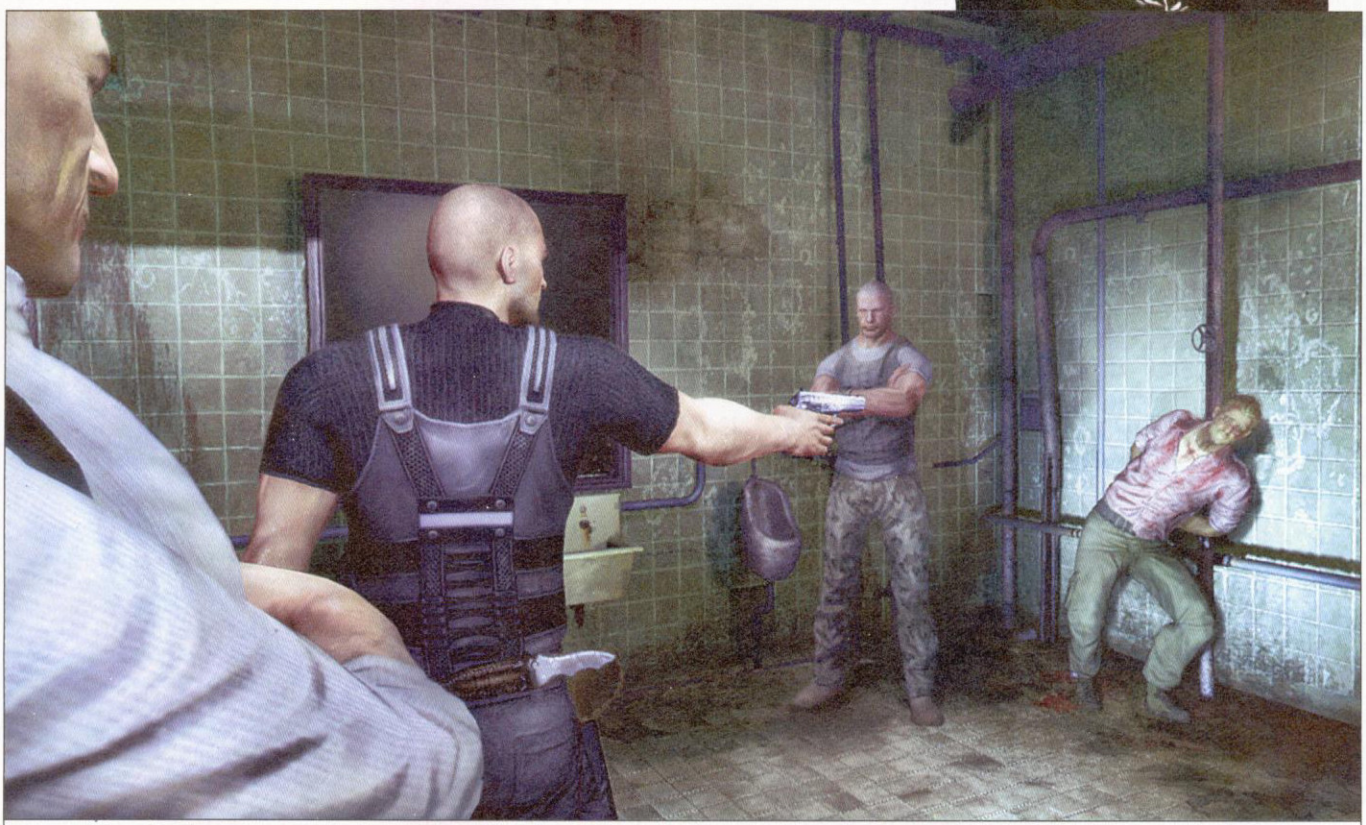


SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

»Die düstere Story tut der zuletzt etwas Mief ansetzenden Serie verdammt gut. Sams Charakterwandel vom obercoolen Superagenten zum gebrochenen Helden mit moralisch fragwürdigen Entscheidungen wirkt nicht aufgesetzt, sondern sehr interessant. Spielerisch hat sich nicht allzu viel getan: Gegner frühzeitig ausmachen, einen möglichst eleganten Plan überlegen und ausführen. Ich hoffe auf ein paar Überraschungen, damit Sams neues Abenteuer nicht nur im Punkt Grafik (die wirklich toll ist) neue Akzente im Genre setzt.«





Leben und sterben lassen: Sam muss das Vertrauen der **Terroristen** gewinnen. Dadurch wird er unter Umständen selbst zum Verbrecher.



Sam ist an verschiedenen Orten in der Welt unterwegs, darunter auch in einer kahlen **Eislandschaft**. Sein Outfit verändert sich entsprechend.



Sam kennt keine Gnade, wenn es um Terroristen geht. Dieser **Söldner** hat gegen seine Schleich-Fähigkeiten keine Chance.

BATTLEFIELD 2142



Die Entwicklung geht gut voran, die Macher zeigten uns den brandneuen Spielmodus Titan. Der hat es im wahrsten Wortsinn in sich.



FAKTEN	
Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Dice
Version	Pre-Alpha
Termin	Herbst 2006

Kurz zum Szenario: Nach einer neuen Eiszeit kämpft die Menschheit um die wenigen verbliebenen Ressourcen. Die Menschheit, das sind bis zu 64 Spieler, die für die Europäische Union oder die Panasiatische Koalition kämpfen. Neben dem populären **Battlefield**-Spielmodus Conquest dürfte vor allem die neue Variante Titan für Dauermotivation sorgen. Der Titan ist eine riesige, fliegende Festung, die der jeweilige Commander steuert. Einziges Ziel in diesem Modus ist, den Titan zu sprengen, indem ein Spieler am Reaktorkern (wie in **Star Wars**) eine Sprengladung anbringt. Was so simpel klingt, ist eine gewaltige militärische Operation. Denn natürlich ist der Titan schwer bewaffnet und durch viele Lasertürme geschützt. Bevor ein Soldat auch nur eine kleine Chance hat, ins Innere zu gelangen, müssen die Verteidigungsanlagen zerstört werden. Das wollen die Gegner natürlich verhindern, außerdem ihrerseits unseren Titan vernichten. Den Rest können Sie sich denken: erbitterte Schlachten an bestimmten Brennpunkten.

Im Brennpunkt brennt es

Entwickler Dice will mit einfachen Mittel erreichen, dass sich die Kämpfe nicht mehr in zu viele kleine Scharmützel aufspalten. Ständige Brennpunkte werden nämlich die Raketensilos auf den Titan-Maps sein, von denen aus mit schweren Geschossen die Schutzschirme der Titanen geknackt werden können. Da beide Seiten diese Silos komplett in ihrem Besitz brauchen, dürfte dort zunächst am meisten gekämpft werden. Sobald ein Titan sturmreif geschossen ist, wird sich die Action dorthin verlagern. Durch den Kampf um die Silos wird der Transport der eigenen Truppen von der Basis aus deutlich wichtiger, was Piloten aufwertet. Auch Squad-Leader sind im Titan-Modus wichtiger als je zuvor, den sie können ihr Team mit Jump-Pads ins Zielgebiet katapultieren.

Florian Stangl



Im Innern des Titanen: Hier müssen Sie die **Sprengladung** platzieren, um das Mutterschiff der Gegner zu zerstören. Und dann so schnell wie möglich raus!



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Es wurde ja wirklich Zeit, dass zum Conquest-Modus eine neue und gleichwertige Variante hinzukommt. Titan könnte die Battlefield-Reihe spielerisch tatsächlich deutlich voranbringen. Dass sich erst mal alles auf die Raketensilos konzentrieren muss, halte ich für eine gute Idee; davon erwarte ich wesentlich härtere Kämpfe. Auch das schrittweise Vorrücken auf und im Titan selbst erinnert an eine kleine, missionsbasierte Kampagne. Da ist es sinnvoll, dass die vier Klassen nicht ausschließlich beim Respawn gewechselt werden können, sondern ich mich auch durch die einzelnen Teile meiner Ausrüstung auf die jeweilige Aufgabe einstellen kann.«



Im Titan-Modus müssen beide Seiten zuerst **Raketensilos** einnehmen, um die Schutzschilde des Titan zu knacken.



Hier wird ein Titan beschossen. Erst wenn die Schirme aus sind, können **Bodentruppen** den dicken Brocken entern.

FAKTEN	
Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Irrational Games
Version	Pre-Alpha
Termin	2007

BIOSHOCK

Nach sieben Jahren bekommt der kultige Genremix System Shock 2 einen Nachfolger: Bioshock platzt nahezu vor ungewöhnlichen Ideen.

Rapture hat bessere Zeiten gesehen. Einst als paradiesisches Ressort für die Speerspitze des menschlichen Genpools geplant, beherbergt die Unterwasserstadt nur noch Leichen und seltsame mutierte Wesen. Gebäude verfallen, Wasser dringt ein. Schuld daran trägt das Adam, ein süchtig machender Stoff, der die genetischen Eigenschaften verbessert.

Big Daddy, Little Sister

Direkt nach unserer Ankunft treffen wir auf die Big Daddys, riesige Mutanten in altmodischen Taucheranzügen. Sie schützen die Little Sisters – kleine Mädchen, die Adam aus herumliegenden Leichen extrahieren. Diese irrwitzigen Pärchen ignorieren uns, solange wir sie in Ruhe lassen. Sobald wir aber die Konfrontation suchen, macht Big Daddy uns zur Schnecke. Dumm nur, dass wir auf das Adam angewiesen sind, um in der feindlichen Umgebung eine Chance zu haben: Es dient nämlich als Lebensenergie.

Wie in **System Shock 2** gibt's in **Bioshock** ein Upgrade-System. An versteckten und von Feinden gut bewachten Plasmi-Quik-Stationen tauschen wir gesammeltes Plasma gegen neue Fähigkeiten ein. Um einen der Big Daddys abzulenken, sprühen wir ihn mit einem Stoff ein, der riesige Spinnenwesen anlockt. Während er abgelenkt ist, schnappen wir uns das gesammelte Adam. Oder wir tricksen eine Mutantin aus, indem wir ihr ein Peilgerät anheften. Das immer noch aktive (und auch für uns gefährliche) Sicherheitssystem der Unterwasserstadt ortet die Feindin und schickt Drohnen aus, die sie in Windeseile eliminieren.

Oft hilft nur brachiale Waffengewalt. Hirnloses Ballern scheitert aber an Munitionsknappheit. Die Geschichte erzählen übrigens die Toten: An ihnen finden wir Hinweise wie Notizen oder Audiofiles.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
HERVORRAGEND

»Auch auf die Gefahr hin, zu übertreiben: Bioshock ist bereits jetzt mein persönlicher Geheimtipp für den Shooter des Jahres 2007. Selten habe ich eine derart beklemmende Atmosphäre in einem Computerspiel gesehen. Selten eine nicht nur technisch, sondern auch künstlerisch so beeindruckende Umgebung, die mit ausgelutschten Weltkriegs- oder Science-Fiction-Szenarien nichts zu tun hat. Dazu kommt eine eindrucksvolle KI, die weit über dem üblichen ›Spieler entdeckt, töte Spieler‹-Verhalten steht. Das ist das Spiel, auf das ich als Riesenfan von System Shock 2 seit Jahren gewartet habe.«



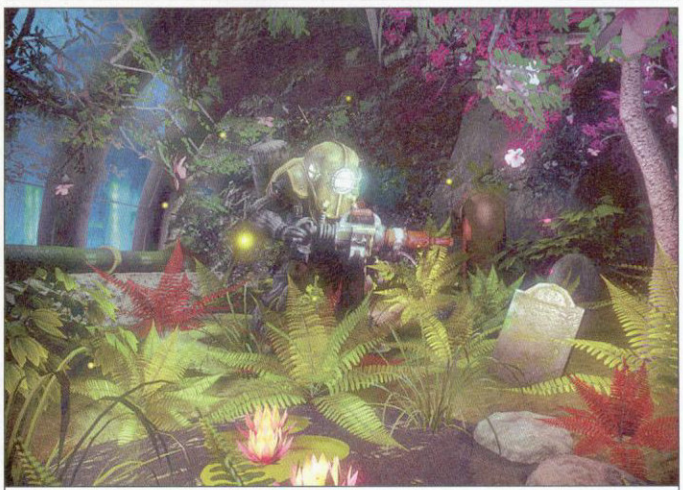
Mit einer **Kamera** dürfen Sie Bilder von Gegnern schießen und sie so analysieren. Je besser die Aufnahme, desto größer Ihr Vorteil im Kampf.



In Bioshock sind geskriptete Sequenzen wie diese hier die Ausnahme. Stattdessen soll die KI **dynamisch** auf Ihr Verhalten reagieren.



Big Daddy und Little Sister befinden sich auf der Suche nach kostbarem **Adam**. Manchmal müssen wir die beiden gegeneinander ausspielen.



Das Aussehen der Levels erinnert bisweilen an detaillierte Gemälde. Die bunten Farben der **Unreal-Engine 3** sind nicht jedermanns Sache.

SACRED 2

Schlechte Nachricht für Action-Rollenspieler: Von Diablo 3 fehlt auf der E3 jede Spur. Egal, dafür gibt's Sacred 2.

Nach **Sacred** und **Sacred: Underworld** bastelt Ascaron derzeit an einem weiteren Teil der beliebten Klickorgie. Wie gehabt kämpfen Sie sich durch etliche Monsterhorden und sind ständig auf der Jagd nach mächtigen Gegenständen. Zunächst aber wählen Sie eine von sechs unterschiedlichen Klassen. Darunter die aus dem ersten Teil bekannte Seraphim, ein Hochelf und ein Zombie-Zenturio. Die Geschichte verläuft je nach Charakter zumindest an manchen Stellen verschieden. Langes Marschieren soll dank klassenspezifischer Reittiere nunmehr der Vergangenheit angehören. Besonders im Bereich Grafik hat Ascaron im Vergleich zum Vorgänger einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

»Nachdem sich die Gütersloher in spielerischer Hinsicht schon lange nicht mehr vor der schier übermächtigen Blizzard-Konkurrenz verstecken müssen, ziehen sie im Bereich Präsentation auch noch rechts vorbei. Sacred 2 sieht dank vieler Licht- und Schatteneffekte, Tag- und Nachtsystem sowie einer ausgeklügelten Physik-Engine atemberaubend aus.

Sofern sich das Bug-Debakel des ersten Teils nicht wiederholt, kann eigentlich nicht viel schief gehen: Die süchtig machenden Grundzutaten sind bereits vorhanden. Ich freue mich wie ein Schnitzel aufs Frühjahr 2007.«



FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Ascaron
Version	Pre-Alpha
Termin	1. Quartal 2007

MEHRSPIELER-PLÄNE

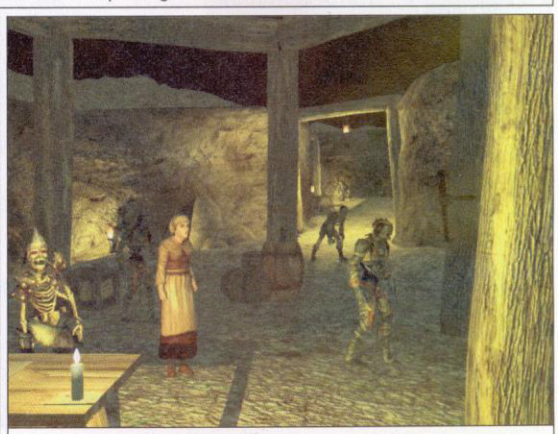
Wie genau der Multiplayer-Modus ausschaut, steht noch nicht fest. Er soll aber stärker gefördert werden als bisher. Auf die Frage, ob Ascaron eventuell eine Gebühr fürs Online-Spielen verlangen möchte, gab Geschäftsführer Holger Flöttmann Entwarnung: »Grundsätzlich bleibt das Online-Spielen in Sacred 2 kostenlos.«



Unser **Engel** ist ganz und gar nicht in Beschützerlaune. Neben der Seraphim gibt's fünf weitere Klassen.



Die Abenteuer sind nicht nur an der Oberfläche versteckt, sondern auch in düsteren **Verliesen**.



Es gibt unterschiedlichste Gegnertypen. Hier etwa müssen wir uns zahlreicher **Skelette** erwehren.

FAKTEN	
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Gearbox
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2007

BROTHERS IN ARMS 3

VIDEO

Hell's Highway entführt Sie und Ihr Team abermals in die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Der ist so realistisch in Szene gesetzt, dass sogar Steven Spielberg neidisch wäre.

Dominierende Grafiktechnologie der auf der E3 gezeigten Titel ist ohne Zweifel Epics mächtige Unreal-Engine 3. Aber **Brothers in Arms 3 – Hell's Highway** schafft es dennoch, aus der Masse an optischem Bombast wie ein Leuchtturm herauszuragen. Der Grund dafür: Kein anderer Shooter setzt derart stark auf Realismus.

Die Hölle in Holland

Diesmal verschlägt es das Team um Sergeant Matt Baker in die Niederlande des Kriegsjahres 1944. Dort läuft gerade die Operation Market Garden, eine wichtige Landungsmission alliierter Kräfte. Wir beobachten Baker, der in einen angeregten Plausch mit einem Kameraden vertieft ist.

Plötzlich bricht die Hölle los: Etwas im Laden hinter den Soldaten explodiert, das Fensterglas zerspringt in Tausend animierte Teile. Einer der Splitter bohrt sich schmerzhaft in Bakers Arm. Die besorgte Mimik des über uns gebeugten Kameraden wirkt wie der Rest der Spielsequenz absolut wirklichkeitsnah. Wir sehen Trümmerteile, einen Panzer, der in einer gigantischen Rauchwolke zerplatzt, sowie beeindruckende Licht- und Schatteneffekte. Obendrein bevölkern verängstigte Zivilisten die Szenerie. Geschickt platzierte Scriptsequenzen führen dazu, dass wir uns eher in einem Film als in einem Computerspiel wähnen.

Daneben hat sich an der Spielweise etwas getan. Wie üblich geben wir unseren Kameraden Kommandos wie »Angreifen« oder »Decken«. Zusätzlich beherrscht das Team nun verschiedene Kampfhaltungen. Darunter einen Schleichmodus, bei dem es hinter Mauern und Sandsäcken geduckt bleibt und nicht auf Feinde feuert.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
NICHT MÖGLICH

»So eindrucksvoll die gezeigte Sequenz auch ist: Sie ist zu kurz, um eine Aussage über die Qualität des Spiels zu treffen. Beim Vorgänger führt stets die gleiche Strategie (Angriff über die Flanke) zum Sieg. Ob die neuen taktischen Elemente daran was ändern, ist noch nicht abzusehen. Grafisch hievt Hell's Highway den Computer-Weltkrieg auf eine völlig neue Realismusebene. Mir geht das mit Bedacht auf die Thematik fast schon zu weit.«



Wir befehlen unserem **Team**, die Bewacher der gegnerischen Flak unter Feuer zu nehmen. Die Kameraden bleiben dabei geduckt.



Realistische Schatten, Mimik, Architektur und Deko-Details wie das Fahrrad verstärken den Eindruck, einen gut gemachten **Film** zu sehen.



Mit der **Bazooka** nehmen wir das feindbesetzte Gebäude ins Visier. Spektakuläre Treffer werden aus verschiedenen Perspektiven gezeigt.



Die **Bewaffnung** entspricht erneut dem damals üblichen Kriegsgerät. Während des Einsatzes dürfen wir auch Panzer und Jeeps steuern.

JUST CAUSE

Cooler als CJ, besser als Bond: Rico Rodriguez könnte der neue Lieblingsheld aller Actionfans werden. Mit Latino-Machismo, irren Stunts und gigantisch großer Spielwelt.

FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Avalanche
Version	Xbox 360
Termin	4. Quartal 2006

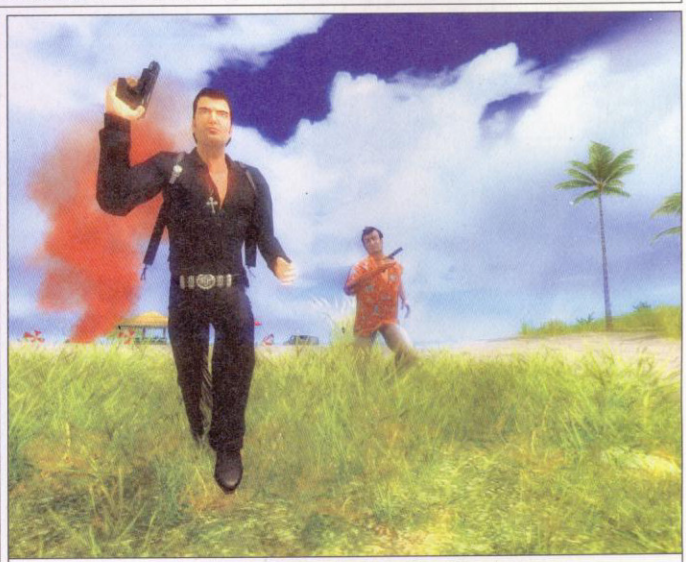
Kennen Sie Antonio Banderas? Top-Geheimagent Rico Rodriguez ist dem Latino-Schauspieler wie aus dem Gesicht geschnitten, inklusive Goldkettchen, schwarzem Anzug und Brusthaar-Toupet. Das muss man nicht mögen; es passt aber zur karibischen Inselumgebung wie die sprichwörtliche Faust ins Auge. San Esperito könnte malerischer nicht sein: saftig grüne Wälder und Gräser, strahlend blauer Himmel, paradiesische Sandstrände. Ausgerechnet an diesem traumhaften Ort hat sich ein korruptes Regime niedergelassen. Höchste Zeit für Rico, den üblen Drogen-Machenschaften der Diktatoren ein schmerzhaftes Ende zu setzen.



Das **Motorrad** ist eines von mehr als 80 unterschiedlichen Vehikeln. Ricos Spezialität: der rasante Fahrzeugwechsel.



Manchmal übernimmt eine Computerfigur das Steuer. Rico kümmert sich dann ums Geschütz. Gegen die **Jets** wäre eine Fliegerfaust nützlich.



Rico muss nicht alleine gegen das Regime kämpfen. Unterstützung gibt's von den anwesenden **Rebellen**. Ein Mehrspielermodus fehlt indes.

Das ist meine Insel!

Dazu bewegt er sich frei im riesigen Spielgebiet, erfüllt Story- und Nebenmissionen und schwingt sich auf rund 80 unterschiedliche Fahr- und Flugzeuge. Die Insel selbst ist in Zonen unterteilt. Mithilfe von Rebellen darf Rico die nach und nach erobern, indem er die in der jeweiligen Hauptstadt befindlichen Soldaten des Diktators ausschaltet. Die Belohnung: Sichere Häuser, in denen er frische Munition erhält und den Spielstand sichern kann. Grafisch beeindruckt die enorme Sichtweite, vor allem aus der Luft. Für die PC-Version sollten die Entwickler aber noch einen Zahn zulegen.

Zusammenfassend ist **Just Cause** also die Karibik-Version von **GTA San Andreas**. Im Gegensatz zu dessen Held CJ besitzt Rico aber keine Attribute, die sich mit der Zeit verbessern und ausbauen lassen. Dafür beherrscht er Stunts, die Rockstars Protagonisten vor Neid erblassen lassen würden.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

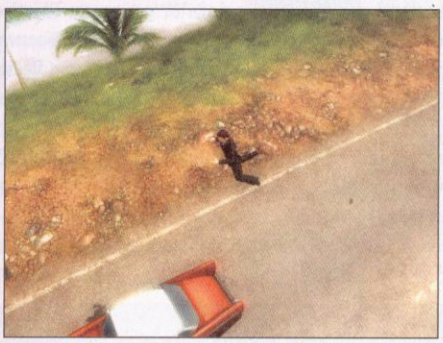
»Eine Mischung aus CJ (GTA) und Jack Carver (Far Cry) – das ist genau mein Ding. Die Befürchtung, das Machismo-Gehabe des Helden könnte peinlich sein, zerschlägt sich schnell, da Just Cause eine große Portion Augenzwinkern enthält. Alleine die ebenso halsbrecherischen wie hanebüchenen Stunts erinnern an die besten (und witzigsten) Momente diverser James-Bond-Filme. Zudem habe ich selten ein Spiel gesehen, das Größe und Freiheit so gut vermittelt wie Just Cause.

Sorge bereitet mir das Missionsdesign: Das Befreien der einzelnen Zonen läuft sehr gleichförmig ab. Meist muss ich einfach ein Dorf von feindlichen Soldaten säubern. Ich hoffe daher auf spannende und abwechslungsreiche Storymissionen; außerdem wünsche ich mir für die PC-Version noch etwas Feintuning an der Grafik. Ansonsten deutet alles auf einen Action-Hit hin. Ich freue mich drauf.«

'CAUSE I'M THE UNKNOWN STUNTMAN: DIE TRICKS DES RICO RODRIGUEZ



Raus aus dem Flugzeug, **Absprung** und ein Auto anvisieren. Per Leine darf Rico sich auch am Auto festmachen und sich ziehen lassen.



Ein Fallschirm ist nur aus großer Höhe ein Muss. Rico sollte aber das **Autodach** treffen, ansonsten wird die Landung sehr schmerzhaft.



Geschafft: Rico ist auf dem Dach gelandet. Jetzt nur noch den **Fahrer** mit einem kräftigen Schwung aus der Fahrerkabine befördern.



HAZE

Neben vielen Neuaufgüssen bekannter Titel im Portfolio von Publisher Ubisoft gab's auf der Messe auch eine echte Neuheit zu sehen: Der Ego-Shooter Haze setzt auf Atmosphäre und Story.



»Kennt ihr **Fahrenheit**?«, fragt Rob Yescombe im Stil eines Militärausbilders, bevor der laut seiner Visitenkarte freischaffende Autor uns **Haze** zeigt. Klar, kennen wir. »Das Spiel hat emotionale Tiefe und eine erwachsene Story. Aber ansonsten war's nicht toll! Im Gegensatz zu **Haze**! **Haze** hat Emotionen! Und ist ein brillantes Spiel!« Bevor wir seinem PR-Geplärre etwas entgegensetzen können, sind wir schon drin im Präsentations-Kino, und die Vorführung beginnt.

Film ab!

25 Jahre in der Zukunft: Wir sind Jack Carpenter, Söldner der zwielichtigen Mantis Corporation, und als solcher im südamerikanischen Urwald unterwegs. Warum, wissen wir nicht. Ebenso wenig sind uns die Motive des Konzerns klar. Ausgerüstet mit Hightech-Waffen, biologischen Implantaten und einigen schwer bewaffneten Kollegen im Rücken tasten wir uns vorsichtig durch die dichte Vegetation. **Haze** erinnert grafisch ein wenig an **Crysis**, auch wenn die Engine nicht ganz mit Cryteks Vorzeige-Shooter mithalten kann.

Es kommen einige feindliche Soldaten, die wir mit gezielten Schüssen aus dem Weg räumen. Plötzlich taucht vor uns ein Zivilist auf. Verzweifelt rudert er mit den Armen, fleht um sein Leben. Wir zögern. Einer unserer eigenen Soldaten stürmt vorbei und schießt den Zivilisten brutal über den Haufen. Die Präsentation ist vorbei. »Es wird eine emotionale Achterbahnfahrt«, sagt Rob Yescombe.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
NICHT MÖGLICH

»Dass Free Radical keine Grünschnäbel sind, haben sie bereits mit dem Horrorspiel Second Sight und dem nur für Konsolen erschienenen Ego-Shooter Time Splitters bewiesen. Tatsächlich machen die packend inszenierten ersten Spielszenen jede Menge Appetit auf mehr.

Bei vielen Ego-Shootern ist die Story eher notwendige Nebensache. Hier könnten die Entwickler mit ihrem starken Focus auf eine spannende und erwachsene Geschichte eine Nische erobern. Zum jetzigen Zeitpunkt lässt sich freilich noch nicht einmal erahnen, ob der ambitionierte Plan aufgeht. Am besten machen Sie sich selbst ein Bild – mit dem Trailer auf unserer DVD.«

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Free Radical
Version	Pre-Alpha
Termin	März 2007



Todesangst: Der Zivilist scheint zu ahnen, dass er gleich von unserem Kameraden niedergestreckt wird.



Die **Engine** gehört zu den Highlights der E3 und enthält neben einem Physiksystem aufwändige Schmankerl wie HDR-Rendering.



Das Spiel soll einen umfangreichen **Mehrspielermodus** enthalten. Zwei Teams treten wie in Battlefield gegeneinander an.

FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Midway
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2006

STRANGLEHOLD

Filme von John Woo sind blutige Ballettaufführungen: Elegant fliegen Kämpfer und Kugeln in Zeitlupe durch die Luft. In Stranglehold fliegen Sie ebenso elegant mit.

Sie sind Tequila. Auch wenn Sie keinen Alkohol mögen. Aber der Inspektor heißt nun mal Tequila. Falls es jetzt bei Ihnen klingelt, haben Sie sicher **Hard Boiled** gesehen, einen der besten Filme von Regisseur John Woo. Chow Yun-Fat spielt Tequila im Film, leiht ihm im Spiel sein Gesicht, so dass Sie Tequila sind. Sagten wir ja bereits.

Stranglehold soll die Geschichte von Hard Boiled fortsetzen, wobei uns auf der E3 von der Handlung rein gar nichts gezeigt wurde. Dafür aber, wie sich **Stranglehold** spielt und wie Midway Woos phantastische Kampfchoreographie in ein PC-Spiel umsetzt. Das gelingt überraschend gut: Mit nur einer Taste des Gamepads führen wir die Special Moves aus, abhängig von unserer Umgebung. Wenn wir an einer Treppe stehen, springen wir aufs Geländer und rutschen wild ballernd hinunter. Neben einem Servierwagen springen wir auf selbigen und rollern wild ballernd auf unsere Gegner los. An einer Brüstung hechten wir zum Kronleuchter, von dem aus wir baumelnd wild um uns ballern.

Während wir wild ballern (und unsere Gegner wild ballern), zerlegt es die Umgebung (gezeigt wurde ein Restaurant) höchst eindrucksvoll: Erst fliegen die Kacheln von der Wand, dann der Putz, dann die Mauerbrocken. Das Effektfeuerwerk ist mit das Beste, was wir bisher in Spielen gesehen haben. Was **Stranglehold** außer wild ballern noch bietet? Das wüssten wir auch gerne.

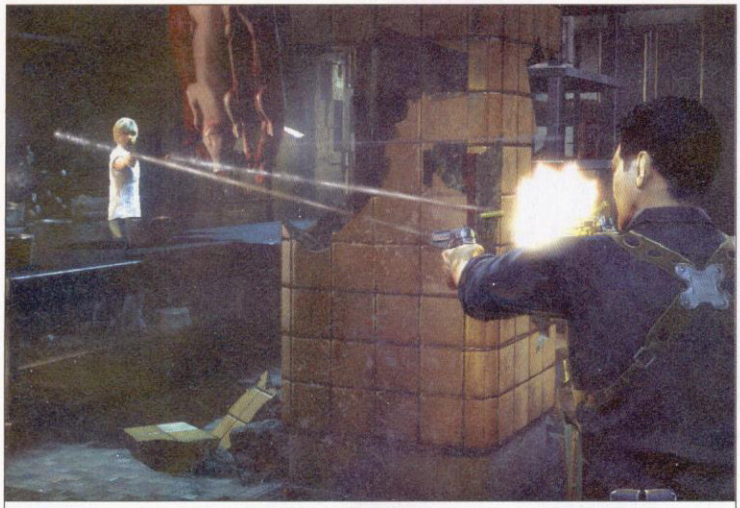
Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
GUT

»Stranglehold hat mich von der ersten Minute an begeistert, schließlich kenne ich alle Filme von John Woo und liebe Hard Boiled. Die intuitive Steuerung hat jeder nach wenigen Sekunden kapiert, die wilden Schusswechsel sind einfach phantastisch. Wenn ich und meine Gegner in nur drei Minuten ein Restaurant fein säuberlich in kieselsteingroße Teilchen zerballern, kommt einfach Freude auf. Sie fragen sich, warum meine Einschätzung dann nur gut ist? Weil nach zehn Minuten Ernüchterung eintrat. Ballern ist toll – aber nur Ballern? Von Handlung und Abwechslung war nichts zu sehen oder zu hören. Hoffentlich kommt da noch etwas, sonst wird Stranglehold gerade mal die fetzigste Moorhuhnjagd aller Zeiten.«



Auf diesem Bild ist gut zu erkennen, wie die Umgebung unter den Schießereien zu leiden hat. Die **Säule** in der Mitte war mal vollständig.



Inspektor **Tequila** ist Schauspieler Chow Yun-Fat wie aus dem Gesicht geschnitten. Kein Wunder, der ließ sich dafür ja auch digitalisieren.



So eine **Schweinerei**: Was Tequila mit den Ferkeln anstellt, passiert auch den bösen Buben im Spiel – sie werden fachgerecht durchlöchert.



Wo Inspektor Tequila auftaucht, darf der **Servierwagen** nicht fehlen. Ob es weitere Vehikel im Spiel geben wird, wissen wir noch nicht.



SPORE

Sims-Vater Will Wright startet durch: Spore dürfte das göttlichste aller Gottspiele werden. Und das größte. Und das umfangreichste.

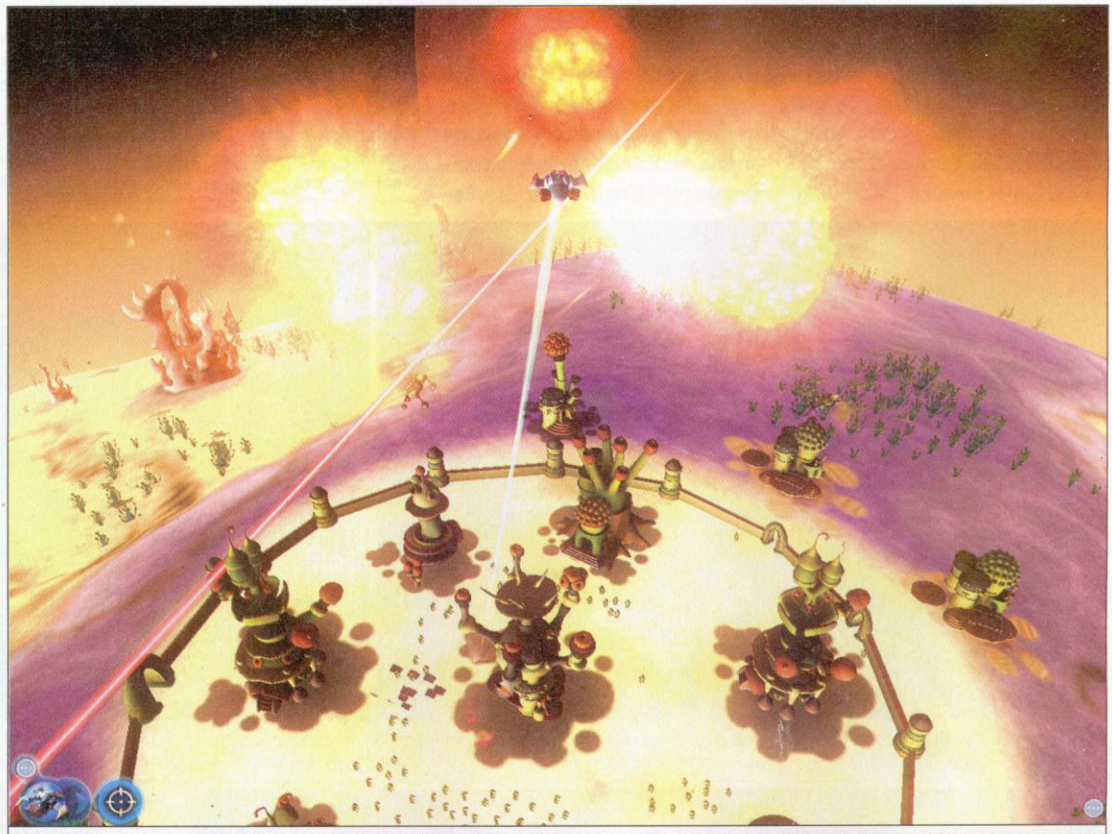


Von der Mikrobe zum Herrscher des Universums: Kult-Entwickler Will Wright macht's möglich. Genauer gesagt sein neues Spiel **Spore**. Das ist mittlerweile spielbar und einer der eindrucksvollsten Titel überhaupt. Es ist quasi ein episches **Sims**. Und ein buntes **Sim City**. Und ein kleines **Civilization**. Und typisch Will Wright. Doch der Reihe nach.

In der Ursuppe schwimmen wir zu Beginn des Spiels als winzige Mikrobe herum und fressen andere Einzeller. Das macht nicht nur satt, sondern versorgt uns mit fremder DNA. Mit genügend neuen Genen dürfen wir in den kinderleicht zu bedienenden Kreaturen-Editor wechseln und dort unseren Evolutionssprung beginnen. Aus dem Einzeller formen wir mit der Maus eine Wurst, eine Kugel oder eine andere Form. Am linken Bildrand warten schon Symbole für Augen, Arme oder Beine, die wir einfach an unsere Grundform anflanschen. So entsteht in wenigen Minuten eine völlig neue Lebensform, die sich auch deutlich von denen anderer Spieler unterscheidet. Warum das wichtig ist, erfahren Sie noch!

FAKTEN

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Maxis
Version	Pre-Alpha
Termin	1. Quartal 2007



Wir greifen ein fremdes Volk an, das sich erbittert wehrt. Das **Universum** wird von anderen Spielern bevölkert.



Das Urzeitwesen ist verliebt. Durch Fortpflanzung kann unser Viecherl einen ganzen **Stamm** gründen.



Andere Kreaturen haben Hunger, wir müssen unseren **Nachwuchs** gegen den Angreifer verteidigen.



Spannender Landgang

Sobald unsere neue Kreatur alle gewünschten Gliedmaßen und auch ein Maul hat (zum Fressen und Balzen), verzieren wir sie mit Farben und Mustern. Selbst wer künstlerisch völlig unbegabt ist, kommt durch die intuitive Steuerung schnell klar. So entstehen immer wieder neue Viecher, die mal putzig, mal gefährlich, mal elegant aussehen. Und nicht nur das: Je nach Anordnung und Art von Gliedmaßen und Körper bewegt sich unser Tier unterschiedlich, wird Fleisch- oder Pflanzenfresser.

Raus aus der Ursuppe, ab aufs Land: Unsere Kreatur hüpft, krabbelt oder kriecht durch eine Urzeitwelt, die bevölkert ist von vielen anderen Rassen. Wieder gibt es Fleisch- und Pflanzenfresser, große und kleine Viecher, gefährliche und harmlose. Mit Maus und Tastatur steuern wir unser Geschöpf wie in einem Actionspiel, beobachten das pulsierende Leben um uns und suchen Nahrung. Doch Vorsicht: Leckere Eier zum Beispiel werden von Mami und Papi bewacht! Wir fressen also nur kleineren Tieren den Nachwuchs weg, um die größeren machen wir einen weiten Bogen.

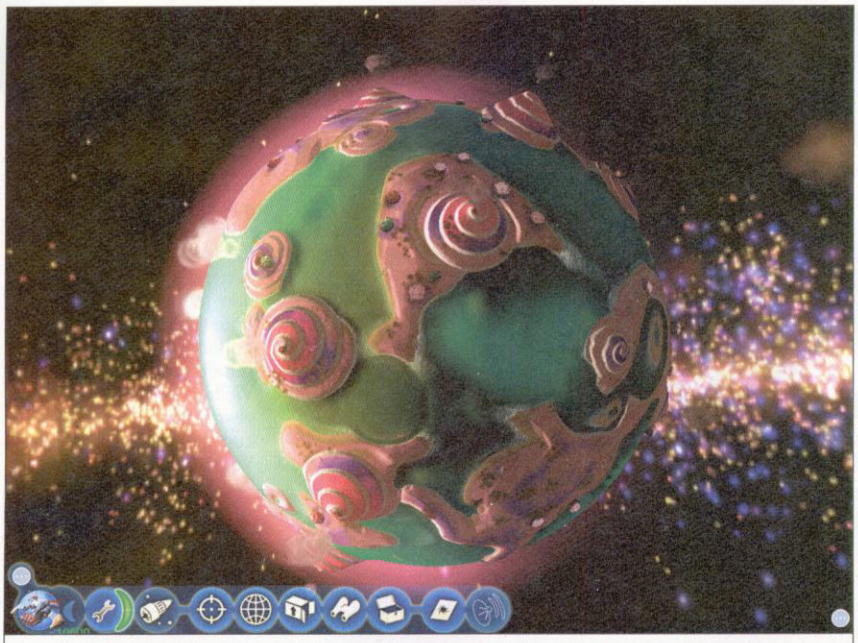
Putzig: Unser Viecherl muss nicht einsam bleiben, sondern kann sich verlieben. Natürlich nur in Artgenossen der eigenen Rasse, aber so entstehen nach und nach Herden und irgendwann der nächste Evolutionssprung.

Städtebau und Weltraumschlacht

Aus der Herde wird ein Stamm, der nach und nach immer größere Teile des Planeten besetzt. Die Kreaturen entwickeln sich weiter, bauen Kulturen und Städte auf. Abhängig von der Spielweise sollen es schließlich Völker von Künstlern, Händlern oder Kriegern werden können. Auch die Gebäude unterscheiden sich, und der Spieler baut ähnlich **Sim City** eindrucksvolle Metropolen, handelt oder unterjocht andere Völker des Planeten.

Wieder ein Zeitsprung: Unser Volk hat die Raumfahrt erforscht, wir düsen mit einem kleinen Ufo über un-





Wir haben einen Planeten entdeckt. Im Hintergrund sind weitere **Sonnensysteme**.



Kommunikation ist wichtig. Hier sprechen wir mit anderen Tieren aus unserem Stamm.

Der Kreaturen-Editor

Selbst wer keine Ahnung von 3D-Software und Biologie hat, baut mit dem praktischen Editor im Handumdrehen neue Kreaturen. Sie packen einfach mit der Maus eine Stelle des Körpers und ziehen sie in die gewünschte Form. Vom linken Bildrand holen Sie das passende Maul, die gewünschten Augen und Gliedmaßen. Mit ein bisschen Herumspielen entsteht so Ihr neues Viech.

Im nächsten Schritt bemalen Sie es mit Farben und Mustern. Um die passende Anordnung auf dem Körper kümmert sich der Editor vollautomatisch. Fertig!





seren Himmelskörper. Mit der Maus flitzen wir mal tief über die Oberfläche, mal sondieren wir die Weltkugel aus großer Höhe. Und steigen weiter in den Weltraum auf, sehen unser Sonnensystem. Flott geht es zum Nachbarplaneten, auf dem wir Tiere einfangen, die unseren Genpool erweitern. Wozu? Ganz einfach: Damit können wir neue Lebensformen züchten und sie zum Beispiel als Kämpfer einsetzen.

Schließlich verlassen wir das Sonnensystem und entdecken fremde Welten. Wir attackieren eine unbekannte Zivilisation, legen eine Stadt in Schutt und Asche. Die Reaktion ist heftig, wir müssen fliehen und steuern eine steinzeitliche Welt an. Deren Bewohner sind davon dermaßen beeindruckt, dass sie uns als Götter verehren. Prima!

Unendliches Online-Universum

Der Clou bei all dem: Das Universum stammt nur zum Teil von Maxis. Der Rest besteht aus Planeten anderer Spieler, **Spore** holt sich alle nötigen Angaben aus einer weltweiten Online-Datenbank. So können Sie sich schließlich mit anderen Spielern verbünden oder sie bekämpfen und gemeinsam die Missionen bewältigen, die Will und sein Team anbieten wollen.

Florian Stangl





Florian Stangl im Gespräch mit **Will Wright** (46): Der Sims-Erfinder arbeit an seinem ehrgeizigsten Spiel.

FLORIAN STANGL



Einschätzung
SEHR GUT

»Kein Spiel der E3 hat mich so fasziniert wie Spore. Ich bin schon jetzt sicher, dass Spore Strategieveteranen genauso wie Einsteiger fesseln wird. Die Steuerung ist intuitiv, die Grafik putzig, das Universum endlos – uns steht ein echter Zeitfresser ins Haus. Will Wright ist drauf und dran, seinen riesigen Erfolg von Die Sims zu wiederholen, denn Spore wird auch Frauen ansprechen (»Och, ist das Tierchen süß!«). Wer keine Lust auf Niedlichkeiten hat, geht mit einem fiesen Monster auf seine Umwelt los. Wichtig ist, dass Maxis genügend spannende Missionen entwirft, um Spore dauerhaft am Leben zu erhalten. Außerdem erscheint mir zurzeit die Vielfalt der Kreaturen noch etwas zu eingeschränkt – zum Beispiel gibt es keine Vogelwesen.«



Eine **Zivilisation**, die uns freundlich gesinnt ist. Die Bauwerke sollen sich abhängig von Ihrer Spielweise unterscheiden.



VIDEO

MEDIEVAL 2

21 Völker, 250 Einheiten, 450 Spieljahre, 40 Entwickler: Medieval 2 – Total War ist ein Strategiespiel der Superlative. Nie sahen gigantische Massenschlachten besser aus!

FAKTEN

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Creative Assembly
Version	Pre-Alpha
Termin	2007

GESCHICHTSSTUNDE

Medieval 2 spielt von 1080 bis 1530 nach Christus. Die turbulente Periode des **Mittelalters** ist der ideale geschichtliche Hintergrund für spannende Schlachten: Während des Spielverlaufs erleben Sie Kreuzzüge, sind beim Kampf gegen Mongolen und der Entdeckung des Schießpulvers dabei und helfen letztlich bei der Eroberung Mittelamerikas.

Stolz präsentieren uns die Entwickler die von Grund auf überarbeitete Grafik-Engine. Die kann nämlich doppelt so viele Polygone darstellen wie in den Vorgängern. Und tatsächlich, nah herangezoomt unterscheiden sich die Einheiten in der Masse voneinander und wirken nicht mehr, als würden sie vom Klonkrieger-Planeten Kamino stammen. Zudem sind die Animationen dank Motion-Capturing deutlich abwechslungsreicher: Die Soldaten stehen nicht einfach nur herum. Sondern blicken sich um, bewegen die Gliedmaßen, plappern mit dem Nebenmann.

Wir sind Papst

Doch bevor es in die Schlacht geht, sind wir zunächst auf der rundenbasierenden Strategiekarte unterwegs. Die erinnert uns an den ersten Teil. Lediglich die Auflösung hat sich verdoppelt. Außerdem gibt's akustische Infos über ein Gebiet, sobald wir mit der Maus darüberfahren. Hier verschieben wir nicht nur Einheiten, sondern betreiben auch jede Menge Diplomatie. Die ist nämlich wesentlich wichtiger als noch in **Rome** oder im ersten **Medieval**. Nehmen wir etwa die Prinzessin, eine exzellente Diplomatin. Die umtriebige Dame kann unter Umständen einen feindlichen General zu einem ausgiebigen Schäferstündchen überreden. Klappt der Flirt, kämpft der bezirzte Feldherr fortan auf unserer Seite.

Ebenso lohnt es sich, einen Pakt mit dem Klerus zu schließen. Wenn wir etwa im Auftrag Seiner Heiligkeit Priester als Missionare losschicken, dankt es uns der Papst, indem er in einem Land unserer Wahl einen Kreuzzug ausruft. Mit Unterstützung des heiligen Stuhls ist die Schlacht bedeutend einfacher zu meistern.

Im 3D-Echtzeitkampf soll sich die KI deutlich klüger verhalten als in **Rome**. Zudem gibt es jetzt Unterschiede beim Terrain und schwer passierbares Gebiet. Im Punkt Sound und Sprachausgabe hat sich ebenso viel getan wie bei der Optik: Besitzer einer Dolby-Digital-Anlage können sich bereits jetzt auf eine amtliche Untermalung der Scharmützel freuen.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

»Ich geb's zu: Eigentlich mag ich die Total-War-Spiele nicht. Die Massenschlachten fand ich immer zu künstlich. Und die Mixtur aus Echtzeit-Kampf und Runden-Strategie wirkt auf mich wie nichts Halbes und Ganzes.

Medieval 2 hingegen hat auf Anhieb eine sehr gute Position auf meiner privaten E3-Bestenliste erobert. Die Entwickler haben nämlich beide Modi verbessert: Die Echtzeit-Schlachten sind in ihrem optischen und akustischem Bombast absolut phantastisch, und die frischen Diplomatie-Optionen geben dem Strategie-Teil den dringend benötigten Kick. Wenn die Entwickler bei KI und Balancing nicht pennen, erobere ich liebend gern das Mittelalter.«



Der Eindruck, die gepanzerten Ritter wären eineiige Zwillinge, täuscht. Creative Assembly hat den einzelnen Soldaten unterschiedliche **Verhaltensmuster** und Gesichter verpasst.



Einige Einheiten haben **Spezialfähigkeiten**, die großen Einfluss auf die Schlacht nehmen.



Vor der Schlacht gibt's eine **Ansprache**. Die ist deutlich länger als in den Vorgängern.

C&C 3

Die altehrwürdige Echtzeit-Strategieserie kommt zurück: Im dritten Tiberiumkrieg treffen wir auf alte Bekannte.

Als uns Producer Mike Verdu von EA Pacific **C&C 3** (Untertitel: **Tiberium Wars**) vorstellt, spricht er so gut wie gar nicht von Taktik oder Strategie. Auch kaum von der neuesten Version der Sage-Engine, die schon **Schlacht um Mittelerde 2** befeuerte. Er geht im Detail darauf ein, wie wichtig ihm und seinem Team diesmal Handlung und Spielwelt sind. **C&C** kehrt zurück zu seinen Wurzeln, zerrt den fiesen Kane wieder ins Rampenlicht und packt GDI sowie Nod in eine von Tiberium zerfressene Erde des Jahres 2047. Die Geschichte wird mittels Videoeinspielern erzählt, die aufwändig gefilmt werden. Die meisten Einheiten wie Orcas sind altbekannt, einige neue kommen hinzu.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
NICHT MÖGLICH

»Zu sehen gab es auf der E3 lediglich ein Rudel Orcas, das ein Haus in Schutt und Asche ballerte. Und zwei Mammuts, die rumballerten. Und Konzeptzeichnungen, die beweisen sollen, wie detailverliebt die Entwickler an der Handlung und der Spielwelt arbeiten. Für eine seriöse Einschätzung reicht das nicht. Gut ist aber, dass das gleiche Team auch schon an C&C Generäle sowie den beiden Mittelerde-Spielen arbeitete. Hoffentlich äußern sich die Jungs nach der trockenen Theorie bald konkret, wie sich die C&C-Serie spielerisch weiterentwickeln soll.«

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	EA Pacific
Version	Pre-Alpha
Termin	2. Quartal 2007



Mehr zeigten die Entwickler nicht vom Spiel: **Orcas** und Mammuts zerballern eine Ruinenstadt.



Eine Stadt in den USA im Jahr 2047, und am Stadtrand lauert schon das **Tiberium** – wie eine neue Eiszeit.



Praktisch: Mit den **Trägerschiffen** können wir dem Feind vom Meer aus in den Rücken fallen.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Digital Reality
Version	Alpha
Termin	September 2006

WARFRONT



Zweiter Weltkrieg, aber endlich mal erfrischend anders: Ähnlich C&C Alarmstufe Rot ermöglicht das alternative Szenario originelle Einheiten und Strategien.

Dass in **Warfront** der Zweite Weltkrieg anders verläuft als in echt (Hitler wird früh ermordet, ein neues Regime übernimmt, Deutschland erobert England, Amerika will es befreien), hat zwei Vorteile: Digital Reality ersparen uns ausgelutschte Kampagnen und haben außerdem mehr Freiheiten beim Einheitendesign. Beides nutzen die ungarischen Entwickler (**Afrika Korps vs. Desert Rats**) wie weiland Westwood für **C&C Alarmstufe Rot** geschickt aus. In diversen Skirmish-Partien amüsierten wir uns zum Beispiel mit dem Eispanzer, der feindliche Einheiten einfriert und so zur schnellen Beute unserer Truppen macht. Oder die Exoskelette der Deutschen, die wie altmodische Mechs aussehen und mit schweren MGs sowie Raketen angreifen.

Auch witzig: Alle Fahrzeuge können wir direkt steuern, uns in Geschützen sogar höchstselbst hinters Kanonenrohr klemmen. Dann ballern wir in der Ego-Perspektive auf angreifende Flugzeuge oder Panzer. Wer das nicht will, muss es aber nicht, doch Spaß hat es uns allemal gemacht.

Fähige Helden

Über die Qualität der beiden Kampagnen lässt sich nur wenig sagen, sie sind noch nicht fertig. Gut ist, dass es auf Seiten der Alliierten und der Achse jeweils Helden gibt. Deren Spezialfähigkeiten sollen mehr taktische Tiefe ins Geschehen bringen. So kann zum Beispiel der Deutsche Roland Hellmann die Schussweite naher Einheiten steigern. Auch viel versprechend: der Mehrspielermodus mit weltweiter Rangliste.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Als Fan von Alarmstufe Rot spricht mich Warfront spontan an. Die Einheiten sind witzig und stimmig, die Grafik ist erstklassig. Das gesamte Szenario wirkt ausgereift und durchdacht. Aufgrund der Erfahrung von Digital Reality gehe ich schon jetzt davon aus, dass die Missionen wie in ihren früheren Werken gut gemacht sein werden. Ich freue mich schon auf die ersten Massenschlachten in diesem Herbst!«



Cool: Unser **Eispanzer** friert einen Gegner ein, während die Schlacht zwischen Deutschen und Russen erbittert weitergeht.



Witziges **Detail** ist die Möglichkeit, selber hinter einer Flak oder einem anderen Geschütz angreifende Flugzeuge abzuballern.



Diese Bomber können Sie nicht selbst steuern, sondern nur anfordern. Unten rechts schwebt ein **Senkrechtstarter** der Alliierten.



Dicke **Explosionen**, umknickende Bäume: Warfront bietet einiges fürs Auge und wirkt sehr stimmig. Am Interface wird noch gearbeitet.

ANNO 1701

Anno 1701 wird nicht nur das schönste Aufbauspiel aller Zeiten, sondern hat das Zeug, auch das beste zu werden. Wir segelten schon mal zu den neuen Inseln.



FAKTEN

Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler	Related Designs
Version	Pre-Alpha
Termin	3. Quartal 2006

Tolle Grafik ist bei weitem nicht alles. Bei **Anno 1701** ist es aber legitim, primär darauf einzugehen. Zum einen, weil es natürlich einfach Spaß macht, seinen fleißigen Siedlern beim Wuseln zuzuschauen. Zum anderen aber, weil Related Designs es als erster Entwickler geschafft hat, in einem Aufbauspiel weitgehend auf ausladende Zahlenkolonnen als zentrales Spielelement zu verzichten. Statistiken und Diagramme gibt es dennoch, da Profis und Detailfummler kaum darauf verzichten würden. Da aber viele **Anno**-Spieler lieber direktes Feedback ihrer Bevölkerung erhalten wollen, steckt die Grafik voller wichtiger Details: Eine muntere Blaskapelle signalisiert Zufriedenheit, zwei prügelnde Zecher zeigen, dass etwas im Argen liegt.

Spielerisch wird das bewährte **Anno**-Prinzip durch rund 100 optionale Quests (z.B. einem freien Händler bestimmte Waren liefern), Sabotage, Spionage und Demagogie sowie ein optimiertes Kampfsystem angereichert, außerdem soll es (diesmal wirklich!) einen Mehrspielermodus für bis zu vier Siedler geben, über LAN und Internet. Vor allem im Multiplayer dürften die Naturkatastrophen für Frust und Schadenfreude sorgen.

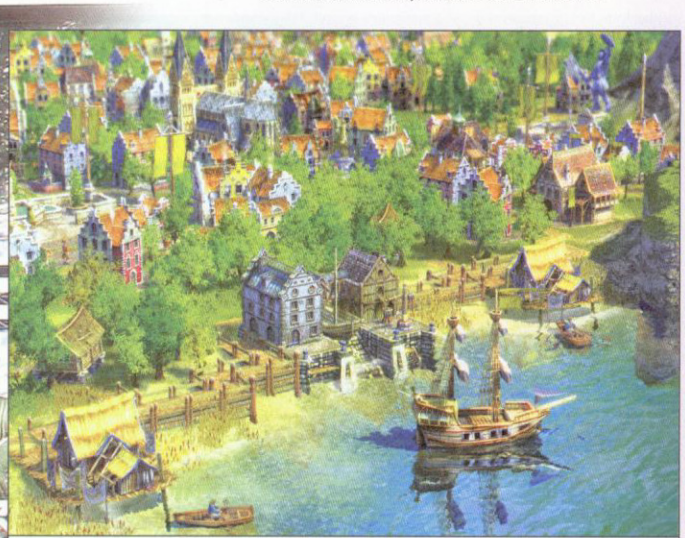
Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

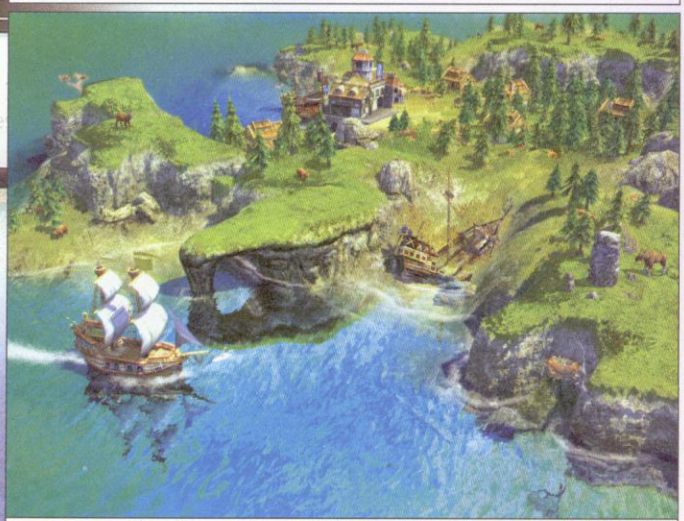
»In die Grafik habe ich mich spontan verliebt. Vor allem, weil sie nicht zum Selbstzweck so detailliert ist, sondern tatsächlich fast alle wichtigen Informationen für den Spieler liefert. Auch die anderen Neuerungen klingen so, als hätten Related Designs der Anno-Community sehr genau zugehört und würden viele der Wünsche und Vorschläge berücksichtigen. Auf die neuen Seegefechte und das verbesserte Kampfsystem bin ich schon neugierig, die waren noch nicht zu sehen.«



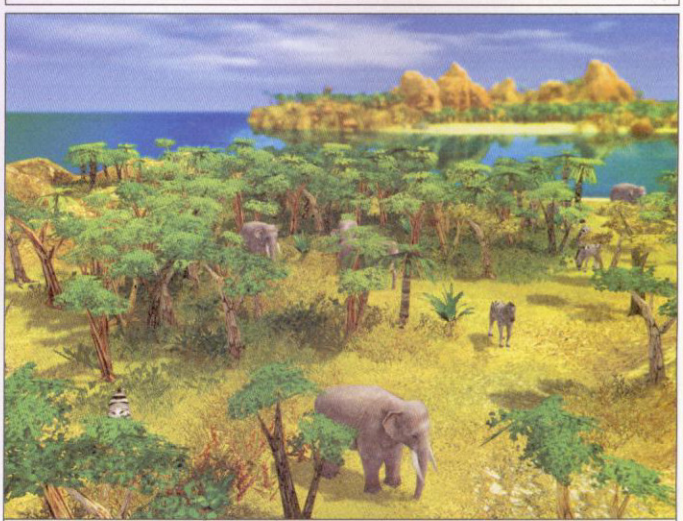
Anno-Veteranen erkennen an den gemischten Baustilen, dass es weiterhin fünf **Ausbaustufen** von den Pionieren bis zu den Aristokraten gibt.



Walfang ist wichtig: für die Versorgung der Bevölkerung und für den Handel. Die Wale sehen Sie in echtem 3D unter Wasser schwimmen.



Auf diesem Bild ist hervorragend zu sehen, wie organisch die **Landschaften** aufgebaut sind und wie sich die Gebäude einfügen.



Neben nordisch-europäischen Gebieten segeln Sie auch in südländisch-afrikanische Bereiche. Natürlich mit passender **Fauna** und **Flora**.

SUPREME COMMANDER

Knallharte Echtzeit-Strategie ganz, ganz groß – das neue Spiel von Gas Powered Games lässt Sie blitzschnell von der einzelnen Einheit zur weltweiten Übersicht wechseln.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Gas Powered Games
Version	Pre-Alpha
Termin	1. Quartal 2007

Am Anfang steht der Basisbau, das ist in **Supreme Commander** nicht anders. Allerdings nur am Anfang, denn hier nehmen Sie Ihre Festung von Mission zu Mission mit, fangen also nicht immer wieder bei Null an. So haben Sie mehr Zeit, sich auf Ihre Armeen zu konzentrieren, die sich im Verlauf der drei Kampagnen (eine pro Fraktion) über die ganze umkämpfte Welt verteilen. Das klingt kompliziert, ist es aber nicht. Blitzschnell zoomen Sie von einer einzelnen Einheit so weit in die Höhe, dass Sie gleich mehrere Kontinente auf einmal sehen. So planen Sie Ihre Angriffe, wobei Ihnen bei der Ausführung »Coordinate Attack« hilft: Damit schlagen die ausgewählten Truppen automatisch zeitgleich zu, während Sie sich schon wieder anderen Schauplätzen zuwenden.

Trotz vieler unterschiedlicher Einheitentypen ziehen die Entwickler das Stein-Schere-Papier-Prinzip konsequent durch, was vor allem in den Mehrspielerpartien für bis zu acht Strategen für perfekte Balance sorgen soll. Grafisch setzt **Supreme Commander** vor allem auf riesige Effekte, besonders die Nuklearschläge sind eindrucksvoll, wenn sie Bäume wie Streichhölzer umknicken.

Florian Stangl



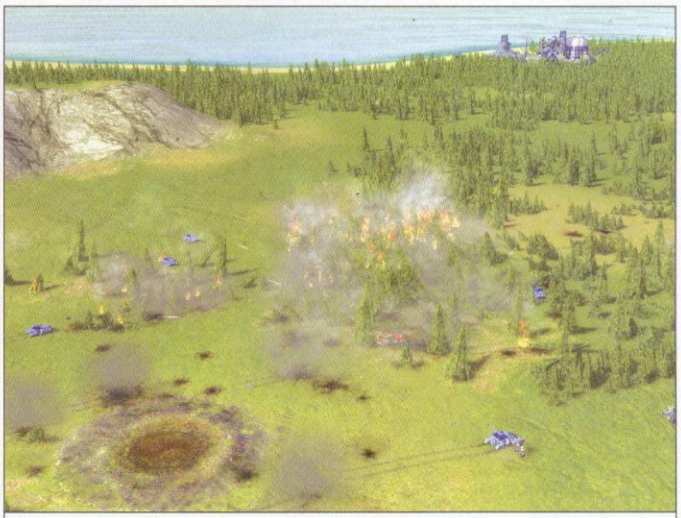
FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

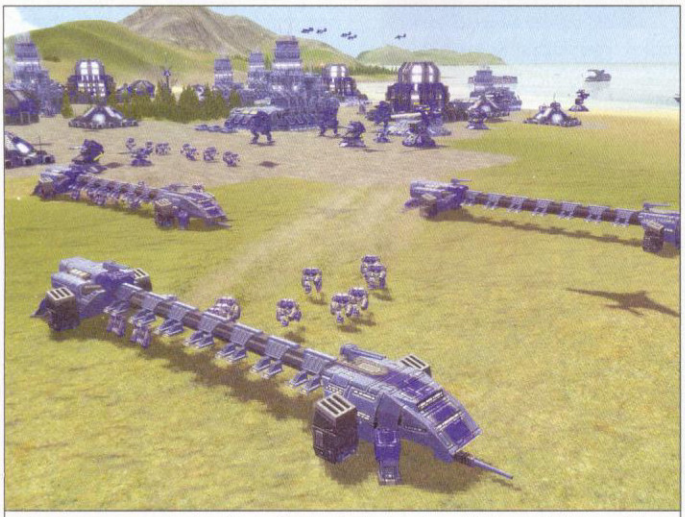
»Supreme Commander wird Echtzeit-Strategie für Stressresistente. Nicht ohne Grund unterstützt es die Möglichkeit, mit zwei Monitoren gleichzeitig zu spielen. Die Schlachten sind gewaltig, weil sie sich schnell über die ganze Welt erstrecken. Dutzende Einheiten stürmen aufeinander zu, ständig rummst und scheppert es – nichts für schwache Nerven! Da Land-, Luft- und Seekampf gleichermaßen wichtig ist, werden sich erfahrene Strategen so richtig austoben dürfen. Ob Einsteiger da mitkommen, ist noch zweifelhaft.«



Ein Vorstoß der Cybran: Der riesige **Spinnen-Cyborg** ist eine der stärksten Einheiten, kann aber durch mehrere kleine Gegner zerstört werden.



Kollateralschaden: Wenn eine große Einheit vernichtet wird, können **Druckwelle** und Trümmerteile auch nahe Truppen zerstören.



Die **Transporter** sind unbewaffnet, doch die eingeklinkten Einheiten können auch im Flug feuern. Ideal, um so in der Gegnerbasis zu landen.



Eine **Seeschlacht**, die ist lustig: Um die drei Kampagnen zu gewinnen, müssen Sie an Land, zu Wasser und in der Luft erfolgreich sein.

JOINT TASK FORCE

Die Presse spielt eine zentrale Rolle, neuerdings auch im Krieg: Bei Joint Task Force müssen Sie aufpassen, wie die Medien über Ihre Arbeit als Kommandant berichten.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Mithis
Version	Pre-Alpha
Termin	September 2006

In **Joint Task Force** haben Sie es nicht nur mit militärischen Gegnern zu tun, sondern auch mit Problemen in den eigenen Reihen. In Form von Journalisten, die Ihre Truppe zu Einsätzen rund um die Welt begleiten. Das zwingt Sie oft, anstatt mit der Brechstange lieber mit Fingerspitzengefühl vorzugehen. Kollateralschäden sollten Sie also tunlichst vermeiden, sonst geht Ihre Reputation den Bach runter. Und nur mit Reputation schicken Ihnen Ihre Bosse von den UN Verstärkung.

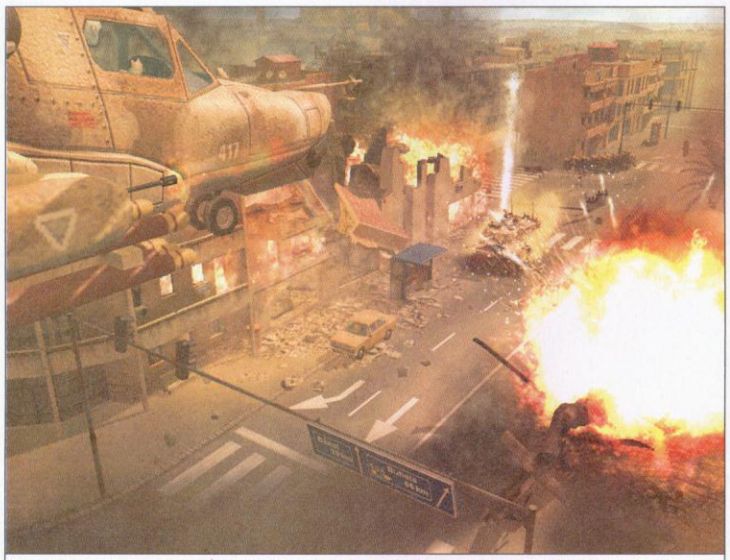
Das ist nicht die einzige Besonderheit. Die Karten der fünf Kampagnen sind zu Beginn nur teilweise zugänglich. Erst mit dem Erfüllen von Nebenaufträgen schalten Sie diese Bereiche frei, um so unter anderem mehr Reputation zu erlangen. Sie können das ignorieren, dann wird das Spiel aber schwieriger, und Sie müssen besser auf Ihre Truppen achten. Die nehmen Sie nämlich von Einsatz zu Einsatz mit. Die Soldaten steigen so levelweise auf und können ab Level 4 sogar zu Helden befördert werden und Spezialfähigkeiten einsetzen.

Panzerfahrer oder Sniper?

Eine weitere wichtige Rolle spielt die Ausrüstung Ihrer Armee. Jeder Soldat kann eine Sekundärwaffe tragen, etwa ein Scharfschützengewehr oder Granaten. So stellen Sie Ihren Trupp je nach Mission zusammen. Praktisch: Waffen und Ausrüstung können Sie unter den Soldaten beliebig tauschen. Noch praktischer: Sie dürfen jederzeit eine ausgewählte Einheit direkt steuern, zum Beispiel mit einem Panzer herumballern oder als Sniper gezielt Gegner ausschalten.

Während der Einsätze füllen riesige Explosionen den Bildschirm, rennen Dutzende detaillierter Einheiten im Gelände. Die Medien berichten mittels Videofenstern, was Sie gerade treiben. Grafisch besonders gelungen ist der kolumbianische Dschungel, Somalia und Bosnien wirken dagegen etwas karg.

Florian Stangl



Könnte aus **Black Hawk Down** stammen: In Somalia unterstützen Kampfhubschrauber die Bodentruppen bei ihrer mit Grafikeffekten gespickten Arbeit.



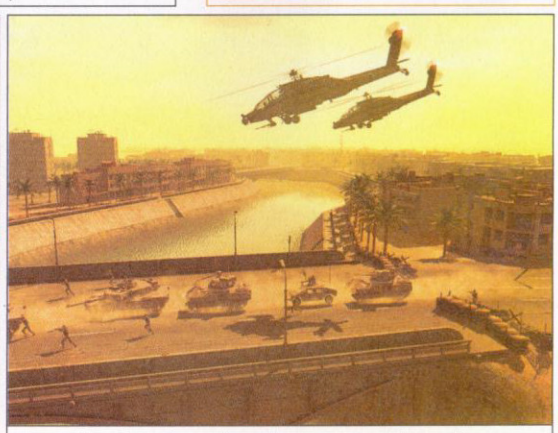
FLORIAN STANGL

Einschätzung
GUT

»So richtig übergesprungen ist der Funke noch nicht. Joint Task Force macht dabei faktisch nichts falsch, aber es reißt mich auch nicht wirklich mit. Ob zum Beispiel die Rolle der Medien spielerisch sinnvoll oder nur nerviges Beiwerk ist, wird sich hoffentlich zeigen, wenn wir eine spielbare Version in der Redaktion haben. Denn die Voraussetzungen für ein gelungenes Strategiespiel sind durch das Veteranensystem und die optional freischaltbaren Kartenteile gegeben. Auch die sekundären Waffen sowie die Direktsteuerung klingen interessant. Jetzt müssen neben den Fakten auch noch die Emotionen stimmen, dann vergebe ich gerne ein sehr gut.«



Obwohl sich oft **Dutzende Einheiten** auf dem Bildschirm tummeln, sind viele kleine Details zu erkennen.



Die richtige **Mischung** Ihrer Truppen ist wichtig, ebenso die zur Mission passende Ausrüstung.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Black Hole
Version	Pre-Alpha
Termin	Herbst 2006

WARHAMMER MARK OF CHAOS

VIDEO

Gigantische Schlachten im Warhammer-Universum, aufrüstbare Helden, Entwickler von Armies of Exigo. Klingt gut? Ist besser!

Black Hole Entertainment sind wieder da. Das noch junge Entwicklerteam legte mit **Armies of Exigo** Ende 2004 einen überraschend starken Echtzeit-Strategiespiel aufs Parkett. Jetzt melden sich die Ungarn mit einem teuflisch gut aussehenden Strategiespiel zurück, das in der Fantasywelt von **Warhammer** angesiedelt ist.

Kameraden fürs Leben

Wie **Medieval 2** teilt sich **Mark of Chaos** in einen Taktik- und einen Echtzeit-Strategieteil. Da Basisbau und Truppenrekrutierung in den Schlachten keinen Platz haben, müssen Sie Verstärkung auf der Übersichtskarte anheuern. Ferner Ihre Armeen taktisch günstig verschieben und Helden rekrutieren. Sobald Sie auf einem von einer feindlichen Armee besetzten Gebiet landen, beginnt das Kräftemessen: **Mark of Chaos** wechselt in den Echtzeit-Modus.

Ihre Armee setzt sich aus einzelnen Truppenverbänden zusammen. Es lohnt sich, die Krieger nicht unnötig zu verheizen, da sie während der Schlacht Erfahrung sammeln. Beim nächsten Gefecht kommen sie wesentlich zäher daher und entwickeln mit der Zeit sogar Spezialkräfte. Das gilt auch für die einzigartigen Helden. Die nehmen in **Mark of Chaos** eine so wichtige Position ein, dass sie mitunter den Verlauf einer ganzen Schlacht verändern können. Jeder Held hat einen Pool unterschiedlicher Fähigkeiten. Über einen Talentbaum spezialisieren Sie die Recken in den Bereichen Kampfkraft, Kommandofähigkeit (gibt massig Boni für befreundete Truppen) oder Duellbegabung. Letzteres ist dann enorm wichtig, sobald zwei Helden aufeinander treffen. Dann duellieren sich die Recken. Je nach Talentpunkten besitzen sie Spezialfähigkeiten, die das Duell entscheiden können.

Simon Fistrich



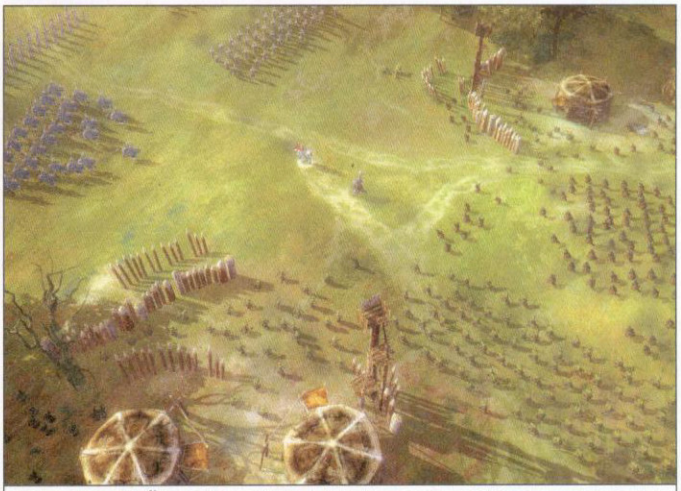
SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

»Medieval 2 oder Mark of Chaos? Im direkten Vergleich würde ich dem Warhammer-Universum den Vorzug geben. Zwar ist Total War in den Punkten Grafik und taktische Tiefe stärker. Dafür liegt mir der Fantasy-Pathos mit seinen riesigen Monstern, brüllenden Orkkriegern und imposanten Zaubersprüchen einfach mehr als das graue Mittelalter. Besonders interessant finde ich das Heldensystem, das voraussichtlich auch im Multiplayer-Modus für spannende Wendungen sorgt. Apropos Mehrspieler: Black Hole plant eine kooperative Kampagne – eine mehr als willkommene Abwechslung zum simplen Deathmatch.«



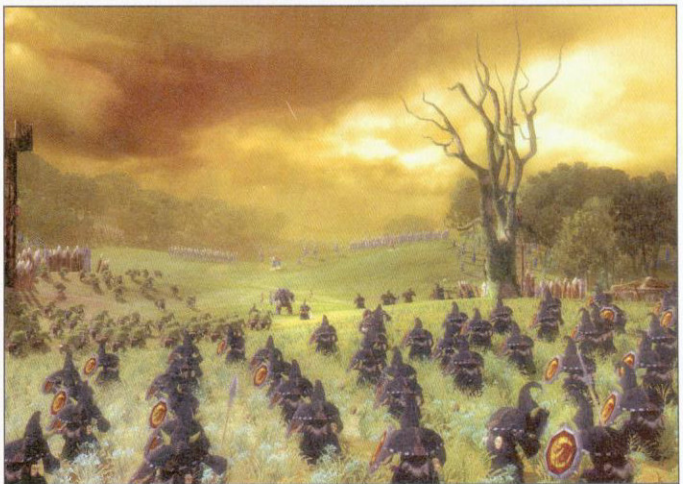
Anders als in vielen anderen Strategiespielen brauchen Sie sich um Basisbau nicht zu kümmern. Wohl aber darum, **Festungen** zu schleifen.



Damit wir die **Übersicht** während der chaotischen Schlachten nicht völlig verlieren, lässt sich das Geschehen sehr stark verkleinern.

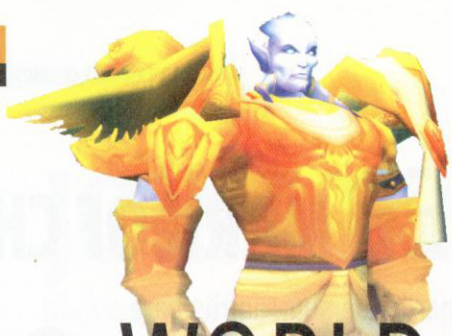


Dieser **Schamane** kämpft auf Seiten der Chaos-Armee. Im Spiel steuern Sie zwei unterschiedliche Fraktionen: Chaos und Menschen.



Das **Warhammer-Universum** ist atmosphärisch dicht umgesetzt. Neue Grafik-Maßstäbe vermag die Engine allerdings nicht zu setzen.







WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Die neue Allianz-Rasse ist bekannt, die ersten Privat-Flugtiere düsen über die Scherbenwelt, sockelbare Waffen helfen in Highlevel-Instanzen: Wir haben Burning Crusade gespielt!

VIDEO

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard
Version	Pre-Alpha
Termin	1. Quartal 2007

Viele brandheiße Infos und Details – das Ergebnis unseres Besuchs am Blizzard-Stand. Obwohl laut Blizzard viele Elemente des Addons **Burning Crusade** noch nicht eingebaut sind, konnten wir die wichtigsten Neuerungen bereits ausprobieren. So neben den bereits bekannten Blutelfen als fünfte Horde-Rasse die großgewachsenen Draenei, die künftig die Allianz verstärken. Die Draenei kämpften bereits auf der Scherbenwelt gegen die Orcs, bevor sie von dort nach Azeroth fliehen mussten. Ihre Stärken sind nicht nur Kraft, sondern auch die rassenspezifische Heilfähigkeit. Außerdem können sie eine Weile die Trefferfähigkeit ihrer Party-Mitglieder stärken. Das dürfte sie zu beliebten Mitgliedern von Raids und Instanz-Gruppen machen.

Apropos Instanzen: Davon wird es eine Reihe neuer geben, vor allem für hochlevelige Spieler. Bereits bekannt



Die Allianz attackiert mit einem Draenei-Magier einen Tauren und einen Blutelfen. Die **Draenei** verfügen über eine praktische Selbstheilung.



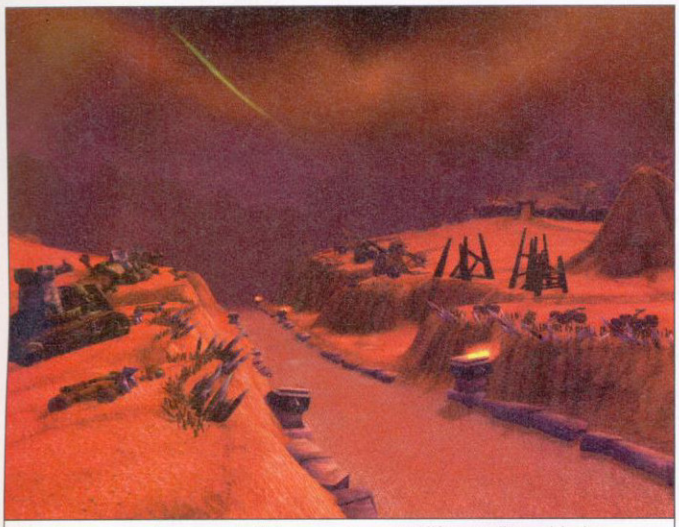
Das **Dunkle Portal** führt die Spieler in den Kampf gegen die Brennende Legion. Diese Gebiete eignen sich nur für Charaktere ab Level 60.



Auf der **Hellfire-Halbinsel** bekämpfen sich ein Blutelf (links) und ein Draenei. Beide benutzen Waffen mit gesockelten Kristallen.



Die **Waldtrolle** im neuen Gebiet Ghostlands sind die Todfeinde der Blutelfen und bevölkern einige der dortigen Instanzen sowie Siedlungen.



Unschwer zu erkennen: Auf der zerstörten Hellfire-Halbinsel bekriegen sich **Allianz** und **Horde** schon seit Ewigkeiten.



Die **Ghostlands** sind für Spinnenhasser komplett ungeeignet. Raten Sie mal, was sich in den Instanzen dort bevorzugt tummelt!

ist Karazhan (Medivhs Turm), der im Gebirgspass der Totenwinde zu finden sein wird. Neue Schlachtfelder sind ebenfalls in Arbeit; mindestens eines soll zum Start des Addons die drei bekannten ergänzen. Gut, dass es jede Menge neuer Rüstungssets geben soll. Diese Sets werden entsprechend schwer zu bekommen sein, aber vor allem im PvP große Vorteile bringen.

Sockelbare Gegenstände

Beim Anspielen am Blizzard-Stand fiel uns auf, dass die Bedienung im Addon exakt der des Hautprogramms entspricht. Auf Nachfrage erfuhren wir aber, dass Blizzard zur Zeit plant, einige der populärsten Mods (beziehungsweise deren Funktionen) zumindest teilweise als Optionen in das Interface-Menü zu integrieren. Auch die Systemanforderungen des Addons sollen laut der Entwickler denen von **World of WarCraft** entsprechen. Ein paar mehr Polygone und schönere Texturen kommen hinzu, ein optimierter Programmcode soll den höheren Rechenaufwand wieder ausgleichen.

Was wird es noch neues geben? Zum Beispiel sockelbare Gegenstände, was wir so ähnlich aus **Diablo 2** kennen. So können Sie dann zum Beispiel ein entsprechendes Schwert mit passenden Kristallen schneller und stärker machen sowie noch einen Frostzauber drauflegen. Passend dazu wird es im Addon den neuen Beruf des Juwelenschleifers geben, der die Kristalle für ihren Einsatz in einen Sockel optimiert. Außer-



PvP wie hier auf Hellfire findet auch auf mindestens einem neuen **Schlachtfeld** statt. Details dazu hat Blizzard noch nicht veröffentlicht.

dem passt Blizzard die bereits bestehenden Berufe an das neue Levelmaximum von 70 an, sodass Sie Ihre Fähigkeiten weiter ausbauen können.

Flieg, Nachtelf, flieg ...

Ein weiterer großer Anreiz für **WoW**-Veteranen werden die neuen Flugtiere sein, die ihren bodengebundenen Artgenossen eines voraushaben: Sie sparen noch mehr Zeit. Ähnlich den Flugrouten segeln Sie einfach über Hindernisse wie Mauern oder Berge hinweg, doch mit einem ganz entscheidenden Vorteil: Nur Sie bestimmen den Weg! So wird es für hochlevelige Spieler wesentlich entspannter, große Gebiete zu überqueren. Kämpfen darf man von Flugtieren aus übrigens nicht, außerdem stehen sie nur in den neuen Gebieten der Scherbenwelt zur Verfügung. Wie teuer die Viecher sein werden und welche Voraussetzungen man benötigt, ist noch unbekannt. Wir gehen davon aus, dass Sie die eine oder andere Quest dafür absolvieren müssen.

Blizzard ist sich bewusst, dass vor der Veröffentlichung des Addons die bereits aktiven Rassen optimal ausbalanciert werden müssen. Im nächsten Patch sind daher die Schamanen dran, deren Talente überarbeitet werden. Erst wenn die alten Rassen und Klassen einwandfrei funktionieren, wird Blizzard das Addon anbieten. Wir rechnen Anfang 2007 damit.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Was Burning Crusade uns WoW-Süchtigen an Neuerungen bringt, ist mehr als genug für viele Monate frischer Motivation. Trotz aller Vorfreude habe ich derzeit noch zwei kleine Bedenken: Für Einsteiger bringt das Addon offensichtlich sehr wenige Verbesserungen. Außerdem hat Blizzard bislang nur sehr ausweichend auf Fragen nach neuen 5- oder 10-Mann-Instanzen geantwortet. Hoffentlich bleiben die Highlevel-Inhalte des Addons nicht nur großen Gilden vorbehalten. Sei's drum: Alleine auf das Farmen fürs Flugtier und die sockelbaren Gegenstände freue ich mich schon!«



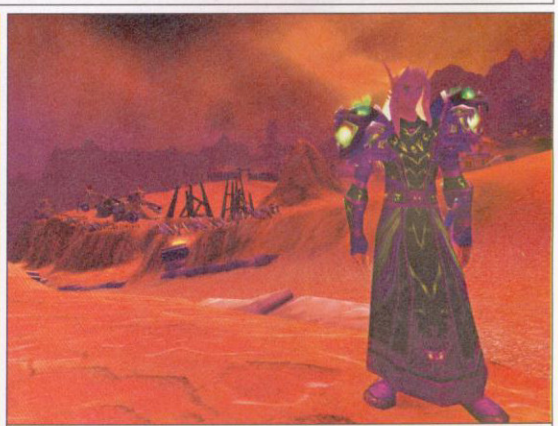
Nicht nur die neuen Rassen erhalten frische **Talente**. Alle Level-60-Spieler können im Addon bis Stufe 70 aufsteigen.

DETAILS ZUM **PATCH 1.11**

Als größter neuer Inhalt wird die 40-Mann-Instanz Naxxramas hinzugefügt, die erfahrene Spieler angemessen belohnt. Dort finden zum Beispiel Magier, Hexer, Priester und Druiden einen neuen Stab, der unter anderem die Party-Mitglieder seines Trägers stärkt.

Gründlich überarbeitet werden die Talente der Schamanen und Magier, was sich vor allem in niedrigeren Manakosten und längerer Buff-Dauer auswirkt.





Neben dem neuen Beruf des **Juwelenschleifers** können auch die alten Handwerkskünste ausgebaut werden.


IT'S
YOUR
MISSION
Ein Krieg bedroht das Universum. Mit Deinem Raumschiff Darkstar One kämpfst Du in über 300 Sternensystemen und begegnest bei Deinen Einsätzen den unterschiedlichsten Rassen. Dein Schiff erweist sich als Schlüssel im Kampf um den intergalaktischen Frieden und Deine wahre Mission beginnt...
DARK STAR ONE
PC DVD-ROM
© Ascaron Entertainment GmbH.
Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind eingetragene
Warenzeichen von Ubisoft Entertainment.
WWW.DARKSTAR-ONE.COM
ASCARON
UBISOFT

GOTHIC 3

Nachdem wir uns hinter verschlossenen Türen eine weit fortgeschrittene Version angeschaut haben, wissen wir: Gothic 3 könnte sogar seine genialen Vorgänger übertrumpfen.

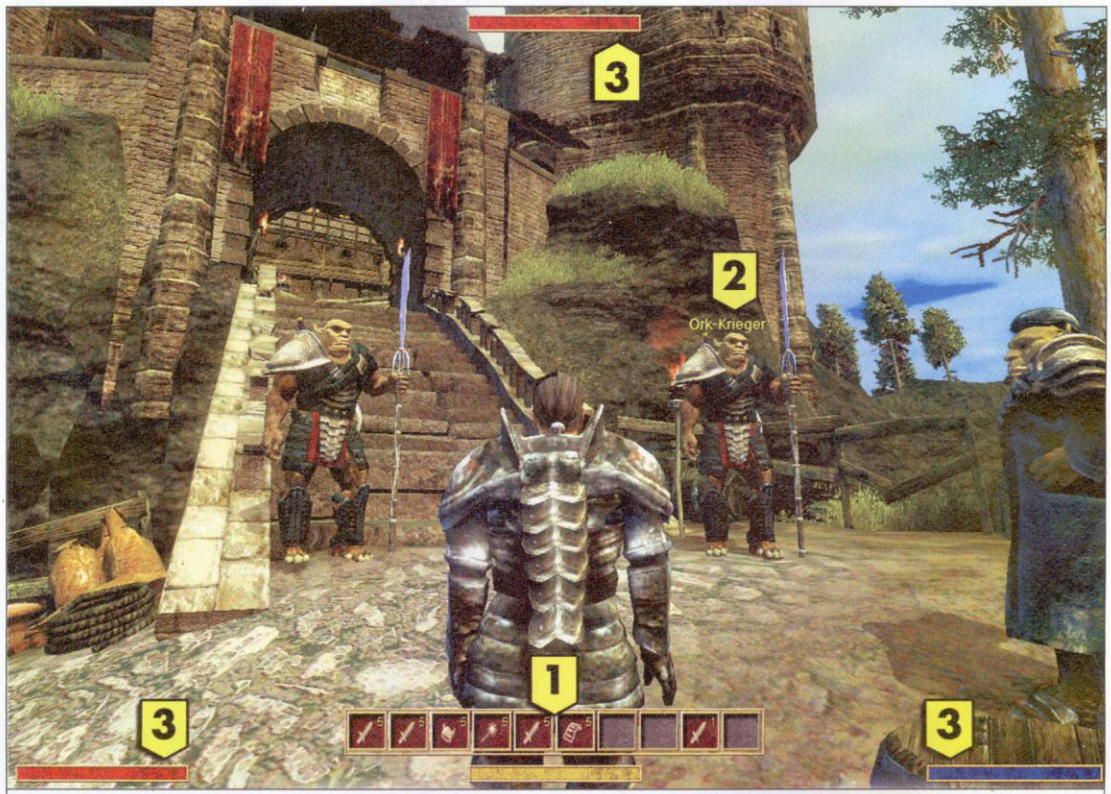
VIDEO

FAKTEN	
Genre	Rollenspiel
Entwickler	Piranha Bytes
Version	Pre-Alpha
Termin	September 2006

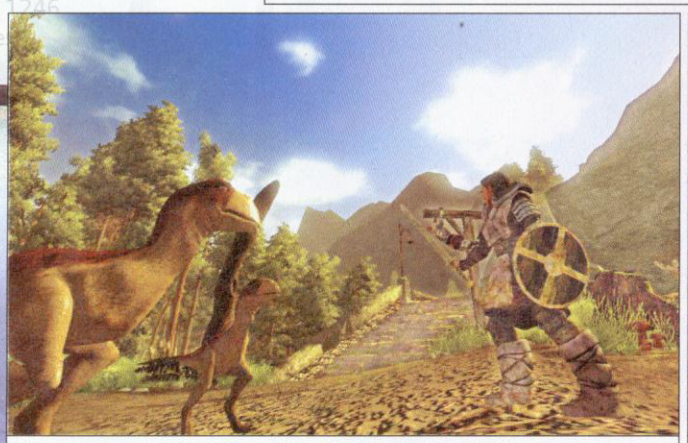
Auf der E3 ist das wichtigste deutsche Rollenspiel nur eine Randbemerkung. Kein eigener Stand, der **Gothic 3** bewirbt, keine spielbare Version fürs Messepublikum. Gut, dass wir die richtigen Kontakte haben. Die kleine Kammer, die Jowood für die Präsentation gemietet hat, hätten wir sonst niemals gefunden. Nach wenigen Minuten ist uns klar: Was dort zu sehen ist, steckt einen Großteil der anderen E3-Titel locker in die Tasche und hätte deutlich mehr Aufmerksamkeit verdient.

Aufregende Fantasywelt

Während wir mit unserem Charakter durch eine Orkfeste stapfen, bewundern wir die detaillierte Grafik. Die hat gegenüber den Vorgängern einen deutlichen Schritt nach vorne gemacht und braucht sich auch vor Schwergewichten wie **Oblivion** nicht zu verstecken. Selbst Kleinigkeiten wie Löcher in Holzbohlen sind keine schwarzen Texturflächen, sondern echte, lichtdurchlässige Freiräume. Mit den meisten umherstehenden Gegenständen dürfen wir interagieren. Das probieren wir direkt aus, indem



So ähnlich wird das fertige **Interface** aussehen. Die Entwickler haben eine Schnellleiste (1) integriert. Wichtige Charaktere (2) wie dieser uns wohl gesonnene Ork sind gesondert markiert. Die Statusleisten (3) informieren über Attribute.



Sie verlassen die Insel Khorinis und sind auf dem **Festland** unterwegs. Dort finden Sie neue Gegnertypen und abwechslungsreiche Terrains.



Zaubersprüche werden grafisch aufwändig dargestellt. Highlight: Der Blitzzauber, bei dessen Beschwörung sich der Himmel verdunkelt.

wir ein kleines Konzert auf umherstehenden Ritualtrommeln geben. Klingt schauderhaft, trägt aber enorm zur Illusion einer lebendigen Welt bei. Questgeber sollen im fertigen Spiel übrigens auf den ersten Blick erkennbar sein.

Den Schwierigkeitsgrad bei den Kämpfen haben die Entwickler gegenüber **Gothic 2** etwas entschärft. Neu: Niedergestreckte Feinde können nun wahlweise am Leben gelassen oder per Todesstoß ins Jenseits befördert werden. Außerdem planen die Entwickler beschwörbare tierische Begleiter, die uns für kurze Zeit in der Schlacht unterstützen.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
HERVORRAGEND

»Technisch ist Gothic 3 über jeden Zweifel erhaben. Unzählige grafische Details und vor allem die stimmige Mittelalterwelt sorgen für ein tolles optisches Gesamtbild. Dass es auch spielerisch ein Hit wird, kann ich schon jetzt absehen: Dafür sorgen insbesondere die taktischen Kämpfe und die komfortable Steuerung. Sofern die Geschichte ebenso spannend ist (die soll je nach Spielweise möglicherweise bis zu drei unterschiedliche Enden haben), dürfte Gothic 3 seine hervorragenden Vorgänger qualitativ hinter sich lassen.«



Große **Gefechte** mit vielen Beteiligten sind in Gothic 3 keine Seltenheit. So sollen sich schon mal bis zu 16 Figuren gleichzeitig beharken.

FREUNDE UND FEINDE AUF DEM FESTLAND



FREUNDE

Auf unseren Reisen durch die Gothic-Welt treffen wir auf alte Bekannte. Übrigens sollen NPCs sich Ihr **Verhalten** dauerhaft merken. Wenn Sie wahllos metzeln, traut Ihnen niemand mehr über den Weg.

FEINDE

Ein Zauberspruch erlaubt es Ihnen, sich in ein Tier zu verwandeln. So können Sie an Gegnern unbehelligt vorbeispazieren. Jeder Feind soll einen **Schwachpunkt** haben, den Sie während des Kampfes herausfinden.



Taktiker sollen an den Kämpfen in Gothic 3 deutlich mehr Spaß haben. Die Feinde haben unterschiedliche **Angriffsstrategien**, die Sie blitzschnell analysieren und kontern müssen. Trotzdem soll der Schwierigkeitsgrad auch Gelegenheitsspieler nicht vor unlösbare Probleme stellen.

ELVEON

Actionreiche Konkurrenz für Oblivion: In Elveon bekriegen sich edle und fiese Elfen vor phantastischen Kulissen. Wir haben das Kampfsystem unter die Lupe genommen.



FAKTEN

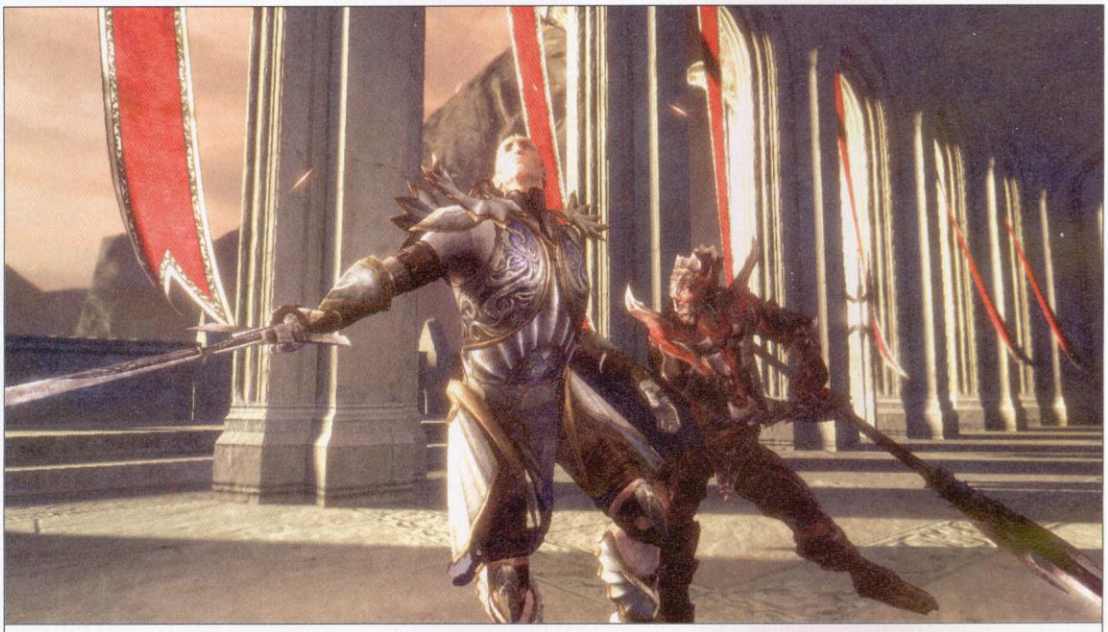
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	10tacle Slovakia
Version	Pre-Alpha
Termin	2. Quartal 2007

Zitat aus der Presseinfo: »Das erste elfische Action-Rollenspiel«. Na gut, das ist jetzt nicht der Brüller. Was **Elveon** vielmehr auszeichnet, sind das ausgefeilte Kampfsystem und die unglaubliche Grafik. Wir ließen uns eine frühe Version von Slavo Hazucha zeigen, dem Chef der slowakischen 10tacle-Studios.

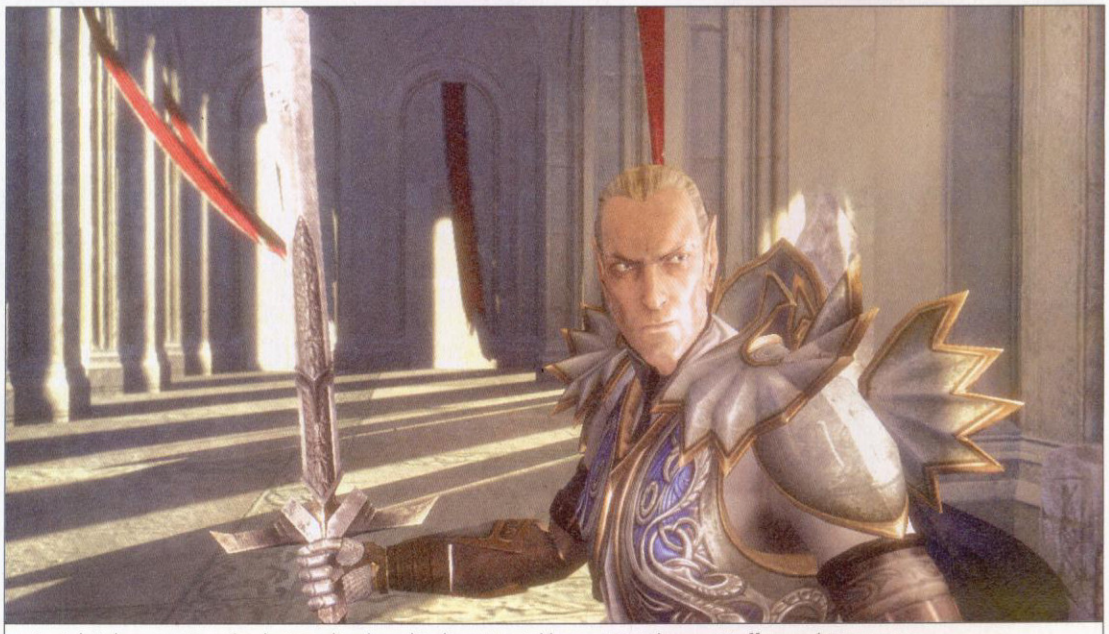
Elveon ist ein Action-Rollenspiel mit Schwerpunkt auf realistische Kämpfe. Auf der E3 zeigte Slavo nur den Actionteil, die Rollenspielelemente werden erst auf der GC Ende August enthüllt. In der mythologischen Elfenwelt ziehen wir als einsamer Krieger durch die Lande und folgen einer noch unbekannten, aber laut Slavo epischen Handlung. Nur so viel ist bislang bekannt: Anstatt die Hintergrundgeschichte mittels Videosequenzen oder schnödem Text zu erzählen, spielen wir sie nach. Das Spiel beginnt in weiter Vergangenheit, wir durchleben als tatkräftiger Kämpfer das Finale einer gigantischen Schlacht. Erst dann starten wir ins eigentliche Spiel. Passiv konsumieren? Nicht bei **Elveon**!

Komplexe Schwertkämpfe

Das Kampfsystem ist leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Soviel steht



Kein Fake: Die Grafik sieht dank **Unreal-Engine 3** wirklich so klasse aus. Sehenswert sind die wallenden Umhänge.



Mit viel Liebe zum **Detail** arbeiten die slowakischen Entwickler an Gesichtern, Waffen und Rüstungen.



schon nach wenigen Minuten fest. Im Prinzip arbeiten Sie nur mit Schlägen, Blocken und Kombinationen – ein bisschen wie in **Tekken** oder **Soul Calibur**. Zumindest am Anfang, dann wird es komplexer: Ein guter Block kann dank der exakten Kollisionsabfrage selbst gut getimte Angriffe abwehren. Eine geschickte Kombination mehrerer Manöver kann dagegen selbst eine exakte Abwehr durchdringen, wenngleich abgeschwächt. Außerdem machen Kombos die Rüstung kaputt.

Auch die verwendeten Waffen bringen weitere Tiefe ins Spiel. Slavo zeigt uns das am praktischen Beispiel, als er mit einem mächtigen Schwert zwei Gegner fachgerecht zersäbelt. Danach attackiert er wieder zwei Angreifer mit einem Speer, wirbelt wie weiland Jet Li damit herum und kann so beide gleichzeitig treffen. Aber er muss aufpassen, dass ihm die Angreifer nicht zu nahe kommen – die sind mit ihren Schwertern im Nahkampf überlegen. Ähnliches gilt für Dolche, die eine geringe Reichweite, aber hohe Angriffsfrequenz haben.

Neben den Kämpfen Elf gegen Elf soll es Greifenritte, aufeinander aufbauende Missionen und ein Erfahrungspunktesystem geben. Ein Mehrspielermodus wird erst bei einem möglichen Nachfolger entwickelt werden.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

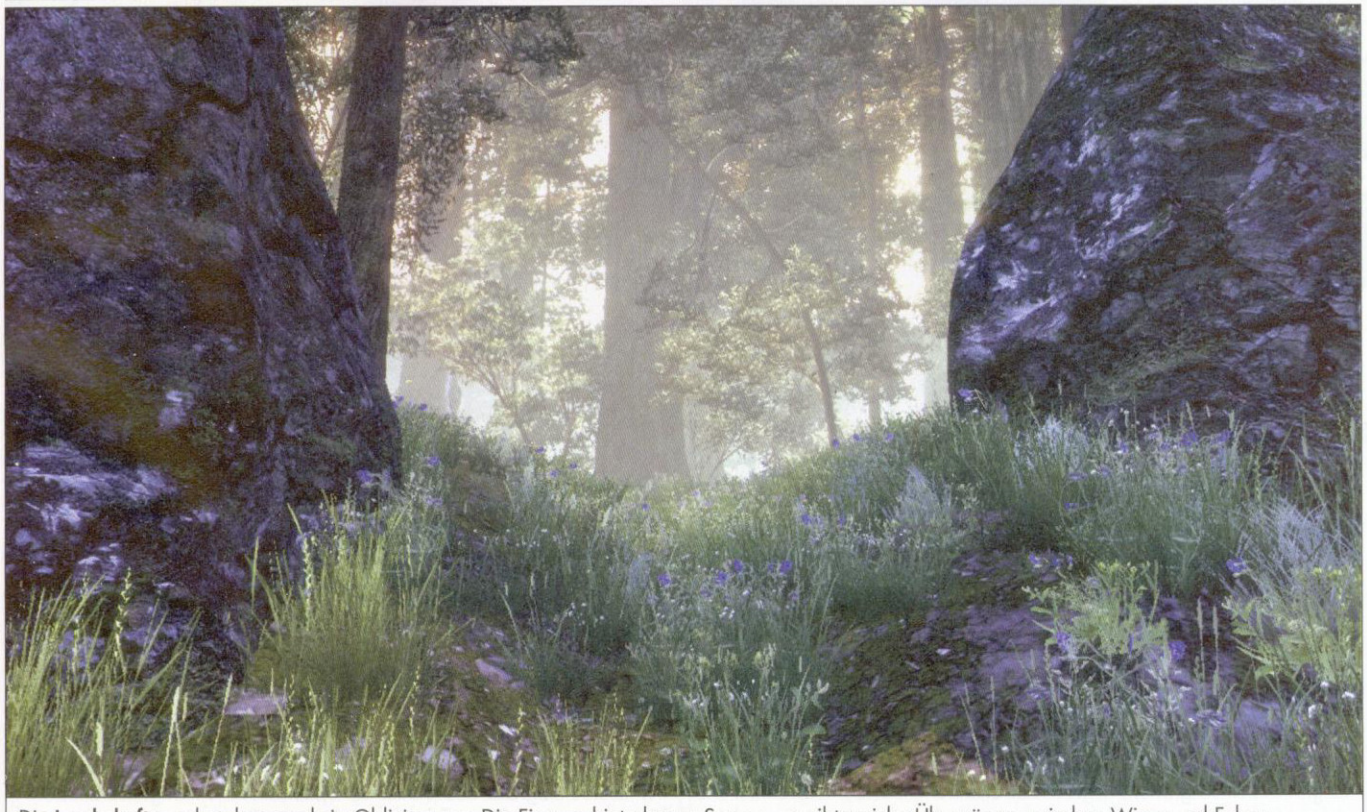
»Mal ganz abgesehen von der grandiosen Grafiktechnologie: Elveon hat einfach Stil. Hier entsteht ein stimmiges Universum mit lebensechten Umgebungen und vor allem faszinierenden Kämpfen. Klar, es wird kein Rollenspiel-Schwergewicht. Doch für mich als Fan toll inszenierter Schwertkämpfe ist Elveon eines der E3-Highlights und mein Geheimtipp fürs nächste Frühjahr. Gut, dass 10tacle für die PC-Version an mehr Rollenspielelementen als bei der Xbox-360-Fassung arbeitet und außerdem die Steuerung sowohl für Gamepad als auch Tastatur und Maus auslegen will.«



Die **Drachenelfen** gehören zu den übellaunigen Bewohnern der Elfenwelt. Außerdem werden wir Monster und andere Elfen bekämpfen.



Ein intelligentes **Kamerasystem** soll die Kämpfe eindrucksvoll inszenieren, aber jederzeit für die nötige Übersicht sorgen.



Die **Landschaften** sehen besser als in Oblivion aus. Die Figuren hinterlassen Spuren, es gibt weiche Übergänge zwischen Wiese und Felsen.

WARHAMMER ONLINE

Die Zahl der angekündigten Online-Rollenspiele ist Legion. Warhammer Online ist eins der wenigen, das den Königen Guild Wars und World of WarCraft gefährlich werden könnte.



FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Creative Assembly
Version	Pre-Alpha
Termin	2007

DAS PVP-SYSTEM

Neben gewöhnlichem PvP gibt es in Warhammer Online auch das so genannte Reich-gegen-Reich. Bestimmte Gegenden dürfen **erobert** werden. Als Belohnung winken Beute und die Möglichkeit, dort Quests zu erledigen. So sollen harte Kämpfe um die neutralen Orte entbrennen. Laut Mythic brauchen Sie dafür keinen Mindestlevel.

Bereits letztes Jahr sollte **Warhammer Online** über Microsoft erscheinen. Nachdem das Projekt aber überraschend abgeblasen wurde, landete es unter den Fittichen von Mythic Entertainment. Dass die Jungs Erfahrung mit Online-Spielen haben, wissen wir seit **Dark Age of Camelot**.

In **Warhammer Online** gibt es sieben spielbare Rassen: Orks, Goblins, Hoch- und Dunkelelfen, Zwerge, Menschen sowie Chaos-Krieger. Für die stehen je vier Archetypen bereit, welche unseren Charakter in die gewünschte Rolle verorten: Heiler, Nah- und Fernkämpfer sowie Tank. Die Ausrichtung soll zur Gattung passen: Ein Elf schießt gerne mit dem Bogen, während Zwerge sich ungern als Heiler verdingen wollen. **Warhammer Online** legt den Fokus aufs Zusammenspiel der einzelnen Klassen.

EIN PROSIT DER GEMÜTLICHKEIT

Überzeugte Solisten dürfen zwar auch mitmachen, verpassen dann aber viele Feinheiten des Spiels. Beispiel: Es gibt nicht nur gewöhnliche Aufträge von NPCs. In vielen Gebieten blinkt am oberen Rand eine ständig aktive und für jeden Spieler sichtbare Quest. So müssen wir etwa gemeinsam mit anderen Spielern einem Riesen genug Bierfässer besorgen, damit er für uns ein paar feindliche Zwerge aus dem Weg räumt.

Das Interface enthält Schnellleisten für Kampffähigkeiten und Schutzzauber. Außerdem ein Moralmeter, das in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Sobald wir im Kampf erfolgreich sind, steigt es an und schaltet mächtige Spezialfähigkeiten frei.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

»Frische Ideen wie ortsabhängige Gemeinschaftsmissionen, witzige Charaktere, nette Optik und nicht zuletzt das stimmige Fantasy-Universum als Stützpfeiler: Warhammer Online könnte es tatsächlich schaffen, dass ich meinen WoW-Charakter für ein paar Monate in der Taverne lasse. Weiteres Lob verdienen die Entwickler für das Vorhaben, auch niedrigstufigen Mitspielern Gruppenspiel und PvP schmackhaft zu machen.

Allerdings wirken die Welten der Konkurrenz im direkten Vergleich abwechslungsreicher und aufregender. Die Entwickler haben ohnehin ein gutes Stück Arbeit vor sich: Die wenigen bisher gezeigten Gebiete lassen den angepeilten Beta-Termin Ende des Jahres utopisch erscheinen.«



Die Online-Variante des Warhammer-Universums besticht durch stimmige Schauplätze und eindrucksvolle **Dekoration**.



Es gibt es keinen großen, allgemeinen **Erfahrungsbalken**. Charaktere steigen in vier unterschiedlichen Bereichen in jeweils zehn Stufen auf.



PvP ist ein integraler Bestandteil der Spielwelt. In jedem größeren Gebiet gibt es eine eigene Zone für Multiplayer-Schlachten.



THE WITCHER

In The Witcher verknüpft das Team CDProject ehrwürdige Tradition (Baldur's Gate) und Action (Diablo 2) zu einem düsteren Rollenspiel-Cocktail mit viel Story und Spielfreiheit.



FAKTEN	
Genre	Rollenspiel
Entwickler	CDProject
Version	Pre-Alpha
Termin	2007

Entwickler sind nicht für Tiefstapelei bekannt, wenn es darum geht, Redakteure für ihr Spiel zu begeistern. Michal Madej, Chef vom **Witcher**-Team, haut dem Fass allerdings den Boden raus: »Bei seinem Erscheinen wird **The Witcher** das beste PC-Rollenspiel sein« trompetet der Pole selbstbewusst. »Ich zeig auch gleich, warum!« Große Worte, angesichts der starken Konkurrenz ...

Der Pfad des Hexers

The Witcher spielt in einer Mittelalterwelt, inklusive Elfen und Zwergen. Fantasy-Kitsch bleibt aber außen vor: Skrupellose Landvogte herrschen übers Reich. Hass und Intoleranz sind Tagesgebet. Zu allem Überfluss machen sich Monster breit. Gut, dass es die von Geburt an trainierten Witcher gibt, die das Land vom Ungeziefer säubern. Als Schwertmeister Geralt untersuchen Sie ein Mordkomplott in den eigenen Reihen und lösen dabei allerlei Haupt- und Nebenaufträge.

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab: Die Spielfigur richtet sich automatisch auf die Gegner aus. Mit der rechten Maustaste wird geblockt, mit der linken zugeschlagen. Sobald der Mauszeiger aufleuchtet, sind Combo-Attacken möglich. Zudem kann Geralt seine Kampfhaltung verändern und dann weitere Aktionen ausführen. Klingt kompliziert, funktioniert aber prima: Madejs Kollege spielt problemlos mit nur einer Hand. Neue Fähigkeiten erlernt Geralt über Talentbäume. Auf kryptische Zahlenwerte für Stärke oder Konstitution haben die Entwickler verzichtet.

Trotzdem ist **The Witcher** kein reines Action-Rollenspiel: In Dialogen fällt der Protagonist wichtige Entscheidungen. In einer Szene verhört er einen Verräter, der seine Unschuld beteuert. Geralt darf ihn töten, foltern, freilassen oder ihm ein Wahrheitsserum verabreichen. Die Wahl entscheidet nicht über Sieg oder Verlust, hat aber Konsequenzen. Ein Weg führt zum Tod seines besten Freunds, verhindert aber weitere Opfer. Der andere bringt die Wahrheit ans Licht, hat aber auch den Mord an Geralts großer Liebe zur Folge.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

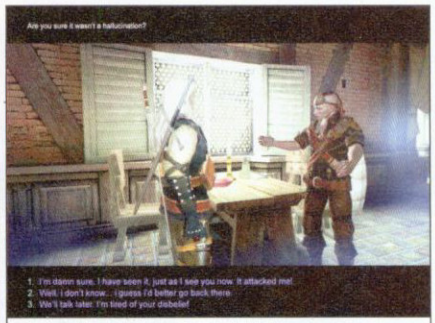
Einschätzung
SEHR GUT

»Ich habe so meine Zweifel, ob The Witcher wirklich das beste Rollenspiel wird. Allerdings hat es eindeutig das Zeug zu einem sehr guten Vertreter seiner Gattung. Die Mischung traditioneller Elemente mit einer temporeichen Steuerung finde ich klasse. Sie erinnert mich ein wenig an das viel versprechende Elveon. Allerdings sieht The Witcher trotz aktueller Grafikeffekte mitunter veraltet aus, besonders im Vergleich zu Gothic 3 oder eben 10tacles Titel.

Fraglich ist auch, ob die folgenschweren Gabelungen in der Geschichte öfters vorkommen, oder die angesprochene Sequenz nur eine Ausnahme war. Trotz aller Unkenrufe: Der charismatische Held und die düstere Story sind mir bereits jetzt ans Herz gewachsen.«



Für die Grafik ist Biowares **Aurora-Engine** verantwortlich, die zuletzt in Neverwinter Nights zum Einsatz kam. Die veraltete Technologie wurde von CDProject um neue Effekte angereichert.



Einer der **Dialoge** im Spiel. Die Antworten haben Einfluss auf den Spielverlauf.



Die **Echtzeit-Kämpfe** bestreiten wir anfangs alleine. Später helfen uns NPCs.

JACK KEANE

Die Rätsel-Sensation Ankh bekommt einen echten Nachfolger: Jack Keane von Deck 13 soll ein ebenso humorvolles wie kniffliges Adventure werden.



FAKTEN	
Genre	Adventure
Entwickler	Deck 13
Version	Pre-Alpha
Termin	2. Quartal 2007

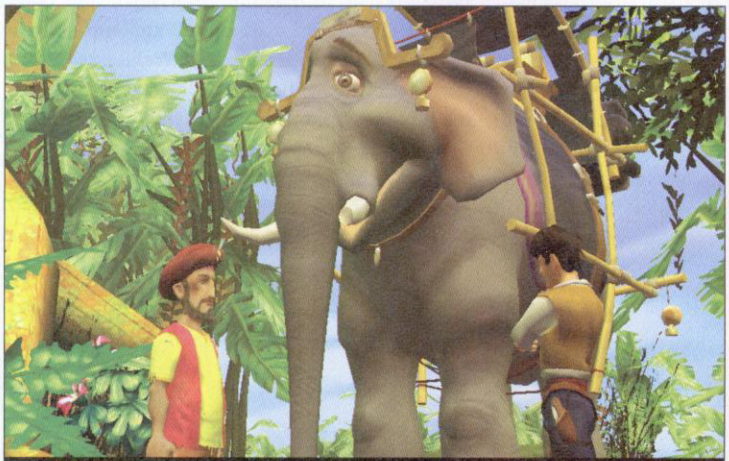
Die **Ankh**-Macher sind zurück, diesmal fernab von Ägypten. Jack Keane ist Hauptperson und Namensgeber in Personalunion, und außerdem im Auftrag der Königin von England unterwegs. Irgendwo auf einer Dschungelinsel plant ein natürlich verrückter Wissenschaftler, die Welt mittels manipulierter Affen zu unterwerfen. Sie werden es schon ahnen: Auch **Jack Keane** ist kein todernstes Adventure, sondern wie **Ankh** gespickt mit schrägem Humor und vielen Anspielungen auf Spiele, Filme und so weiter.

Die gezeigte Version war gerade mal ein paar Wochen jung und enthielt nur ein echtes Rätsel. Darin muss Jack einen elektrischen Zaun überwinden, indem er verhindert, dass ein radelnder Affe weiterhin den Strom produziert. Jack untersucht also in gewohnter Point&Click-Manier die Umgebung, findet auf den ersten Blick absurde Gegenstände und kombiniert diese nach und nach, um kleinere Rätsel zu lösen. So arbeitet er sich schließlich zum Äffchen vor und ... nein, das verraten wir hier noch nicht!

Punktesystem à la Sierra

Die Grafik basiert zwar auf der gleichen Engine wie **Ankh**, wird aber deutlich weiter entwickelt und verfeinert. Zum Glück wollen Deck 13 nichts Grundlegendes am Spielsystem ändern. Einzig ein Punktesystem ähnlich den frühen Sierra-Adventures ist angedacht. Ob das am Ende des Spiels oder kapitelweise verrät, wie gründlich Sie gespielt haben, ist noch nicht entschieden. Ähnlich **Ankh** werden Sie neben Jack auch die attraktive Amanda spielen dürfen, und zwar neben der Dschungelinsel in London, Kapstadt und auf hoher See. Ahoi!

Florian Stangl



Uuuh... Thanks for stopping. I never felt that seasick!

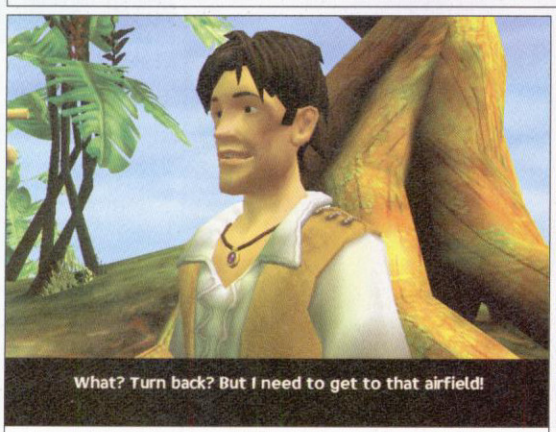
Wundern Sie sich nicht über die englischen **Texte** in einem deutschen Spiel. Für die E3 wurde eine international verständliche Version vorbereitet.



FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Ein wenig lehne ich mit meiner Einschätzung schon aus dem Fenster. Schließlich ist es in der Regel verfrüht, ein nur wenige Wochen altes Spiel konkret einzuschätzen. Allerdings hat mich Ankh (verdiente Wertung in PC PowerPlay: 88) davon überzeugt, dass die Entwickler von Deck 13 ihr Handwerk bestens verstehen. Von der ersten Sekunde an fühlt sich Jack Keane wie Ankh an, ohne dass ich einen billigen Abklatsch befürchten würde. Schließlich wollen Deck 13 noch rund ein Jahr daran basteln. Hoffentlich wird ein Großteil der Zeit in die Qualität der Puzzles investiert. Liebe Entwickler, bitte enttäuscht mein Vertrauen in euch nicht!«



What? Turn back? But I need to get to that airfield!

Selbst ohne jeden Feinschliff gefällt uns die Grafik bereits. **Jack Keane** sucht einen verrückten Professor.



Walk to

Der Zaun ist elektrisch geladen. Irgendwo strampelt ein **Affe**, der per Fahrraddynamo den Strom produziert.

FAKTEN	
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Turbine
Version	Pre-Alpha
Termin	2007

HERR DER RINGE ONLINE

VIDEO

Mittelerde als gigantisches Online-Rollenspiel? Da lacht Saurons Auge – und vergießt gleichzeitig bittere Tränen.

Mit Buchlizenzen ist es so eine Sache. Besonders dann, wenn die Rechteinhaber das Werk des verstorbenen J.R.R. Tolkien mit Argusaugen bewachen. Der Wunsch nach einer unverfälschten Wiedergabe des Klassikers ist uns durchaus verständlich.

Ob aber die Auflage, nur die Guten zu spielen, im Sinne von Entwickler Turbine war, darf getrost bezweifelt werden. Sie haben richtig gelesen: Zur Auswahl stehen lediglich Elben, Zwerge, Menschen und natürlich pelzige Hobbits. Wer gehofft hatte, als finsterer Goblin oder Nazgûl aufzutreten, sieht sich bitterlich enttäuscht.

Anfangs sind Sie ohnehin nur in Eriador unterwegs. Das ist das Land, das die Gefährten im ersten Teil der Saga durchqueren. Dort liegen das Auenland und Bruchtal.

Wo ist mein Schatz?

Sie ziehen nicht mit Frodo und Gandalfs Clique durch die Steppe, sondern erledigen eigene Aufgaben. Immerhin gibt's ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren: In Bree hat der Waldläufer Streicher Quests für Sie, und im alten Wald finden Sie Goldbeere, die Gattin des stets gut gelaunten Tom Bombadil. Unterdessen läuft für Sie unsichtbar die Geschichte um den Einen Ring weiter – allerdings nur bis zu dem Punkt, an dem sich die Gefährten in Bruchtal Richtung Mordor aufmachen. Erst wenn ein weiteres Gebiet hinzukommt, geht die Rahmenhandlung dort weiter. Aktiv nehmen Sie daran aber nie teil – vermutlich ebenfalls eine Auflage der Tolkien-Nachlassverwalter. Wir fragen uns nur, ob die Entwickler auch genügend spannende Missionen pro Gebiet in petto haben.

Ansonsten hat **Herr der Ringe Online** gute Zutaten: Schnellreisesystem, Gruppenkampf und sogar PvP. Wie Letzterer aussehen soll, hat Turbine nicht verraten.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
NICHT MÖGLICH

»Ich will den Teufel in diesem frühen Stadium nicht an die Wand malen. Ich kann mir momentan aber nicht vorstellen, dass Turbines Mittelerde-Abenteuer ein echter Kracher wird. Sicher ist es verlockend, in den aus Film und Büchern bekannten Gebieten herumzuspazieren.

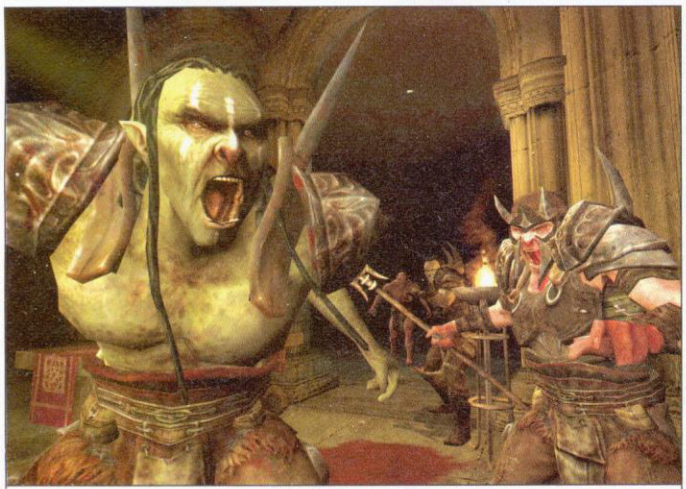
Ich bin aber nur ungern zum Zuschauen verdammt und wünsche mir, aktiv in die Hauptstory einzugreifen. Von mir aus auch als Nebendarsteller. Zudem nervt mich die Beschränkung, nur die Guten zu spielen. Letztlich hängt der Spielspaß aber an spannenden Quests. Die Betatests Ende des Jahres werden es zeigen.«



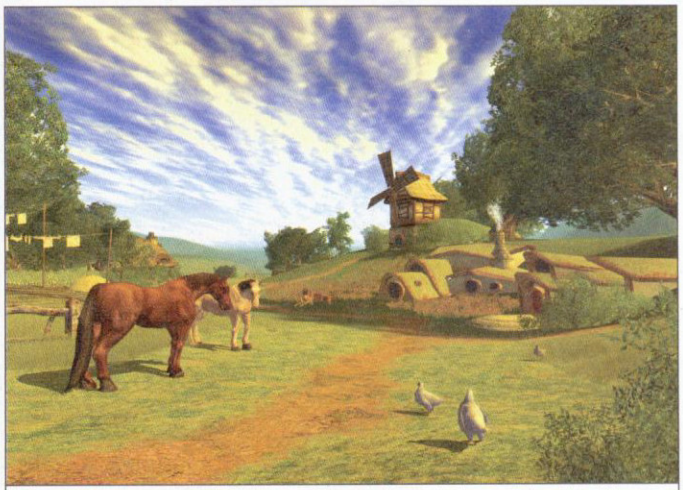
Die grafische Darstellung von **Zaubersprüchen** ist eher verhalten, da auch Tolkien an verbalen Effektbeschreibungen gespart hat.



Wer von einem **Ringgeist** getroffen wird, soll sich selbst in einen verwandeln können. Nach kurzer Zeit brauchen Sie aber ein Heilmittel!



Dicker Kritikpunkt: **Orks** und Uruk-Hais treten nur als Gegner auf. Selber spielen dürfen Sie nur Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits.



Grafisch orientiert sich Turbine nicht an **Peter Jacksons** Film. Stattdessen haben sie ihre eigene Interpretation von Tolkiens Welt geschaffen.

DSA DRAKENSANG

Ausgerüstet mit der bärenstarken »Das schwarze Auge«-Lizenz basteln die Berliner Radon Labs an einem aufwändigen Rollenspiel. Hat Drakensang das Zeug zum Gothic-Killer?

Der vielleicht schärfste Konkurrent für **Gothic 3** sitzt im eigenen Land. Nämlich in Berlin: Radon Labs (**Project Nomads**) haben sich die **DSA**-Lizenz unter den Nagel gerissen und basteln an einem klassischem Rollenspiel im Fantasy-Reich Aventurien. Die Hauptstädter stützen sich dabei auf die vierte Regelwerk-Edition des Pen&Paper-Rollenspiels, nehmen sich aber einige spielspaßdienliche Freiheiten bei der Umsetzung.

Vier Freunde sollt ihr sein

Freilich sollen wir Orks und Tatzelwürmern nicht alleine aufs stachelige Fell hauen. Sondern in einer vierköpfigen Gruppe, die sich aus den bekannten Rollenspiel-Klassen zusammensetzt: Zauberkundige, Nah- und Fernkämpfer. Die Kämpfe laufen ab wie in **Baldur's Gate**, sie sind pausierbar und eignen sich hervorragend für taktische Schachzüge. Wir dürfen sogar bestimmte Körperzonen unserer Gegner anvisieren.

Simon Fistrich

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Radon Labs
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2007

DER, DIE, DSA?

»Das schwarze Auge« (kurz: DSA) ist nicht etwa Folge eines brachialen Boxkampfes, sondern wohl das bekannteste deutsche Pen&Paper-Rollenspielsystem. Bereits dreimal wurde das Fantasyreich Aventurien mehr oder weniger erfolgreich auf den PC portiert: Die Schicksalsklinge (1992), Sternenschweif (1994) und Schatten über Riva (1996).



Die **Gegnertypen** sind DSA-Veteranen wohlvertraut. Bei der Story wurde das Team von bekannten Autoren des Pen&Paper-Systems unterstützt.



SIMON FISTRICH

Einschätzung
GUT

»Ich mag DSA, schließlich habe ich die Pen&Paper-Version früher mit Begeisterung gespielt. Ich mag auch die Vorgänger-Spiele, besonders Sternenschweif. Und ich mag Baldur's Gate. Beste Voraussetzungen also, dass mir auch Drakensang gefällt. Allerdings haben Radon Labs noch viel zu tun: Der technische Grundstein ist gelegt, die bereits vorhandenen Gegenden sehen sehr stimmig aus und wirken aus einem Guss. Insbesondere Mittelalter-Fans freuen sich über die Detailverliebtheit der Grafikdesigner. Was das eigentliche Spiel betrifft, befinden sich die Entwickler aber noch am Anfang.«



Die **Fantasywelt** ist stimmig in Szene gesetzt. Für die Grafik zeichnet die von Radon Labs eigens entwickelte Nebula-2-Engine verantwortlich, die technisch aufwändige Effekte problemlos beherrscht.



FAKTEN	
Genre	Adventure
Entwickler	Revolution
Version	Alpha
Termin	September 2006

BAPHOMETS FLUCH 4



Zurück in die Zukunft: Charles Cecil und Team kehren reumütig zur guten alten Point&Click-Steuerung zurück.

Er hatte es so gut gemeint, aber viel Kritik geerntet: Charles Cecil, Chef der Revolution Studios, sitzt ein wenig verloren im riesigen Ledersessel des Präsentationsraums. Seine Gedanken schweifen zurück ins Jahr 2003, als **Baphomets Fluch 3** vor allem für seine verkorkste Steuerung gerügt wurde. Nein, es war kein schlechtes Spiel, aber die Kritik traf Cecil hart genug, um für den Nachfolger vieles zu überdenken. Zum Glück, wie wir finden. Das vierte Abenteuer mit George und Nico überraschte uns auf angenehmste Weise.

Erneut muss sich Held George Stobbart mit dem Templerorden herumschlagen. Und auch mit Nico. Die wird nämlich seine Konkurrentin. Warum? Verraten wir nicht. Dafür hat George eine Neue. Anna Maria. Mit der wird er Sex haben. »Nach all den Jahren, endlich!«, freut sich Charles Cecil augenzwinkernd. Wohin das alles führt? Nach Istanbul, in den Vatikan, nach Phoenix, wo ein Teilchenbeschleuniger steht. Der setzt etwas ziemlich Böses frei, das deutet auch schon der Untertitel **Angel of Death** an.

Zu zweit geht's besser

Die Grafik ist wie im Vorgänger dreidimensional, die Steuerung aber typisch Point&Click. Das Ziehen des Charakters mit der Maus oder Tastatur wie im Vorgänger geht aber auch. Neu ist, dass Sie nicht nur Gegenstände sinnvoll kombinieren müssen, um Rätsel zu lösen. Auch George und Freundin Anna Maria müssen entsprechend zusammenarbeiten, um zum Beispiel mit einer Räuberleiter Mauern hochzuklettern.

Lästiges Kistenschieben oder Sprungeinlagen sollen auf ein absolutes Minimum reduziert sein, verspricht Charles uns. Er habe aus der Kritik der Serienfans gelernt. Klingt alles höchst viel versprechend, und wir freuen uns auf ein weiteres gutes Adventure.

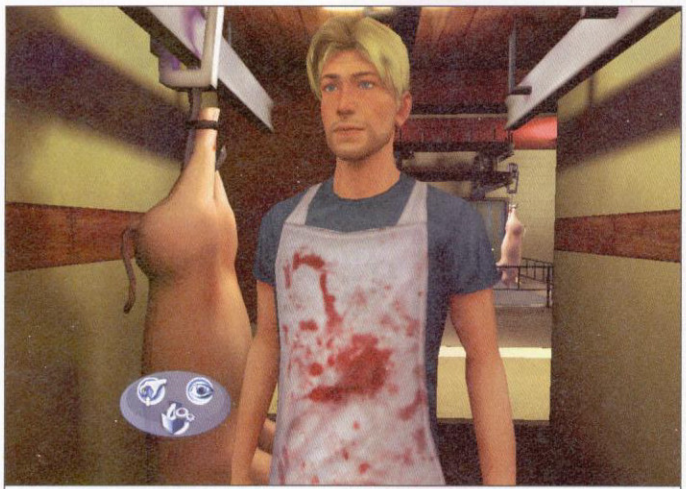
Florian Stangl



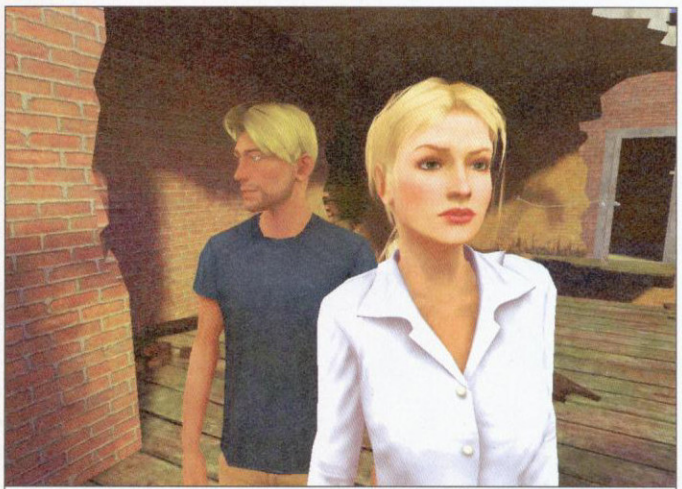
FLORIAN STANGL

Einschätzung
SEHR GUT

»Eigentlich wollte Charles Cecil keinen vierten Teil von Baphomets Fluch entwickeln. Zum Glück hat er sich eines Besseren besonnen. Und zum Glück hört er auf Fans und Kritiker, die vor allem mit der Steuerung und einigen Puzzles des Vorgängers unglücklich waren. Was ich von Angel of Death gesehen habe, dürfte ein starker Konkurrent zu Jack Keane von Deck 13 werden. Allerdings verzichtet Revolution weitgehend auf Humor, sondern entwirft ein düsteres Szenario mit mystischen Elementen und deutlichem Realitätsbezug. Die angespannte Beziehung zu Ex-Partnerin Nico verspricht emotionale Tiefe.«



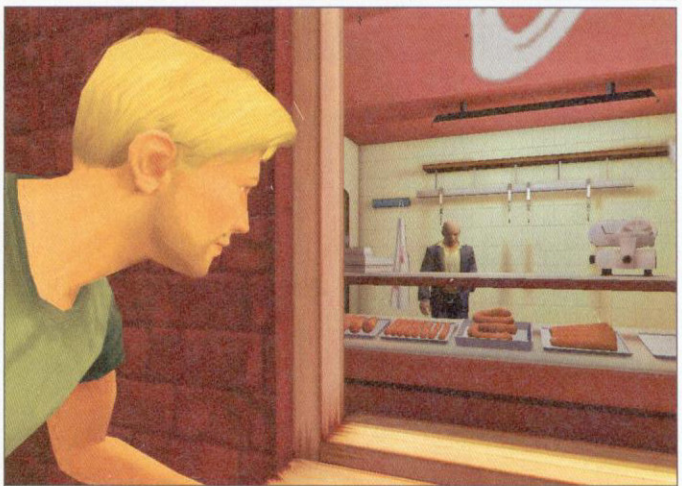
Point&Click is back: Held **George** läuft dorthin, wohin Sie mit dem Mauszeiger klicken. Objekte werden mit passenden Icons manipuliert.



Anna Maria ist die neue, geheimnisvolle Liebschaft von George. Seine frühere Partnerin ist nun die eifersüchtige Gegenspielerin unseres Helden.



Kletter- und Actioneinlagen sind selten und auch für **Grobmotoriker** schaffbar. Die Entwickler wollen Fehler des Vorgängers ausmerzen.



George belauscht den Ganoven Chico. Viel **Sprachausgabe** und etliche kurze Zwischensequenzen sollen die Handlung erzählen.

TABULA RASA

Was lange währt, wird endlich gut: Tabula Rasa geistert bereits seit 2001 übers Messeparkett. Die von Grund auf überarbeitete Version gefällt Shooter- und Rollenspiel-Fans.

VIDEO

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Destination Games
Version	Pre-Alpha
Termin	nicht bekannt

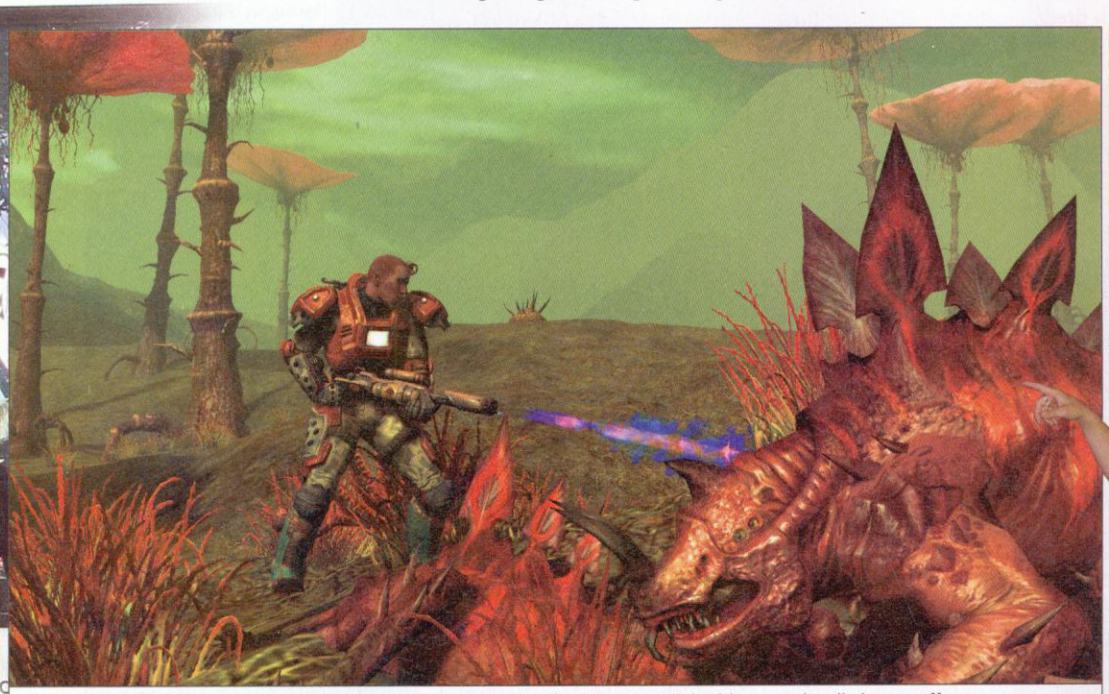
Richard »Lord British« Garriott sieht aus wie ein lebendes Werbeplakat: mit **Tabula Rasa**-Gürteltasche, -Shirt, -Umhänger. Bevor Sie fragen: Der Begriff kommt aus dem Lateinischen, heißt wörtlich übersetzt »reiner Tisch« und bezieht sich auf die »reine« Seele des Menschen, frei von äußeren Einflüssen. Warum dieser Name? »Die Story beginnt mit der Verwüstung der Erde«, beginnt Garriott die Präsentation. »Es ist also ein frischer Start für die Menschheit.«

Angriff der Klonkrieger

Keine Sorge, in **Tabula Rasa** sprechen keine langweilige Philosophiedozenten, sondern in erster Linie die Waffen. Schuld am jüngsten Gericht tragen nämlich die Bane. Eine aggressive Alienrasse, die menschliche Leichen als Fortpflanzungsbehälter nutzt. Die einzige Chance der Menschheit sind mutige Abenteurer, die sich den Leichenfledderern entgegenstellen. Als Rekrut erfüllen wir zehn Erfahrungsstufen lang sowohl in instanzierten, als auch offenen Gebieten vielfältige Quests. Bis zu fünf Mitstreiter dürfen gemeinsam mit uns ein schlagkräftiges Team bilden.

Die Missionen in den Instanzen setzen sich aus Haupt- und Nebenaufträgen zusammen. Letztere müssen wir nicht erfüllen. Sie erleichtern den jeweiligen Hauptauftrag aber ungemein, da sie uns oft Unterstützung in Form von computergesteuerten Mitstreitern bescheren. In **Tabula Rasa** beschränken sich freundliche NPCs nämlich nicht darauf, einfach nur Aufträge zu verteilen. Sondern stehen uns im Kampf hilfreich zur Seite.

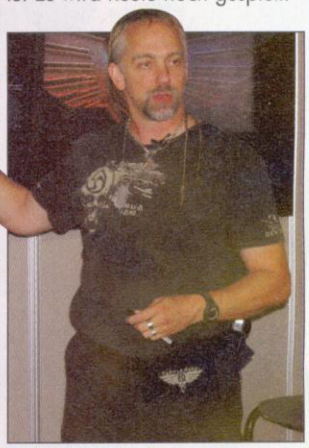
Ab Stufe elf kommt es zur Spezialisierung. Etwa zum Soldaten, Heiler oder einer Art Magier. Der schleudert zum Beispiel Blitze auf den Gegner. Im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen speichert das Spiel vor wichtigen Entscheidungen unseren Charakter ab. Sobald wir nach eini-



Gegen mutierte **Echsen** helfen starke Laserkanonen. Im Spiel gibt's eine Vielzahl unterschiedlicher Waffen.

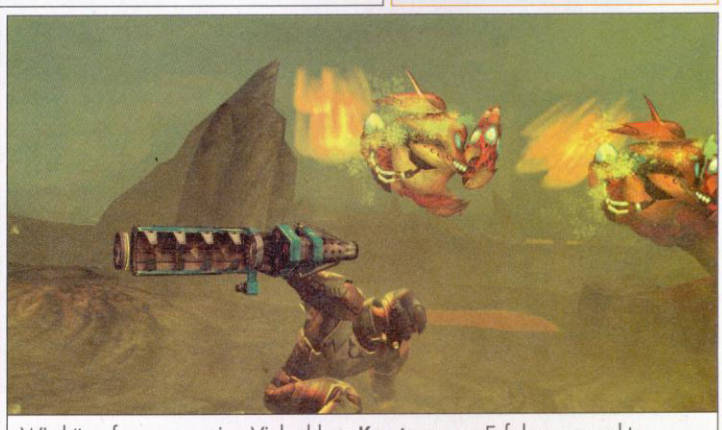
RICHARD GARRIOTT

Auf Richard Garriotts (44) Konto geht mit **Ultima** eine der bekanntesten und erfolgreichsten Rollenspiel-Reihen. Zudem gilt der gebürtige Engländer seit **Ultima Online** (1997) als Erfinder der modernen Online-Rollenspiele. Es wird heute noch gespielt.





Die **Bane** brauchen menschliche Leichen, um sich zu vermehren.



Wir kämpfen gegen eine Vielzahl an **Kreaturen** um Erfahrungspunkte.

gen Tagen merken, dass uns die gewählte Klasse doch nicht liegt, dann laden wir einfach den zuvor gesicherten Klon. Praktisch: Anderswo hätten wir von komplett vorne beginnen müssen.

Shooter oder Rollenspiel?

Tabula Rasa wirkt auf den ersten Blick wie ein Shooter aus der Verfolgerperspektive. Es gibt sogar ein Fadenkreuz. »**Tabula Rasa** ist aber kein Shooter, sondern ein vollwertiges Rollenspiel«, betont Garriott. Stimmt: Zielen müssen Sie nicht selbst, das erledigt das Programm für Sie. Außerdem kommt es beim Kampf nicht auf Ihre Reflexe an. Über Sieg und Verlust entscheiden Attribute, Stärke der Waffe und natürlich der Gegner. Dank des Shooter-Gefühls wirken die Gefechte sehr flott, wie in einem Actionspiel.

Neben den Scharmützeln gegen Monster dürfen wir auf Schlachtfeldern gegen andere Teams und Clans antreten und um bestimmte Orte kämpfen. Um zu gewinnen, müssen die Teams spezielle Missionsziele erfüllen.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Einschätzung
SEHR GUT

»Tabula Rasa ist für mich eine der großen Überraschungen der Messe. Nachdem es um Richard Garriotts seit Ewigkeiten angekündigtem Online-Spiel in letzter Zeit doch etwas ruhig geworden war, habe ich das Projekt geistig schon unter der Kategorie Running Gag abgestempelt.

Wie sehr ich mich geirrt habe! Garriott präsentierte ein weit fortgeschrittenes Online-Rollenspiel mit toller Grafik und frischen Ideen. Tabula Rasa besitzt alles, was ein moderner Vertreter der Gattung haben sollte: Instanzen, Teamplay, Quests, Klassen, umkämpfte Gebiete. Dazu kommt der starke Einbezug von NPCs und die Shooter-kompatible und sehr schnelle Spielweise. Wer die ständigen Fantasy-Umgebungen nicht mehr sehen kann und die Kämpfe in MMORPGs generell zu langatmig findet, der sollte den Titel im Hinterkopf behalten. Schade: Die Aliens sind nicht steuerbar.«



Obwohl sich Tabula Rasa wie ein **Shooter** steuert, ist es ein Online-Rollenspiel.



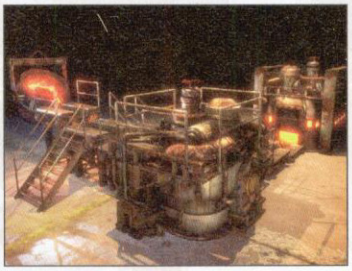
PvP-Kämpfe toben hauptsächlich auf instanzierten **Schlachtfeldern**.



DIE E3 VON A BIS Z

Die Qualität der kommenden PC-Spiele ist enorm hoch. Viele haben wir Ihnen bereits ausführlich vorgestellt, doch leider reicht der Platz nicht für alle. Damit Sie wissen, was die Spielejahre 2006 und 2007 Ihnen bringen, finden Sie hier eine platzoptimierte Übersicht.

ACONY



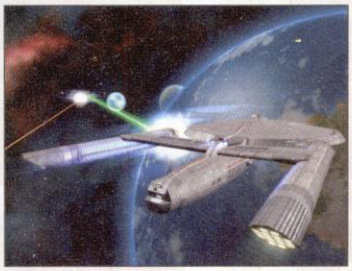
Überraschung: Das junge Team Acony aus dem beschaulichen Villingen-Schwenningen bastelt gerade am ersten Spiel aus Deutschland, das die Unreal-Engine 3 lizenziert hat. Der Multiplayer-Shooter **Parabellum** soll **Counter-Strike Source** Konkurrenz machen und sieht bereits jetzt deutlich besser aus als der Klassiker. Jede Menge frischer Ideen und genügend Budget im Rücken lassen uns optimistisch davon ausgehen, dass das mit erfahrenen Entwicklern aus aller Welt gespickte Team das ehrgeizige Ziel erreicht. Besonders gespannt sind wir, wie sich die teilweise zerstörbaren Levels aufs Spielgefühl auwirken.
Termin: 2007

ATARI



Lust auf einen erneuten Ausflug ins **D&D**-Universum macht uns eine fast fertige Version von **Neverwinter Nights 2**. Ähnlich wie in **Baldur's Gate 2** sind wir diesmal in einer echten Party unterwegs, deren Mitglieder auch untereinander agieren. Ein dicker Pluspunkt des ersten Teils ist die aktive Mod-Community. Findige Fans werden wohl auch diesmal mithilfe der mitgelieferten Entwickler-Tools bald nach Erscheinen die ersten eigenen Abenteuer ins Netz stellen.
Termin: 3. Quartal 2006

BETHESDA SOFTWORKS



Dorthin, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist, genauer gesagt durch die komplette Zeitlinie der **Star Trek**-Reihe, will Sie **Star Trek Legacy** entführen. In gewaltigen Weltraumschlachten wechseln Sie per Klick durch Ihre Flotte und blasen feindliche Raumer aus dem All. Den gerade nicht besetzten Schiffen geben Sie per Taktik-Karte beliebige Anweisungen. Während die Einzelspieler-Kampagne einer festen Geschichte folgt, dürfen Sie im Multiplayer-Modus neben Romulanern und Klingonen sogar in die aschfahle Haut der gefürchteten Borg schlüpfen.
Termin: Herbst 2006

BIOWARE



Bislang kamen nur Xbox-Besitzer in den Genuss des fernöstlich angehauchten Action-Rollenspiels **Jade Empire**. Die PC-Version nähert sich nun ihrer Vollendung und macht bis auf die etwas veraltete Grafik einen sehr guten Eindruck. Steuerung und Gegner-Intelligenz sollen gegenüber der Konsolenvariante noch einmal deutlich aufpoliert daherkommen. Noch hat Bioware keinen Publisher gefunden. Die Entwickler sind aber zuversichtlich, dass das Spiel Ende des Jahres das Licht der Welt erblickt.
Termin: 4. Quartal 2006

CDV



Die Römer wird ein leicht zugängliches Aufbauspiel mit putziger Grafik, die aber nicht an **Anno 1701** reicht. Dafür eignet es sich besonders für alle, die gerne entspannt siedeln, ohne kämpfen zu müssen. Wer mit Barbaren allerdings lieber kämpft als handelt, soll auch das dürfen.
Termin: Juni 2006

CODEMASTERS



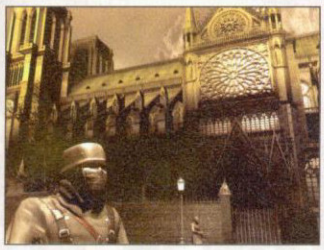
Maelstrom wird Echtzeit-Strategie von den **Perimeter**-Entwicklern und setzt vor allem auf effektvolle, grafisch aufwändig inszenierte Schlachten. Schauplatz ist die Welt im Jahr 2050, entsprechend futuristisch geht es zur Sache.
Termin: September 2006

DTP

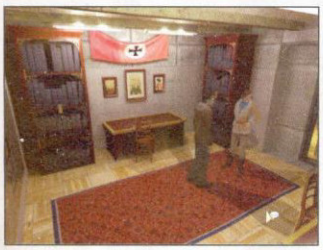


Das Adventure **Overclocked** besitzt eine ungewöhnliche Story: Als Psychiater erforschen wir die Kriegser-

innerungen verschiedener Personen. In der Hoffnung, verborgene Geheimnisse zu entschlüsseln und die Patienten von ihren Traumata zu heilen. Das von House of Tales (**The Moment of Silence**) entwickelte Adventure bietet 45 unterschiedliche Orte, sechs spielbare Charaktere und rund 5.000 Zeilen gesprochenen Dialog. Die von uns begutachtete Mini-Sequenz spielte in einem geheimnisvollen Leuchtturm und sah bereits sehr stimmig aus. Über die Qualität der Rätsel können wir ob der kurzen Sequenz noch keine verbindliche Aussage treffen.
Termin: April 2007



Sabotage hat eine fast ebenso lange Entwicklungszeit hinter sich wie **Duke Nukem Forever**, und noch immer ist von einer spielbaren Version weit und breit nichts zu sehen. Ähnlich wie Sam Fisher in **Splinter Cell** schleicht Protagonistin Violet Summers daher nur auf Trailern durchs Berlin des Zweiten Weltkriegs. Ihr Ziel ist die Sabotage gefährlicher Nazi-Operationen. Wenn sie bei einem Einsatz entdeckt wird, lässt sie wenig zimperlich die Waffen sprechen.
Termin: Ende 2006



Auch das etwas seltsam betitelte Adventure **Undercover – Operation Wüstensonne** entführt Sie in die Zeit der Hakenkreuze und Hitlergrüße. Diesmal steuern Sie einen britischen Physiker, der ein gefährliches Waffenprojekt der Nazis vereiteln will. Die Story klingt reichlich abgedroschen, und auch die Grafik konnte uns nicht wirklich vom Hocker reißen. Claas Wolter von DTP verspricht immerhin spannende Puzzles.
Termin: Oktober 2006

Eidos



Battlestations Midway ist ein rasanter Action-Shooter mitten im pazifischen Ozean. In über 20 Einsätzen kommandieren Sie etliche verschiedene Einheiten gleichzeitig. Per Tastendruck springen Sie etwa von einem Flugzeug in ein U-Boot. Besonders gefallen hat uns die saubere Grafik und die übersichtliche Karte, auf der wir jederzeit die volle Übersicht über das Geschehen behalten. **Battlestations Midway** spielte sich sehr flott und scheint das ideale Spiel für die Mittagspause zu werden.
Termin: Herbst 2006

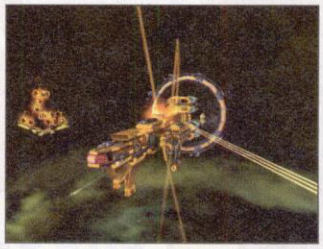
Frogster



Bad Day in L.A. ist keine Jammerballade gestresster Spieleredakteure während der E3, sondern ein wirklich kranker Shooter von keinem Geringeren als American McGee (**Alice**). Im Cartoon-Stil übernehmen Sie Anthony Williams, der sich in Los Angeles durch ein Unglück nach dem anderen kämpfen muss. Meteoriten, Zombies, Erdbeben, Großbrände, Aufstände – alles, was einem den Tag verderben kann, wartet auf den Spieler. Das herrlich überdrehte Spektakel erinnert stellenweise an eine Mischung aus Filmen wie **Falling Down**, **Armageddon** oder **Volcano**.
Termin: September 2006

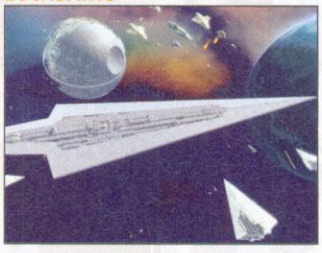


Heftig geballert wird auch im Shooter **El Matador**, den wir in einer neuen Version sahen. Abwechslungsreiche Levels und eine vielseitige KI sind viel versprechend, jetzt hoffen wir auf eine spielbare Version, um **El Matador** dem gründlichen Praxistest zu unterziehen.
Termin: August 2006



Endlich wieder Weltraum-Strategie, die weder zu seicht noch zu komplex werden soll: **Sword of the Stars** könnte die richtige Mischung schaffen, vor allem dank der intelligenten Steuerung, die man auch ohne Handbuch kapiert. Tiefe bietet das Spiel dennoch, mit eigenen Schiffsdesigns, dicken Forschungsbäumen und vielseitigen Kämpfen in übersichtlichem 3D.
Termin: Juni 2006

LucasArts



Forces of Corruption setzt LucasArts' Echtzeit-Spektakel **Empire at War** in erfrischender Weise fort: Sie schlüpfen in die Haut des Kriminellen Tyber Zann, der die Verwirrung nach der Zerstörung des Todessterns dazu nutzt, die **Star Wars**-Unterwelt zu erobern. Das Addon enthält neue Helden, 13 Planeten sowie einen Supersternenzerstörer namens Eclipse.
Termin: Herbst 2006



Auch in **Lego Star Wars 2** dreht sich alles um den **Krieg der Sterne**. Diesmal geht's um die Abenteuer von Luke Skywalker und Han Solo, also die Episoden vier bis sechs. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: In Jump-and-Run-Manier hüpfen und ballern Sie sich durch putzig dekorierte Levels. Falls Langeweile aufkommt, dürfen Sie im Konfigurator Ihren eigenen Plastikhelden erstellen.
Termin: 12. September 2006

Microsoft

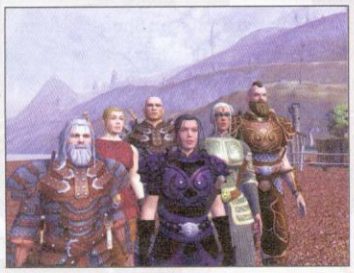


Zum **Age of Empires 3**-Addon verriet Microsoft einige neue Infos: Zwei der drei spielbaren Indianervölker sind vom Stamm der Sioux und der Irokesen. Statt einer Heimatstadt besitzen die Ureinwohner einen Dorfrat und ein großes Lagerfeuer. Sobald Indianerarbeiter davor tanzen, sind neue Spezialfähigkeiten verfügbar. Eine frische Kamapagne mit 15 Szenarien soll die Geschichte der Black-Familie aus dem Hauptprogramm fortsetzen.
Termin: Herbst 2006



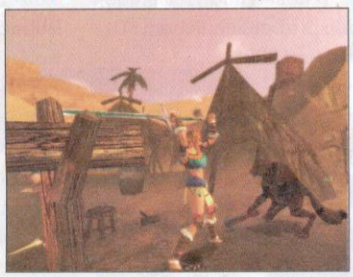
Shadowrun ist eine Art Fantasyversion von **Battlefield 2**. Wie in Electronic Arts' erfolgreichem Online-Shooter kämpfen zwei Teams im Capture-the-Flag gegeneinan-

der. Statt mit modernem Kriegsgerät beharken sich die Teams, die aus bis zu 16 Elfen und Menschen bestehen, mit mächtigen Kampfzaubern. Mit dem Pen&Paper-Rollenspiel **Shadowrun** hat die Spielweise freilich nicht viel gemein. Optisch solide, Aha-Effekte bleiben aber aus.
Termin: 1. Quartal 2007



Verwirrung um **Vanguard – Saga of Heroes**: Das Online-Rollenspiel sollte ursprünglich über Microsoft erscheinen. Offenbar hat sich Entwickler Sigil Games aber mit den Redmondern überworfen und wird das Spiel nun gemeinsam mit **Everquest 2**-Publisher Sony Online Entertainment auf den Markt bringen. Im Gegensatz zur Konkurrenz sollen Berufe eine weitaus stärkere Rolle spielen. So lassen sich deutlich aufwändigere Alltagsgegenstände konstruieren als gewohnt. Die frisch gebastelten Items können für virtuelles Geld gewinnbringend verkauft werden.
Termin: 4. Quartal 2006

Namco



Unübersehbar aus dem Fernen Osten stammt **Mage Knight**, ein Action-Rollenspiel in 3D. Erfahrungspunkte investieren Sie nicht, die fließen direkt in Ihre Aktionen ein: Je mehr Sie mit dem Schwert zuhauen, desto besser werden Sie, gleiches gilt für Magie. Die Monster sollen sich dem Fortschritt des Spielers anpassen, ähnlich **Oblivion**. Problematisch beim Anspielen fanden wir die verworrene Steuerung. Da die **Mage Knight**-Welt bei uns eher unbekannt ist, bleibt abzuwarten, ob sich Namcos Titel gegen **Titan Quest** & Co. durchsetzen kann.
Termin: September 2006

Ncsoft



Dungeon Runners sieht aus wie der hässliche kleine Bruder von **World of WarCraft**: Spielmechanik und Interface sind hemmungslos bei Blizzards Vorzeige-Rollenspiel geklaut. Dafür gibt's den Client kostenlos zum Download, außerdem entfallen monatliche Gebühren. Ncsoft möchte aber trotzdem Geld verdienen: Wer ein bestimmtes Level erreicht, muss zahlen, um in neue Gebiete vorzustoßen. Denkbar sind auch käufliche Gegenstände, welche die Eigenschaften Ihres Helden verbessern.
Termin: Herbst 2006



Soccer Fury hingegen beschäftigt sich mit König Fußball, allerdings in der Spielart Streetball. Wie bei **Dungeon Runners** wird für neue Gebiete, spektakuläre Dribblefähigkeiten und Level ein nicht näher definierter Obolus an Ncsoft fällig. Ansonsten ist das Spiel völlig kostenlos zum Download erhältlich.
Termin: 1. Quartal 2007



Auch **Exteel** ist ein weiteres Online-Spiel aus dem schier unerschöpflichen Ncsoft-Fundus. In gepanzerten Mechs kämpfen Sie gegen andere Spieler. Exteel hat die gleichen Zahlungsbedingungen wie **Soccer Fury**.
Termin: unbekannt

Playlogic



Als gefallener, sinnesfreudiger Engel räumen Sie in **Infernal** mächtig unter Ihren Gegnern auf, können aber auch elegant wie Sam Fisher vorgehen. Zusätzlich zu weltlichen Waffen wird Held Lennox Magie einsetzen und seinen Opfern die Seele rauben, um sich zu heilen. Grafisch hat uns Infernal bis auf den Plastik-Look der Charaktere sehr gut gefallen, vor allem die abwechslungsreichen Levels und schicken Effekte kommen gut.
Termin: 4. Quartal 2006

Sega

Sega Rally 3 trumpft mächtig auf: Die Fahrphysik dürfte glatt auf **GTR**-Niveau liegen, die Grafik drüber. Je nach Gewicht des Rallye-Autos hinterlässt es beim Rasen mehr oder weniger tiefe Spuren im Sand. Diese Bodenwellen bleiben das ganze Rennen über erhalten und vertiefen sich, wirken sich aber vor allem auf die Rundenzeiten aus. Wer in einer Kurve unglücklich in so eine Delle donnert, kann schnell abfliegen. Eine echte Simulation soll das Spiel laut Entwickler Guy Wilday dennoch nicht werden, sondern ein realistischer Arcade-Raser.
Termin: 1. Quartal 2007

Sunflowers



Paraworld ist eigentlich fertig, wird aber noch ausführlich getestet und feingeschliffen. Die uns gezeigte Version war vor allem grafisch herausragend, doch auch das Missionsdesign dürfte Strategen bestens munden: aufeinander aufbauende Aufgaben zum Beispiel, sowie anspruchsvolle Kämpfe nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip.
Termin: August 2006

Take 2

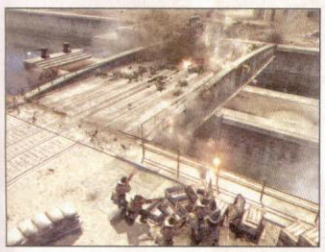


Broken World ist das erste Addon zum guten Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2**. Die Geschichte knüpft nahtlos an die Ereignisse des Hauptprogramms an. Entweder reaktiven Sie Ihren altgedienten Helden, oder erstellen einen komplett neuen. An der Spielweise hat sich allerdings so gut wie nichts geändert: Mit einer mehrköpfigen Truppe töten Sie hunderte Monster und sacken mächtige Gegenstände ein
Termin: 4. Quartal 2006

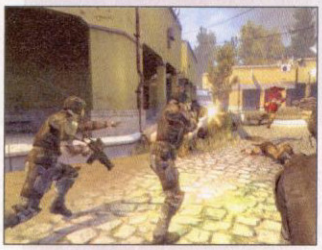


Dämonen und Magie: In **Stronghold Legends** geht die Fantasy-Post ab. Das merken wir spätestens, als uns Entwickler Simon Bradbury zeigt, wie Drachen und Riesen eine Bergfeste binnen weniger Minuten in Schutt und Asche legen. Wenn doch nur die Präsentation mit aktuellen Titeln wie **Warhammer – Mark of Chaos** mithalten würde! Bis zum Herbst sind's ja noch ein paar Monate.
Termin: Herbst 2006

THQ

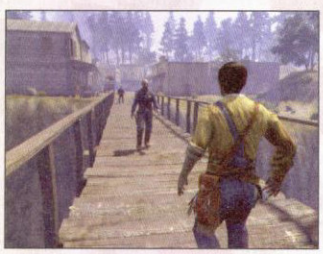


Company of Heroes war in der Multiplayer-Variante spielbar und gefiel uns vor allem durch die flexiblen Möglichkeiten. Ziel war, Flaggenpunkte einzunehmen. Ob wir nun mit Panzern die direkte Konfrontation suchten, den Gegner mit einem Squad umgingen und in den Rücken fielen oder ihn ablenkten, um mit Fallschirmjägern überraschend die Flagge zu besetzen – alles war möglich. Möglich macht das vor allem die nahezu komplett zerstörbare Umgebung.
Termin: September 2006



Frontlines sieht auf den ersten Blick aus wie ein weiterer Taktik-Shooter ohne Besonderheiten, doch das täuscht: Viele witzige Einfälle haben uns bei der Präsentation gut gefallen. Zum Beispiel das ferngesteuerte Auto, das wir – vollgepackt mit Sprengstoff – unter einen feindlichen Panzer steuern: Bumm! Oder die fast lautlose, ebenfalls ferngesteuerte Drohne, mit der wir die Umgebung oder Gebäude erkunden. Auch die können wir sprengen, um zum Beispiel einen Gegner umzupusten. Das eigentliche Spiel erinnert an eine Mischung aus **Call of Duty** und **Battlefield** – spannend!
Termin: 2. Quartal 2007

Ubisoft



Call of Juarez trumpft mit einer stimmigen Westernstory auf: Ein ehemaliger Reverend verfolgt den mutmaßlichen Mörder seiner Familie. Der ist aber unschuldig. Sie erleben das Spiel abwechselnd aus der Perspektive beider Männer. Obwohl **Call of Juarez** ein reinrassiger Shooter ist, besitzen wir ein Inventar. Gegenstände wie brennende Öllampen sind eine willkommen Hilfe im Kampf gegen die feindlichen Pistoleros.
Termin: 3. Quartal 2006

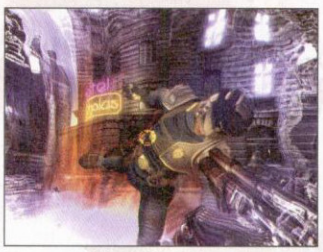
Vivendi



Eragon ist Buch, Film und Spiel und erinnert an das offensichtliche Vorbild **Herr der Ringe**. Und so ähnlich wie **Die Rückkehr des Königs** spielt sich **Eragon** auch, nur dürfen Sie hier zusätzlich mit einem Drachen fliegen und gemeinsam kämpfen. Im Koop-Modus kann ein Spieler das Flugtier übernehmen, der andere den Reiter. Technisch hat uns Eragon wenig zugesagt, sieht es doch aus wie eine typische Filmumsetzung, die gleichzeitig für Konsolen und PC entwickelt wird.
Termin: September 2006



Das erste Addon zum Horror-Shooter **Fear** heißt **Extraction** und knüpft nahtlos ans Ende des Hauptprogramms an. Neue Monster und weitere Waffen sind die einzigen nennenswerten Ergänzungen, dürften somit also nur echte Fans von **Fear** ansprechen.
Termin: Oktober 2006



Timeshift wird mittlerweile von Vivendi statt Atari vertrieben und erhält dadurch noch ein wenig mehr Zeit für den Feinschliff. Der futuristische Ego-Shooter setzt voll auf das Elemente Zeit, die Sie mit Hilfe Ihres Quantumanzugs manipulieren dürfen. Zeitlupe à la **Max Payne** und Zurückspielen wie in **Prince of Persia** klappt reibungslos und hilft Ihnen vor allem in den rasanten Kämpfen, den zahlreichen Gegern immer einen Schritt voraus zu sein.
Termin: September 2006



Von den **Ground Control**-Machern kommt **World in Conflict**, dessen Spielsystem stark an die beiden Taktiktitel erinnert. Szenario ist aber ein neuer Kalter Krieg, der in den Einmarsch der Sowjetunion in die USA gipfelt. In den Missionen müssen Sie bestimmte Punkte erobern, um sich so Nachschub zu sichern, denn Basisbau gibt es keinen. Erstaunt waren wir über die Detailverliebtheit der Grafik, die selbst aus nächster Nähe gestochen scharf ist und unglaublich viele Polygone auffährt.
Termin: 1. Quartal 2007

Webzen



Bis zu 200 Spieler gleichzeitig kämpfen in **Huxley** um die Online-Krone. In erster Linie ist **Huxley** ein Online-Shooter in einer Science-Fiction-Welt. Trotzdem kommt Rollenspiel-Atmosphäre auf, wenn Sie umherstreifen und bei NPC-Händlern neue Waffen und Rüstungen kaufen. Ihren Charakter spezialisieren Sie in drei unterschiedlichen Kampfklassen. Erfolgreiche Kämpfe bringen Ihnen Erfahrungspunkte, die Sie die insgesamt 50 Stufen erklimmen lassen. Dank Unreal-Engine 3 sieht **Huxley** fantastisch aus. Übrigens dürfen Xbox360- und PC-Besitzer auf den gleichen Servern spielen.
Termin: 2007

Simon Fistrich/Florian Stangl

TERMIN-KALENDER



DER HERR DER RINGE ONLINE

Fans von Tolkiens Epos dürfen sich freuen: Turbine werkelt derzeit kräftig an dem Online-Rollenspiel zu »Die Gefährten«. **neu**



PREY

Die Geisterpfade der Indianer können Sie ab dem 14. Juni betreten. Dann steht der spannende Shooter Prey in den Läden. **bestätigt**



CHRONICLES OF SPELLBORN

Derzeit laufen die geschlossenen Beta-Tests zum Online-Rollenspiel, im Herbst geht's ab in die post-apokalyptische Welt. **verschoben**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal 2006	HERVORRAGEND
	BAPHOMET'S FLUCH 4	Adventure	Revolution	September 2006	SEHR GUT
	BATTLEFIELD 2142	Team-Shooter	Digital Illusions	Herbst 2006	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BRIGADE E5	Taktikspiel	Apeiron	1. Juni 2006	SEHR GUT
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	NICHT MÖGLICH
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Online-Rollenspiel	Spellborn	Oktober 2006	GUT
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	nicht bekannt	NICHT MÖGLICH
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	Herbst 2006	SEHR GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	September 2006	HERVORRAGEND
NEU!	DAS SCHWARZE AUGE – DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
NEU!	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	DIE RÖMER	Aufbauspiel	Haemimont Games	14. Juni 2006	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	NICHT MÖGLICH
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	August 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	ELVEON	Action-Rollenspiel	10tacle Sklovakia	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	FLAT OUT 2	Action-Rennspiel	Bugbear	Sommer 2006	SEHR GUT
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Animation Arts	August 2006	NICHT MÖGLICH
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	September 2006	HERVORRAGEND
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	GUT
	GTR 2	Rennspiel	Simbin	Sommer 2006	HERVORRAGEND
	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	1. Juni 2006	NICHT MÖGLICH
NEU!	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
NEU!	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	September 2006	GUT

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



WARHAMMER – MARK OF CHAOS

Ein beeindruckender Trailer (siehe Heft-DVD) macht uns den Mund wässrig – uns stehen grandiose Schlachten bevor. neu



SACRED 2

Ascaron kurvt mit der Darkstar One durchs All (Test S. 84), bastelt aber schon am Nachfolger zum Action-Rollenspiel Sacred. neu

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt

NEU! Neuzugang

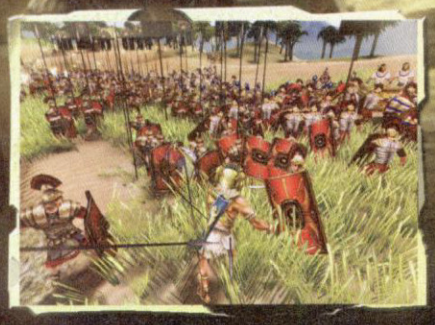
Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	MEDIEVAL 2	Echtzeit-Taktik	Creative Assembly	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	2007	NICHT MÖGLICH
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	August 2006	SEHR GUT
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	14. Juli 2006	SEHR GUT
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	4. Quartal 2006	HERVORRAGEND
	RAILROADS	Wirtschaftssimulation	Firaxis	Herbst 2006	SEHR GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	September 2006	SEHR GUT
NEU!	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	SIEDLER 2 CLASSIC	Aufbauspiel	Blue Byte	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	SPARTA	Echtzeit-Strategie	World Forge	Herbst 2006	GUT
	SPLINTER CELL 4	Schleich-Shooter	Ubisoft Montreal	September 2006	GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	4. Quartal 2006	GUT
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	nicht bekannt	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	NICHT MÖGLICH
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	Oktober 2006	GUT
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	3. Quartal 2006	SEHR GUT
	TORTUGA	Action-Adventure	Ascaron	31. Juli 2006	GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WARFRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	September 2006	SEHR GUT
NEU!	WARHAMMER – MARK OF CHAOS	Echtzeit-Taktik	Black Hole Entertainment	Herbst 2006	SEHR GUT
NEU!	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	2007	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	1. Quartal 2007	SEHR GUT

JEDE SCHLACHT IST ENTSCHIEDEN,

- HEROISCHE NAHKÄMPFE
- KOMMANDIERE GEWALTIGE TRUPPENFORMATIONEN
- ENTERE UND EROBERE FEINDLICHE SCHIFFE
- ATTACKIERE UND VERTEIDIGE BELAGERTE STÄDTE
- ZAHLREICHE MULTIPLAYER SPIELMODI



Kämpfen Sie im Heldenmodus Seite an Seite mit Ihrer Armee.



Besiegen Sie gegnerische Flotten in dramatischen Seeschlachten.



Ziehen Sie im Einzel- oder Mehrspielermodus ins Schlachtfeld.

GameStar

„Groß wie Alexander, schön wie Kleopatra"
„Dieses Spiel muss ich haben!"

Computer Bild Spiele

„Während Hobby-Strategen es gewohnt sind, von oben aufs Schlachtfeld zu blicken und ihre Truppen zu kommandieren, erleben Sie bei Rise & Fall das Kampfgeschehen hautnah mit!"

4Games

„Der Heldenmodus bei Rise & Fall sorgt für ein einzigartiges Schlachterlebnis."

Rise & Fall: Civilizations at War © 2006 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the

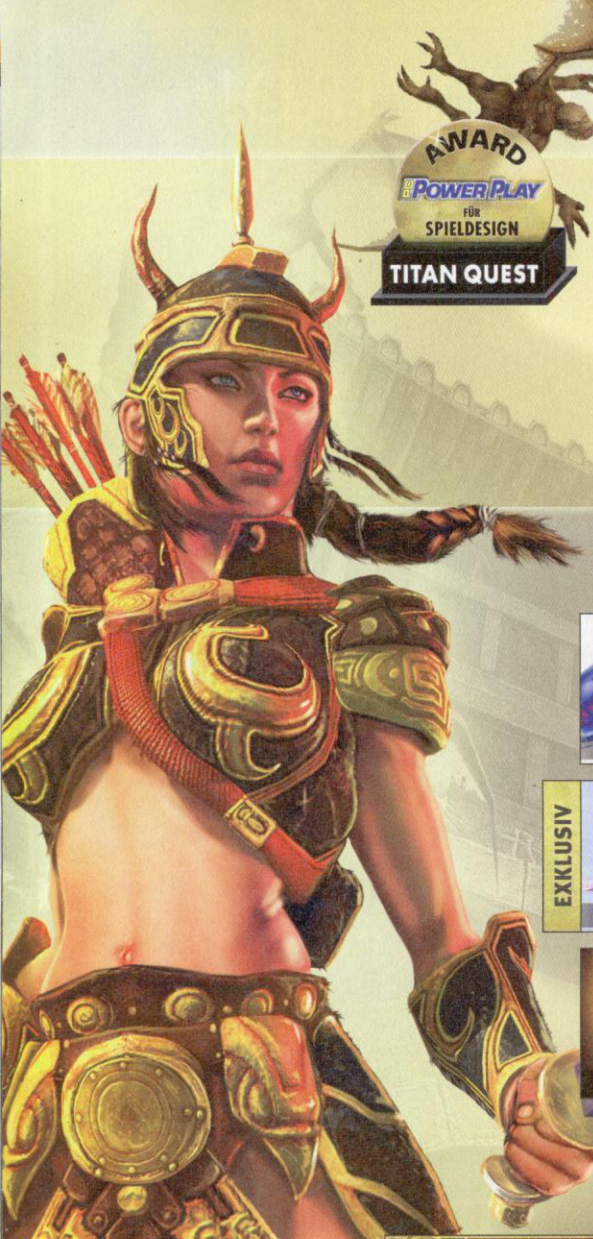


by GameSpy™ design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd.

AWARD
PC POWERPLAY
FÜR
SPIELDESIGN
TITAN QUEST

TITAN QUEST

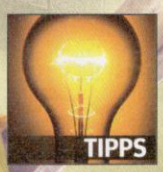
Vergessen Sie Diablo 3: Hier ist der strahlende Siegertyp des modernen Action-Rollenspiels! Technisch edel und inhaltlich vielfältig zelebriert die Monsterjagd ein Fest für Helden. Wir haben den exklusiven Test!





EXKLUSIV





Seit dem Release von **Diablo 2** versuchen Action-Rollenspiele vergeblich, das grandiose Spielgefühl von Blizzards Superhit einzufangen. Bis jetzt, denn **Titan Quest** hat es geschafft: Das Erstlingswerk von Entwickler Iron Lore erzeugt einen ähnlichen »Flow« wie **Diablo 2** und ist in fast allen anderen Belangen besser oder zumindest gleichwertig.

Statt fester Klassen setzt **Titan Quest** auf acht so genannte Meisterschaften, von denen Sie zwei beliebige miteinander kombinieren können. Zusammen mit der Vielzahl an einzelnen Fähigkeiten innerhalb der Meisterschaften basteln Sie sich einen maßgeschneiderten Helden – oder eine Heldin. Mit diesem Alter Ego ziehen Sie durch die Antike, um die Menschen vor wild gewordenen Monstern zu retten und den Quell der Aggressionen zu finden.

Reise durch die Antike

Ihre Reise führt Sie durch die drei Hauptwelten Griechenland, Ägypten und Asien, die wiederum in insgesamt 22 große Gebiete unterteilt sind. Die einzelnen Schauplätze lassen gleiche Landschaften vermuten, doch **Titan Quest** überrascht mit Abwechslung. In Griechenland wechseln sich unter anderem dichte Wälder, saftig-grüne Wiesen, Sumpflandschaften, Höhlensysteme und spärlich bewachsene Hügel ab. Selbst Ägypten ist keine einzige Wüste, da Sie etwa durch die grünen Auen des Nils stiefeln oder den Pyramiden von Gizeh einen Besuch abstatten. Neben weiteren Weltwun-



Unser Nahkämpfer stürzt sich voll in den Kampf gegen diese **Konstrukte**, die uns mit Blitzen und Schwertern beharken.

COOLE GEGNER



Riesige **Steinfiguren** bewachen das Grab der Pharaonen. Sie hauen furchtbar zu, sind aber langsam.



Der **Riesenskarabäus** hat zwar keine hinterhältigen Attacken auf Lager, sieht aber einfach cool aus.



Die **Medusa** heizt uns mit Bogen und Zaubersprüchen ein, hat jedoch eine recht schwache Verteidigung.



Der **Zyklop** hat einen fiesen Schrei auf Lager, der Betroffene lähmt. Da heißt es: flink ausweichen.

dern (Chinesische Mauer, Hängende Gärten) kämpfen Sie sich an bekannten Orten wie der Akropolis durch Monsterscharen – Schauplätze, Bestiarium und der mythologische Hintergrund passen in **Titan Quest** vorzüglich zusammen.

Doch auch wenn Sie noch nie etwas von Artemis, Ramses oder chinesischen Jadekaisern gehört haben, wird Ihnen **Titan Quest** genauso gut gefallen wie Kennern der Mythologie. Die freuen sich darüber, dass vor der Höhle der Medusa versteinerte Menschen stehen und der Minotaurus tatsächlich in einem Labyrinth haust. Den Ariadnefaden brauchen Sie übrigens nicht, um den Irrgarten wieder zu verlassen.

EINE ECHTE STIL-IKONE

Die Designer entwarfen eine feste Spielwelt, setzten also nicht auf größtenteils zufallsgenerierte Levels wie **Diablo 2**. Das drückt zwar den Wiederspielfaktor nach unten. Dafür ist sind die Schauplätze in **Titan Quest** aber viel, viel schöner. Das liegt nicht nur an der offensichtlich besseren Grafik, die in schönstem 3D und hoch aufgelösten Texturen erstrahlt, sondern vor allem an der Detailverliebtheit der Grafiker. Die verzierten selbst einfache Monsterlager so schön, dass man sich darin am liebsten häuslich niederlassen würde – von den prunkvollen Städten wie Theben, Athen oder Babylon ganz zu schweigen. Besonders lobenswert: Die Spielwelt wirkt trotz unterschiedlichster Landschafts- und Stadttypen wie aus einem Guss und ist stilistisch top. Die mitgelieferten und recht einfach zu bedienenden Editoren erlauben übrigens das Erstellen eigener Szenarios, sodass es vermutlich bald neue Abenteuer geben wird.

Die polygonreichen Charaktermodelle tragen ebenfalls viel zum hervorragenden grafischen Gesamteindruck bei, zumal sie sich mit glaubwürdigen Animationen durch die Spielwelt bewegen – egal ob fliegende Harpyien, kriechende Ekelmaden, schlurfende Zombies oder Satyrn, die auf dem Rücken von Riesenwildschweinen auf unseren Helden zurasen (und nach ein paar Hieben unseres Recken auf dem Hintern landen).

VIELFÄLTIGE MONSTERSCHAR

Wie Sie den gerade genannten Beispielen entnehmen können, rekrutieren sich die Heerscharen des Bösen größtenteils aus der Mythologie und Tierwelt. Aber auch andere klassische Fantasy-Unholde wie Skelette respektive Mumien (selbstverständlich nur in Ägypten), Schleimhaufen und belebte Maschinenwesen wollen den Recken an die Tunika. Sogar Teile der Pflanzenwelt haben sich unter anderem in Form von spuckenden Blumen gegen Sie verschworen. Zwar treffen Sie im Laufe Ihrer Rei-

AUSRÜSTUNG AUFWERTEN – SO GEHT'S!



Egal ob Schmuck, Waffen oder Rüstung: Alle **Gegenstände**, die Helden anziehen können, lassen sich aufwerten 1. Dafür benötigen Sie entweder **Talismane** 2 oder so genannte **Relikte** 3. Beides finden Sie in Form von Einzelteilen, die Sie entweder gleich mit dem gewünschten Gegenstand kombinieren oder erst zusammenbauen. Ein vollständiger Talisman besteht aus fünf Splittern, ein Relikt aus dreien.

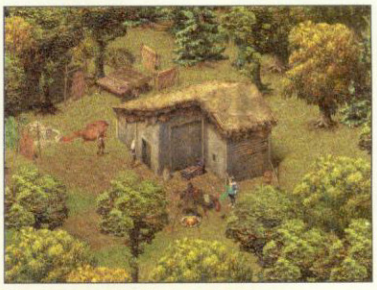
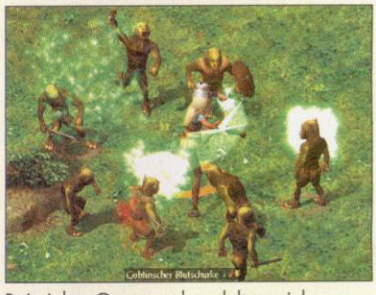
Einzelteile bringen zwar bereits eine Verbesserung, doch erst **vollständige** Exemplare 4 sind aufgrund ihrer **Boni** so richtig wertvoll (siehe Beispiele unten). Talisman-Stücke erhalten Sie von bestimmten, normalen Kreaturen; Reliktsplitter gibt's von starken Gegnern, als Questbelohnung oder in Schatzkisten.

BEISPIEL FÜR EINEN TALISMAN:
Spektralmaterie
Effekt eines Teils:
6 Lebensenergieentzug für 2 Sekunden
Effekt, wenn vollständig:
30 Lebensenergie-Entzug für 2 Sekunden
Bonus, wenn vollständig: +11 Intelligenz

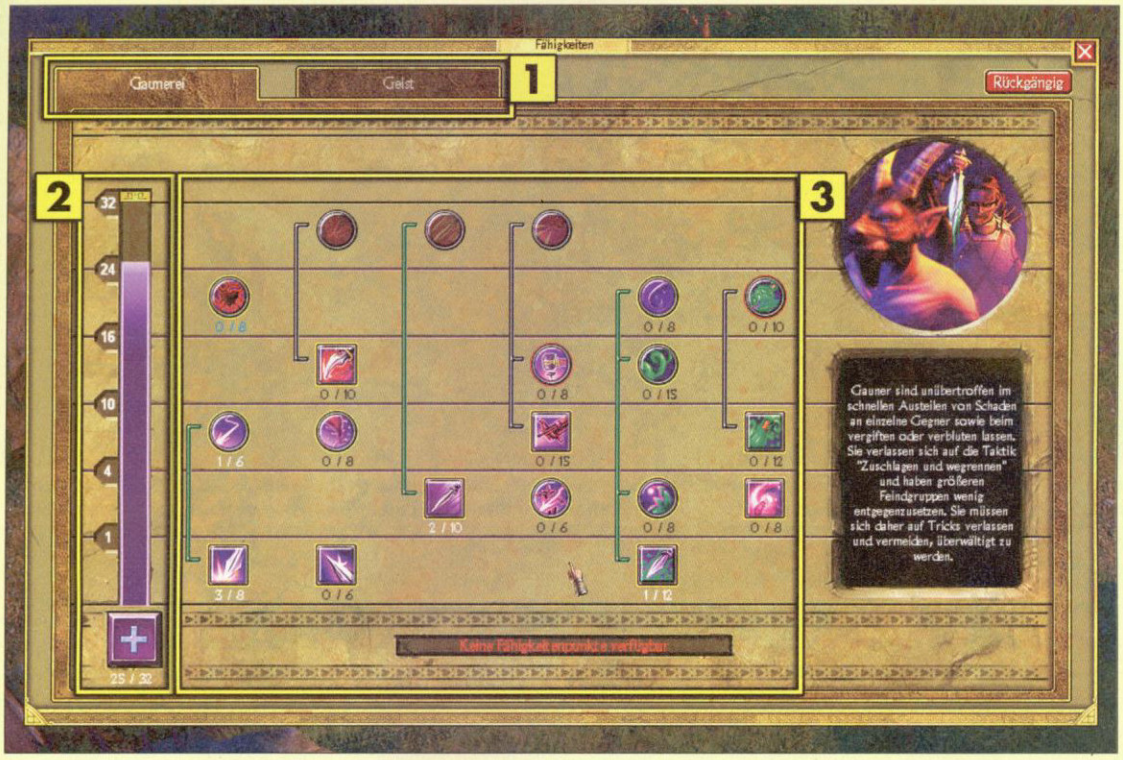
BEISPIEL FÜR EIN RELIKT:
Herakles Macht
Effekt eines Teils: + 4 Stärke
Effekt, wenn vollständig: + 12 Stärke
Bonus, wenn vollständig: + 4 Prozent Stärke



TITAN QUEST IM VERGLEICH

	TITAN QUEST	DIABLO 2 (INKL. ADDON)	SACRED (INKL. ADDON)
SPIELWELT	 Das antike Griechenland, Ägypten und Asien bieten abwechslungsreiche, sehr detaillierte Städte und Landschaften. Bekannte Schauplätze wie die Pyramiden, die Chinesische Mauer und die Akropolis sorgen für viel Flair.	 Die riesige Spielwelt bietet landschaftlich wenig Abwechslung, kaum Details und ist grafisch aus heutiger Sicht einfach hässlich. Dafür setzt sich die Welt dank zufallsgenerierter Karten bei jedem Durchgang anders zusammen.	 Die Fantasy-Welt Ancaria ist riesig und bietet auch abseits der Hauptschauplätze viel zu entdecken. Trotz 2D-Grafik sind die landschaftlich unterschiedlichen Gebiete sehr detailliert gestaltet und hübsch anzusehen.
CHARAKTER-SYSTEM	Keine festen Klassen, dafür eine freie Kombination aus zwei von acht Meisterschaften mit jeweils unzähligen Zaubern und Spezialangriffen. Super: In Fähigkeiten investierte Punkte lassen sich nachträglich umverteilen.	Sieben Klassen mit drei Talentbäumen stehen zur Auswahl. Vergebene Fähigkeitspunkte lassen sich nicht umverteilen. Die Klassen spielen sich recht unterschiedlich, sind aber weniger vielseitig als die Helden in Titan Quest.	Spezialfähigkeiten lernen Sie über Runen, die Sie in unregelmäßigen Abständen bekommen. Diese Zufallskomponente verhindert den gleichmäßigen Ausbau von Zaubern und Spezialangriffen, das stört das Balancing.
QUESTS	Neben der in viele Aufträge unterteilten Hauptquest gibt's in jeder Siedlung zwei bis drei kleinere Aufgaben mit eigener Story. Typische Ziele: Gegenstände beschaffen, Monster aus Städten vertreiben und Entführte retten.	Sie erfüllen typische Rollenspiel-Abenteuer. Für einige erhalten Sie sehr gute Belohnungen, andere bringen die Geschichte voran. Beispielsweise erledigen Sie bestimmte Monster und suchen Teile von Story-relevanten Artefakten.	Zwar übertrifft die Anzahl der Quests in Sacred die Konkurrenz deutlich, doch wiederholen sich die Aufgaben schnell und werden somit langweilig. Die Hauptquest wird von einer wendungsvollen Geschichte umrahmt.
ITEMS	Etliche Waffen, Rüstungen und Schmuckstücke gibt's bei Monstern, Händlern und in Schatzkisten. Anhand farblicher Namen erkennen Sie sofort Qualität und Seltenheit gefundener Objekte, die sich magisch aufwerten lassen.	Für alle Klassen gibt's eine große Auswahl an Equipment sowie klassenspezifische Items, etwa aufsetzbare Tierköpfe für den Druiden. Mit Edelsteinen und Runen lassen sich Waffen und Rüstungen aufwerten (sockeln).	Bei den Gegenständen knausert Sacred genauso wenig wie die Konkurrenz. Auch das Verbessern der Gegenstände ist möglich, hier durch den Einbau von Schmuck, dessen Eigenschaften auf gesockelte Items übergehen.
GEGNER	 Die Widersacher sind vielfältig und passen sehr gut zum jeweiligen Gebiet. Dank guter KI und vieler Spezialfähigkeiten verlaufen die Gefechte abwechslungsreich. Höhepunkte sind die regelmäßigen, oft fordernden Bosskämpfe.	 Das Großaufgebot der Fantasy-Monster und humanoiden Widersacher ist vielseitig bis bizarr, stellt Helden aber kaum vor Probleme. Richtig fordernd sind die Kräftemessen mit den Aktbossen wie Mephisto und Diablo persönlich.	 Bei vielen Gegnern handelt es sich um Standard-Widersacher, die außerdem nicht allzu schlau agieren und sich recht leicht austricksen lassen. Auch die Bosskämpfe sind dank Fähigkeiten-Kombos keine große Herausforderung.
MULTIPLAYER	Bis zu sechs Spieler können kooperativ im LAN oder über Internet durch das Abenteuer ziehen. Ein Portal wie das Battlenet oder andere Spielmodi (etwa PvP) gibt's nicht, dafür funktioniert das kooperative Spiel reibungslos.	Das Battlenet ist nach wie vor das Vorzeigeportal und wird nach wie vor rege genutzt. Das Ranglistensystem motiviert zum maximalen Aufleveln der Helden. Neben kooperativem Partien sind auch ausgewogene PvP-Kämpfe möglich.	Technisch und in Sachen Design zeigt sich der Mehrspielerpart unausgereift; der schwache PvP-Modus ist nicht ausbalanciert. Insgesamt der schwächste Multiplayer-Part unter den drei Konkurrenten; lieber solo spielen!
FAZIT	Technisch und inhaltlich klar die Nummer eins der Action-Rollenspiele, ein absoluter Pflichtkauf! **16**	Durch das Battlenet immer noch beliebt. Spielerisch noch top, technisch aber weit unterlegen. **15**	Nur im Solo-Modus und zum einmaligen Durchspielen geeignet, insgesamt am schwächsten. **12**

DER WEG ZUM WUNSCHCHARAKTER



Sie verpassen Ihrem Helden zwei so genannte **Meisterschaften** [1], die erste auf Level zwei, die andere nach Erreichen der achten Stufe. Dabei wählen Sie frei aus vier Zauberschulen (Sturm, Erde, Geist und Natur) und vier Kampfausrichtungen (Kriegsführung, Verteidigung, Jagd sowie Gaunerei).

Anfangs sind dabei nur die grundlegenden Spezialmanöver verfügbar. Erst wenn Sie **Punkte** in die Meisterschaft stecken [2], schalten Sie höhere Skills frei. Auch die **Fähigkeiten** [3] an sich lassen sich steigern, wobei quadratische Symbole für **aktive** stehen, runde für **passive**.

Punkte zum Steigern erhalten Sie bei jedem Stufenaufstieg, außerdem dürfen Sie Ihre fünf **Attribute** wie Lebensenergie oder Intelligenz steigern. Ach ja: Wenn Ihr Charakter stirbt, verliert er Erfahrungspunkte – je höher die Stufe, desto mehr.

se immer wieder auf Variationen bereits bekannter Fieslinge, aber in jeder Hauptregion kommen einige neue Feindtypen hinzu.

Obwohl sich stärkere Gegner schon grafisch von ihren normalen Kollegen unterscheiden, verrät auch die Farbe des Monsternamens seine Kategorie. Weiß steht für einfache Schurken, gelb für Exemplare mit besonderen Fähigkeiten. Orange Schrift warnt vor ernstzunehmenden Widersachern, und wenn Monsternamen in der roten Warnfarbe auftauchen, steht ein Bosskampf auf dem Programm.

Schlaue Burschen

Obwohl die Mehrzahl der Gegner klar die Funktion des Kanonenfutters innehaben, wehren sie sich nach Kräften und verhalten sich recht clever: Sie holen beispielsweise Verstärkung und weichen Geschossen sowie gezielten Zaubern aus. Zudem arbeiten Feindgruppen gut zusammen: Nahkämpfer nach vorn, Magier und Bogenschützen beharken uns aus dem Hintergrund. Dieses Verhalten gilt übrigens nicht nur für Humanoide, sondern auch für einige tierische Widersacher wie Spinnen, Skorpione oder Maden.

Von der guten KI des Spiels profitieren aber auch Helden, die sich Kampfgefährten beschwören, beispielsweise Wölfe, einen Leichenkönig oder ein Kernbewohner (eine Art Elementarwesen aus Magma). Diese Kreaturen greifen von sich aus meist die gefährlichsten und am schwersten erreichbaren Gegner an. Trotzdem wäre es in einigen Situationen wünschenswert gewesen, wenn wir unseren KI-Verbündeten zumindest rudimentäre Verhaltensbefehle geben könnten, etwa eine defensive oder offensive Grundeinstellung. Uns waren die beschworenen Helfer mitunter etwas zu forsch im Angriffsverhalten. Wir können unseren Dienern zwar gezielte Attacken auf bestimmte Gegner befehlen, doch im Kampfgetümmel erweist sich diese Möglichkeit dann doch als eher theoretisch.

Dicke Brocken

Die regelmäßigen Bosskämpfe werden im zunehmenden Spielverlauf schwerer und sind spannend inszeniert. Untermalt von ei-



In vielen Dungeons bedrohen uns neben den eigentlichen Gegnern auch Fallen, die in diesem Fall **Feuerbälle** durch den Raum schleudern.



Alle Gegner sind sehr gut modelliert und animiert, stärkere Feinde haben Spezialattacken. Dieser **Yeti** etwa friert uns mit seinem Atem ein.



Auf der **Chinesischen Mauer** wollen uns diese Flattervieher mit dem lustigen Namen »Peng« nicht durchlassen, unter ihnen ein Bossmonster.



Die besuchten Schauplätze bieten sehr viel Abwechslung. Hier durchstreifen wir auf dem Weg durch Asien eine Eishöhle voller **Raptoren**.

ner treibenden Musik duellieren Sie sich mit bärenstarken Widersachern, die oft tief in die magische Trickkiste greifen – seien es nur Flächenzauber, beschworene Kreaturen oder Hexereien, die Ihrem Charakter das Mana stehlen. Ein besonders fieser Bursche bezirzte sogar unsere beschworenen Kreaturen, die plötzlich auf uns losgingen – undankbares Pack!

Kritisch kann es werden, wenn Sie es gleichzeitig mit mehreren solcher Brocken zu tun bekommen. Dann können Sie Ihre Lebensenergie mit Heiltränken gar nicht so schnell wieder auffrischen, wie sie durch Feindeinwirkung abnimmt. Kleiner Tipp: Falls Sie mit den momentanen Fähigkeiten Ihres Helden gegen einen starken Zwischengegner chancenlos sind, sollten Sie die vergebenen Punkte bei einem NPC-Seher zurückkaufen und für den Kampf umverteilen. Das Ändern der Fähigkeiten wird aber teurer, je öfter Sie es machen. Daher sollten Sie sich eine eventuelle Neuverteilung gut überlegen – es sei denn, Sie haben genug Gold für ausführliches Herumexperimentieren.

Fette Beute

Die Jagd nach immer besseren Gegenständen ist bei Action-Rollenspielen traditionell eine große Motivation zum Weiterspielen, auch **Titan Quest** bedient sich dieses Suchtmittels. Ähnlich wie in **Diablo 2** erkennen Sie anhand unterschiedlicher Farben die Qualität und Seltenheit. Gelbe Namen stehen beispielsweise für magische Gegenstände, grün für seltene und lila für so genannte legendäre Ausrüstung. Die entsprechen den Unique Items aus **Diablo 2** und sind so rar, dass kein Tester trotz tagelangen Spielens einen davon gefunden hat. Lebensenergie- und Manatränke sind anhand ihrer rot geschriebenen Namen leicht zu erkennen.

Das Drücken der Alt-Taste zeigt am Boden liegende Items und Goldhäufchen. Praktisch bei dieser Funktion: Die kaputten und damit wertlosen grauen Gegenstände blendet das Spiel gleich aus. Wer die auch sehen will, muss V drücken. Dagegen filtert das Spiel bei gehaltener X-Taste stärker und zeigt nur magische Items, Tränke und Gold. Natürlich lassen sich diese und alle anderen Hotkeys beliebig umkonfigurieren.

Alles im Griff

Dank einer durchdachten Oberfläche und einfacher Bedienung können Sie sich in **Titan Quest** voll auf das Spiel konzentrieren. Die wenigen Tastenkürzel beherrschen Sie nach spätestens einer Spielstunde aus dem Effeff. Auf die linke Maustaste legen Sie je nach Klasse einen Hauptangriff, auf die rechte eine zweite Fähigkeit Ihrer Wahl. Zudem gibt's acht weitere Quickslots für Zauber und Spezialattacken, auf die Sie mit den Zifferntasten zugreifen. Eigentlich wären es zehn, aber die Ziffern 9 und 0 sind sinnvollerweise gleich standardmäßig mit dem Verzehr eines Heil- beziehungsweise Manatranks belegt.

Apropos Tränke: Im Gegensatz zu **Diablo 2** lassen sich die hilfreichen Elixiere jetzt stapeln, bis zu fünf Stück passen so in einen Inventarslot. Im Laufe der Kampagne erhält Ihr Charakter übrigens mehrere zusätzliche Taschen und muss nicht so oft zum Verkaufen gehen. Der Besuch beim Händler ist aber ohnehin kein Problem, da Sie jederzeit und ohne Spruchrollen ein Portal in eine besuchte Stadt Ihrer Wahl öffnen können.

Nach getaner Arbeit kehren Sie auf dem gleichen Weg zum Ausgangspunkt zurück. Zwei Kleine Kritikpunkte in Sachen Inventar: Es gibt keine Truhe oder andere Lagermöglichkeit, sodass Sie alle Gegenstände mit sich herumtragen müssen. Außerdem fehlt eine Sortierfunktion, die den Rucksackinhalt per Knopfdruck platzsparend anordnet.

TECHNIK-CHECK

RAM	128	256	384	512	768	1.024
MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400	
Nvidia Riva TNT 1/2 Voodoo 3/4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7000 Radeon 7500	technisch nicht möglich					
Geforce 3/4 Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9000,9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	technisch nicht möglich	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 min. Details 800x600x32 max. Details		
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700				800x600x32 max. Details 1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details	
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850			800x600x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 min. Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 max. Details	

- Aufgrund der Spielmechanik ist ein flüssiger Ablauf entscheidend: Wenn es ruckelt, klickt man dauernd daneben, und das nervt gewaltig. Im Zweifelsfall sind die Einträge daher gelb statt grün. Auf rot markierten Systemen startet Titan Quest zwar, ruckelt aber sehr stark.
- Der Detaillevel ist für die Grafikqualität im Unterschied zu anderen Titeln deutlich wichtiger als die Auflösung, also: Lieber Details aufdrehen und die Auflösung runterschrauben.
- Stellen Sie die Optionen »Schatten« und »Reflektionen« ruhig auf niedrig. Beides mindert die Grafikqualität nur in geringem Maße, bringt aber ein paar Frames mehr.
- Um bei einer Auflösung von 1.280x1.024x32 mit vollen Details oder als Host einer LAN-Partie spielen zu können, benötigen Sie einen Prozessor mit mindestens 3,0 GHz, 1,0 GB Arbeitsspeicher sowie eine Grafikkarte der Klasse X1800 (Ati) oder Geforce 7800.



Davids Heldin benutzt hier **»Eruption«**, einen der höchsten Erdzauber. Es entsteht ein Vulkan, dessen Ausbruch alle Feinde in der Nähe trifft.

Fliegende Menschen

Spieler bringen Physik-Engines am ehesten mit Shootern in Verbindung – weniger als spielerisches Instrument, sondern damit alles möglichst effektvoll in die Luft fliegt. Auch **Titan Quest** benutzt seine Physik-Engine als Schmuckelement. Mit Spezialschlägen getroffene Gegner fliegen übertrieben hoch durch die Luft. Skelette und Konstrukte zersplittern krachend in Einzelteile. Wenn Sie einen Gegner auf einem Gebiet mit Gefälle oder etwa einer steilen Treppe erledigen, purzeln Körper und vom Feind getragene Ausrüstung die Steigung hinunter.

Spielerisch sind diese Physik-Sperenzchen sinnlos, sie tragen aber viel zur Atmosphäre bei. Es sieht halt einfach viel glaubwürdiger aus, wenn unser Held durch ein Kornfeld rennt und eine Spur aus wackelnden Getreidehalmen hinterlässt. Oder wenn wir einen Gegner so treffen, dass er über einen Abhang rutscht, sich verzweifelt festhalten will und dann trotzdem in die Tiefe stürzt.

Gemeinsame Monsterjagd

Wer nicht gerne alleine auf Monsterjagd geht, kann das Abenteuer im LAN oder über Internet mit bis zu fünf Spielern kooperativ erleben. Das macht bereits ab einem Zweierteam sehr viel Laune, besonders wenn sich die Klassen ergänzen. Das Spiel passt den Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Teilnehmerzahl so an, dass die Monster stärker und zahlreicher werden. Sie können Ihren Solo-Charakter übrigens auch im Multiplayer-Modus verwenden. Sehr gut: Auch wenn Sie das Spiel nicht hosten, speichert das Programm den Questfortschritt aller Helden, die zusammen ein Team bilden.

Georg Valtin

TITAN QUEST: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie bei Diablo, Sacred und Co. auch nur ansatzweise Ihren Spaß hatten

... wenn Sie Wert auf eine möglichst freie Charaktergestaltung legen

... wenn Sie die Jagd nach besseren Items und stärkeren Monstern motiviert

... wenn Sie gerne kooperativ in den Kampf ziehen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ein episches Rollenspiel mit vielen Dialogen und tiefgehender Story suchen

... wenn Sie Ihre Kräfte gerne im PvP mit anderen Spielern messen

... wenn Sie von antiker Mythologie Ausschlag bekommen

... wenn Sie im Sommer nicht nur vor dem Computer sitzen wollen



GEORG VALTIN

Experte für Rollenspiele



Darauf habe ich gewartet

Titan Quest vermittelt das gleiche Spielgefühl wie Diablo 2. Wenn Sie Blizzards Action-Rollenspiel mochten, können Sie hier aufhören zu lesen und Titan Quest bedenkenlos kaufen – zumal es viele Dinge besser macht, beispielsweise stapelbare Tränke, ein größeres Inventar und schlauere Gegner. Und die immer gleiche Spielwelt stört mich nicht im Geringsten: Mit völlig anders entwickelten Charakteren durch die Antike zu ziehen, ist für mich Motivation genug für erneute Abenteuer.

Schöne Welt

Die Antike Welt beschert mir mit meinen Grundkenntnissen der Mythologie viel Freude. Die Entwickler haben gewissenhaft recherchiert und das überlieferte Wissen hübsch in das Spiel eingebaut, etwa bei den Relikten.

Meine Wertung **92**

DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele



Suchtfaktor ohne Gleichen

»Nur noch diesen Levelaufstieg«, sage ich mir um ein Uhr morgens ... wer's glaubt. Dem Suchtfaktor von Diablo 2 steht Titan Quest in nichts nach. Items sammeln, dutzenden Monstern den Garaus machen, fetzige Zaubersprüche und coole Nahkampf-Attacken – vieles ist genauso gut wie im Vorbild.

Anderes ist sogar wesentlich besser. Die Levels etwa sehen zwar immer gleich aus, sind aber um Welten abwechslungsreicher als die Zufalls-Dungeons von früher. Die Charakterentwicklung lässt mir mehr Freiheit und stellt mich vor die Qual der Wahl aus acht unterschiedlichen Meisterschaften. Action-Rollenspieler, an diesem Spiel kommt ihr nicht vorbei!

Meine Wertung **92**

MARTIN DEPPE

Experte für Rollenspiele



Diablo 3 ist da!

Ganz ehrlich: Viel anders als ein zeitgemäßes Diablo 2 ist Titan Quest nicht. Ganz ehrlich: Das ist mir völlig egal. Denn Iron Lores Rollenspiel-Klops hat die gleiche Suchtwirkung, den gleichen leerlauflosen Spielfluss. Eingebettet in eine Mittelmeer-Sagenwelt, die erstaunlich echt wirkt. Nur beim Einräumen und Sortieren der Gegenstände im Inventar hätte ich mir mehr Komfort gewünscht.

Meine Wertung **90**

SUSANNE BRAUN

Expertin für Rollenspiele



Diablo? Was ist das?

Für mich ist Titan Quest der Nachfolger zu Diablo 2. Die Item-Jagd macht genauso süchtig, es sieht umwerfend aus, ist einfach zu steuern, und ich kann die verschiedensten Klassen kombinieren. Super ist vor allem, dass Gegner, die Muffensausen bekommen, Verstärkung herbeirufen. Perfekt wär's für mich, wenn ich den Held aus der Verfolger- statt Isoperspektive spielen könnte.

Meine Wertung **91**

TITAN QUEST



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (6 Spieler), Internet (6 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (54 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Iron Lore/THQ
Webseite	www.titanquest.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	30. Juni 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- fantastische 3D-Spielwelt
- individuelle Heldenentwicklung
- gute KI von Gegnern und Verbündeten
- abwechslungsreiche Landschaften
- vielfältige Ausrüstungsgegenstände
- durchdachte Menüs und Bedienung
- kooperativer Modus für bis zu 6 Spieler

KONTRA

- Heldenstärke am Anfang stark von der Ausrüstung abhängig
- keine Sortierfunktion für das Inventar
- keine Truhe zum Lagern von Items
- vergleichsweise Hardware-hungrig

GEORG VALTIN	92
DAVID BERGMANN	92
MARTIN DEPPE	90
SUSANNE BRAUN	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **91**

DAS POWER-TEAM

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

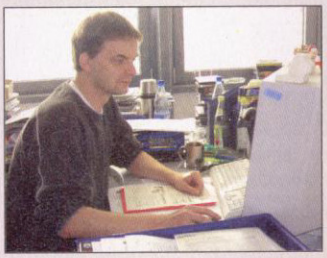
GEORG VALTIN Redakteur



Experte für: **Adventures, Rollen-, Sport-, Strategie- und Actionspiele**
speziell für: Online-Rollenspiele, Shooter, Aufbau-Strategie, Wintersport, Action-Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel: Titan Quest
Aktuelles Wartespiel: Bioshock
Retrospiel-Empfehlung: You don't know Jack
Aktuelles Lieblingslied: Simple Minds: Street Fighting Years
Größte E3-Enttäuschung: Kein Diablo 3 :o(
Los Angeles finde ich ... ... hässlich, dreckig und viel zu warm.
Zuletzt gelesen: Arturo Pérez-Reverte: Der Club Dumas
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... Basketball zu spielen.

MARTIN DEPPE Chefredakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Heroes of Might & Magic 5
Aktuelles Wartespiel: Heroes of ... oh... Sid Meier's Railroads
Retrospiel-Empfehlung: Paradroid
Aktuelles Lieblingslied: die französisch-spanische Nationalhymne nach Formel-1-Rennen
Größte E3-Enttäuschung: nichts zum neuen GTA
Los Angeles finde ich ... ... tief im Westen, wo die Sonne verstaubt.
Zuletzt gelesen: Tanja Kinkel: Venuswurf
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... Bier, Garten und mich zu kombinieren.

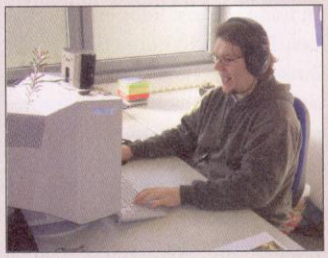
SANDRA STREHLE Art Direktorin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Eets
Aktuelles Wartespiel: Spore
Retrospiel-Empfehlung: StarCraft
Aktuelles Lieblingslied: Tanzwut: Signum Ignitum
Größte E3-Enttäuschung: weder Baldur's Gate 3 noch Diablo 3
Los Angeles finde ich ... ... zu weit weg, um mal eben zum Abendessen hinzufliegen – leider!
Zuletzt gelesen: Anne Rice: Hohelied des Blutes
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... Cabrio zu fahren.

RÜDIGER STEIDLE Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Darkstar One
Aktuelles Wartespiel: Battle of Britain
Retrospiel-Empfehlung: Gobliiins
Aktuelles Lieblingslied: Motörhead: Out of the Sun
Größte E3-Enttäuschung: kaum Flugsimulationen
Los Angeles finde ich ... ... links unten in Amerika.
Zuletzt gelesen: die Team-Fragen
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... mich über die Hitze zu beschweren.

SARA STEHLIN Layouterin



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Eets
Aktuelles Wartespiel: Championsheep Rally
Retrospiel-Empfehlung: You don't know Jack
Aktuelles Lieblingslied: Corinne Bailey Rae: Put your Records on
Größte E3-Enttäuschung: Flo hat mir keine Pancakes mitgebracht, schnief.
Los Angeles finde ich ... ... bestimmt schön, wenn ich mal dort bin.
Zuletzt gelesen: Das Todesurteil für mein Auto :(
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... raus hocken und ein Radler trinken

SASCHA GLISS Redakteur



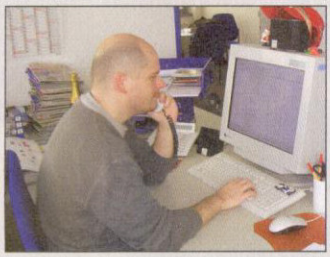
Experte für: **Actionspiele, Simulationen, Strategiespiele, Sportspiele**
speziell für: Ego-Shooter, Taktik-Shooter, Multiplayer-Shooter, Flugsimulationen, Aufbau-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel: Live for Speed S2, Version U
Aktuelles Wartespiel: Crysis
Retrospiel-Empfehlung: Grand Prix Legends
Aktuelles Lieblingslied: Die Ärzte: Grace Kelly
Größte E3-Enttäuschung: zu wenig nackte Haut
Los Angeles finde ich ... ... gesundheitsschädlicher als eine Stange Zigaretten.
Zuletzt gelesen: Patrick O'Brian: The Mauritius Command
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... im Biergarten zu sitzen.



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

FLORIAN STANGL Stellv. Chefred.



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: WoW: Burning Crusade
Retrospiel-Empfehlung: WarCraft 2
Aktuelles Lieblingslied: Mana Mana ... didi dididi ... Mana Mana...
Größte E3-Enttäuschung: Was, schon wieder eine E3?
Los Angeles finde ich ... ... zu weit weg.
Zuletzt gelesen: E3-Ausstellerliste
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... vor der E3-Messehalle in der Sonne zu sitzen.

MIKKL GALUSCHKA Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Heroes of Might & Magic 5
Aktuelles Wartespiel: immer wieder GTR 2
Retrospiel-Empfehlung: The Riddle of Master Lu
Aktuelles Lieblingslied: Smockin Suckaz Wit Logic: Mutha made 'em
Größte E3-Enttäuschung: Sonys ps3-Präsentation
Zuletzt gelesen: diverse Hardware-Preislisten
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... lange Radtouren zu machen.

SUSANNE BRAUN Trainee



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Emergency 4
Aktuelles Wartespiel: Spore
Retrospiel-Empfehlung: Zuma, das spielt sogar meine Mutter!
Aktuelles Lieblingslied: Him: Pretending
Größte E3-Enttäuschung: keine Pandas als neue Allianz-Rasse
Los Angeles finde ich ... ... nach Essen und Kiel die dritthässlichste Stadt der Welt.
Zuletzt gelesen: Tad Williams: Der Abschiedsstein
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... Wäsche zu waschen.

DAVID BERGMANN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Aktuelles Wartespiel: WoW: The Burning Crusade
Retrospiel-Empfehlung: Leisure Suit Larry 7
Aktuelles Lieblingslied: Fips Asmussen – Ein Korn im Feldbett
Größte E3-Enttäuschung: keine Murlocs als neue Allianz-Rasse
Los Angeles finde ich ... ... auf der Landkarte.
Zuletzt gelesen: Reisekosten-Abrechnung
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... es mir im Biergarten gemütlich zu machen.

MICHAEL ERLWEIN Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Real Life Jogging Sim 3D
Aktuelles Wartespiel: Irgendwas mit Koop-Modus
Retrospiel-Empfehlung: R-Type
Aktuelles Lieblingslied: Human League: Being Boiled
Größte E3-Enttäuschung: wieder kein Duke Nukem Forever
Los Angeles finde ich ... ... interessant, war aber noch nicht dort.
Zuletzt gelesen: einen regionalen Restaurantführer
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... mit meiner Freundin in die Natur zu gehen.

SIMON FISTRICH Redakteur



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

Aktuelles Lieblingsspiel: Spellforce 2
Aktuelles Wartespiel: Quake Wars
Retrospiel-Empfehlung: Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Aktuelles Lieblingslied: Tool: The Pot
Größte E3-Enttäuschung: kein Duke
Los Angeles finde ich ... ... gar nicht, das macht der Pilot.
Zuletzt gelesen: Stephen King: Puls
Schönes Wetter nutze ich, um ... ... die Ventilator-Industrie anzukurbeln.

Jetzt PC PowerPlay für 3 Ausgaben testen und satte 35% sparen!



35% sparen:
3 Ausgaben für nur 6,99 € testen



Plus neuem T-Shirt als Gratis-Geschenk

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

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

PCM066

Als Gratis-Geschenk bekomme ich:

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

Größe:

☐ L ☐ XL ☐ XXL

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

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

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

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

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

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

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

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

EXTRA!

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



Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

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

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

SO TESTEN WIR

UNSERE **MEINUNGSKÄSTEN** UND **WERTUNGEN**

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten.

Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun. In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Darauf habe ich gewartet

Titan Quest vermittelt das gleiche Spielgefühl wie Diablo 2. Wenn Sie Blizzards Action-Rollenspiel mochten, können Sie hier aufhören zu lesen und Titan Quest bedenkenlos kaufen – zumal es viele Dinge besser macht, beispielsweise stapelbare Tränke, ein größeres Inventar und schlauere Gegner. Und die immer gleiche Spielwelt stört mich nicht im Geringsten: Mit völlig anders entwickelten Charakteren durch die Antike zu ziehen, ist für mich Motivation genug für erneute Abenteuer.

Schöne Welt

Die Antike Welt beschert mir mit meinen Grundkenntnissen der Mythologie viel Freude. Die Entwickler haben gewissenhaft recherchiert und das überlieferte Wissen hübsch in das Spiel eingebaut, etwa bei den Relikten.

Meine Wertung **92**

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Suchtfaktor ohne Gleichen

»Nur noch diesen Levelaufstieg«, sage ich mir um ein Uhr morgens ... wer's glaubt. Dem Suchtfaktor von Diablo 2 steht Titan Quest in nichts nach. Items sammeln, dutzenden Monstern den Garaus machen, fetzige Zaubersprüche und coole Nahkampf-Attacken – vieles ist genauso gut wie im Vorbild.

Anderes ist sogar wesentlich besser. Die Levels etwa sehen zwar immer gleich aus, sind aber um Welten abwechslungsreicher als die Zufalls-Dungeons von früher. Die Charakterentwicklung lässt mir mehr Freiheit und stellt mich vor die Qual der Wahl aus acht unterschiedlichen Meisterschaften. Action-Rollenspieler, an diesem Spiel kommt ihr nicht vorbei!

Meine Wertung **92**

GEORG VALTIN	92
DAVID BERGMANN	92
MARTIN DEPPE	90
SUSANNE BRAUN	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **91**

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 Titan Quest in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL

TITAN QUEST



Multiplayer	
Einzel-PC (1 Spieler)	
Netzwerk (6 Spieler)	
Internet (6 Spieler)	
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (54 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Iron Lore/THQ
Webseite	www.titanquest.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	30. Juni 2006
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

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

Alles auf einen Blick

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

EINZELNOTEN

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	8

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

PRO UND **KONTRA**

PRO
- fantastische 3D-Spielwelt
- individuelle Heldenentwicklung

KONTRA
- keine Sortierfunktion für das Inventar
- keine Truhe zum Lagern von Items

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

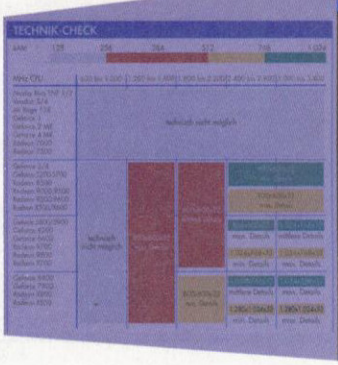
SYSTEM-CHECK

SYSTEM-CHECK

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

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

DER **TECHNIK-CHECK**



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

läuft nicht | läuft befriedigend | ruckelt extrem | läuft optimal

TOP 25 ACTION



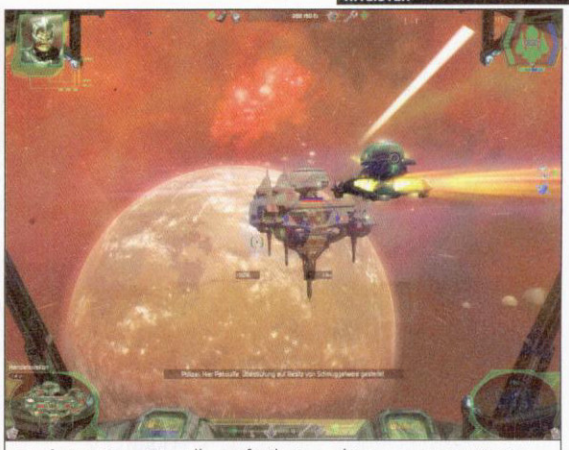
		Durchschnitt	Test in	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	–	93	95
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	–	–	–
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	86	–	–
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	–	86	–
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	–	91	–
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	–	90	87
7	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	85	90	85
8	DARKSTAR ONE	88	06/2006	90	–	87
9	FAR CRY	88	09/2005	–	–	–
10	MAX PAYNE 2	87	12/2004	89	86	81
11	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	88	87	–
12	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	91	89	88
13	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	87	88	–
14	MAFIA	86	12/2004	93	88	79
15	FEAR	86	10/2005	–	–	–
16	LEGO STAR WARS	86	05/2005	–	–	–
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	86	87	–
18	SWAT 4	86	02/2006	–	–	84
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	86	81	–
20	PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES	86	01/2006	–	–	85
21	CONDEMNED	85	04/2006	–	–	–
22	HITMAN 4	85	06/2006	–	–	84
23	FREELANCER	85	05/2005	85	85	–
24	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	83	84	–
24	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	–	82	85

TOP 25 STRATEGIE



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

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



Darkstar One: Handlungsfreiheit und interessante Missionen sichern der Darkstar One den achten Platz.



Hitman 4: Mit brisanten Aufträgen und einer spannenden Geschichte meuchelt sich Agent 47 in die Hitliste.

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



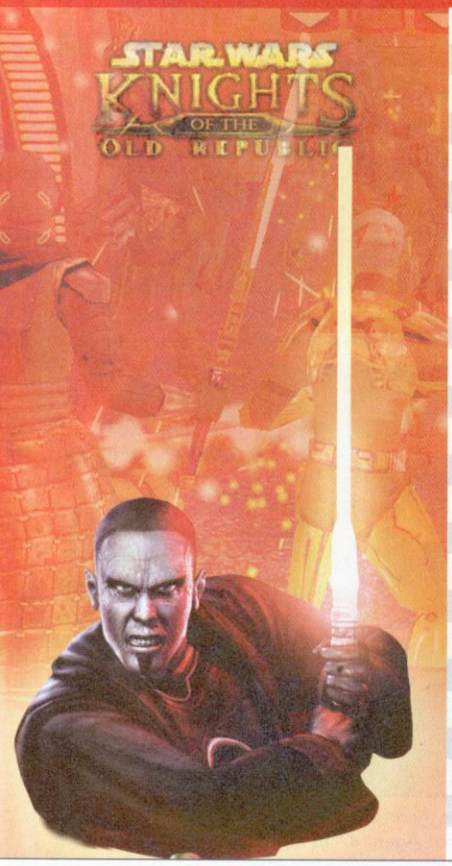
Heroes of Might & Magic 5: Mit neuer Grafik und dem alten, aber bewährten Spielprinzip geht's auf Platz sieben!



Rise of Legends: Der Nachfolger zu Rise of Nations überzeugt vor allem mit Komplexität und Tempo.

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

TOP 25 ROLLENSPIELE ADVENTURES







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

TOP 25 SPORT







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

Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Simon Fistrich	Susanne Braun	Leser-Wertung*
–	–	91	93	92	–	88
–	90	–	93	91	–	92
–	92	–	92	–	91	–
–	–	89	92	88	–	89
–	–	90	90	–	–	84
–	85	88	91	89	–	87
–	86	–	–	–	89	82
–	–	–	89	–	–	85
–	89	83	92	92	–	85
–	–	–	89	–	89	–
–	–	–	86	86	–	84
–	85	–	88	–	84	85
–	82	84	–	85	–	84
–	–	–	85	84	–	78
–	86	–	82	83	–	81
–	81	–	87	–	–	80
–	–	82	84	–	–	83
–	82	81	82	84	–	75
–	–	82	80	84	–	82
–	79	–	87	–	–	78
–	–	–	82	–	84	77
–	84	85	78	–	–	82
–	83	81	82	–	–	79
–	–	–	82	–	–	76
–	–	84	81	82	–	73



Titan Quest: Weg mit Diablo 2, her mit Titan Quest! Das Antiken-Epos fesselt mit toller Grafik und Sammelsucht.

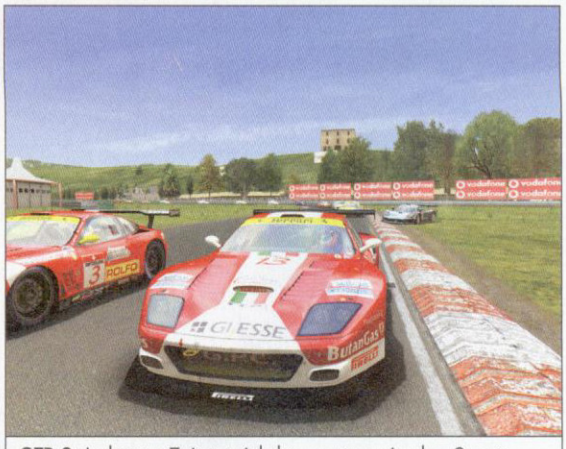


Guild Wars Factions: So wollen wir Guild Wars haben – mit spannendem PvE-Teil und neuen PvP-Schlachten.

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



Evolution GT: Die Autos fahren sich schlecht und sehen nicht toll aus – so kommt man nicht aufs Hitlisten-Podest.



GTR 2: In letzter Zeit tut sich kaum etwas in den Sporträngen – wird Zeit, dass GTR 2 das Genre aufmischt.

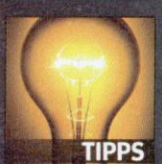
*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.pcpowerplay.de



Quietschbunt-flott statt realistisch-dröge: Darkstar One steuert sich wie ein **Ego-Shooter**. Hier betätigen wir uns als Kopfgeldjäger gegen wendige Piraten.







DARKSTAR ONE

Ostwestfalen schlägt die USA: Ascarons Weltraumspiel stellt sogar Freelancer in den Mondschatten!





Wären wir bloß nicht so gierig gewesen! Schließlich sind Videospiele in diesem System illegal – und bringen deshalb jede Menge Credits, wenn wir die Handelsstation erreichen. Wenn. Denn davor tummeln sich zwei Polizeischiffe, die uns bestimmt gleich scannen. Aber wir haben vorgesorgt und einen Jammer dabei, der den Scanvorgang stört. Zumindest theoretisch. In der Praxis versagt das Billigteil, die Polizei entdeckt unsere illegale Ladung, eröffnet das Feuer, ruft nach Verstärkung. Letzte Rettung: die Station vor uns!

Spätestens jetzt wäre in den meisten Weltraumspielen Feierabend. Etwa bei **X3**: navigieren, Landeerlaubnis einholen, dem Feuer ausweichen, Schilde umkonfigurieren, vorsichtig andocken – keine Chance. Nicht so bei **Darkstar One**: Hier steuern wir unseren gleichnamigen Raumer mit den WASD-Tasten und der Maus wie einen Ego-Shooter. Strafen seitlich an den Cops vorbei. Schmeißen mit der rechten Maustaste den Schild-Boost und mit W den Nachbrenner an. Unsere Geschütztürme feuern automatisch auf die Verfolger. Die Landeerlaubnis haben wir schon längst, wir donnern auf das Stationstor zu. Drin. Uff!

Idiotensicher

Egal, ob Sie per Joystick oder Maus fliegen – **Darkstar One** steuert sich einfacher als ein Tretroller mit Stützrädern. Zwei Beispiele: Statt ewig rumzueiern, um eine Station zu finden und anzudocken, macht's Ihnen das Spiel leicht. Pro Sektor gibt's nämlich nur eine Handelsstation. Und die liegt immer direkt gegenüber dem (ebenfalls einzigen) Hypersprungtor, durch das Sie in einen Sektor hüpfen. Noch besser: Auf jeder Station liegt der Andockschacht direkt dem Sprungtor gegenüber, Sie fliegen also direkt auf ihn zu. Und falls Sie sich doch mal verirren: Einfach die T-Taste gedrückt halten, schon poppt eine Zielliste auf, auf der alle Schiffe und Stationen im Sektor aufgeführt sind. Per Maus das Ziel wählen, schon ist's anvisiert.

DAFÜR LIEBEN WIR DIE ENTWICKLER

Ascaron erfindet das Weltraumspiel-Genre nicht neu, macht aber vieles besser und einfacher. Vier Beispiele:



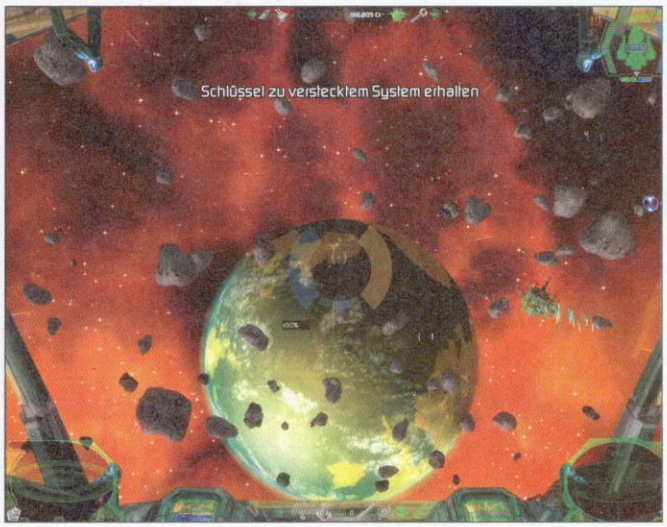
Raumstationen sind nicht nur leicht zu finden (immer gegenüber dem Hyperraumtor), sondern auch leicht zu entern. Das »Garagentor« verzeiht auch heftige Rempler. Zur Not helfen sogar Landecomputer.



Die **Darkstar One** wird mit jedem Level stärker, wendiger oder sicherer – je nachdem, ob Sie Rumpf, Flügel oder Antrieb ausbauen. Wirkt sich spielerisch enorm aus und motiviert ungemein!



Handel geht quasi nebenbei: Statt Zahlen auswendig zu lernen, gucken wir nur auf die rotgrüne Markierung neben den Gütern. Komplett rot: Mangelware, hohe Preise. Komplett grün: Überschuss, billig, kauf mich!



Die über 300 Systeme sind nicht sofort zugänglich, wir müssen erst Missionen lösen, um sie **freizuschalten**. Oft brauchen wir auch einen Hyperraumantrieb mit höherer Reichweite, um hinzukommen.

Beispiel zwei: Um einen Sektor zu verlassen, brauchen Sie kein Sprungtor anzufliegen. Sondern nur etwas Abstand zur Station und die Taste H, mit der Sie Richtung Zielsektor in den Hyperraum hüpfen. Wohin die Reise geht, wählen Sie vorher einfach auf der strategischen Karte an. Nach dem Austritt spulen Sie mit V quasi die Zeit vor – mit einem schicken Verwischeffekt saust Ihr Weltraumkahn dann aufs Ziel zu.

Beruf: Schmuggler-Jäger-Killer-Lauscher-Händler

Darkstar One bietet Ihnen (alias Pilotenheld Kayron) vier Missionsgruppen, aus denen Sie auf Stationen wählen können. Zunächst die Storymissionen, in deren Verlauf Sie weitere Cluster entdecken – also Gruppen von Sonnensystemen. Dann die Nebenaufträge (einer pro Cluster), in denen Sie etwa Frachter schützen oder eine Waffenübergabe verhindern sollen. Die dritte Variante: An Stationsterminals verraten Nachrichtentexte, wo sich kriminelle Gangs verstecken – wenn Sie die ausradieren, gibt's neben dem normalen Kopfgeld pro Abschuss eine fette Prämie für den schwer zu knackenden Gangsterboss.

Richtig deftig ist vergleichsweise das Sektorbefreien: In jedem Cluster gibt's mindestens ein System, in dem sich Piraten oder Rebellen breitgemacht haben. Wenn Sie die erledigen, kassieren Sie nicht nur Credits en masse, sondern auch einen Sektorenschlüssel und ein Artefakt (zu beiden später mehr).

Als vierte Verdienstmöglichkeit klicken Sie auf der Station das Terminal an – hier gibt's Standardjobs à la Kopfgeldjagd oder Verräter belauschen (einfach zum Zielgebiet fliegen und Funksprüche abfangen). Diese Nebenjobs haben wir aber nur kurz ausprobiert, denn die anderen drei Kategorien sind wesentlich spannender und finanziell lohnender.

Kleinvieh statt Grosswild

Darkstar One ist vor allem auf eins ausgelegt: schnelle Action. Dogfights gegen Kleinraumer sind an der Tagesordnung, Kämpfe gegen große Schiffe deutlich seltener. Das zeigt auch unser Bodycount, Zwischenstand nach rund 20 Stunden (etwa ein Drittel Spielzeit): 371 zerlegte Piraten und Jäger, neun Frachter, ein (!) Kreuzer. Klar, wenn Sie als Freibeuter gerne Frachtschiffe überfallen, verarbeiten Sie automatisch mehr große Ziele zu Schrott – aber generell ist **Darkstar One** kein **X-Wing** mit seinen Dutzenden von Schlachtschiffen, Kreuzern und Zerstörern.

In den Kämpfen gilt vor allem eine Regel: Wer geradeaus fliegt, verliert. Ständig müssen Sie mit dem Nachbrenner arbeiten, ausweichen, plötzlich abbremsen und



Güter schleppen wir in ausklinkbaren Containern hinter uns her. Unsere Plasmawaffe ist auf Schild-Boost geschaltet – daher der **Schutzschirm**.



Angriffe gegen solche **Großschiffe** sind selten – und simpel: Raketen abfeuern, Schilde und Rumpf abarbeiten, immer wieder abdrehen.

enge Wenden fliegen. Falls Sie doch mal ein dickeres Ziel vor dem Bug haben, heißt's schlicht draufhalten, am besten mit dicken Raketen. Sie können zwar gezielt etwa auf Geschütztürme feuern, aber in der Regel geht's einfach darum, erst die Schilde, dann den Rumpf Ihres Opfers wegzuknabbern: Anflug, Dauerfeuer, abdrehen, wiederholen.

Breiter, fetter, tödlicher

Das ist neu: Sie kriegen nicht irgendwann ein besseres Schiff, sondern bauen Ihre Darkstar One aus. Das passiert auf zwei Arten. Die klassische: Jede Station hat eine Werft, in der Sie Strahlenwaffen, Raketenwerfer samt Munition, Schildgeneratoren, Kompensatoren, Nachbrenner, Minenlaser und so weiter kaufen können. Neu: Wie viel Equipment Sie in welcher Qualität in Ihr Schiff packen können, bestimmt der Level Ihres Raumers. Und den steigern Sie durch Artefakte. Diese grünlichen Alien-Relikte bekommen Sie entweder durchs Sektorbefreien (siehe oben), oder indem Sie eins im Inneren bestimmter Asteroiden aufklauben. Wo genau die insgesamt 100 Artefakte stecken, verraten Ihnen die strategische Karte und die oben erwähnte Zielliste.

Alle paar Artefakte steigt Ihr Schiff einen Level auf – und Sie dürfen einen der drei Bereiche Rumpf, Flügel und Antrieb bis zu zehn Mal ausbauen. Beispiel Rumpf: Mit jedem Upgrade steigen nicht nur dessen Trefferpunkte – Sie können alle paar Levelsprünge auch einen weiteren Geschützturm montieren oder eine zusätzliche Bugwaffe, beides in besserer Qualität.

Käferlose Kampfsau

Das Leveln ist verflixt motivierend, zumal Ihr Schiff auch immer fetter aussieht und sich von der schmalbrüstigen Nussschale zur waffenstarrenden Kampfsau mausert. Lediglich das Artefaktsammeln nervt: Viermal hintereinander Asteroiden durchfliegen ist nicht sonderlich motivierend. Das findet Projektmanager Daniel Dumont (**Port Royale**) auch und verriet uns, dass Ascaron bereits an einem Update arbeitet, mit dem Sie die Artefakte bei einem Schmuggler auf der benachbarten Station kaufen können. Apro-

TECHNIK-CHECK

RAM: 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.500	1.600 bis 2.200	2.400 bis 2.800	ab 3.000
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Voodoo 3/4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2/4 MX Radeon 7000 Radeon 7500	technisch nicht möglich				
Radeon 9000 Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	technisch nicht möglich		1.024x768x16 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x16 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x16 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700			1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850			1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 4xAA/8xAF max. Details

- Darkstar One verlangt nach Grafikkarten mit Shader-1.1-Unterstützung, also mindestens einer Geforce 3 oder Radeon 8500. Alles darunter (inklusive GF4 MX) läuft nicht.
- Eigentlich ist das Spiel nicht allzu hardwarehungrig; allerdings beträgt die Mindestauflösung 1.024x768 Pixel, weshalb ältere Grafikkarten ganz schön schwitzen müssen.
- Auf älteren Grafikkarten ist automatisch nur die niedrige Detailstufe einstellbar.
- Im Grafikoptions-Menü bringt das Deaktivieren der Schatten den größten Performance-Schub.
- Mit nur 512 MB Hauptspeicher müssen dringend alle anderen Programme geschlossen werden, sonst drohen Ruckler oder gar Abstürze.
- Die vom Spiel angegebenen 1,6 GHz als CPU-Minimum sind nicht technisch bedingt: Darkstar One läuft theoretisch auch mit weniger, was aber absolut nicht empfehlenswert ist.
- Wegen der vielen großen Texturen empfehlen wir eine 3D-Karte mit 256 MB Video-RAM.



Solche **Nebenmissionen** gibt's einmal pro Cluster: Was zu tun ist, kriegen wir per Text und sehr guter Sprachausgabe erzählt.

DARKSTAR ONE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Ihnen Spaß wichtiger als Realismus ist

... wenn Sie Freelancer mochten, aber zu kurz fanden

... wenn Ihnen X3 zu umständlich, unzugänglich und langatmig war

... falls Sie knallbunte Optik und übertriebene Farben mögen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Stationen bauen und umfangreichen Handel treiben wollen

... falls Ihnen Freelancer, Privateer und Co. zu seicht waren

... falls Ihnen von Knallfarben und engen Kurven schlecht wird

... wenn Sie Gefechte gegen Großschiffe spannender finden als Dogfights



pos Update: Wer bei Ascaron-Spielen immer noch ein flaues Bug-Gefühl hat, sei beruhigt. Beim Testen gab's nur einmal ein kurzes Extremruckeln und einen kleinen Raketen-Bug, den Sie aber leicht knacken können – siehe unsere Kurztipps weiter hinten im Heft.

Reich durch Hüpfer

Das Schöne an **Darkstar One**: Sie bestimmen, wo's lang geht. Wollen Sie der Hauptstory um eine Alien-Invasion folgen, gespickt mit insgesamt 55 schicken Videominuten inklusive Ihrer noch schickeren Co-Pilotin Eona? Oder die Story ignorieren, die Cluster erforschen und nebenbei handeln? Pirat oder Kopfgeldjäger werden, oder beides? Erz aus Asteroiden lasern? Auch motivierend: Manche Missionen bringen Ihnen Sektorschlüssel ein, mit denen Sie versteckte Systeme bereisen können – oder endlich den Cluster nebenan erreichen.

Auch grafisch ist das Epos klasse und richtig schön bunt: Sternennebel in psychedelischen Farben wechseln sich mit Waschküchen-Sektoren ab, in denen wir reflexartig den Monitor freiwischen wollten. Dazwischen trudeln Asteroiden und Schiffswracks – und natürlich jede Menge aggressive Raumjäger, Piraten und Eskortschiffe. Alle mit einem ganz eigenen Look – die Raptorenrasse steht etwa auf Schuppendesign. Und alle mit quietschbunten Antriebsspuren, Waffenstrahlen, Raketenschweifen. Macht zusammen mit der wummernden 7.1-Surround-Kulisse und erstklassiger Sprachausgabe eine bombastische Weltraumoper!

Martin Deppe



Auf jeder Station können wir **Ausbauteile** für unseren Pott erstehen. Je höher der Tech-Level der Werft, desto größer das Angebot.

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Meine Nummer Eins im All

Eine Revolution ist es nicht, was Ascaron da abfeuert. Aber eine exzellente Mischung aus Zugänglichkeit, vorbildlicher Steuerung (mit Maus UND Joystick!) und Suchtfaktor. Das Ganze sehr schick verpackt und wie aus einem Guss. Dabei hatte ich nach dem enttäuschenden X3 (zu komplex-kompliziert) und Freelancer (zu leicht-seicht) die Hoffnung schon aufgegeben!

Klar, auch Darkstar hat seine Macken. Da muss ich mich halt zwingen, mal 20 Minuten lang nur vier Artefakte aus Asteroiden zu fummeln. Aber das Upgraden entschädigt mich wieder. Und nach der x-ten Piratenwelle mag ich mal ein Großschiff angreifen. Doch schwups, genau dann kommt der Auftrag dazu – als ob das Spiel meine Gedanken lesen kann.

Meine Wertung **90**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Cool wie Oldie Privateer

Genau wie Martin war mir X3 zu umständlich. Darkstar One geht aber etwas zu weit in die entgegengesetzte Richtung. Einen Tick fordernder hätten Steuerung und Gefechte schon ausfallen dürfen.

Die Mischung aus Handlungsfreiheit und Story-Missionen reißt's raus. Einfach klasse, wenn ich in ein unbekanntes System springe und mitten in eine Rebellenschlacht gerate.

Meine Wertung **87**

SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Space-Oper mit Elite-Flair

Endlich kann ich mich wieder als Weltraumschmuggler betätigen. Elite war mein erstes Suchtspiel, und Darkstar One ist sein direkter, bunterer Nachfahre.

Ich hätte mir mehr »Realismus« gewünscht, etwa in Form restriktiverer Cockpit-Ansichten. Zudem fühle ich mich teilweise gehetzt: Warum etwa verfällt meine Landeerlaubnis, wenn ich nicht in Rekordzeit an die Station andocke?

Meine Wertung **86**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Geniale Weltraum-Action

Heiliger Rechenschieber, soviel Laune hat das Weltall seit dem 12 Jahre alten TIE Fighter nicht mehr gemacht! Ascaron hat fast sämtliche Spielspaß-Stinker ins nächste Schwarze Loch gebeamt.

Träge und ultra-komplexe Steuerung? Nichts da. Langwieriges Andocken an Handelsstationen? Fehlanzeige. Jederzeit freies Speichern? Aber sicher. Und die Kämpfe, Herzstück eines jeden Weltraumspiels? Die sind fordernd, mit der toll-einfachen Steuerung und den Upgrades aber fair. Nur die eintönigen, fürs Piloten-Portmonee aber nicht unwichtigen Nebenmissionen nerven bisweilen. Trotzdem: Weltraum-Fans müssen zuschlagen.

Meine Wertung **89**

DARKSTAR ONE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound 7.1-Surround

Genre	Weltraumspiel
Entwickler/Publisher	Ascaron/Ubisoft
Webseite	www.darkstar-one.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	10
Multiplayer	–

PRO

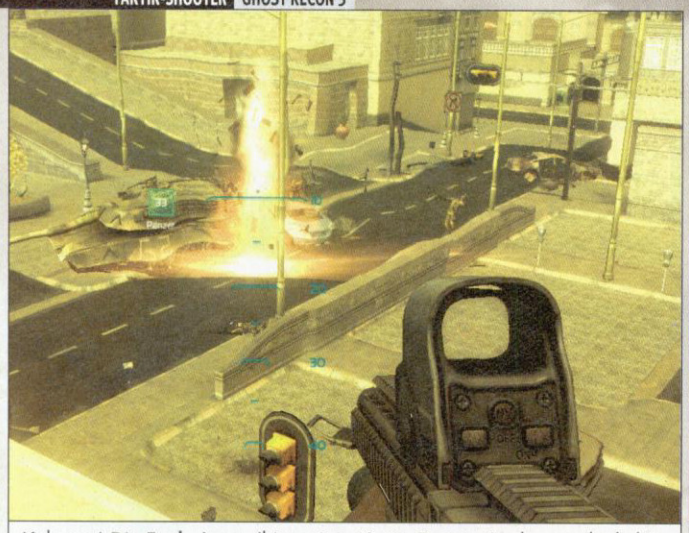
- superschneller Einstieg
- erstklassige Steuerung
- rasante Dogfights
- klasse Grafik- und Soundeffekte, sehr gute Zwischensequenzen
- Spielstand jederzeit speicherbar
- Schiff-Upgrades auf zwei Ebenen: durch Artefakte und Equipment
- Universum erweitert sich durchs Freischalten einzelner Cluster langsam

KONTRA

- Artefaktesammeln nervt
- relativ wenige Schlachten gegen Großschiffe

MARTIN DEPPE	90
SIMON FISTRICH	89
RÜDIGER STEIDLE	87
SASCHA GLISS	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**



Kaboom! Die **Explosionen** (hier: eine 40mm-Granate) sehen spektakulär aus. Allerdings zwingen solche Effekte auch schnelle PCs in die Knie.



Kuckuck! Wer um die **Ecken** lugt, lebt länger. Die Gegner sind dann noch dümmer als sonst und ignorieren uns, bis es zu spät ist.



VIDEO

TIPPS

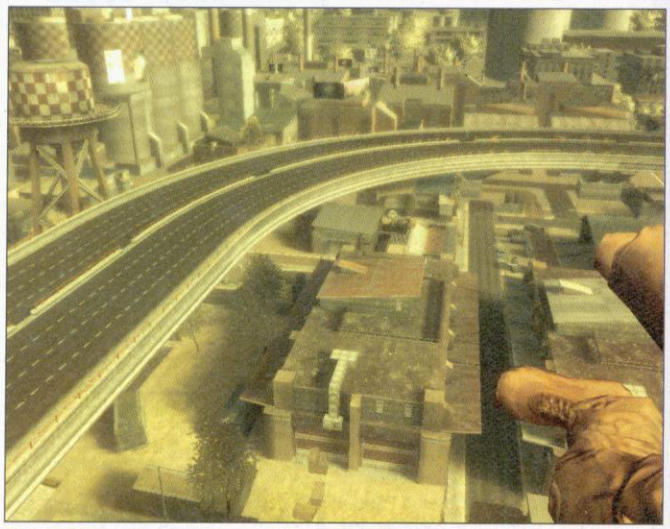
GHOST RECON 3

Hightech in Aktion: Mit hypermoderner Ausrüstung, Waffen und Kommunikation blasen die Ghosts zur Terroristen-Hatz.

Mexiko City, ein riesiger Sperrbezirk? **Ghost Recon 3** entführt uns zwar in eine der größten Metropolen weltweit, lässt sie aber oft wie eine ausgestorbene Geisterstadt des Wilden Westens aussehen. Das liegt weniger am bräunlich-schmutzigen Look des Spiels, der entfernt an Italo-Klassiker wie **Spiel mir das Lied vom Tod** erinnert. Vielmehr wirkt das, was wir im Spiel von der Mega-City zu sehen bekommen, wie eine leergefegte oder eben abgesperrte Stadt: Details wie Passanten, vorbeifahrende Autos oder Busse, all das gibt es nicht. Im Klartext bedeutet dies, dass außer unserem Team von Elitesoldaten (den so genannten »Ghosts«) nur die bösen Jungs unterwegs sind.

Warum wir uns im Jahr 2013 durch den mexikanischen Moloch kämpfen, ist schnell erzählt: Einheimische Putschisten proben während einer internationalen Konferenz den Aufstand, der US-Präsident gerät im Häuserkampf zwischen die Fronten, hochgerüstete Elitekämpfer (also wir) müssen ihm aus der Patsche helfen. Dabei nutzen die Entwickler das leicht futuristische Szenario, um uns einen Aus-

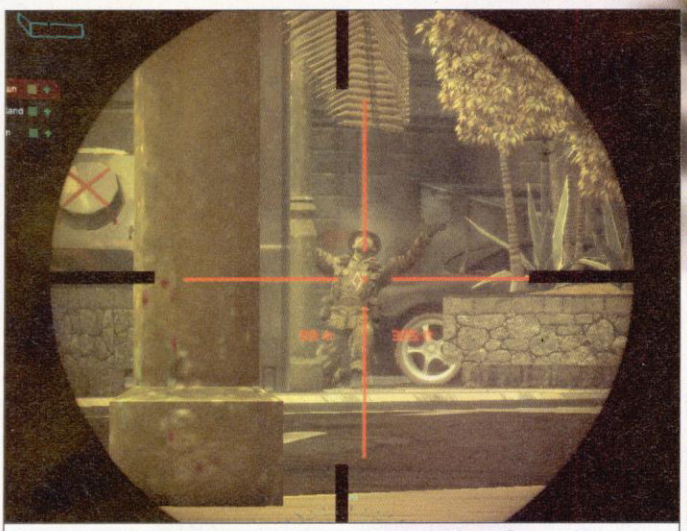
AUS DEM ALLTAG EINES ANTI-TERRORKÄMPFERS: SO SPIELT SICH GHOST RECON 3



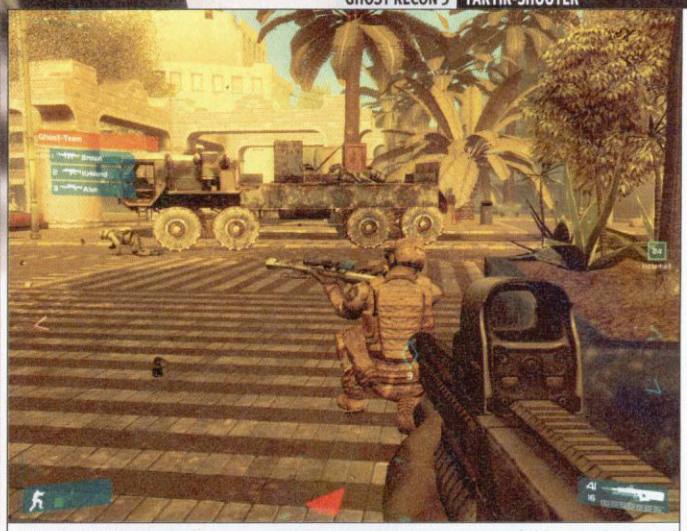
Aufbruch: In dieser Mission geht es noch nicht um die Rettung des Präsidenten. Die Ghosts springen aus dem Flugzeug ab, werden in der Luft instruiert. Wir genießen dabei die Aussicht auf **Mexico City**.



Während wir unsere verstreuten **Kameraden** einsammeln, kommt es zum ersten Gefecht. Die Gegner eröffnen auf große Entfernung das Feuer und erweisen sich als treffsicher. Das kann ja heiter werden ...



Nachtgebet? Die mächtige **Sniper-Waffe** hat dank großem Kaliber genug Bums, um durch Hindernisse (oder Gegner) hindurch zu schießen.



Unsere **Männer** suchen zwar selbstständig Deckung – oft klappt das aber nicht perfekt, sie lungern ungeschützt auf offener Straße herum.

blick darauf zu geben, wie sich die US-Armee die Konflikte des 21. Jahrhunderts vorstellt.

Vernetzhautet

Die Ghosts ziehen nämlich mit einer Ausrüstung ins Feld, von der ein normaler Infanterist nur träumen kann. Zum einen tragen die Kämpfer hochmoderne Waffen, die wir mit Anbauteilen wie Granatwerfer oder Schalldämpfer noch modifizieren können. Zum anderen sind die Spezialisten untereinander und mit der Kommandoeinheit vernetzt und liefern per Helmkamera permanent bewegte Bilder ihrer Sicht des Kampfgeschehens. Diese Technik nennt sich »Integrated Warfighter System«, und soll Kämpfer und Kommandanten in Echtzeit mit allen wichtigen Daten über das aktuelle Gefecht versorgen.

Die Schnittstelle des so genannten Cross-Com ist ein Okular, das alle relevanten Informationen direkt auf die Netzhaut der Soldaten projiziert. Wenn etwa einer unserer Kameraden einen Feind erspäht, wird der vom System für alle Teamkollegen mit einer roten Raute markiert. Im Spiel sieht das dann ähnlich wie die Zielmarkierungen im HUD eines modernen Kampfjets aus. Praktischerweise ist das System so schlau, dass es einen einmal markierten Gegner auch dann noch verfolgt und anzeigt, wenn der sich nicht mehr in unserem direkten Sichtbereich aufhält und etwa hinter einer Wand oder einem Auto steht.

Vier plus eins

Da wir natürlich in die Rolle des Ober-Ghosts schlüpfen, steht uns zusätzlich eine taktische Satellitenkarte zur Verfügung, auf der wir die nähere Umgebung ausspähen oder Wegpunkte und Feuerfelder für unsere drei Kollegen festlegen. Dummerweise lässt sich mit der Karte aber nicht der gesamte Level anzeigen: Wir können die Übersicht immer nur in einem begrenzten Bereich um uns herum hin- und herschieben.

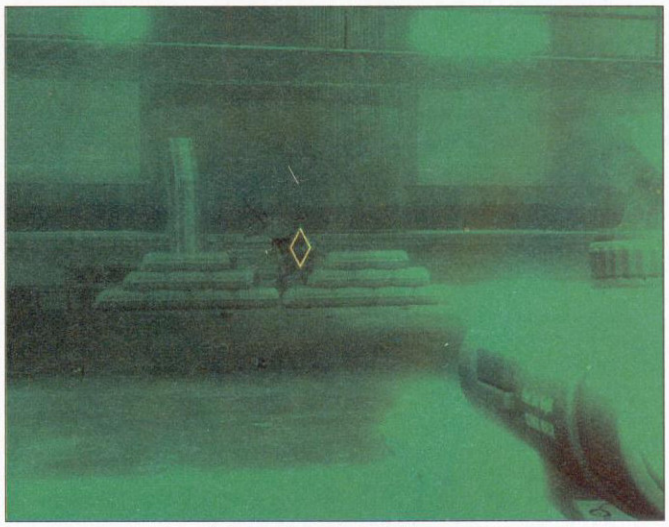
Neben unseren Kameraden befehligen wir in einigen Aufträgen übrigens noch eine Aufklärungsdrohne. Die schwebt über dem Schlachtfeld und hält mit ihrer Kamera automatisch nach Gegnern Ausschau. Wenn wir also eine Position ausspähen wollen, lassen wir die Drohne einfach über sie schweben und schalten dann auf deren Kamera um. Sobald jetzt ein Feind ins Blickfeld kommt, nimmt ihn die Optik des fliegenden Roboters automatisch ins Visier, zoomt herein und markiert ihn per Raute in unserem Cross-Com.

Ganz schön blöd

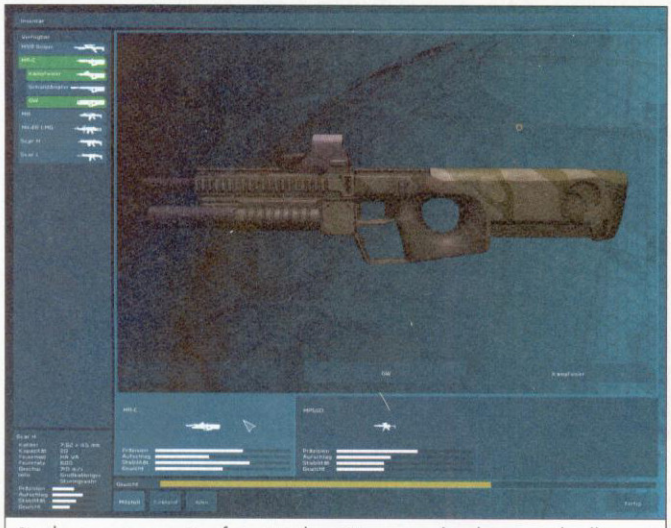
In der Spielpraxis haben wir all die modernen Helferlein auch bitter nötig. Obwohl **Ghost Recon 3** auf den ersten Blick nach einem Ego-Shooter mit ein wenig Taktik ausschaut, ist das Verhältnis eher umgekehrt. Wer blind drauflos stürmt, wird schon bald an Bleivergiftung eingehen und macht Bekanntschaft mit dem (teils unfairen) Speicherpunktsystem. Mit der Intelligenz der KI-Gegner hat das weniger zu tun, denn die ist bestenfalls durchschnittlich. Vielmehr macht uns die Tatsache das Leben schwer, dass die Gegner oft fies in den Arealen platziert sind – wenigstens dann, wenn wir uns ihnen auf dem offensichtlichen und direkten Weg nähern.



An einer Lagerhalle müssen wir auf den Dächern postierte Raketenwerfer ausschalten. Wir schicken aber erst unsere Drohne vor und nutzen ihre Kamera, um diesen **Gegner** hinter einer Deckung aufzuspüren.



Lageänderung! Wir erfahren, dass der Präsident entführt wurde. Der Auftrag wird abgeblasen, und wir müssen uns durch die düstere Lagerhalle – und an diesem **MG** vorbei – zum Hubschrauber vorkämpfen.



Baukastenprinzip: Die futuristischen **Sturmgewehre** lassen sich allesamt mit Anbauteilen wie Granatwerfer oder Zieloptik erweitern.

KLÄR' MICH AUF!

Information, Übersicht und Aufklärung sind auf dem modernen Schlachtfeld Trumpf. Blöderweise nutzt das Spiel aber ausgiebig geskriptete Ereignisse, um ein Gefecht zu starten. Will sagen: Sobald wir eine bestimmte Stelle im Level erreichen (etwa eine Straßenkreuzung), entdecken uns die Gegner, der Kampf entbrennt. Gerade wenn wir eine bestimmte Situation wiederholt spielen, wirkt das unrealistisch, denn die Ereignisse laufen bei jedem Durchlauf ähnlich oder sogar identisch ab.

Sobald wir einmal in einem Kampf stecken, spielt das allerdings keine Rolle mehr. Bei der Inszenierung der Gefechte haben sich die Entwickler nämlich selbst übertroffen. Die Kugeln fliegen uns im wahrsten Sinne des Wortes um die Ohren, Querschläger prallen vom Boden ab, wir hören die Projektile pfeifen, wenn sie dicht neben unserem Kopf die bleihaltige Luft durchschneiden.

Zudem verfügt das Spiel über eine recht brauchbare Waffenphysik: Schwere Kaliber durchschlagen dünnere Hindernisse wie Autotüren oder Körper. Realistischerweise verlieren die Geschosse an Energie (und damit an Schlagkraft), je weiter sie durch die Luft fliegen. Da verwundert umso mehr, dass selbst das Anschießen von Feinden per Skript gehandhabt wird. Manche Gegner sind nämlich nicht sofort tot, sondern rappeln sich hoch und greifen erneut an. Dabei interessiert nicht, wohin wir den Gegner mit dem ersten Schuss getroffen haben. Beim Test haben wir etwa einen bösen Buben aus zwei Metern voll erwischt. Der fiel zwar wie tot hin, war aber einige Sekunden später wieder auf den Beinen und feuerte munter drauf los. Merkwürdig ...

Sascha Gliss

GHOST RECON 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Brauntöne Ihre absoluten Lieblingsfarben sind

... wenn in Ihrem Rechner eine PhysX-Karte werkelt

... wenn Sie einen High-end-PC mit potenter Grafikkarte haben

... wenn Ihnen realistische Schießereien wichtig sind

... wenn Sie sich für moderne Kriegsführung interessieren

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Speicherpunkt-Systeme hassen – vor allem unfaire

... wenn Sie KI-Mitstreiter wollen, auf die jederzeit Verlass ist

... wenn Ihre Grafikkarte kurz vor der Pensionierung steht

... wenn Sie einen reinen Ego-Shooter suchen

... wenn militärische Szenarios Sie kalt lassen



SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

Viel Licht, viel Schatten

Ich werde aus Ghost Recon 3 nicht ganz schlau. Das Spiel ist unverschämt Hardware-hungrig, sieht aber nicht etwa atemberaubend, sondern »nur« sehr gut aus. Die Missionen, das Einsatzgebiet und die Taktikoptionen suggerieren mir auf den ersten Blick völlige Handlungsfreiheit. Auf den zweiten Blick ist Mexico City aber nicht viel mehr als ein Kulissendorf. Details wie Passanten oder Autoverkehr fehlen völlig; ich bewege mich meist durch unbelebte Areale.

Mittendrin statt nur dabei

Die Schusswechsel stimmen mich versöhnlicher. Die sind so realistisch, dass ich mich am PC instinktiv wegducke, wenn meinem Alter Ego blaue Bohnen um die Ohren fliegen. Das lässt mich auch fast die durchwachsene KI vergessen, die sich zu viele dämliche Patzer leistet.

Meine Wertung **81**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Mehr Bewegungsfreiheit bitte!

Die spannendsten Gefechte erlebe ich, wenn ich mir abseits der Hauptstraßen meine eigene Route suche. Nichts ist befriedigender, als eine befestigte Stellung von hinten aufzurollen.

Schade, dass mir teilweise alternative Wege versperrt sind. Kaum überschreite ich imaginäre Schalter, liege ich unter schwerem Feuer und muss neu laden – und das bei den spärlichen Speicherpunkten!

Meine Wertung **81**

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Klein, oho, aber arg doof

Anders als Sascha kann ich gut damit leben, dass mir das Spiel die Metropole nur vorgaukelt. Auch damit, dass die Schaupätze so unbelebt sind – schließlich erwarte ich mitten im Bürgerkrieg keine Touristen oder Hausfrauen auf Shoppingtour.

Womit ich nicht gut leben kann, ist die KI. Wenn ich schon so auf mein Team angewiesen bin, soll es gefälligst auch mitdenken!

Meine Wertung **80**

SIMON FISTRICH



Experte für Actionspiele

Verpasste Chance

Ghost Recon 3 ist ein wirklich gutes Spiel, aber sicherlich kein Meilenstein. Zu blöd, denn die Macher hätten mit ein wenig mehr Feintuning ein Meisterstück abliefern können. Das Potenzial dafür ist klar vorhanden.

Warum etwa muss ich mich schon wieder mit Speicherpunkten herumärgern? Die stören mich eigentlich nur dann, wenn sie mir den Spielspaß vergällen, aber genau das passiert in Ghost Recon 3 ab und an. Dasselbe gilt für die KI: Die funktioniert – leidlich. Im Gedächtnis bleiben mir allerdings die Situationen haften, in denen sich meine Mitstreiter mega-dämlich anstellen und mir damit die Mission versauen.

Meine Wertung **82**

GHOST RECON 3



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Grin/Ubisoft
Webseite	www.ghostrecon.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9600	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte Radeon X1900	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

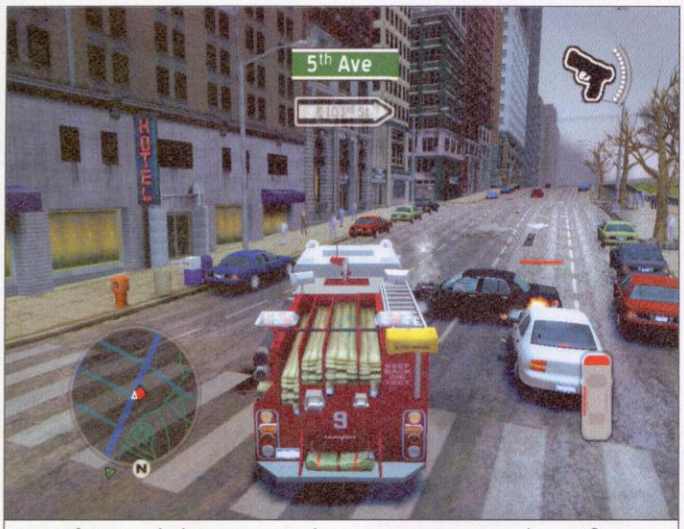
- aufwändige Grafik
- herausfordernde Missionen
- brillant inszenierte Feuergefechte

KONTRA

- Speicherpunkte teils schlecht verteilt
- KI-Ausfälle
- unbelebte Spielwelt

SASCHA GLISS	81
SIMON FISTRICH	82
RÜDIGER STEIDLE	81
MARTIN DEPPE	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Feuer frei: Wir haben einen **Löschwagen** requiriert, um das weiße Fluchtauto zu jagen. Doch Fahren und Schießen gleichzeitig ist schwer!



Guter Polizist: Wenn wir auf Arme oder **Beine** zielen, bleibt der Gegner am Leben. Das Anvisieren dauert aber tödlich lange ...

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Hochgerüstete Gangs, Kartelle, randalierende Vegetarier: **Doch das wahre Verbrechen lauert VOR Ihrem PC ...**

Farbiger Held rast durch Riesenstadt, jagt Autos, schießt um sich: Klingt wie **GTA San Andreas**, ist's aber nicht. Sondern **True Crime – New York City**, ein Actionspiel, in dem Sie als Undercover-Cop für Recht und Ordnung sorgen. Oder auf die dunkle Seite der Polizeimacht abrutschen.

Guter Bulle, schlechter Bulle

Städtebaulich erinnert **True Crime 2** an **Der Pate**: Wir laufen und fahren durch ein riesiges New York – das ebenfalls düster-hässlich wie die Nacht ist. Zum Glück sind die Vehikel (die wir einfach requirieren) flotter als die Mafia-Karren. Außerdem können wir in U-Bahn oder Taxi steigen, um sofort ein Hauptstory-Ziel zu erreichen. Verpassen dann aber Nebenaufträge, die per Polizeifunk reinkommen: Da randalieren Vegetarier vor einer Metzgerei, entführt ein Schlimmfinger einen Linienbus, prügeln sich Obdachlose.

Diese Verbrechen bekämpfen wir grundsätzlich auf zwei Arten: Die erwähnten renitenten Gemüsefans etwa können wir entweder mit Polizeimarke und Warnschuss zur Raison bringen und verhaften. Das ist die gute Variante. Oder wir schießen gar nicht erst in die Luft, sondern gleich auf die Demonstranten. Das ist die böse. Halbböse geht aber auch: Per Zoomfunktion zielen wir auf Beine oder Arme, um das Opfer auszuschalten, aber nicht zu eliminieren.

Die böse Methode ist grundsätzlich leichter, hat aber einen Haken: Wenn wir zu oft mit Kanonen auf Spatzen schießen oder Zivilisten verletzen, greifen uns irgendwann auch Passanten an. Deren Aggression legt sich erst, wenn wir eine Weile brav waren.

Elf Finger sollt Ihr sein

Wenn das Hip-Hop-Menü in den Sound-Einstellungen umfangreicher ist als die Steuerungs-Optionen, sind wir vorsichtig. Mit Recht: **True Crime 2** hat eine kriminelle Steuerung. Die Konsolenumsetzung unterstützt zwar Maus und Tastatur, doch die Maus-Sensibilität ist selbst auf der höchsten Stufe viel zu niedrig – beim Testen müssen wir die Maus einen gefühlten Meter bewegen, damit sich unser Alter Ego um 90 Grad dreht. Hinzu kommen zig umständliche Tasten-Kombinationen, die gerade bei Prügeleien wichtig sind.

Bleibt das Gamepad: Hier sind die Buttons aber ebenfalls blödsinnig belegt und nicht zu konfigurieren – so mussten wir zum Schießen etwa den zentral angebrachten Start-Knopf drücken.

Die verkorkste Steuerung ist umso ärgerlicher, weil das Spiel ansonsten durchaus Laune machen könnte. Der Mix aus Rasen, Schießen, Prügeln und Fähigkeiten-Verbessern (an Schießbuden etc.) ist nämlich schön abwechslungsreich.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE



Experte für Actionspiele

Ein wahrer Steuersünder!

Auch auf die Gefahr hin, dass ich mich wiederhole: Wann kapieren Publisher und Entwickler, dass PC-Spieler für ihr teures Geld keine billige Konsolenumsetzungen wollen? GTA San Andreas kann ich mit Maus und Tastatur schließlich prima spielen, und besser als die Playstation-Version sieht's auch noch aus.

Und was macht das eigentlich gute True Crime 2? Schlumpfige Steuerung, hässliche Texturen, und speichern kann ich zwar jederzeit, doch der Spielstand startet wieder am Kapitelbeginn. Was soll das?

Meine Wertung **58**

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

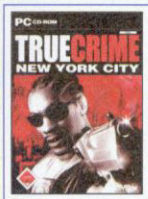
Ohne mich, Bruder!

Das krasse Gangster-Setting hat mich schon beim letzten GTA völlig kalt gelassen. So auch bei True Crime 2, obwohl ich immerhin keinen Bandenboss spielen muss.

Eigentlich schade, denn das abwechslungsreiche Missionsdesign ist gelungen, die Geschichte weiß zu unterhalten, das Autofahren macht Laune. Das hilft aber nur wenig, wenn die Steuerung dermaßen in den Sand gesetzt wird.

Meine Wertung **62**

TRUE CRIME NYC



Multiplayer	
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)
Internet	(– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (24 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Luxoflux/Dtp
Webseite	www.truecrime-nyc.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,5 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960, Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,6 GHz, RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO
- Schießen, rasen UND prügeln
- motivierendes Fähigkeiten-Verbessern
- riesige Stadt

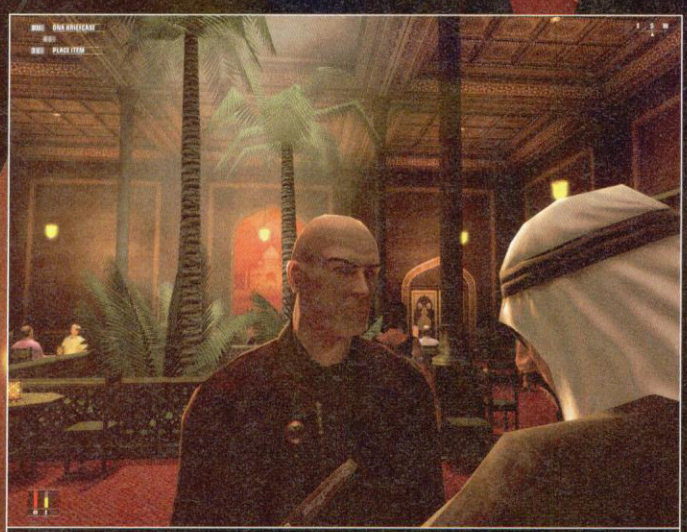
KONTRA
- verkorkste Steuerung
- düstergraue Grafik
- merkwürdige Fahrphysik

		Durchschnitts-Wertung der Tester
MARTIN DEPPE	58	60
DAVID BERGMANN	62	

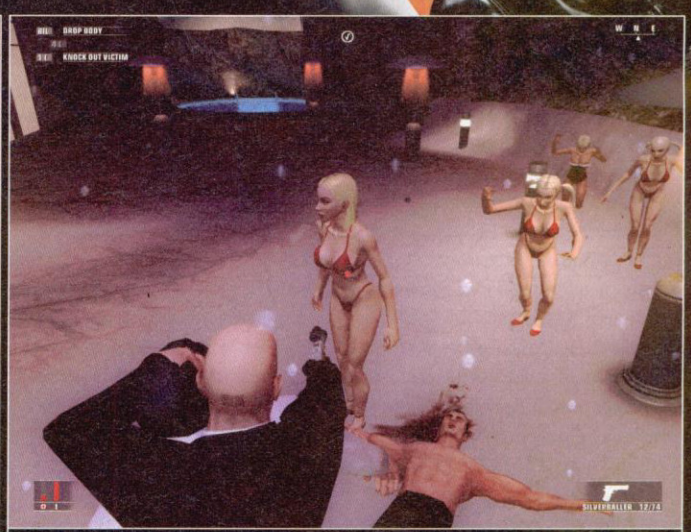
AWARD
PC POWER PLAY
FÜR
MISSIONSDESIGN
HITMAN 4

HITMAN 4

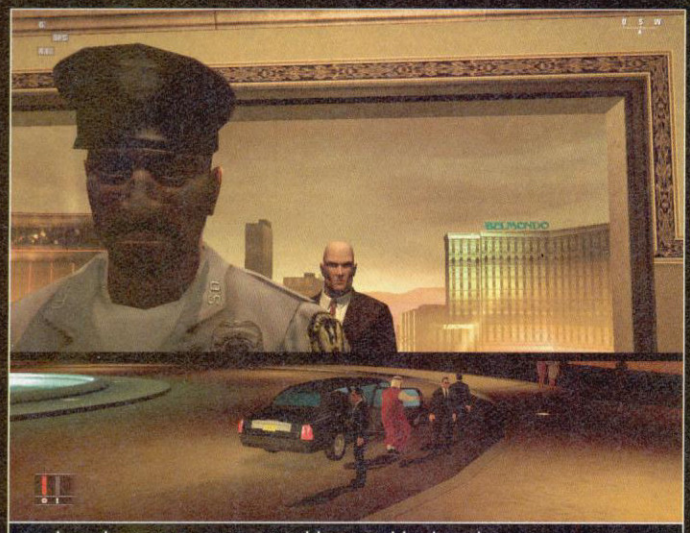
Das Szenario: hart. Die Hauptfigur: eiskalt. Technik und Story: so aufwändig wie nie. **Wir sagen Ihnen, warum Hitman 4 der beste Teil der Serie ist.**



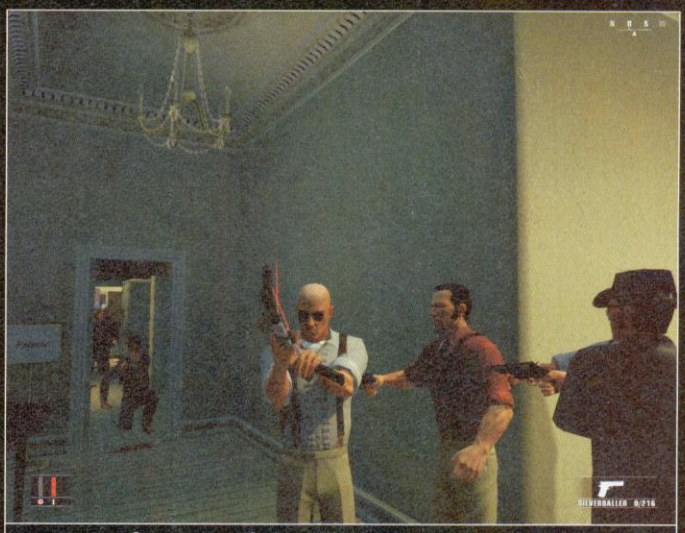
Selbst im Zwielicht sieht das Spiel so gut aus, dass wir winzige Details wie den **Schriftzug** auf dem Metalldetektor erkennen können.



Rette sich, wer kann: Unbewaffnete **Zivilisten** fallen auf die Knie und betteln um Gnade, sobald Hitman seinen Schießprügel zückt.



Während wir in Vegas im Hotel herumschleichen, kommt unten unsere **Zielperson** an. Das Spiel zeigt solche Ereignisse automatisch an.



Fast tot: Größere Feuergefechte sollten wir vermeiden. Der Hitman braucht lange zum **Nachladen** und ist in solchen Pausen wehrlos.

VIDEO

»Victor, Reinigungsmann!« Der ultra-coole Auftragsmörder fürs Grobe, den Jean Reno in Luc Bessons Thriller **Nikita** gab, würde sich mit Agent 47 sicher gut verstehen. Der kahle Charakterkopf im schwarzen Zwirn ist nämlich genauso zielstrebig, skrupellos und sicher im Umgang mit der Feuerwaffe wie der französische Kino-Killer. Allerdings ist der Hitman ungleich erfolgreicher: Mit **Blood Money** erlebt er bereits sein viertes virtuelles Abenteuer, für Renos Victor war nach ein paar denkwürdigen Filmminuten und einem Autounfall Schluss.

STRENG GEHEIM!

Bei der Story haben sich die Entwickler diesmal mächtig ins Zeug gelegt, Hitman 4 hat viele überraschende Wendungen – die wir natürlich nicht verraten wollen. Soviel können wir aber sagen: Es lohnt sich, die Geschichte von Hitman 4 bis zum Ende durchzuspielen.

Heimlich, lautlos, tödlich

Da wohl auch ein Auftragsmörder ein wenig Konstanz in seinem Leben braucht, hat sich am grundsätzlichen Spielablauf im vierten Teil nicht viel geändert. Der Hitman arbeitet noch immer für die mysteriöse Agentur, die ihn rund um den Globus unliebsame Zeitgenossen ausknipsen lässt. Der Pferdefuß: Die Zielpersonen halten sich immer in belebten Gegenden auf, und Zeugen kann Agent 47 bei seinen Aufträgen nicht gebrauchen. Neben harmlosen Passanten treiben sich Ordnungshüter wie Polizisten oder Wachleute in den Arealen herum, und die allermeisten Zielpersonen werden außerdem noch von knallharten Bodyguards geschützt. Die dürfen natürlich allesamt nichts von unseren finsteren Absichten und Taten mitbekommen, und so geht es auch im jüngsten **Hitman**-Spiel nicht so sehr darum, jemanden umzubringen. Vielmehr müssen wir unbemerkt an die Ziele heran- und ebenso unbemerkt vom Tatort wegkommen.

Tag der Abrechnung

Das Spiel merkt sich wie gewohnt, wie viele Unschuldige wir über die Klinge springen lassen, wie oft wir schießen, wie viel Krach wir machen. Abgerechnet wird zum Schluss, und je diskreter wir vorgegangen sind, desto besser die Bewertung, und desto höher unsere Aufwandsentschädigung. Um etwa die begehrte Topwertung »Silent Assassin« zu kassieren, dürfen wir uns von niemandem sehen lassen, keine Unbeteiligten töten, keinen Verdacht erregen und sollen natürlich trotzdem unsere Zielpersonen über die Wupper schicken.

Da die Areale allesamt groß bis riesig sind, und die Möglichkeiten zum Mord entsprechend vielfältig, sollten wir zunächst in jedem Level ausgiebig auf Erkundungstour gehen. Dabei spähen wir nicht nur die Patrouillenwege der Wachen aus, sondern suchen auch nach dem diskretesten Weg zu unseren Opfern. Ganz geschickte Killer halten zudem nach Möglichkeiten Ausschau, um

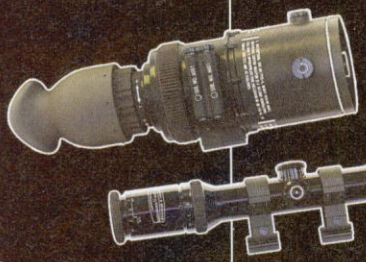


Falsche Fährte: Die Behörden haben ein **Phantombild**. Da wir den Polizeichef bestochen haben, sieht es Hitman aber nicht ähnlich.



Links: Hitman in höchster **Auflösung** (1.600x1.200) mit maximalen Details. Rechts dasselbe Motiv in 800x600 mit minimalen Details.

WAFFENUPGRADES



Zielfernrohre: Für das W2000-Gewehr gibt es insgesamt drei Optiken, die beiden abgebildeten sind Upgrades zu 75.000 und 200.000 Dollar. Während das serienmäßige Rohr gerade mal eine Zoomstufe bietet, kommen die Erweiterungen mit zwei bzw. drei daher. Zudem steigern beide die Zielgenauigkeit.



Verbesserter Lauf aus Kohlefaser: Kostet schlappe 150.000 Dollar und verringert den Rückschlag des Gewehrs. Zusätzlich steigert das Teil die Präzision der W2000.



Hitmans liebste Scharfschützenwaffe erinnert fatal an die Edelknarre **Walther WA2000**, die schon James Bond benutzte. Wie alle eigenen Waffen lässt sie sich mit genügend Geld zum Präzisionsinstrument umbauen. Einige Upgrades schließen sich gegenseitig aus oder bauen aufeinander auf. Wer etwa den Einzelverschluss will, muss zusätzlich die leichten Anbauteile haben und kann kein erweitertes Magazin benutzen.



Verschluss: Baut die W2000 für 150.000 Dollar vom Halbautomaten zur Einzelschuss-Waffe um. Steigert die Präzision.



Schalldämpfer: Auch wenn es beim Kaliber von Hitmans Sniper-Waffe in der Realität blanker Unsinn wäre, können wir im Spiel einen der beiden Dämpfer anschrauben. Kostenpunkt: 100.000 oder 200.000 Dollar.



Erweitertes Magazin: Eigentlich sinnlos bei einem Scharfschützengewehr, denn welcher echte Hitman braucht schon mehr als eine Kugel? Steigert die Feuerrate des W2000.

TECHNIK-CHECK

RAM	128	256	512	768	1.024	2.048

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Voodoo 3/4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7000 Radeon 7500 Radeon 9000 Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500	technisch nicht möglich				
Radeon 9500 Radeon 9600 Radeon X600 Geforce 5800/5900 Geforce 6200	technisch nicht möglich	1.024x768x32 minimale Details 800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 6600 Radeon 9700/9800 Radeon X700		800x600x32 mittlere Details		1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6800 Radeon X800 Radeon X850		800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details
Geforce 7800 Radeon X1900		1.024x768x32 hohe Details	1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.600x1.200x32 max. Details

- Die Ladezeiten sind human. 1,0 GByte RAM reicht; mit 2,0 GByte laden die Level ultraschnell.
- Unterhalb einer Geforce 6800/Radeon X800 läuft's nur mit minimalen oder stark reduzierten Details flüssig. Maximale Details und hohe Auflösung (1.600x1.200) bei akzeptabler Framerate schaffen nur Power-Karten vom Kaliber Geforce 7800/Radeon X1900.
- Am besten regeln Sie die Details zunächst über die vier Voreinstellungs-Stufen. Wenn's dann noch nicht flüssig läuft, drehen Sie an den Feineinstellungen.
- Neben den klassischen Performance-Killern Antialiasing und anisotropischer Filterung zieht vor allem die Einstellung »Detailgrad« Leistung.
- Zwischen Minimal-Grafik und voller Pixelpracht liegen Welten (s. Vergleichsbild auf Seite 93).

die »Hits« wie tragische Unfälle aussehen zu lassen.

UNFALL-STATISTIK

Im zweiten Einsatz der Kampagne müssen wir etwa zwei Männer in der Pariser Oper ausschalten. Dort laufen gerade die Proben, bei denen unser erstes Ziel (der Star-Tenor) immer wieder auf der Bühne steht. Das macht einen direkten Angriff auf ihn fast unmöglich. Allerdings wird der Sänger in der Opernszene von einem anderen Schauspieler »erschossen«.

Die Lösung? Wir müssen unbemerkt in die Umkleide des anderen Schauspielers gelangen und heimlich die Bühnenpistole mit einer scharfen Version der Waffe vertauschen. Dann erledigt der ahnungslose Mime den ersten Mord beim nächsten Probelauf für uns, und die Zuschauer (darunter unser zweites Ziel) halten das ganze für einen unerklärlichen Unglücksfall. Praktischerweise läuft Ziel Nummer zwei prompt voll Sorge um den Tenor aus seiner Loge und quer durch den Saal Richtung Bühne, stolpert aber unter dem riesigen Kronleuchter. Den haben wir natürlich vorher präpariert, und zünden nun per Fernbedienung die Mini-Bombe, die die Aufhängung des Lüsters zerstört und ihn auf unser zweites Opfer herabsausen lässt. Mission erfüllt, und der Hitman hat keinen einzigen Schuss abgegeben.

CLEVERE AUFPASSER

Bei der eleganten Lösung der Aufträge hilft uns die detaillierte Übersichtskarte. Die zeigt stets das gesamte Areal, wenn auch nach Stockwerken oder Abschnitten getrennt. Hier sehen wir – im normalen Schwierigkeitsgrad – nicht nur unsere Zielpersonen, sondern auch Gegner, Ordnungshüter und Zivilisten umherwuseln, und können so unsere Aktionen leichter koordinieren. Und das ist auch bitter nötig, denn die KI-Gegner sind bereits auf normaler Schwierigkeit nicht auf den Kopf gefallen. Morde mit Schuss- und Stichwaffen sind halt wenig sauber: Wenn wir eine blutende Leiche außer Sichtweite der Wachen schleifen, hinterlässt sie eine eindeutig rote Spur, die schnurstracks zu dem sorgsam versteckten Toten führt. Aufpasser bemerken solche Fährten sofort, gehen ihnen nach, finden den leblosen Körper und schlagen prompt und lautstark Alarm.



Blutiger Schnee: Vor der Villa eines Pornoproduzenten haben wir uns zur Gewalt hinreißen lassen und müssen eine **Geisel** nehmen.

Aus diesem Grund fesselt uns **Hitman 4** auch wesentlich länger vor den PC, als es die nackte Missionszahl – es sind insgesamt 13 – vermuten ließe. Eine gute oder gar perfekte Lösung der komplizierteren Einsätze will eben gut vorbereitet sein. Beim Test investierten wir auf normalem Schwierigkeitsgrad ungefähr ein Dutzend Stunden, bis wir schließlich den allerletzten Einsatz erfolgreich abgeschlossen hatten.

Aktenzeichen XY ungelöst

Der Lohn des blutigen Geschäfts? Harte Dollars. Je sauberer wir einen Auftrag erledigen, und je besser unsere Bewertung ist, desto mehr Bares überweist uns die Agentur. Wer rustikaler vorgeht, verliert nicht nur Geld, das unsere Auftraggeber für Schadensbegrenzung einbehalten, sondern sorgt auch dafür, dass Hitmans Bekanntheitsgrad steigt. Das passiert immer dann, wenn wir von Zeugen gesehen werden oder uns von Überwachungskameras filmen lassen. Im schlimmsten Fall kann dann die Polizei sogar ein brauchbares Phantombild von Agent 47 anfertigen, wodurch unsere Arbeit in der nächsten Mission erheblich erschwert wird.

Was vom lieben Geld übrig bleibt, investieren wir zwischen den Missionen im Waffen- und Ausrüstungsmenü. Für Hitmans Lieblingsknarren (45er Colt, Schrotflinte, MP und Scharfschützengewehr) hält das Spiel zig Upgrades bereit. So können wir etwa seine Standardwumme mit Schalldämpfer, vergrößertem Magazin und einem Zielfernrohr zu einer lautlosen Überpistole ausbauen.

Sascha Gliss

HITMAN 4: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Sie schon die drei Vorgänger mochten
- ... wenn Sie sich nach einem Hitman-Spiel mit genialer Story sehnen
- ... wenn in Ihrem Rechner eine potente Grafikkarte steckt
- ... wenn Sie gerne so lange an einem Level herumprobieren, bis Sie den perfekten Lösungsweg gefunden haben
- ... wenn Sie Desperados 2, Splinter Cell und Konsorten mögen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Ihnen das zynische Szenario zu heikel ist
- ... wenn es Sie stört, häufig zu speichern und zu laden
- ... wenn Sie bei spannenden Büchern prinzipiell die letzte Seite zuerst lesen
- ... wenn Sie vor Feuerwaffen Angst haben
- ... wenn Sie sich aktiv in der Friedensbewegung engagieren



SASCHA GLISS



Experte für Actionspiele

47 is back!

Nach dem enttäuschenden Vorgänger Contracts liefern die Macher von IO endlich wieder ein Epos ab, das dem coolsten Spielecharakter aller Zeiten würdig ist. Abwechslungsreiche Aufträge, ein riesiges Waffenarsenal und unzählige Lösungswege sorgen dafür, dass ich mich von Blood Money erst nach der allerletzten Mission losreißen konnte.

Performance-Junkie

Klar: Die alten Tricks, mit denen ich Wächter im Akkord abmurkse, funktionieren noch. Wer allerdings so plump spielt, hat das Prinzip eh nicht verstanden, und wird in der Rolle von Nummer 47 nicht glücklich. Dasselbe gilt für Besitzer schwacher Rechner, denn unter einer Geforce 6800 packt der Hitman seine schärfsten Grafikeffekte erst gar nicht aus.

Meine Wertung **88**

SUSANNE BRAUN



Expertin für Adventures

Knifflige Mordaufträge

Was mir an Hitman seit jeher gefällt, ist die unglaubliche Freiheit, die ich bei der Erledigung meiner Aufträge habe. Entweder ich versuche mich als Sam Fisher oder als Serious Sam; zum Ziel führt mich letztendlich beides.

Der coole Glatzkopf sieht zudem sehr gut aus, ebenso die Umgebung, durch die er sich mordet. Um die genießen zu können, brauche ich allerdings einen High-End-PC. Ebenso stören mich kleinere Bugs: Ich komme den Weg bei der Hazienda nicht runter, weil er zu schmal ist; ein Handwerker in der Oper fällt tot vom Stuhl, obwohl ich ihn nicht angefasst habe. Das stört den Spielspaß dann doch manches Mal.

Meine Wertung **85**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Actionspiele

Fast ein Hit, Man!

Glückwunsch an die KI-Programmierer, die den allgegenwärtigen Wachmännern endlich ein etwas glaubwürdigeres Verhalten eingeimpft haben. Vorbei die Tage, in denen sich der Hitman sofort eine Kugel eingefangen hat, sobald er einmal falsch abgebogen ist.

Wenn jetzt noch die Passanten glaubwürdiger reagieren und vielleicht noch das ein oder andere Rätsel logischer wird, bin ich glücklich.

Meine Wertung **84**

GEORG VALTIN



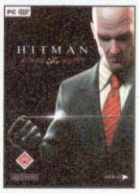
Experte für Actionspiele

Unmoralisch, aber spannend

Ich mag die spielerische Freiheit von Hitman. Die Suche nach dem perfekten Anschlag ist ungemein motivierend, zumal sehr viele Wege ans Ziel führen. Allerdings fällt es mir schwer, mich mit der Rolle eines Profikillers zu identifizieren. Wer nicht bereit ist, in Ruhe zu überlegen und die Situation zu analysieren, sollte sein Gemüt lieber mit einem anspruchslosen Shooter erfreuen.

Meine Wertung **84**

HITMAN 4



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (30 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	IO Interactive/Eidos
Webseite	www.hitman-bloodmoney.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sauschwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- geniales Missionsdesign
- denkwürdige letzte Mission
- extrem schicke Grafik
- zig Lösungswege in jeder Mission
- spannende Story
- hoher Wiederspielfaktor
- motivierendes Upgrade-System

KONTRA

- nur mit Highend-PC in voller optischer Pracht genießbar
- KI kann teilweise ausgetrickst werden
- kein Mehrspielermodus
- kein Szenario für Jedermann

SASCHA GLISS	88
SUSANNE BRAUN	85
RÜDIGER STEIDLE	84
GEORG VALTIN	84

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

VIDEO

SIN EPISODES 1

Was Eltern und Politikerverbände lange befürchtet haben, bewahrheitet sich: Ein 3D-Actionspiel macht Shooter-Fans zu Serienkillern.

WOHER KRIEG ICH'S?

Sin Episodes knüpft an den Ego-Shooter Sin (1998) an. Episodes 1 wird nur über Valves Online-Plattform Steam für knapp 20 US-Dollar angeboten (www.steampowered.com), acht weitere Teile sollen folgen. Der Publisher sperrt deutsche Käufer allerdings aus, bis das Spiel von der USK geprüft ist. Laut Valve sollte das bis zum Erscheinen dieses Heftes geschehen sein. Wir haben die US-Version getestet. Auf den Vorgänger von 1998 und dessen Addon Wages of Sin, die ausländische Kunden kostenlos dazu bekommen, müssen Deutsche verzichten – Sin ist hierzulande indiziert.

»Fortsetzung folgt.« Was Millionen Fernsehzuschauer allabendlich vor den Bildschirm lockt, soll zur neuen Erfolgsformel für Computerspiele werden: Serien. Zumindest, wenn es nach den Entwicklern von Ritual Entertainment (**Star Trek Elite Force 2**, **Heavy Metal FAKK 2**) geht. Ihr neuester Ego-Shooter trägt das Konzept bereits im Namen: **Sin Episodes** soll in insgesamt neun Kapiteln erscheinen. **Emergence** heißt das erste.

Ganz schön Blade

Wie es sich für einen anständigen Shooter gehört, schlüpfen wir bei **Emergence** in den muskelbepackten Körper eines Schmalspur-Rambos. Der hört auf den Namen John Blade, leitet eine private Sicherheitsfirma in der Science-Fiction-Stadt Freeport City und findet sich im Intro auf einen Operationstisch geschnallt seiner Nemesis gegenüber: Elexis Sinclair, deren Oberweite nur noch von ihrem Größenwahn übertroffen wird. Zwar werden wir schon nach wenigen Minuten aus den Klauen der Hexe befreit, aber erst, nachdem die unserem Alter Ego einen Gen-Cocktail injiziert hat. Unsere Aufgabe ist klar: Gegenmittel finden und Elexis mitsamt ihren Schergen zur Strecke bringen.

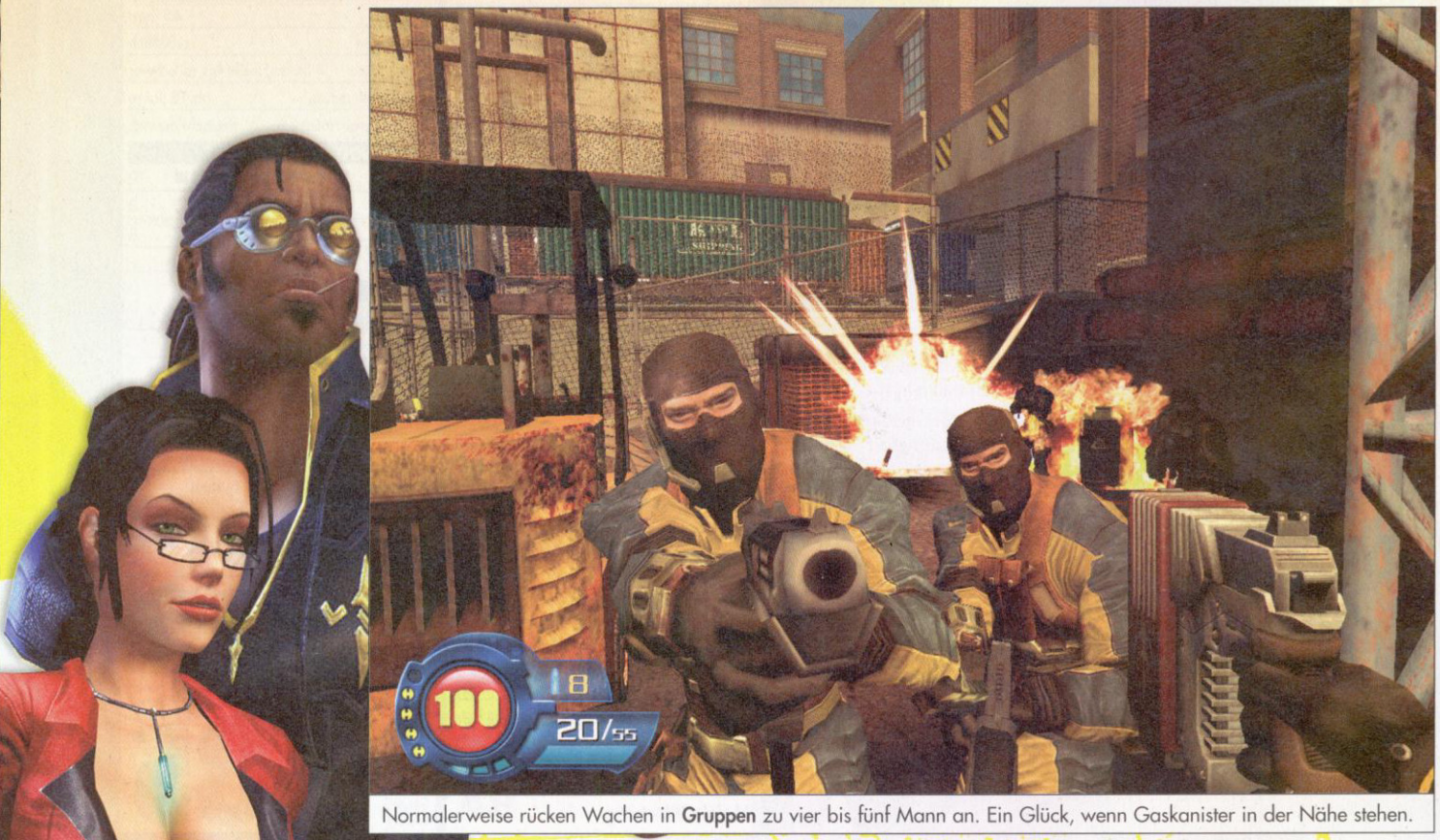
Ein Schuss, sie alle zu töten

Dummerweise bietet Miss Sinclair als Chefin des riesigen SinTek-Konzerns eine Armee an Wachmännern auf. Die sind zwar nicht gerade mit viel Grips, dafür aber mit hellseherischen Fähigkeiten und einem guten Schluck Zielwasser gesegnet. Schnell merken wir: Schleichen und Taktieren können wir vergessen, wir haben einen Ego-Shooter klassischer Bauart vor uns.

Zum Glück erweist sich unsere Standard-Wumme, eine futuristische Pistole, als wahre Massenvernichtungswaffe. Das Teil trifft auf 50 Meter noch exakt ins Schwarze. Wenn wir die Helme unserer Gegner ins Visier nehmen, genügt eine Kugel. Beintreffer schicken die Bösewichte zu Boden und verschaffen uns die nötige Luft, mit den im Rudel auftretenden Posten fertig zu werden. Für Notfälle können wir auf einen extra Feuermodus zurückgreifen, der mehrere Opfer hintereinander von den Füßen holt. Allerdings ist die Munition dafür knapp.

Schiess doch die Wand an!

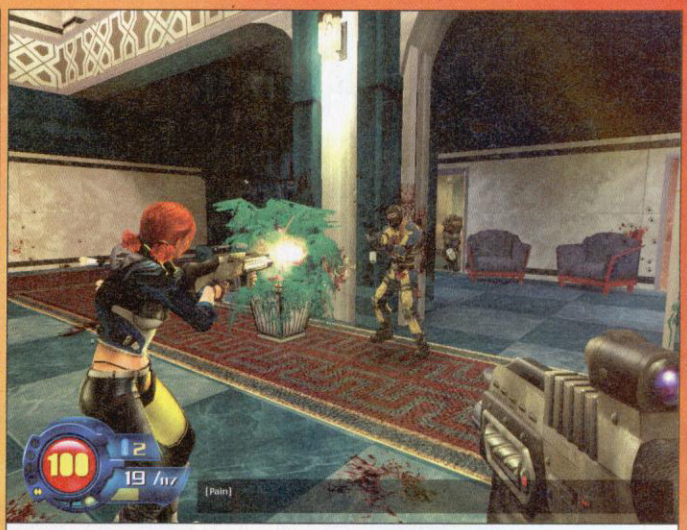
Sin Episodes baut auf die Source-Engine, die bereits in **Half-Life 2** zum Einsatz kam. Anders als das Original nutzt **Emergence** die Spielphysik allerdings kaum für Rätsel. Es gibt nur eine Handvoll Stellen, an denen wir mal eine Tür aufsprengen müssen oder aus Kisten eine Rampe bauen. Dafür reichlich Gelegenheit, in Schießereien einen Vorteil herauszuschlagen. Wir jagen eine Kugel in eine Gasflasche, die daraufhin wie eine Rakete in eine Gruppe Gegner rast. Wir setzen Benzinkanister in Brand, um Kontrahenten aus ihrer Deckung zu vertreiben. Wir entleeren ein Magazin durch die Wand, um die auf der anderen Seite lauernden Schmutzfüsse außer Gefecht zu setzen.



Normalerweise rücken Wachen in **Gruppen** zu vier bis fünf Mann an. Ein Glück, wenn Gaskanister in der Nähe stehen.



Es gibt genau drei **Bossgegner** im Spiel – und dieses Exemplar kommt enttäuschenderweise sogar gleich zwei Mal vor. Taktik? Fehlanzeige.



Kollegin **Jessica Cannon** kämpft gelegentlich an Ihrer Seite. Befehle erteilen können Sie ihr zwar nicht, aber keine Sorge: Sie ist unverwüstlich.

Mit unserer zweiten Knarre, einer Schrotflinte, können wir im Alternativmodus sogar um Ecken schießen. Das Ding verballert Flechette-Geschosse, die von Wänden abprallen, ähnlich wie bei der Flak-Gun in **Unreal Tournament**. Drittes Mordwerkzeug im Arsenal ist ein Schnellfeuergewehr mit Zielfernrohr und Granatwerfer. Die Sprengkugeln können wir auch selbst schmeißen, allerdings mit eingeschränkter Reichweite.

Mach 'nen Abflug!

Nach knapp der Hälfte der ungefähr fünf Spielstunden werden wir der immer gleichen Opponenten langsam müde. Einzige Variation: Kommandosoldaten mit Raketenrucksack, die sich aus der Luft auf uns stürzen und nach einem Treffer ins Triebwerk wie eine Feuerwerkskörper abschwirren. Auch die Levels verlieren trotz bunter Texturen an Reiz: Lagerhallen, Hafenanlage, Forschungslabor.

Glücklicherweise kommt eine zweite Bedrohung ins Spiel: Als wir Elexis' rechte Hand Viktor Radek festnehmen wollen, setzt der die Selbstzerstörung des Labors in Gang, und wir müssen binnen Minuten dem Komplex entkommen. Dabei stoßen wir auf Miss Sinclairs Kreationen: Garstige Mutanten, die sowohl uns als auch ihre Wärter anfallen. Eines der dicken Exemplare erwartet uns am Ende der Flucht als Bossgegner.

Schöner sterben

Emergence kommt gerade richtig in Fahrt, da verpassen uns die Leveldesigner den nächsten Dämpfer. Wenn wir zusammen mit unserer KI-gelenkten Gefährtin Jessica Cannon das Hauptquartier der SinTek Corporation stürmen, steigt der Schwierigkeitsgrad von fordernd, aber fair auf frustrierend. Nicht einmal an den hübschen Büros und Chefetagen des Wolkenkratzers können wir uns noch so richtig erfreuen.

Denn Rituals Programmierer haben sich für **Sin Episodes** ein System ausgedacht, das die Gegenwehr automatisch an die Fähigkeiten des Akteurs anpassen soll, ähnlich wie im Rollenspiel **Oblivion**. Leider funktioniert das nicht richtig. Wie der Erfinder Ken Harward im offiziellen Forum bestätigt hat, übertreibt es das Programm gegen Ende, wenn der Spieler bis dahin jedes Gefecht ohne große Blessuren überstanden hat. Harward hat einen Patch angekündigt, der aber bis Redaktionsschluss nicht verfügbar war.

Fortsetzung folgt

Doch selbst wenn es weniger Kontrahenten werden, bleibt die Tatsache, dass die Fieslinge im letzten Abschnitt gemein platziert sind. Da balancieren wir auf einem Sims, und plötzlich tauchen vor und hinter uns schwer bewaffnete Feinde auf – keine Chance auszuweichen. Da hasten wir durch einen Korridor, ein Rudel Wächter bricht durch die Decke – und der Ausgang schließt sich. Nur durch Dauereinsatz der Quicksave-Taste schaffen wir es bis zum Endgegner und dem Abspann, der viele Fragen offen lässt. Wann und ob die in der nächsten Episode beantwortet werden, wollen die Entwickler noch nicht verraten. Wir würden uns außerdem über einen Multiplayer-Modus freuen.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele



Alte Stärken – und Schwächen

Wie Quake 4 setzt Sin Episodes auf klassische Shooter-Stärken. Tumbe, aber zahlreiche Gegner, durchschlagende, aber bekannte Waffen, temporeiche Gefechte. Auch die Levels habe ich anderswo schon durchlaufen.

Der lineare Ablauf stört mich nicht, den hatte Half-Life 2 auch. Aber Valves Hit inszeniert das mit Skript-Sequenzen, Fahr- und Rätseleinlagen. Das vermisse ich bei Emergence. Mir hat vor allem das zweite Drittel Spaß gemacht, gegen Ende lief der Schwierigkeitsgrad aus dem Ruder.

Meine Wertung **77**

DAVID BERGMANN

Experte für Actionspiele



Oldschool

Mir gefällt Emergence – gerade weil das Spieldesign wirkt, als wäre es zehn Jahre alt. Ganz ohne Skriptsequenzen oder Fahreinlagen kann ich mich auf eines konzentrieren: Action.

Für die folgenden acht (!) Episoden sollten die Entwickler das Konzept aber überarbeiten. Als Kurzgeschichte funktioniert Emergence. Für einen Fortsetzungsroman fehlt es aber an Substanz.

Meine Wertung **81**

SIN EPISODES 1



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

Ausstattung
Download, kein Handbuch

Sound 7.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Ritual/Valve
Webseite	www.sinepisodes.com
ca. Preis	18 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; dynamisch
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/–

SYSTEM-CHECK

Auflösung 640x480	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte Geforce 7900	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO

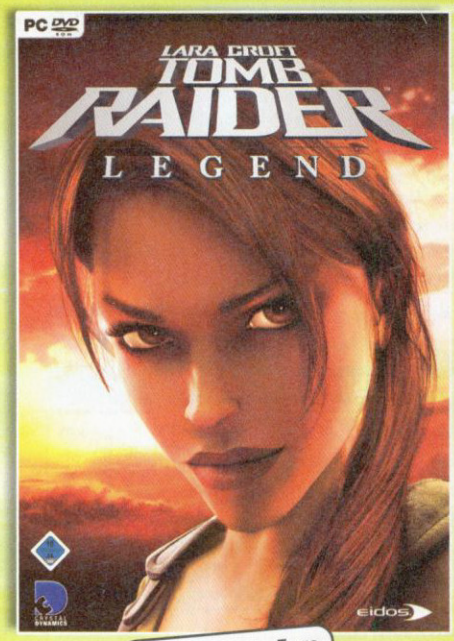
- zahlreiche versteckte Passagen
- gute, aber spärliche Zwischensequenzen
- kunterbunte Levels

KONTRA

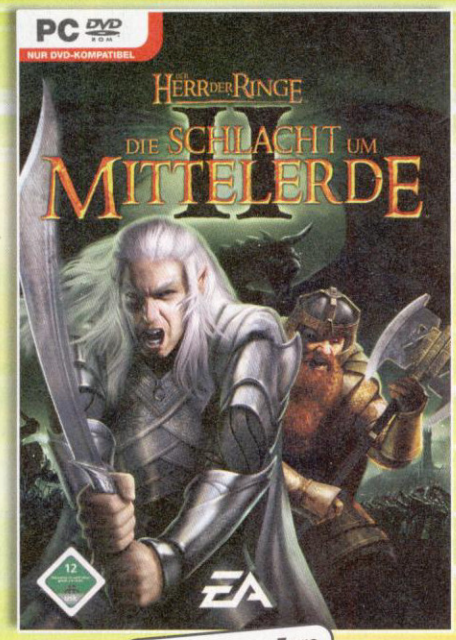
- wenig Waffen und Gegner
- wenig Level-Abwechslung
- fehlerhafter Schwierigkeitsgrad

RÜDIGER STEIDLE	77	Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	81	79

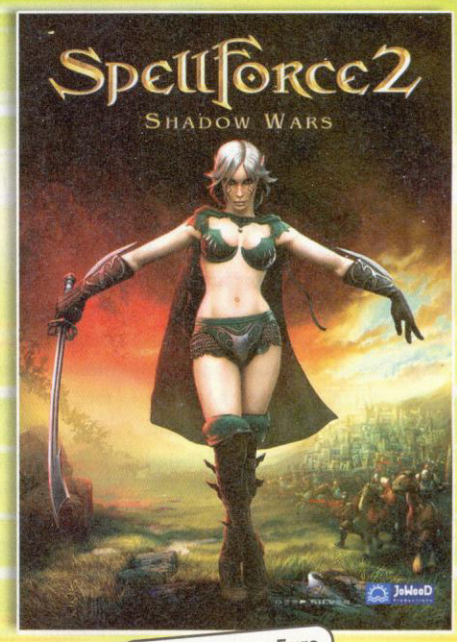
Jetzt zugreifen &



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro



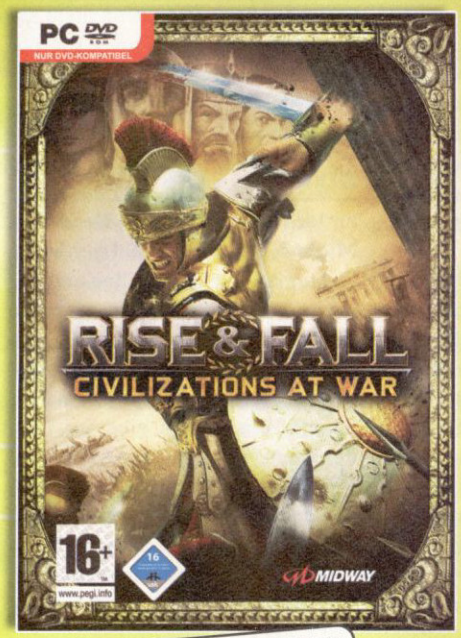
Zuzahlung: 10 Euro

Einen neuen Abonnenten werben und tolle Blockbuster-Games abgreifen!

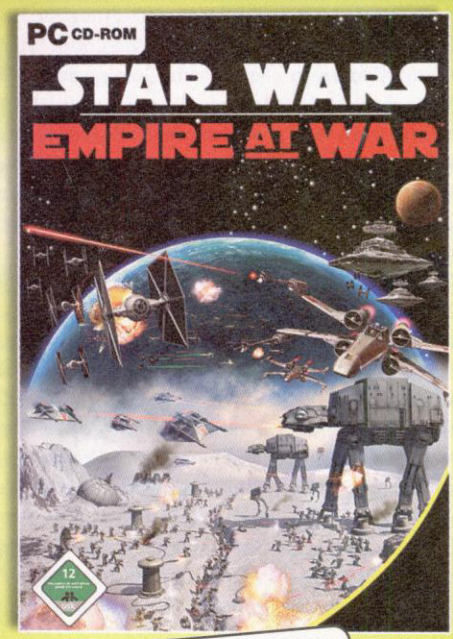


Power-Abo sichern!

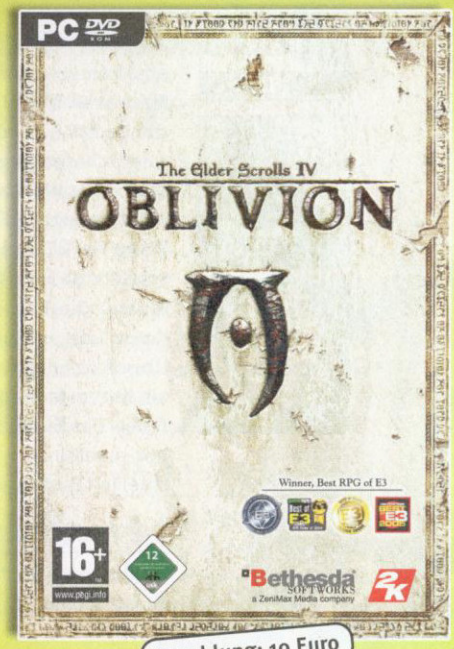
- Jetzt Preisvorteil sichern! Nur € 3,20 statt € 3,60 pro Ausgabe
- Randvolle 8,5 GB-DVD! Jeden Monat mit 2 Vollversionen



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro



Zuzahlung: 10 Euro

EXTRA!

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



Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

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

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

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

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

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

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

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

Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr. PC0606

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

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

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

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

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

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

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

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

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

AWARD PowerPlay FÜR SPIELTIEFE HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Die Vorschusslorbeeren waren gerechtfertigt: Der neue Teil der namhaften Runden-Strategieserie besticht durch unglaubliche Spieltiefe, eine super Kampagne und Schmuckgrafik.







Nachdem sich **Civilization 4** im Herbst vergangenen Jahres erfolgreich gegen das Dahinsiechen der Runden-Strategie aufbäumte, bekommt es jetzt Unterstützung durch einen namhaften Kampfgefährten: In **Heroes of Might & Magic 5** findet die traditionsreiche Serie nach dem schwächeren vierten Teil wieder zurück zu alter Stärke. Das ist nicht selbstverständlich, denn nach der Pleite von 3DO übernahm das russische Studio Nival (**Etherlords**, **Silent Storm**) die Entwicklung. Unter der Regie und in Zusammenarbeit mit Ubisoft orientierte sich Nival bewusst am hervorragenden dritten Teil der Reihe. Das Ergebnis ist das beste bisher erschienene Runden-Strategiespiel mit Fantasy-Szenario.

Sammeln, Bauen, Kämpfen

An der unerschütterlichen Spielmechanik hielten die Entwickler fest: Auf der Abenteuerkarte sammeln Sie Schätze sowie Rohstoffe und bauen Ihre Städte aus. Dort rekrutieren Sie Truppen, mit denen Ihr Held gegen neutrale Monster oder feindliche Recken samt Gefolge antritt. Das Ganze passiert rundenweise und löst aus wissenschaftlich noch nicht geklärten Gründen ernsthafte Suchterscheinungen aus, wobei Betroffene meist Sätze wie »Nur noch ein Zug, ein Zug noch!« von sich geben.

Wer einen der Vorgänger kennt, findet sich schnell zurecht, größere Änderungen gibt's hingegen bei der Charakterentwicklung (siehe Kasten rechts unten). Da die erste Kampagne praktisch ein großes Tutorial ist, brauchen auch Erstlingstäter keine Angst zu haben. Es ist so ähnlich wie Schach: Die Regeln sind schnell gelernt, das Spiel aber schwer zu meistern. Daher die Warnung: Der niedrigste Schwierigkeitsgrad »normal« wird in den Augen vieler Einsteiger eher die Bezeichnung »anspruchsvoll« verdienen. Falls Sie also eine Schlacht oder gar Mission nicht auf Anhieb schaffen: Kopf hoch, probieren Sie es mit einer anderen Strategie. In unserem Tipps-Teil finden Sie übrigens ausführliche Hilfestellung.

Wenn sechs sich streiten ...

In der Fantasy-Welt von **Heroes of Might & Magic** tummeln sich sechs Fraktionen wie Untote, Elfen und Dämonen. Jede Partei produziert in den Heimatstädten sieben unterschiedliche Truppentypen, von denen es jeweils noch eine aufgerüstete und damit stärkere Version gibt. Die Liste der Kreaturen liest sich wie ein »Who is Who« der Fantasy: Drachen, Vampire, Engel, Einhörner, Golems, Hydras – da ist für jeden was dabei.

Die Einheiten unterscheiden sich aber nicht nur grafisch, sondern er-



Die klassischen **Stadtbelagerungen** kehren nach ihrer Abstinenz im vierten Teil wieder zurück. Da die Armeen durch eine Stadtmauer getrennt sind, spielen Fernkämpfer und Zauber zu Schlachtbeginn eine besonders wichtige Rolle.



Statt der drögen Textbriefings früherer Teile vermitteln Zwischensequenzen in Spielgrafik Infos zu **Charakteren** und die Hintergrundgeschichte.



Herausgezoomt haben Sie den besten Blick auf die **Abenteuerkarte**. Die einsammelbaren Rohstoffe sind dank des Leuchteffekts leicht zu sehen.

lauben in Kombination mit den Fähigkeiten der jeweiligen Helden unterschiedlichste Spielweisen. Dämonen besitzen beispielsweise das Talent, für die Kampfdauer Verstärkung aus der Höllenebene herbeizurufen – und sie überall auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Zauberer ergänzen ihre Armeen im Gefecht durch beschworene Elementarwesen, zudem können sie ihre Truppen mit selbst geschmiedeten Artefakten aufwerten. Und geschickte Nekromanten verlassen das Schlachtfeld mit einer größeren Armee, weil sie gefallene Kreaturen als Skelette oder die besseren Skelett-Bogenschützen auferstehen lassen.

Die Macht der Magie

Wie der Name des Spiels verrät, spielt Magie eine ganz entscheidende Rolle. Das Sprucharsenal der Helden umfasst Stärkungs- und Heilzauber, Beschwörungsformeln sowie destruktiven Hokuspokus wie Blitze oder Erdbeben. Richtig taktisch wird es, weil viele Kreaturen jeder Fraktion auch Zaubersprüche oder andere besondere Fähigkeiten haben – mehr noch als in den Vorgängerspielen. Diese auf den ersten Blick oft unterschätzten Spezialaktionen können ganze Kämpfe entscheiden, etwa wenn eine Hydra dank ihrer vielen Köpfe mehrere, nebeneinander stehende Gegner erwischt. Oder ein dämonischer Foltermeister die Feinde mit einem flächendeckenden Meteoritenhagel dezimiert.

Auch die KI setzt diese Spezialfertigkeiten und Zauber gekonnt ein. Insgesamt agieren die Computergegner ganz ordentlich, fallen aber oft auf alte Tricks herein. Wenn Sie beispielsweise eine schwache Einheit vorziehen, attackiert die KI sie fast immer, statt etwa Ihre Fernkämpfer anzugreifen. Sie können den gesamten Schlachtausgang auch vom PC berechnen lassen, doch außer bei ganz eindeutigen Stärkeverhältnissen erleiden Sie so immer überflüssige Verluste.

Vielfältige Schlachtfelder

Für Kämpfe schaltet das Programm aus der Übersichtskarte auf spezielle Schlachtfelder um. Die passen jeweils zur Landschaft

DIE **CHARAKTERENTWICKLUNG** IM ÜBERBLICK



Die Charakterentwicklung Ihrer Helden bringt eine Prise Rollenspiel in die Runden-Strategie. Für erfolgreiche Kämpfe und erfüllte Missionsziele erhalten Recken Erfahrungspunkte und steigen stufenweise auf. Dabei verbessern sich automatisch **Attribute** wie Angriff und Zauberkraft. Jeder Held hat, abhängig von seiner Klasse, eine **Start-Fertigkeit** 1 und lernt maximal fünf weitere 2. Außerdem hat jeder Recke aufgrund seiner Biografie **individuelle Fertigkeiten** 3.

Alle **Fertigkeiten** wie Führungskraft, Glück oder Angriff gibt es in drei Stufen: einfach, geübt und meisterlich. Wie aus 4 ersichtlich, sind Fertigkeiten die Vorraussetzung zum Lernen so genannter Befähigungen 5. Ein Held mit der Fertigkeit »Verteidigung« kann Befähigungen lernen, die zusätzliche Boni bringen, etwa eine Schadensreduzierung bei gegnerischen Fernkampfattacken.

Bei jedem Stufenaufstieg stehen Sie vor der Entscheidung: Steigern Sie eine vorhandene Fertigkeit, lernen Sie eine zusätzliche, oder wählen Sie eine neue Befähigung? Dieses System garantiert **individuelle, maßgeschneiderte Helden.**



Nahaufnahmen zeigen die hübsch animierten Truppen in den Kämpfen aus der Nähe. Hier schlägt unser Dschinnsultan einen Dämon.



Viele Karten erfordern das Erkunden der **Gewässer**. Wer zuerst in See sticht, findet hier oft wertvolles Treibgut, meist Holz und Gold.

beziehungsweise zum Schauplatz. Wer also Kreaturen auf einer Wiese angreift, trägt das Scharmützel tatsächlich auf Grasboden aus. In solchen Kämpfen stören allenfalls natürliche Hindernisse wie Felsen oder Baumstämme den direkten Weg zum Feind. Wenn zwei Helden hingegen auf Schiffen gegeneinander antreten, gewähren nur zwei dünne Stege Zugang zum Gegner – klar, dass sich diese Nadelöhre taktisch nutzen lassen. Ein Comeback feiern die packenden Belagerungsschlachten aus **Heroes 3**, bei denen Angreifer zunächst die Stadtmauern (und Abwehrtürme) per Wurfmaschine demolieren, um die Verteidiger in den Nahkampf zu verwickeln.

Alle Schlachtfelder bestehen aus einem quadratischen Grundraster. Diese Einteilung hilft bei der Planung und Ausführung der Kämpfe, da Sie beispielsweise erkennen, in welchen Sektor sich die ausgewählte Einheit bewegen kann. Dabei müssen Sie beachten, dass größere Einheiten vier Quadrate belegen, kleinere passen auf ein Feld. Außerdem sollten Sie immer die so genannte Initiative-Leiste am unteren Bildschirmrand im Auge behalten. Dort sehen Sie, in welcher Reihenfolge die am Kampf beteiligten Kreaturen und Helden am Zuge sind.

TECHNIK-CHECK

RAM: 128 | 256 | 384 | 512 | 768 | 1.024

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Voodoo 3 Voodoo 4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7000 Radeon 7500	technisch nicht möglich				
Geforce 4 Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9000, 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	640x480x32 min. Details 800x600x32 min. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 min. Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700	640x480x32 mittlere Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 min. Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850	640x480x32 mittlere Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 4x AA max. Details

- Die vom Hersteller angegeben Mindestanforderungen an die CPU ist stark übertrieben: Bei 768 MB RAM und einer Geforce 4 läuft das Spiel auch schon mit 1,0 GHz (in 640x480).
- Die Auflösung ist für die Optik wichtiger als der Detaillevel, also lieber bei 1.024x68 bei minimalen Details spielen als bei 800x600 mit voll aufgedrehter Grafikpracht.
- Arbeitsspeicher ist für die Performance sehr wichtig. Mit weniger als 768 MB RAM gibt's auf der Abenteuerkarte selbst bei schneller CPU und guter Grafikkarte regelmäßig kleine Ruckler.
- Unter 768 MB RAM sind auch die Ladezeiten während der KI-Züge und beim Wechseln von der Abenteuerkarte in die Stadt oder auf den Kampfbildschirm auf Dauer nervig lang.

Schöne neue Welt

Die neue 3D-Spielwelt ist ein wahrer Augenschmaus und wirkt dank vieler animierter Schmuckobjekte lebendig. Die Kamera können Sie zoomen, kippen und drehen. Letzteres ist insofern wichtig, weil Ihnen ansonsten womöglich Ressourcen oder Truppen entgehen, die in Ihrer momentanen Kameraeinstellung durch Landschaftsobjekte verdeckt werden.

Normalerweise erkennen Sie Rohstoffe sehr gut, da die Entwickler Holz, Erz und Co. mit einem dezenten Leuchteffekt versahen. Ebenfalls hilfreich: Der eigentlich silberne Mauszeiger wird rot, wenn Sie die Bewegung zu einem Punkt befehlen, an dem es zum Kampf kommt – egal, ob es ein zu eroberndes Gebäude, ein Stapel Holz oder ein mittendrin von Monstern versperrter Weg ist.

Dank der schmucken 3D-Grafik gehören die drögen Textbriefings voriger Teile der Vergangenheit an. Stattdessen erzählen Zwischensequenzen in Spielgrafik die ausgesprochen interessante Geschichte, durch die die sechs Kampagnen (eine pro Volk) miteinander verwoben sind.

Die jeweils fünf Missionen bieten jede Menge spielerische Abwechslung und unterschiedlichste Ziele. So müssen Sie beispielsweise Verbündete befreien, Artefakte finden, Verfolger abschütteln, Grenzposten verteidigen oder unter Zeitdruck Städte erobern. Einfach nur alle Gegner besiegen steht zwar auch mal auf der Tagesordnung, ist aber selten.

Nicht wirklich geistvoll

Multiplayer-Spiele sind über LAN, im Internet oder an einem PC im »Hot-Seat-Modus« möglich. Partien per E-Mail gibt's in **Heroes 5** nicht mehr – schade drum. Das größte Problem im Multiplayer-Modus ist die rundenbasierte Spielmechanik, denn während einer zieht, müssen alle anderen warten. Da kann es bei vier Teilnehmern schon mal passieren, dass Sie sich zehn bis fünfzehn Minuten langweilen.

Der neue optionale Geist-Modus entschärft das zumindest ein wenig: Während ein anderer Spieler an der Reihe ist, dürfen die Wartenden einen Geist auf der Abenteuerkarte steuern. Allerdings sind dessen Einsatzmöglichkeiten beschränkt: Unter anderem können Sie in Minen des Gegners spuken, um den Rohstoffertrag zu mindern. Oder Sie verfluchen mit einem Geist Kreaturen, um deren Kampfkraft beim nächsten richtigen Zug zu schwächen. Wirklich überzeugt hat uns



Das ist kein Grafikfehler, sondern der **Geist-Modus** in einer Multiplayer-Partie. Die rot leuchtenden Bereiche hat unser Geist manipuliert.

dieser Modus nicht, zumal er sich unserer Meinung nach negativ auf die Spielbalance auswirkt – wir spielen lieber Geist-los.

Kleine Macken

Trotz aller positiven Punkte ist **Heroes 5** nicht frei von kleinen Mängeln. Wenn zum Beispiel Ihr Held in einer Mission stirbt und diese damit verloren ist, müssen Sie den letzten Spielstand umständlich über das Hauptmenü laden – hier sollte das Spiel sofort eine Ladeoption anbieten. Die Funktion zum Entlassen von Kreaturen aus dem Gefolge des Helden versteckt sich hinter überflüssigen Mausklicks. Für den so wichtigen Befehl »Warten« gibt's im Kampfinterface keinen Button, er lässt sich nur per Tastendruck auslösen (Standard-Einstellung: W).

Darüber hinaus haben sich einige Altlasten aus anderen Teilen eingeschmuggelt. Beim erstmaligen Besuch einer Hexenhütte etwa lernt Ihr Held automatisch eine Fähigkeit, ohne Abfrage, ob sie das überhaupt wollen – also vorher speichern! Nach wie vor müssen Sie Kreaturenhöhlen außerhalb der Stadt jede Woche aufsuchen, um die neuen Truppen einzusammeln. Das war im zweiten Teil besser gelöst: Da verblieben die Einheiten brav in ihrem Bau und wurden kontinuierlich mehr; das sparte die nervigen wöchentlichen Pflichtbesuche.

Enttäuschend für Mod-Bastler: Nival veröffentlicht vorerst keinen Editor zum Erstellen eigener Inhalte, obwohl die Community diesbezüglich bei den Vorgängern ausgesprochen rege war und sehr gute Szenarios, ja sogar ganze Feldzüge bastelte. Laut Ubisoft werden die Entwicklertools später in einer noch nicht spezifizierten Form nachgeliefert.

Georg Valtin

HEROES 5: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Sie ein anspruchsvolles Taktikspiel mit Tiefgang suchen
- ... wenn Ihnen Echtzeit-Strategiespiele zu hektisch sind
- ... wenn Sie lange Kampagnen mit spannender Story mögen
- ... wenn Sie Teil drei lieber mochten als Teil vier

Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Ihnen die Vorgänger zu anspruchsvoll waren
- ... wenn Sie mit Fantasy-Welten so gar nichts anfangen können
- ... wenn Sie ein schnelles Multiplayer-Spiel für zwischendurch suchen
- ... wenn Sie schnell nach Spielen süchtig werden, das aber nicht wollen



GEORG VALTIN



Experte für Strategiespiele

Die Sucht hat mich wieder

Nachdem ich mich mit Heroes 4 nicht anfreunden konnte, hat mich Teil fünf wieder fest in der Hand. Es spielt sich im Prinzip wie der dritte Teil, ist aber in vielen Dingen einfach besser – angefangen von der zeitgemäßen 3D-Grafik über die durchdachte Charakterentwicklung bis hin zu den noch unterschiedlicheren Fraktionen. Und die von einer interessanten Hintergrundstory eingebettete, vorbildlich große Kampagne gehört zum Besten, was ich bisher im Strategiebereich spielen durfte!

Wo ist mein Barbar?

Traurig bin ich nur darüber, dass es meine Lieblingsfraktion nicht in das Spiel geschafft hat: die Barbaren mit Zyklopen und Wolfsreitern, die waren einfach super! Vielleicht wäre das eine Idee für ein sicher folgendes Addon?!

Meine Wertung **90**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Tolle Grafik, aber ...

Ich gehöre zur Fraktion, die Einzelszenarien den Kampagnen vorzieht. Und die sind mir deutlich zu klein. Hoffentlich erlaubt der Editor (den ich bald haben will!) auch größere Karten.

Außerdem hätte ich mir mehr Hilfen für Einsteiger gewünscht. Wie greifen meine Kämpfer an? Habe ich gegen diese Monster eine Chance? Selbst Veteranen brauchen eine Weile, bis sie wieder rein kommen.

Meine Wertung **84**

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Strategiespiele

Alte Liebe, alte Macken

Im Prinzip bin ich ähnlich begeistert wie Georg und Martin: Teil 5 ist eine wunderschöne 3D-Reinkarnation des tollen Vorvorgängers.

Für einen 90er reicht das bei mir aber nicht, denn auch alte Macken finden sich hier wieder. Der größte Klops: Zu oft renne ich wochenlang in der Pampa rum, um öde Routineaufgaben wie das Sammeln von Truppen für einen heftigen Gegner zu erledigen.

Meine Wertung **87**

MARTIN DEPPE



Experte für Strategiespiele

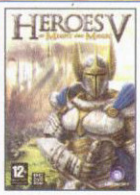
Rundum rund!

Nival hat alles richtig gemacht – die sechs Fraktionen spielen sich unterschiedlich wie nie, die Kampagnen sind klasse, die Charakterentwicklung lässt Raum zum Tüfteln und wirkt sich wirklich aus. Endlich gibt's wieder richtige Belagerungen, und die staubtrockenen Textfenster sind Zwischensequenzen gewichen.

Nur eine Sache stört mich dezent: Um die Truppen in meinen Armeen zu sehen, muss ich auf einen Extra-Bildschirm umschalten. Dafür blockiert aber das abgespeckte Interface nicht den Blick auf die wunderschöne Landschaft. Jetzt hoffe ich nur, dass der Editor schnell kommt – und damit Fannachschub für Jahre!

Meine Wertung **92**

HEROES 5



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (52 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Nival/Ubisoft
Webseite	www.mightandmagic.com/HeroesV
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

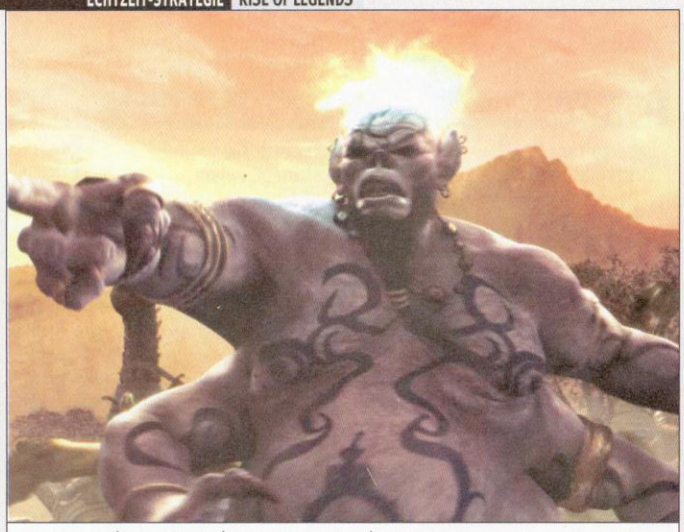
- Sucht erregendes Spielprinzip
- sechs Fraktionen mit unterschiedlichen Spielweisen
- ausgewogenes Kampf- und Magiesystem
- hübsche 3D-Welt
- durchdachte Charakterentwicklung
- interessante Hintergrundgeschichte

KONTRA

- schon auf niedrigstem Schwierigkeitsgrad sehr anspruchsvoll
- kleinere Bedienungsmacken
- im Multiplayer-Modus sehr zäh
- fehlender Editor

GEORG VALTIN	90
MARTIN DEPPE	92
RÜDIGER STEIDLE	84
MIKKL GALUSCHKA	87

Durchschnitts-Wertung der Tester: **88**



Die gerenderten Zwischensequenzen, die Giacomos Saga weiter spinnen, erreichen **beinahe Blizzard-Qualität**. Allerdings gibt es nur wenige.



Ihre Helden gewinnen von Gefecht zu Gefecht Erfahrung und erlernen **neue Talente**. Hier: General Battaglion, der Experte für Belagerungen.

VIDEO

RISE OF LEGENDS

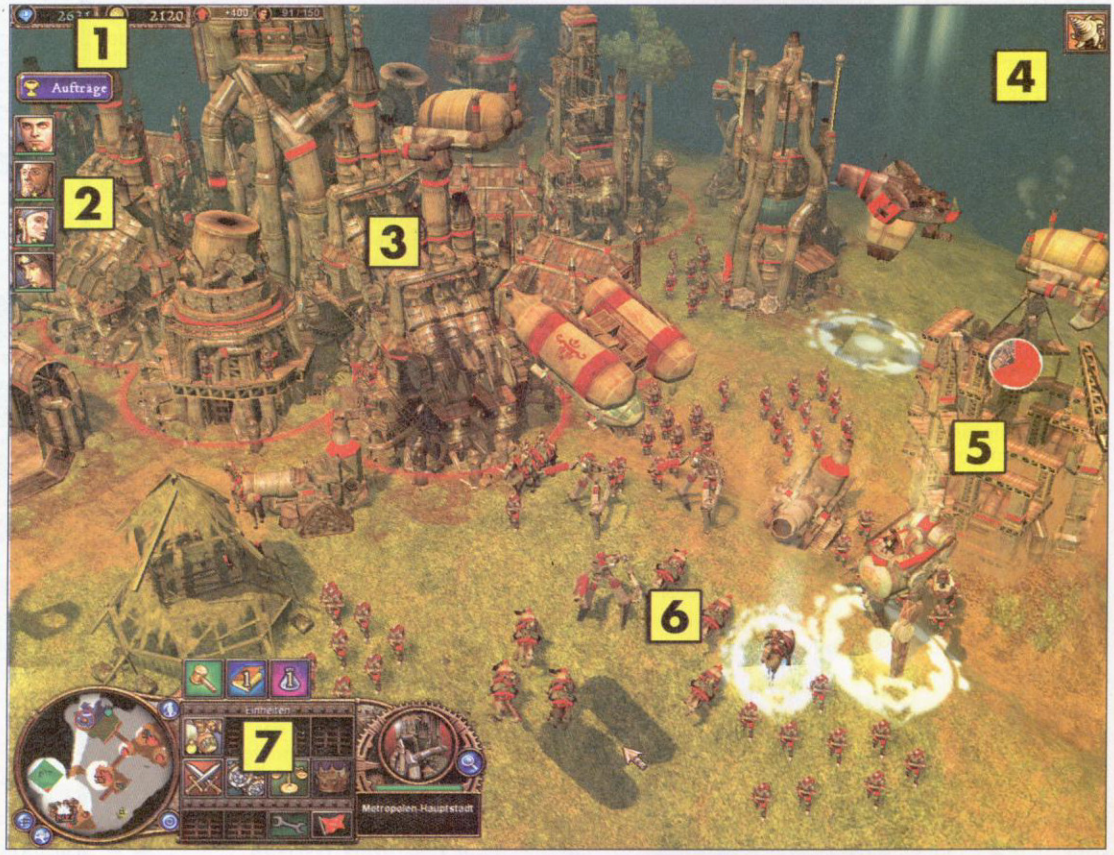
Brian Reynolds' jüngster Streich fordert nicht nur Generäle, sondern auch Forscher, Architekten und Verwalter. Selten war Echtzeit-Strategie komplexer.

Die Fantasiewelt von **Rise of Legends** heißt Aio – was fast klingt wie Fränkisch für »schon in Ordnung«. Doch auf Aio liegt einiges im Argen. Unter den Vinci tobt der Bürgerkrieg. Auf der einen Seite die Truppen des Dogen, auf der anderen die aufrechten Streiter des Erfinders Giacomo. Klar, in wessen Rolle Sie in dem Echtzeit-Strategiespiel schlüpfen.

Watt ihr Volt

Selten hat das Genre so ein faszinierendes Völkchen wie die Vinci hervorgebracht. Die genialen Ingenieure tüfteln Dampfmaschinen aus, wie sie sich Jules Verne nicht schöner hätte ausmalen können. Eine beeindruckende Mischung aus Science-Fiction und viktorianischer Technik. Furcht einflößende mechanische Spinnen

SCHLACHTANSICHT



1 Rohstoffanzeige
Timonium, Geld/Energie, Ressourcenfluss, Bevölkerungslimit.

2 Heldenleiste
Bietet Schnellzugriff auf alle Anführer und deren Fähigkeiten.

3 Stadt
Jeder Stützpunkt wird mit Modulen erweitert. Im Bild: Vinci-Metropole.

4 Spezialzauber
Jedes Volk kann Zauber wirken. Die Vinci verwüsten per Bohrer das Land.

5 Produktionsgebäude
Außerhalb der Städte finden sich Produktions- und Verteidigungsanlagen.

6 Truppen
Statt einzelner Soldaten treten Einheiten mit drei bis zwölf Kämpfern an.

7 Minikarte & Aktionsmenü
Variiert nach Gebäude und Einheit. Schade: kein übergreifendes Interface.



In der Wüste werden die Vinci von Feuer speienden **Riesenechsen** attackiert. Erst wenn die Nester ausgeräuchert sind, herrscht Frieden.



Die Heimat der **Cuotl** ist der Dschungel. Im Gegensatz zu den anderen beiden Völkern kommen sie ohne Gold aus, brauchen aber Energie.

etwa, die auf acht Beinen quietschend übers Schlachtfeld staksen. Gewaltige Transportluftschiffe, fahrende Festungen oder der Leviathan, eine stählerne Krabbe höher als ein Wolkenkratzer.

Bis Sie diesen Koloss ins Feld führen dürfen, vergehen allerdings einige Spielstunden. Wie schon im Vorgänger **Rise of Nations** gehört die Entwicklungsarbeit zu den wichtigsten Spielbestandteilen. Auch wenn der Technologiebaum sich nicht so weit verzweigt wie etwa in **Empire Earth** oder gar **Civilization**.

Durch Module zur Metropole

In der Tat verbringen Sie in manchen Missionen mehr Zeit als Architekt und Forscher denn als General. Kaum ein Echtzeit-Strategiespiel wartet mit einem derart umfangreichen Aufbaupart auf. Meistens beginnen Sie mit einem Dörfchen, das Sie nach und nach zur Metropole erweitern. Dazu fügen Sie immer wieder neue Module für Forschung, Militär und Handel hinzu. Erstere schalten neue Technologien frei, Militärgebäude erhöhen das Bevölkerungslimit, letztere bringen klingende Münze. Die können Sie beispielsweise investieren, um Ihrem Reich neue Städte einzuverleiben und Ihren Einflussbereich auszudehnen. Der spielt eine wichtige Rolle: Außerhalb der Grenzen erleiden Ihre Truppen ständig Schaden, innerhalb werden sie dagegen automatisch repariert.

Der zweite Rohstoff in **Rise of Legends** trägt den Namen Timonium. Den brauchen Sie, um Produktionsanlagen hochzuziehen oder Rekruten auszubilden und Maschinen zu konstruieren.

I need a hero!

Der Aufbauteil allein sorgt schon dafür, dass **Rise of Legends** Echtzeit-Generälen deutlich mehr abverlangt als übliche Genre-Ware. Dazu kommen zahlreiche taktische Feinheiten. Zum Beispiel verteuern sich sowohl Gebäude als auch Einheiten, je mehr Sie vom gleichen Typ produzieren. Das fördert Truppenvielfalt. Mit dem angenehmen Nebeneffekt, dass das Stein-Schere-Papier-Prinzip besser zum Tragen kommt. Jeder noch so starke Kämpfer findet ei-

STRATEGIEKARTE

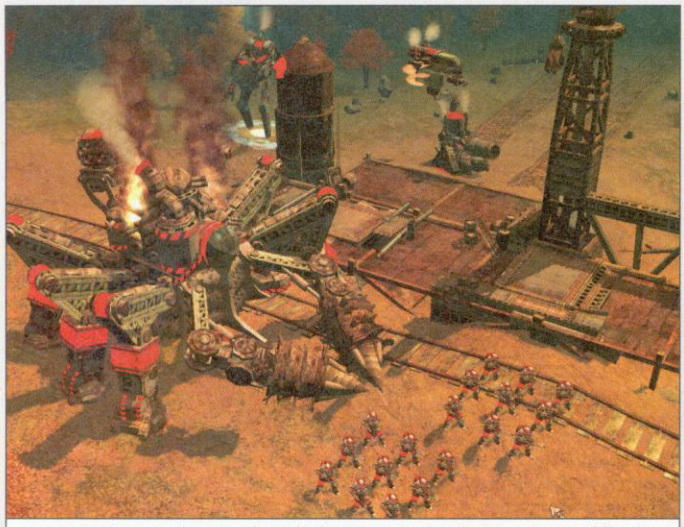


1 Spielerarmee
Da Sie über nur eine Kernarmee verfügen, können Sie nur eine Mission pro Runde spielen. Greift der Computergegner währenddessen an, wird auto-matisch verteidigt.

2 Provinz
Jedes Areal bringt Nachschub. Der kann mit Zusatzgebäuden erweitert werden. Wo eine Skirmish-Schlacht wartet und wo eine Story-Mission, ist vorher nicht zu erkennen.

3 Computer-Armee
Der Computergegner kontrolliert gleich mehrere Fürsten, kann also an mehreren Stellen gleichzeitig attackieren. Glücklicherweise verhält er sich weitgehend passiv.

4 Ressourcen
Mit jeder gewonnenen Schlacht verdienen Sie Punkte, um Kernarmee und Provinzen zu erweitern, neue Truppentypen zu erforschen und Ihre Helden weiterzubilden.



Der **Leviathan** ist das Prunkstück der Vinci-Technologie: Eine Stahlkrabbe, die durch die Feindreihen schneidet wie ein Messer durch Butter.



Ihre Wissenschaftler forschen in vier **Techniklinien**. Für bestimmte Truppentypen und Gebäude existieren zusätzliche Aufrüstungen.

nen noch schlagkräftigeren Widerpart. Dazu kommen Spezialbefehle, neutrale Stützpunkte, die Sie erobern oder kaufen können, und nicht zuletzt die Helden.

Im Verlauf des Feldzugs schließen sich Giacomo immer mehr Anführer an, die nicht nur besonders kräftig reinhauen, sondern auch einige Tricks auf Lager haben. Giacomo selbst heilt Verwundete, wirft Gegner per Druckwelle zu Boden oder schickt stählerne Kamikaze-Kämpfer los, die mit ihren Sprenggürteln Stadtmauern zum Einsturz bringen. Seine Gefährtin Lenora düst in einem Helikopter durch die Gegend, nimmt feindliche Einheiten gefangen oder feuert Raketensalven. General Pulitores Stinkbomben demoralisieren Angreifer.

TECHNIK-CHECK

RAM: 128 | 256 | 384 | 512 | 768 | 1.024

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Voodoo 3 Voodoo 4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7500 Radeon 9000	technisch nicht möglich				
Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	technisch nicht möglich	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 min. Details 1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 hohe Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 hohe Details
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850		1.024x768x32 min. Details	1.024x960x32 mittlere Details	1.024x960x32 hohe Details	1.280x1.024x32 2x AA hohe Details

- Bei alten Prozessoren ohne SSE (etwa Athlon 1,0 GHz) bricht die Installation ab.
- Bis etwa 1,8 GHz bremst die CPU die Grafikkarte aus. Danach ist es auch auf schwachen Grafikkarten ansatzweise spielbar, solange sich nicht allzu viel auf dem Bildschirm tut.
- Für maximale Details muss die Grafikkarte über mehr als 256 MB RAM verfügen. Deshalb haben wir uns im Testcenter auf hohe Details beschränkt. Zumal die höchste Einstellung nicht viel besser aussieht und erst ab einer Geforce 7800 oder Radeon X800 vernünftig läuft.
- Sehr schön: Das Optionsmenü listet für alle Details die erwarteten Auswirkungen auf die Performance. Der Verzicht auf Ragdolls (Physik-Effekt) bringt zum Beispiel bis 10% mehr Leistung.

VENI, VIDI, VINCI

Die Vinci teilen sich Aio mit zwei weiteren Stämmen, die Sie im Kampagnenverlauf kennen und kommandieren lernen. Erstens die Alin, die an Sagengestalten aus Tausendundeiner Nacht erinnern. Zweitens die Cuotl, entfernte Verwandte der irdischen Azteken. Alle drei Völker haben ihre Stärken und Schwächen, eigene Truppentypen, Technologien und besondere Gebäude, die unterschiedliche Spielweisen erfordern. Vielleicht nicht so ausgeprägt wie bei Zergs, Menschen und Protoss in **StarCraft**, aber deutlich eigenständiger als beim Vorgänger **Rise of Nations**.

ZWO, EINS, RISIKO!

Als Dreh- und Angelpunkt des Feldzugs nutzen Sie eine **Risiko**-ähnliche Übersichtskarte. Auf der planen Sie Ihre Eroberungen, bilden Ihre Helden aus (für Siege gibt's Erfahrungspunkte, die neue Spezialbefehle aktivieren), rüsten Ihre Armee auf (eine Handvoll Kerneinheiten begleitet Sie von Einsatz zu Einsatz), erforschen neue Truppentypen und errichten Nachschubgebäude. Wenn Sie beispielsweise in einer Ihrer Provinzen eine Kaserne konstruieren, schickt die Ihnen bei Scharmützeln in angrenzenden Gebieten Verstärkungen. Wenn Sie sich für eine Mine entscheiden, erhalten Sie automatisch Rohstoff-Nachschub.

SKIR-MISCHMASCH

Die Schlachten selbst teilen sich in zwei Kategorien. Zum einen die optionalen Nebenmissionen. Das sind Konflikte um vergleichsweise unbedeutende Provinzen, in de-



Das Wüstenvolk der **Alin** fühlt sich selbst in Eis und Schnee wohl – zumindest auf dieser Skirmish-Karte (wir gegen einen KI-General).



Der **Mehrspielermodus** glänzt mit ebenso zahlreichen wie abwechslungsreichen Karten sowie Einstellungen für fast alle Spielbereiche.

nen Ihr einziger Auftrag lautet, den Gegner restlos von der Karte zu putzen. Quasi ein klassisches Skirmish-Match. Zum anderen die Story-Missionen, die mit deutlich abwechslungsreicheren Einsatzzielen aufwarten. Mal sollen Sie einen Tag gegen eine feindliche Übermacht ausharren, mal verhindern, dass gegnerische Sprengtrupps eine Brücke in die Luft jagen, mal eine Superwaffe oder einen gegnerischen General ausschalten. Oft kombinieren die Szenariodesigner gleich mehrere Aufgaben und sorgen zusätzlich mit Skript-Ereignissen wie Luftlandungen oder Überfällen für Spannung.

Zwar können Sie Ihre Route durch die insgesamt 36 Grafschaften frei wählen; ohne die ein- oder anderer Skirmish-Schlacht werden Sie die Kampagne aber kaum abschließen. Zumal die Story-Missionen umso einfacher werden, je mehr Provinzen Sie unter Ihre Fuchtel bringen.

Rusher an die Front

Wie der erste Teil überzeugt auch **Rise of Legends** mit einem umfangreichen Mehrspieler-Modus. Bis zu acht Kombattanten toben sich auf satten 46 Karten aus. Auf Wunsch lassen sich zufällige oder asymmetrische Startpositionen zuschalten, Blitz-Matches einrichten (wer eine Stadt verliert, scheidet aus), Wettkampfregeln und Handicaps aktivieren. Nur die Start-Rohstoffe sind festgelegt. Trotz optionaler Anti-Rush-Funktion werden defensive Spieler an **Rise of Legends** wenig Freude haben. Wer sein Reich so schnell und weit wie möglich ausdehnt, hat den Sieg schon beinahe in der Tasche.

Rüdiger Steidle

RISE OF LEGENDS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein Fan der Age-of-Empires-Reihe, von Empire Earth oder vom Vorgänger Rise of Nations sind

... weil Brian Reynolds' Team fast alle Kritikpunkte des Vorgängers ausgemerzt hat

... falls Sie ohnehin Skirmish-Schlachten bevorzugen, aber auch nichts gegen eine coole Story-Kampagne haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie gerne einfach geruhsam vor sich hinsiedeln oder sich ausschließlich als Schlachtenlenker sehen

... falls Sie der Meinung sind, eine Nahkampf- und eine Fernkampf-Einheit sind genug Truppentypen für ein Echtzeit-Strategiespiel

... falls Sie nur mit historischen Szenarien etwas anfangen können

... wenn Sie der Überzeugung sind, dass Microsoft das ultimative Böse ist



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Gut – aber nicht ganz meins

Selten ist mir eine Benotung derart schwer gefallen. Objektiv betrachtet, überzeugt mich Rise of Legends mit aufregendem Szenario, fesselnden Missionen und einer unerreichten Vielfalt an Einheiten, Gebäuden, Spezialfähigkeiten und Upgrades. Die unzähligen Strategien und Konter, die sich daraus für Multiplayer-Matches ergeben, kann ich zum jetzigen Zeitpunkt kaum erahnen.

Zu viel des Guten?

Auf der anderen Seite überfordern mich die unzähligen Möglichkeiten. Gerade in den Mehrspieler-Partien und Skirmish-Schlachten (von denen es in der Solo-Kampagne für meinen Geschmack immer noch zu viele gibt). Ständig brennt es irgendwo: Wenn ich mich auf den Städtebau konzentriere, vernachlässige ich meine Verteidigung. Wenn ich mein Augenmerk auf die Produktion richte, schaffe ich nicht genug Nachschub ran. Helden, Armeen, Technologien – das schlaucht ganz schön! Aber meistens auf spaßige Art und Weise.

Meine Wertung **84**

MARTIN DEPPE

Experte für Strategiespiele



Jules Verne auf Speed

Ich mag Jules Vernes Phantasien, ich mag dieses Spiel: endlich mal kein Zweiter Weltkrieg, Antiterrorkampf oder 08/15-Fantasy! Sondern eine leicht abgedrehte Technikwelt voller ungewöhnlicher Einheiten. Anders als in Spielen mit völlig abstrusen Truppen und Gebäuden, kann ich bei den sympathischen Vinci alles sofort unterscheiden und passend einsetzen.

Vor und zurück

Toll auch das Prinzip, in den taktischen Schlachten Gebiete zu erobern, dadurch nach und nach Vorteile und schließlich das Gefecht zu gewinnen. Dieses Hin und Her finde ich viel besser, als lediglich feindliche Basen anzugreifen oder eigene zu verteidigen.

Was ich auch mag: Die Missionen sind gespickt mit Nebenzielen und eingebettet in einen Risiko-Rundenmodus – so muss es sein. Nur die Skirmish-Schlachten, die sind eine reine Pflichtübung und reißen mich aus dem Spielfluss.

Meine Wertung **86**

GEORG VALTIN

Experte für Strategiespiele



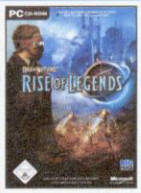
Etwas zu hektisch

Das ungewöhnliche Szenario hat mich positiv überrascht, der Spielablauf ist angenehm flott. Ich mag es auch, wenn ein Spiel viele taktische Möglichkeiten bietet, auch wenn ich die meisten Spezialaktionen und Heldenkräfte nur selten gebraucht habe. Oft reichen konventionelle Truppenmanöver: Hier eine Scheinattacke, da ein Flankenangriff mit Luftunterstützung, und bei der KI bricht Chaos aus.

Im zunehmenden Spielverlauf wird mir Rise of Legends aber zu hektisch. Zu viele Truppen und zu wenig Übersicht bilden ein dynamisches Duo des Nervens. Auch wenn einige Strategen auf so etwas stehen: Ich bevorzuge Qualität statt Quantität.

Meine Wertung **82**

RISE OF LEGENDS



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Internet (8 Spieler)
Ausstattung	4 CDs, Handbuch (38 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Big Huge Games/Microsoft
Webseite	www.risoflegends.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- einfallsreiche Völker
- klasse Missionsdesign
- variantenreicher Mehrspielermodus
- zauberhafte Zwischensequenzen
- Motivation durch Helden-Ausbildung
- Leistung auch auf kleinen Kisten okay

KONTRA

- umständliche Menüführung
- schwacher Soundtrack
- mangelnde Übersicht
- schwankender Schwierigkeitsgrad
- Alin, Cuotl etwas gewöhnungsbedürftig
- gute, aber zu wenige Sprecher

RÜDIGER STEIDLE	84
GEORG VALTIN	82
MARTIN DEPPE	86

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**



Flammenwerfer sind der Infanterie treuster Freund im Kampf gegen Panzer. Nach dem Erhitzen lassen sich die Blechsärge nämlich erobern.



Die **Stalinorgel** getauften Raketenwerfer der Sowjets verfügen nicht nur über enorme Reichweite, sondern auch beachtliche Durchschlagskraft.

RUSH FOR BERLIN

Im Rennen um die deutsche Hauptstadt gibt der Panzers-Nachfolger mit frischen Ideen und temporeichen Gefechten Gas. Altlasten wie die mäßige KI bremsen Taktiker allerdings aus.

Der entscheidende Faktor bei **Rush for Berlin** ist Zeit. Denn im inoffiziellen **Panzers**-Nachfolger liefern Sie sich auf Seiten der Alliierten und Sowjets einen Wettlauf um das Machtzentrum des Dritten Reiches. Oder versuchen als deutscher Heerführer, die Invasoren zu stoppen. Wenn Sie mit Ihren GIs zu spät den Rhein überschreiten oder mit Ihren Tigern die rote Flut nicht lange genug aufhalten, kann das das Aus für Ihren Feldzug bedeuten. Je schneller Sie die Uhr schlagen, desto mehr Nachschub und bessere Truppen stehen Ihnen im nächsten Einsatz zur Verfügung.

Je schneller, desto toter

Insgesamt erwarten Sie 25 Missionen in vier Kampagnen (mehr im Extrakasten). Wobei Sie entweder die sowjetische oder die alliierte siegreich beenden müssen, um die anderen beiden freizuschalten. Und das ist selbst im niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade nicht gerade einfach. Denn wenn Sie zu vorsichtig vorrücken, läuft Ihnen die Zeit davon. Mit einer Haudrauf-Taktik hingegen stecken Sie zu große Verluste ein. Die lassen sich nur schwer ausgleichen.

Immerhin: Anders als in **Panzers Phase 1** und **2** dürfen Sie bei **Rush for Berlin** Verstärkung anfordern. In vorgefertigten Kasernen bilden Sie Grenadiere, Sanitäter oder Scharfschützen aus, in Fabriken geben Sie Kampfpanzer, Haubitzen oder Versorgungswagen in Auftrag. Das dauert allerdings. Außerdem sind die Rohstoffe begrenzt. Und Basisbau oder Ressourcengewinnung fehlen, wie im Taktik-Genre üblich.

Unersetzliche Erfahrung

Das Dilemma verschärft sich noch, weil Sie einen Teil Ihrer Truppen von Mission zu Mission übernehmen. Die gewinnen dann an Erfahrung, werden härter im Nehmen und lernen neue Kunststückchen. Dabei erweisen sich insbesondere Offiziere als wertvoll. Ein Panzerass der Stufe 3 zerstört beispielsweise jeden noch so starken Gegner mit dem ersten Treffer. Ein Pionierhauptmann repariert automatisch beschädigte Fahrzeuge. Wenn so ein Veteran ins Gras beißt, nimmt ein Rekrut seinen Platz ein. Also heißt es abwägen: Ziehen Sie Ihre verwun-



Bei der Eskorte eines Lkw-Konvois treffen unsere amerikanischen Tanks auf eine Gruppe **Panther Uhu**, die in der Dunkelheit besser sehen können.

deten Stoppelhopser zurück zum Verbandsplatz oder riskieren Sie den Sturmangriff, um ja nicht zu spät zur Siegesfeier zu kommen?

Ardennen-Offensive mal anders

Meistens gibt uns das Oberkommando gleich mehrere Ziele vor, mitunter ergeben sich mitten im Gefecht weitere. Da sollen wir mit einem sowjetischen Stoßtrupp eine Handvoll deutscher Pioniere ausknipsen, bevor die ein Erzbergwerk demolieren. Ein andermal führen wir ein deutsches Suchkommando durch die Ardennen: Ein Flugzeug-Prototyp ist zwischen den Bäumen niedergegangen und droht den Amerikanern in die Hände zu fallen. Und irgendwo muss auch der Pilot stecken ... Dann wieder müssen wir zwei Fabriken gegen Luftangriffe der Briten verteidigen. Dummerweise versuchen die Tommies gleichzeitig, mit Fallschirmjägern unsere beiden Radarstationen einzunehmen. Und wenn die nicht mehr funken, ist unsere Flugabwehr praktisch blind.

Stau auf dem Panzerpfad

Verglichen mit **Panzers Phase 2** haben die Szenarien deutlich an Umfang gewonnen. Zwar gibt es nach wie vor Kommandoeinsätze, in denen wir mit einer Handvoll Männer auskommen müssen. Sogar Rollenspielmissionen haben sich die Leveldesigner ausgedacht – inklusive Mini-Rätseln. In vielen Schlachten befehligen wir aber ganze Kompanien von Fahrzeugen, Soldaten und Geschützen und kämpfen obendrein an mehreren Fronten gleichzeitig.

In solchen Fällen wiegt ein altbekannter Knackpunkt der Serie

DIE VIER KAMPAGNEN

Alliierte



Nicht nur die Deutschen fahren Superwaffen: Die US-Pershing-Panzer können mit den Großkatzen mithalten. Die ersten Missionen beschränken sich aber auf Infanterie.

Sowjets



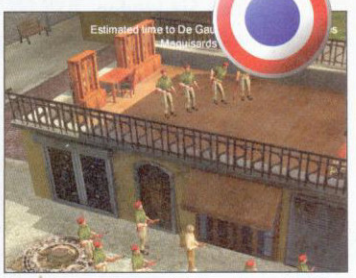
Die Russen setzen auf Masse statt Klasse. In der Roten Armee werden Stoppelhopser besonders günstig ausgebildet. Im schlimmsten Fall schickt man eben zwei Wellen.

Deutschland



Auf Seiten der Achsenmächte sind Sie stets in der Unterzahl. Ihr größter Vorteil sind die schweren Tanks wie der Königstiger. Trotzdem ist die Achsen-Kampagne die schwierigste.

Résistance



Gerade mal vier, dafür extrem kniffflige Episoden umfasst diese (anfänglich gesperrte) Mini-Kampagne. Highlight: die atemberaubend detailliert nachgebildete Pariser Innenstadt.



Der rote Stern zeigt an: In diesem Tank hat ein **Offizier** Platz genommen, der die Kampfkraft steigert und Sonderbefehle erteilen kann.

besonders schwer: die bescheidene Künstliche Intelligenz der Einheiten. Über längere Strecken verhaken sich Vehikel gerne mal in der Landschaft oder fahren zu unbeweglichen Knäueln zusammen, die wir im Pausenmodus mühsam entwirren müssen. Immerhin: Die Infanterie hat dazu gelernt. So flitzen die Sanis nicht mehr panisch von einem Verwundeten zum nächsten und geraten dabei selbst in die Schusslinie.

Schicke Schlachtfelder

Auch anderswo haben die Programmierer von Stormregion nachgebessert. Zum Beispiel dürfen wir die Spielkamera deutlich weiter herausfahren als früher. Gerade in den Mega-Schlachten ein unschätzbarer Vorteil. Was zusammen mit der weiter aufgehübschten Grafik allerdings auch bedeutet, dass die Hardwareanforderungen im Vergleich mit **Phase 2** noch einmal gestiegen sind. Mit unter drei Gigahertz im Hauptprozessor und einer Oberklasse-Grafikkarte muss man stark an der Detailschraube drehen, sonst ruckelt's.

Risiko für Rusher

Schließlich haben die Entwickler noch den Multiplayer-Part aufgewertet. Neben üblichen Deathmatches (die viel zu schnell entschieden sind) und einer Flaggenhatz, stehen Kooperativ-Einsätze gegen den Computer ebenso zur Wahl wie zwei objektbasierte Modi namens Risk und Rush. Bei ersterem erhalten die bis zu sechs Teilnehmer jeweils eine zufällige Aufgabe. Während Spieler 1 beispielsweise per Fallschirm abgeworfene Container einsammeln soll, muss Spieler 2 einen KI-Konvoi in den Hinterhalt locken. An **Battlefield 2** erinnert der Rush-Modus: Hier balgen sich die Kontrahenten um Schlüsselstellungen. Fürs Erobern und Halten gibt's Punkte, allerdings lassen sich die Positionen auch zerschießen.

Rüdiger Steidle

RUSH FOR BERLIN: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Sie die beiden Panzers-Vorgänger mochten

... wenn Sie auf Geheimwaffen wie Maus-Panzer oder Wasserfall-Raketen stehen

... weil die größeren Karten und das erhöhte Tempo für ein erfrischend neues Spielgefühl sorgen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich schon bei Panzers 1 und 2 über die KI grün und blau geärgert haben

... falls Sie in aller Ruhe taktieren und sich keinem Zeitlimit unterwerfen wollen

... falls Ihnen der Multiplayer- wichtiger als der Solo-Part ist



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Von Verkehrssündern ...

Der Fleck auf Panzers' weißer Weste war die schlechte Wegfindung. Der große Kritikpunkt bei Phase 2 ... die Wegfindung. Was mir an Rush for Berlin nicht gefällt? Sie haben es erraten.

Bitte, liebe Entwickler von Stormregion, nehmt euch für euer nächstes Taktikspiel einen Monat mehr Zeit und bringt den Panzerbesatzungen das Fahren bei.

... und heiligen Designern

Den Rest habt ihr schließlich drauf. Ihr habt verdammt fähige Missionsdesigner, die mich mit Geheimzielen, Gegenattacken und dem immer präsenten Zeitlimit auf Trab halten. Eure Grafiker pinseln wunderschöne Schlachtfelder und Panzer, deren Detailgrad seinesgleichen sucht. Auch wenn's gelegentlich etwas weniger graubraun getan hätte. Sogar die Zwischensequenzen im Stil von Kriegsreportagen gefallen mir diesmal, anders als bei Phase 2. Und vielen Dank für die Koop-Einsätze im Multiplayer-Modus!

Mit einer Künstlichen Intelligenz, die mir Arbeit abnimmt statt aufhalst, wären durchaus noch drei, vier Prozent mehr drin gewesen. Hoffentlich klappt's im Nachfolger.

Meine Wertung **84**

DAVID BERGMANN

Experte für Strategiespiele



Die Panzers-Reihe, oder: Und täglich grüßt das Murmeltier

Rush for Berlin baut die Stärken der Vorgänger weiter aus. Die Missionen sind abwechslungsreich, fordernd und spannend. Der angezogene Schwierigkeitsgrad stört mich dabei wenig, denn die Einsätze bleiben stets fair.

Alte Schwächen

Sehr wohl frustrierend ist die künstliche »Intelligenz«. Schon in Panzers und in Phase 2 hat mir das fahrerische Nicht-Können meiner Männer graue Haare beschwert, Rush for Berlin setzt die Tradition fort. Nach der Kritik an den Vorgängern völlig unverständlich. Zumal ich diesmal deutlich mehr Tanks kommandiere. Eines zum Schluss: Das Spiel mit faschistischer Symbolik haben die Designer in meinen Augen teils wirklich übertrieben.

Meine Wertung **79**

GEORG VALTIN

Experte für Strategiespiele



Zeitlimits sind doof

Grundsätzlich gefallen mir die taktisch anspruchsvollen Gefechte und die abwechslungsreichen Missionen sehr gut. Aber ich brauche halt als Gelegenheitsstratege deutlich länger als General Steidle, um meine Truppenbewegungen zu planen und umzusetzen. Daher finde ich das Zeitlimit genauso überflüssig und nervig wie in allen anderen Spielen.

Das gilt vor allem dann, wenn mir die KI respektive Wegfindung einen Strich durch die Rechnung macht – sowas regt mich einfach auf! Vor allem, weil es in den Vorgängern schon die gleichen Probleme gab. Und das Szenario Zweiter Weltkrieg ist inzwischen langweilig und ausgelutscht.

Meine Wertung **77**

RUSH FOR BERLIN



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Internet (6 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (74 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Stormregion/Koch
Webseite	www.rushforberlin.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 5	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- fordernd und abwechslungsreich
- detaillierte Fahrzeugmodelle
- motiviert dank Kern-Armee

KONTRA

- Wegfindungs-Probleme
- unappetitlicher Nazi-Beigeschmack
- stellenweise starkes Ruckeln

RÜDIGER STEIDLE	84
DAVID BERGMANN	79
GEORG VALTIN	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**

PC CD-ROM

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



Ab 26. Mai erhältlich!

www.heimspiel-fm.de

HEIMSPIEL 2006
DER FUSSBALLMANAGER

TGC
THE GAMES COMPANY



Der Forscher sammelt **Genmaterial**, das auf vielen Karten verstreut ist, damit ausgestorbene Tierarten wieder gezüchtet werden können.



Der **Säbelzahntiger** ist aus dem Labor ausgebrochen. Nachdem wir ihn in der Egoperspektive gefunden haben, setzen wir ihn in sein Gehege.

WILDLIFE PARK 2

Hier tummeln sich Basilosauren und Riesenkraken statt Plüschhäschen und Rehkitzen – und in der Egoperspektive jagen wir sogar Säbelzahntigern hinterher!

WILDES LEBEN IM ORIGINAL

Gleich um die Ecke des Serengeti-Nationalparks in Tansania liegt der Ngorongoro-Krater (nicht zu verwechseln mit dem Un'Goro-Krater aus World of WarCraft!), in dem Sie eine der Missionen spielen dürfen. Ausgerechnet einen Deutschen hat es Anfang des 20. Jahrhunderts zur Rinderzucht in den Krater verschlagen. Adolf Siedentopf aus Bielefeld lebte bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs unter anderem mit einem Stamm der Massai dort.

Wildtiere versorgen und gleichzeitig Geld verdienen – geht das überhaupt? **Wildlife Park 2** macht's möglich: Als Sohn eines Forschers nehmen wir uns der Tiere in verschiedenen Landschaften und Parks an. Wir retten vernachlässigte Kreaturen im Affenzoo, wildern Elefanten in die Savanne aus und züchten Strauße, um teure Forschungen nach ausgestorbenen Bestien zu finanzieren.

In 20 relativ kurzen Kampagnen-Missionen kümmern wir uns um Vierbeiner, Vögel und Meeresbewohner. Und im freien Spiel stehen uns die unterschiedlichsten Karten zur Verfügung, auf denen wir unser eigenes Reservat aufziehen, oder Parkbesucher mit der exotischen Tierwelt anderer Länder beglücken. Dazu aber später mehr, denn zuerst haben wir uns durch die Kampagne gefüttert, gepflegt und gezüchtet.

ENTLAUFEN

Panik im Forschungslabor: Ein Urzeittier ist ausgebrochen, und wir sollen



In **Schweden** wildern wir Tiere aus – die fleischfressenden Eisbären, die wir ansiedeln, müssen eingezäunt werden.



Zufallsbedingt kommen auch mutierte Tierkinder auf die Welt. Von diesen **Albino-Krokos** profitiert unsere Kasse, denn sie bringen viel Geld.



Zu jedem Tier gibt es ausführliche Einträge und Informationen zu seinen Vorlieben, die beim Klick auf das **Lexikon** aufblättern.

den Säbelzahntiger wieder einfangen. Spannend bei dieser Mission: Wir bewegen uns bei der Suche nur in der Egoperspektive fort. Rauszoomen in die Vogelperspektive, in der wir sonst immer die Übersicht behalten, ist nicht möglich. Macht nix, sonst ginge eh der ganze Großwildjäger-Spaß flöten.

Unsere Spurensuche beginnt im Gehege. Aha, da ist ein Loch im Zaun, durch das wir gleich durchkraxeln. In der hügeligen Landschaft könnten wir zwar in jede Richtung gehen, doch nur nach rechts oder nach links führen Wege. Auf dem rechten Pfad finden wir einen kleinen Haufen – Säbelzahntigerexkremente! Wir kämpfen uns durch ein Wäldchen, wobei die Kamera dummerweise oft an Bäumen hängen bleibt, und erhalten plötzlich eine akustische Mitteilung, dass der Tiger verhungert. Das erspart uns die weitere Suche: Ein Klick auf die dazu erscheinende Textnachricht, und schon haben wir das Tier automatisch angewählt. Nun können wir wieder in die Vogelperspektive wechseln, den Tiger hochheben und in sein Gehege setzen.

Freiwild oder Zuschauerattraktion?

In der Kampagne müssen Sie immer mit den gegebenen Voraussetzungen arbeiten, zum Beispiel bestehenden Parks und ausgebrochenen Tieren. Im freien Spiel hingegen stehen 20 verschieden große Karten für jede Parkart zur Verfügung. Spannend: Sie können Ihre Gehege in fast jeder klimatischen Zone der Erde aufziehen. Grönland, Afrika und Australien sind nur einige der vielen Länder, in denen Sie Ihren Park eröffnen.

Noch besser ist, dass Sie in jedem Land versuchen können, die nicht einheimischen Tierarten anzusiedeln. Dank Hitzestrahler überleben Elefanten im kühlen Schweden, Kühlgeräte verhindern einen Hitzschlag der Schneehasen in der Wüste. Braucht ein Tier einen anderen Boden oder Futter, dann erkennen Sie das an den Smileys über dem Kopf des Tiers. Über ein Kaufmenü besorgen Sie das Futter, über das Baumenü verändern Sie den Untergrund. Die Tiere sind aber empfindlich und meckern über die jede Veränderung in ihrem Gebiet. Simple Lösung: Smileys ausblenden.

Doch nicht so frei

In unserem Wildtierpark in der Wüste stoßen wir an die Grenzen des Machbaren: Da wir die Tiere nicht durch Zäune eingrenzen wollen, tummeln sich Elefanten, Giraffen und Antilopen auch gerne mal weitab vom Schuss in der Wüste herum – weit weg von Wasser und Futter. Unser Problem sind vor allem die Fleischfresser: Die laufen oft stundenlang hinter einem Beutetier hinterher, töten es aber nicht – und verhungern. Da muss also doch der Zoowärter her, der regelmäßig für Fleisch im Futternapf sorgt. Das zerstört die Illusion eines autarken Ökosystems. Und die KI der Tiere ist kein Hit, denn spätestens nach dem dritten Ausflug in eine wasserlose Gegend merkt ein echter Löwe, dass es dort nichts zu holen gibt.

Schickes Gewusel

Grafisch machen Tiere und Landschaften einiges her – sie sehen real aus, auch wenn manche Bewegungsabläufe der exotischen Viecher abgehackt wirken. Und in den großen Parks ruckelt es überhaupt kaum – nur das Kaufmenü hinkt dem Spielgeschehen wenige Sekunden hinterher. Entwarnung: In der von uns angespielten Beta-Version (siehe Ausgabe April 2006) hat **Wildlife Park 2** kräftig geruckelt, in unserer Testversion läuft das Parkgeschehen meist flüssig.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Ein Herz für Tiere

Schade, dass mein eigenes ökologisches System in Wildlife Park 2 bisher noch nicht funktioniert – Löwen laufen bis zur totalen Erschöpfung Hasen hinterher oder taumeln durch die Sahara, ohne in Wassernähe zu bleiben. Ohne menschliches Zutun mit Tierwärtern und Zäunen würden die Tiere keine Stunde überleben.

Dafür machen mir die Missionen der Kampagne Spaß, auch wenn sie kurz ausfallen: Sie sind abwechslungsreich, und die obligatorische Parkrettungsmission gibt's glücklicherweise nur einmal.

Meine Wertung **74**

GEORG VALTIN



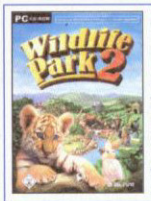
Experte für Strategiespiele

Schlauer geworden

Die Tiere in Wildlife Park 2 verhalten sich viel nachvollziehbarer als im Vorgänger, aber noch lange nicht perfekt. Statt mich also auf die eigentlichen Missionsziele konzentrieren zu können, muss ich zu oft Babysitter spielen. Trotzdem macht Wildlife Park 2 dank abwechslungsreicher Szenarien und ausgefallener Tiere wie Riesenkrake sowie ausgestorbener Spezies wie Säbelzahntiger viel Laune.

Meine Wertung **72**

WILDLIFE PARK 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (60 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Aufbauspiel
Entwickler/Publisher	B-Alive/Deep Silver
Webseite	www.wildlifepark2.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz RAM 256 MB	
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,4 GHz RAM 512 MB	
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte Geforce 7800	CPU 2,8 GHz RAM 1,0 GB	

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- real aussehende Tiere
- große Artenvielfalt
- abwechslungsreiche Missionen

KONTRA

- Missionen recht kurz geraten
- Kamera bleibt in Egoansicht oft hängen
- KI der Tiere schwach

SUSANNE BRAUN	74
GEORG VALTIN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester: **73**



Der **Energieschild** um unsere Generatoren, genannt Perimeter, schützt unsere Basis vor allen Angriffen, verbraucht aber sehr viel Energie.



Unsere mutierten **Einheiten** plätten die gegnerischen Angreifer – in welchen Trupp wir unsere Roboter verwandeln können, sehen wir rechts.

PERIMETER EMPEROR'S TESTAMENT

Angriff aus allen Richtung! Da hilft nur: Schutzschild hochfahren und mit mutierten Einheiten zurückschlagen!

Ein ungewöhnlicher Mechanismus erwartet Sie im alleine lauffähigen Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Perimeter**: Anstatt zahllose Truppen auf den Gegner zu hetzen, um seine Basis einzuäschern, stehen Ihnen nur fünf Trupps zur Verfügung. Klingt unfair, ist's aber nicht. Die Gruppen, die aus den drei Basiseinheiten Soldat, Offizier und Techniker bestehen, lassen sich in Einheiten wie R-Projektor (bewegbarer Raketenwerfer) oder Conductor (erzeugt zerstörerische elektrische Felder) umwandeln.

Das Aufmotzen ist erst möglich, wenn Sie eine Basis hochziehen: Dazu gehören die Fabriken für die Basiseinheiten und diverse Labore, die diese Einheiten aufwerten. Ohne Raketen- und Laserlabor gibt's keinen R-Projektor.

Ohne Saft keine Kraft

Primäres Ziel der 25 neuen Missionen, die in eine konfuse Geschichte verpackt sind: Unsere Imperatorbasis gegen die Scourge verteidigen und warten, dass wir uns durch ein Portal teleportieren können. Anderes Missionsziel: ein Portal erobern. Das müssen wir erst aufladen – und da das eine Stunde dauern kann, können wir ebenso gut den Gegner aufreiben.

Wir brauchen nicht nur die erwähnten Einheiten, sondern auch eine Menge Energie, dem einzigen Rohstoff im Spiel. Die ziehen wir mit Generatoren aus der Erde. Unser KI-Gegner ist aber nicht untätig und schickt uns ständig seine Truppen auf den Hals. Mit einem einzigen Streich legen mechanische Drachen einen ganzen Wald von Generatoren flach. Da hilft oft nur noch unsere letzte Verteidigungsmöglichkeit: der Perimeter. Aktivieren wir den, entsteht um die Generatoren ein schützender Energieschild. Der frisst aber viel Strom, deswegen setzen wir den Schild nur in Notfällen ein.

Berg im Weg?

Unsere Basis erweitern wir mit den Generatoren, denn nur wo Strom fließt, können wir auch andere Gebäude bauen. Und geht uns bei der Erweiterung der Platz aus, schicken wir Nano-Einheiten los, damit sie das Gelände für uns auf die Nullebene abflachen oder erhöhen. Denn nur auf Boden dieser Höhe dürfen wir bauen – alles was höher oder niedriger ist, muss neu geformt werden.

Für Anfänger ist **Perimeter: Emperor's Testament** übrigens nicht zu empfehlen: Schon auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad geht der Computergegner sehr rabiat zur Sache, und wenn Sie noch keine Ahnung von Einheiten, Gebäuden und Mutationen haben, sehen Sie schnell alt aus. Denn dummerweise ist das Handbuch zum Spiel nur als PDF-Dokument verfügbar. Außerdem nervt der emotionslose Sprecher.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Expertin für Strategiespiele

Einheiten wie aus Knete

Das Formen des Bodens und extreme Umwandeln der Einheiten sind ein großer Pluspunkt von Emperor's Testament, denn wie im Hauptprogramm ist das eine tolle Idee für ein Echtzeit-Strategiespiel.

Zu dumm nur, dass mir der Einstieg so schwer gemacht wird: kein Tutorial, ein Handbuch als PDF und ein »leichter« Schwierigkeitsgrad aus der Hölle. Wenn ich mich aber erstmal in das Einheitengewurschtel reingefummelt habe, ignoriere ich die undurchsichtige Story und habe viel Spaß am Formen und Wandeln.

Meine Wertung **70**

RÜDIGER STEIDLE



Experte für Strategiespiele

Alter Wein, alte Schläuche

Emperor's Testament spielt sich genau wie das Original. Ich habe immer noch eine Schwäche für das exotische Flair der Voxel-Planeten, der Nano-Einheiten und Science-Fiction-Gebäude. Auch wenn Sprecher und Soundtrack sich alle Mühe geben, die Stimmung zu verderben.

Steuerung und vor allem Missionsdesign sind allerdings von gestern. Nach drei Schlachten war's langweilig.

Meine Wertung **68**

EMPEROR'S TESTAMENT



	Multiplayer Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Internet (4 Spieler)
	Ausstattung 2 CDs, Handbuch (35 Seiten als PDF)
Sound	Stereo
Genre	Echtzeit-Strategie-Addon
Entwickler/Publisher	KD Labs/Frogster
Webseite	www.kdlab.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; schwer bis unschaffbar
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,0 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO

- Einheiten mutieren
- Land verformen

KONTRA

- hoher Schwierigkeitsgrad
- Handbuch nur als PDF-Dokument
- langwierige Missionen
- schrecklicher Sprecher

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	70
RÜDIGER STEIDLE	68
	69



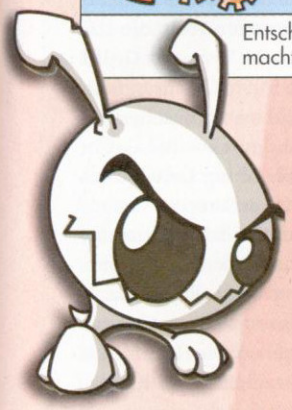
Entscheidend für viele Puzzles ist Eets' Gemütszustand: Fürchtet er sich (im Bild), macht er an Abgründen Halt. Mit **bunten Pillen** (links) können Sie Eets umstimmen.



Eets bekommt eine Ladung **Raketen** in den Hintern, die ihn zum Ausgang katapultiert.



Sonderleistungen bringen **Orden**, etwa wenn wenige Werkzeuge benutzt werden.



EETS

Mit Eets wandelt das knuffigste Knobelmonster seit den Lemmings auf den Pfaden der großen Vorbilder.

Hätte Eets grüne Haare, er könnte als großer Bruder der legendären Lemmings durchgehen. Wie weiland die selbstmordgefährdeten Nagetiere müssen Sie Eets in rund 160 Missionen sicher zum Ziel geleiten. Die Leveldesigner legen Ihnen unzählige Hindernisse in den Weg, geben Ihnen aber gleichzeitig die Werkzeuge in die Hand, diese zu überwinden.

Von Kanonen und Pillen

Beispiel: Zwischen Eets und dem rettenden Ausgang gähnt ein Abgrund. Problem: Das putzige Kerlchen hüpft nicht weit genug. Lösung: Sie legen eine rote Pille vor die Schlucht, die ihm die nötige Extraportion Sprungkraft verleiht. So einfach sind natürlich nur die ersten paar Levels zu durchschauen. Später müssen Sie nicht selten ein halbes Dutzend Objekte platzieren und abstimmen.

Stellenweise konstruieren Sie regelrechte Maschinen. Da setzt eine Kanone eine Lore in Gang, die am Ende ihrer Fahrt einen Sprengsatz in die Luft jagt, der eine Bewegungspille herunter katapultiert ... und so weiter – fast wie im Klassiker **The Incredible Machine**. Es gilt, Schwerkraft und Bewegungsmoment auszunutzen. Manchmal führen mehrere Wege zum Sieg. Es winken Auszeichnungen, wenn nicht alle verfügbaren Teile eingesetzt werden.

Mit ruhiger Hand

Dabei plagt **Eets** ein ähnliches Problem wie das kürzlich getestete **Crazy Machines**: Gelegentlich hat man bald heraus, wie ein Level zu lösen ist – und trotzdem klappt es erst im X-ten Versuch. Denn manche Geräte müssen pixelgenau angebracht und auf die Zehntelsekunde exakt ausgelöst werden, damit sie funktionieren. Zumindest letzteres ist dank Zeitlupenfunktion mit etwas Übung zu schaffen, ersteres kann Nerven kosten. Die bildhübsche Spielwelt mit ihren putzigen 2D-Charakteren, den filmreifen Animationen und ulkigen Soundeffekten versöhnt aber schnell wieder.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE

Experte für Strategiespiele



Essen macht süchtig!

Ein Glück, dass Eets mit Editor kommt. Von mir aus hätten es doppelt so viele Levels sein können, denn Eets macht süchtig. Seit Lemmings hatte ich nicht mehr so viel Spaß mit einem Knobelspiel. Die knuffige Optik und putzigen Animationen tun ihr Übriges.

Leider muss ich mich im späteren Spielverlauf zu oft durchtricksen. Den Schalter noch einen Millimeter weiter links, die Lampe höher – ob's nun endlich klappt? Der überwiegende Teil der Rätsel strapaziert aber eher Hirn und Lachmuskeln als die Nerven.

Meine Wertung **81**

SUSANNE BRAUN

Expertin für Strategiespiele

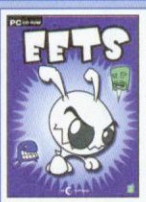


Das Lemmingsyndrom

Ich kann mich noch gut daran erinnern: Von den Lemmingen bekam ich als Kind Alpträume. Gut, dass Eets so knuffig und niedlich ist. So träumt es sich nach einer stundenlangen Zurechtrück-Session gut. Denn das genaue Einsetzen der Pillen, Bombenwagen und Co. verlangt eine ruhige Hand und Zeit. Trotzdem ist Eets das ideale Knobelspiel für zwischendurch und macht sehr viel Spaß.

Meine Wertung **80**

EETS



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

Ausstattung
1 CD, kein Handbuch

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Klei/Frogster
Webseite	www.eets-game.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	TNT	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- knuddelige Comic-Optik
- mixt Logik und Action
- kommt mit Level-Editor
- günstiger Preis

KONTRA

- an einem Wochenende durchgespielt
- gelegentlich Versuch & Irrtum

RÜDIGER STEIDLE	81
SUSANNE BRAUN	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

GUILD WARS FACTIONS

Die erste Erweiterung der Guild-Wars-Welt entführt uns in ein Reich, in dem wir Monster bekämpfen und auf der Seite einer Fraktion einen Krieg anzetteln!

AWARD PC POWERPLAY FÜR ATMOSPHÄRE GUILD WARS FACTIONS

VIDEO

TIPPS

Nichts ahnend gehen wir zu viert durch den Torbogen zum Ministerpalast, als uns ein aufgeregter Soldat entgegen kommt: »Hier könnt ihr nicht durch, eine seltsame Seuche greift um sich und lässt die Menschen verrückt werden!« Ha – wäre ja gelacht, wir lassen uns doch nicht von einem Wachmann aufhalten. Schließlich sind wir hier, um den Minister zu retten, also lassen wir den Wachposten einfach links stehen und wagen uns in die Gärten um den Palast.

Schon nach wenigen Schritten sehen wir die Seuche am lebenden Objekt: Gleich sieben mutierte Soldaten, Schreiber und Nekromanten greifen an. Unser Magier zündet einen Feuerball nach dem nächsten, der Paladin schmeißt sich mitten in den gegnerischen Trupp und haut den Widersachern sein Breitschwert käftig um die ekligen Mutantenohren.

Alles läuft wie geschmiert. Bis wir selbst eingreifen und mit unseren Assassinen-Dolchen so viel Schaden austeilen, dass wir die Aufmerksamkeit der Feinde auf uns ziehen. Plötzlich prügeln alle auf uns ein, wir liegen fast augenblicklich tot am Boden. Das Leben als Meuchelmörder ist doch nicht so leicht ...

CHINATOWN

Willkommen auf dem Kontinent Cantha, einer völlig neuen Welt, die mit dem alten Kontinent Tyria aus **Guild Wars** nichts am Hut hat. Während die tyrianischen Städte europäisch angehaucht sind, landen neue Spieler in der ersten Erweiterung **Guild Wars Factions** in einer asiatischen Umgebung; Hütten und Häuser sehen aus, als wären sie frisch aus China importiert, die gesamte Landschaft in Cantha wirkt wie aus dem Fernen Osten.

Damit nicht genug: Die Hauptquest erzählt die Geschichte des Kaiser-



Am **Interface** hat sich nichts geändert: Über den Balken am unteren Bildschirmrand aktivieren wir unsere Angriffe.

PROPHECIES UND FACTIONS

Bevor Sie sich wundern, warum es gleich zwei Spiele mit einem Untertitel gibt: Prophecies ist das eigentliche Hauptprogramm, Factions die hier getestete Erweiterung. Übrigens lässt sich Factions auch dann spielen, wenn Sie Guild Wars Prophecies gar nicht haben: Das Addon ist allein lauffähig.



Die **Geister** der Ritualisten sind starke Verbündete: Sie spenden Auras, um zum Beispiel die Regeneration von Lebenspunkten zu verbessern.



In unseren Missionen werden wir nicht nur von Spielern begleitet: Oft kämpfen weitere **Computerhelden**, die zur Quest gehören, mit uns.

mörders Shiro Tagachi, der 200 Jahre zuvor aufgrund seiner Tat zum Tode verurteilt wurde. Sein Schrei verwandelte das Meer in Jade und die Wälder in Stein. Nun ist er von den Toten auferstanden und seine Laune nicht die Beste.

Das Volk Canthas teilte sich derweil in zwei Fraktionen: die konservativen Kurzicks und die entdeckungsfreudigen Luxons. Zwischen beiden herrscht aufgrund ihrer Unterschiede Krieg, in den wir uns sogar werfen können: Mit Quests entscheiden wir, welcher Fraktion wir angehören wollen. Unsere Entscheidung rückgängig zu machen ist nicht einfach, denn es bedarf viel »Überzeugungsarbeit« für die neue Partei (sprich: deren Aufgaben erfüllen), damit sie uns aufnimmt.

Guild Wars-Veteranen mit höheren Levels werden ebenfalls ihre Freude an **Factions** haben: Sie steigen zwar zu einem späteren Zeitpunkt in die Geschichte ein, können aber auch an den heftigen Kämpfen zwischen Kurzicks und Luxons teilnehmen.

Aufruhr in den Klassen

Wenn Sie in **Guild Wars** bereits alles gesehen haben, lohnt sich die Erweiterung aber nicht nur wegen der spannenden Hintergrundgeschichte: Das Team von Arenanet hat zwei neue Klassen in das Universum von **Guild Wars** eingeführt. So können Sie sich als Assassine durch die Gegnerhorden meucheln oder als Ritualist Herr über Leben und Tod spielen.

Die Assassinen teilen großen Schaden aus und sind dank Talenten wie »Schattenkünste« nicht nur schnell wie ein Pfeil, sondern können sich in brenzligen Situationen auch in den Rücken des Gegners teleportieren, um ihn so zu überraschen. Das ist vor allem in Gefechten Spieler-gegen-Spieler (PvP) sehr praktisch. Denn Assassinen haben nicht sehr viele Lebenspunkte und sind deshalb ein beliebtes Ziel im PvP. Vor allem aber auch, weil sie in den Nahkampf gehen müssen, um ihre Fähigkeiten einzusetzen.

Der Ritualist hingegen ist magisch versiert: Mit seinen Sprüchen kann er nicht nur seine Gruppenmitglieder heilen, sondern auch Geister beschwören, die an seiner Seite kämpfen oder ihn und seine Gruppe mit hilfreichen Auras unterstützen. Der Ritualist ist im PvP vor allem für Verteidigungszwecke ideal: Niemand versperrt Engstellen besser als die Geister des Ritualisten.

Probepackung

Der Start in die Welt von Cantha ist dem von **Guild Wars** ähnlich: Wir bestreiten ein paar Trainingslektionen im Kloster und werden dann in die weite Welt geschickt, in der es von Monstern und menschlichen Gegnern nur so wimmelt. Unsere erste Klasse wählen wir gleich zu Beginn der Charaktererstellung, eine zweite Klasse lernen wir später, nachdem wir alle einmal ausprobiert haben. Denn wie im Hauptprogramm haben wir in Factions die Möglichkeit, für die Klassentrainer kleine Aufträge (Quests) zu erledigen und einige der ersten Fähigkeiten der jeweiligen Klasse auszuprobieren. Gefällt uns das nicht, versuchen wir uns in einer anderen.

Kluge Haudraufs

Wagen wir uns aus den Städten und Außenposten hinaus, sind wir auf uns allein gestellt, sofern wir uns in der Stadt keine Gruppe von Spielern gesucht haben. Denn von

DIE NEUEN **KLASSEN**



Ritualist

Die mächtigste Fähigkeit der Ritualisten ist die Geisterbeschwörung: Die Geisterhelfer verteidigen Ihren Besitzer oder verpassen Verbündeten in ihrer Umgebung Auras. Ganz nach Wunsch können Sie Ihren Ritualisten zum Heiler ausbilden, damit er ein gleichwertiger Ersatz zu Mönchen ist. Wollen Sie lieber Gegnern ordentlich eins auf die Mütze geben, dann wählen Sie die Talente aus den Attributen Kanalisierung und Zwiesprache. Zwiesprachesprüche erwecken hauptsächlich starke Geister, während Sie mit Kanalisierungssprüchen viel Schaden an die Gegner austeilen.



Assassine

Assassine sind stark im Massenkampf, doch schwach im direkten Duell. Weil sie nicht viel Schaden aushalten, sind sie ein beliebtes und einfaches Ziel in PvP-Kämpfen. Beim Questen hingegen ist der Assassine ein starker Charakter, weil er viel Schaden austeilt. Im Kampf sollten Sie immer beachten, dass Sie eine Angriffskombination ausführen: Das heißt, dass zuerst ein Leithandangriff ausgeführt wird. Dann folgen Begleithand- und Doppelangriff, um den größtmöglichen Schaden zu verursachen.

VERGLEICH: QUESTEN IN PROPHECIES, FACTIONS – UND WORLD OF WARCRAFT



In **Guild Wars Prophecies** wirkt der Rollenspiel- und Missionsanteil (PvE) wie eine lieblose Zugabe zu den exzellenten Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP): Zu langatmig, zu wenig Abwechslung, und die Instanzierung der Gebiete gefiel nicht jedem. So konnte Entwickler Arenanet bei den Fans des PvE-Primus World of WarCraft nicht punkten.



Das wird mit der **Factions**-Erweiterung besser – wenn sie auch nicht mit der Missionsmenge von WoW mithalten kann. Dafür ist die Hintergrundgeschichte rund um den neuen Kontinent Cantha in spannende Missionen verpackt, sodass selbst Questmuffel auf den Geschmack kommen und sich zum Erledigen der Aufträge in die instanzierten Gebiete wagen.



World of WarCraft ist das Paradies zum Leveln: In kurzer Zeit erledigen Sie viele Quests und sammeln Erfahrungspunkte. Doch die Questgestaltung ist vor allem in den frühen Levels dürftig: beispielsweise »erschlage zehn XY-Gegner« oder »laufe von A nach B«. Erst in den späten Stufen erfährt man mehr über die Geschichten der WarCraft-Welt.

jeder Region wird eine eigene Karte (Instanz) für uns erstellt. Das Solo-Abenteuern kann schnell in die Hose gehen: Vor den Toren des Klosters treffen wir auf Feinde der Stufe eins, aber auch auf Bergyetis der Stufe 16. Klingt unausgegoren, hat aber einen Sinn: Auf der Startinsel Shing Jea treiben wir uns mindestens bis Level 14 herum und erledigen Aufträge für Priester, Bauern und unsere Klassentrainer.

Als Neuling haben wir da kaum Überlebenschancen. Wie gut, dass wir uns Helfer mitnehmen können: In jeder Stadt und in jedem Außenposten stehen KI-gesteuerte Charaktere neben den Ausgängen, die wir in unsere Gruppe einladen können, falls wir keine menschlichen Spieler finden. Die Computerbegleiter sind zwar schlau, aber nicht immer die perfekte Wahl. Um beispielsweise einen gefangenen Jungen aus den Klauen der Totenschädel-Anhänger zu befreien, braucht es sechs Spieler – ansonsten ist der Horde von mehr als 20 hochstufigen Gegnern nichts anzuhaben. Schade übrigens, dass wir immer noch nicht ganz frei durch die Gegend laufen können: Kleine Abhänge, die wir gefahrlos herunterspringen könnten, sind wieder durch unsichtbare Mauern abgegrenzt.

Wollen Sie sich den Stress des Levelns nicht antun, können Sie für die PvP-Kämpfe gleich einen Charakter auf Stufe 20 erstellen. Allerdings sind seine Fähigkeiten begrenzt, und Rüstung sowie Waffen beschränken sich aufs Starterpaket. Bessere Ausrüstung und Angriffe müssen Sie erst in den Kämpfen verdienen.

EWIGER KRIEG

Neben den bekannten Deathmatch-Arenen und den beiden Modi Capture the Flag und King of the Hill aus **Guild Wars** liegt der Hauptaugenmerk in **Factions** auf den Kämpfen zwischen den Kurzicks und Luxons. Wie erwähnt, können wir uns einer der beiden Fraktionen anschließen. Doch das ist nicht alles. Bis zu zehn Gilden dürfen sich jeweils zu einem »Gildenbündnis« zusammenschließen und auf der Seite ihrer Fraktion gegen ein Gildenbündnis der Gegenseite antreten. Ein Teil der Spielwelt ist nämlich in 55 heiß umkämpfte Gebiete aufgeteilt. Diese Regionen gehören entweder den Luxons, den Kurzicks – oder sind neutral. Jedes Gilden-

TECHNIK-CHECK

RAM	128	256	384	512	768	1.024

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT Nvidia Riva TNT 2 Voodoo 3 Voodoo 4 Ati Rage 128 Geforce 1 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7000 Radeon 9000	technisch nicht möglich				
Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	800x600x32 min. Details	800x600x32 max. Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 max. Details 800x600x32 mittlere Details
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700	800x600x32 mittlere Details 800x600x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 max. Details
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 max. Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 4x AA max. Details

- Wenn das Programm auf den empfohlenen Konfigurationen ruckelt, dann überprüfen Sie, ob der Treiber Ihrer Grafikkarte auf dem neuesten Stand ist.
- Die beste Leistung erreichen Sie, wenn Sie die Schattenqualität herabsetzen: Die Schatten beeinflussen das grafische Erlebnis nur minimal, die Leistung steigt aber um etwa 10%.
- Spendieren Sie Factions wenigstens 512 MByte RAM, damit das Programm flüssig läuft.
- An den Schiebereglern für Texturen und Geländequalität sollten Sie nicht zuerst drehen. Die Leistung steigt zwar um 15%, doch optisch leidet das Programm darunter.
- Die Reflektionen von Gelände und Wasser sind zwar hübsch, vermindern aber die Leistung.



Die **Landschaften** in Factions sehen klasse aus: Verschneite Höhen, grüne Wiesen und imposante Bauten laden zum Staunen ein.

GUILD WARS FACTIONS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... Sie bereits alle Klassen aus Guild Wars ausprobiert haben

... Ihnen spannende PvP-Schlachten am liebsten sind

... Sie mit Ihrem Charakter eine tolle Geschichte erleben wollen

... Sie schon immer mal in den fernen Osten reisen wollten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... Sie mit Aussagen wie »Lfg Missi bin A/Mö 13« rein gar nichts anfangen können

... es Sie stört, dass Sie nicht über kleine Abhänge springen können

... Sie sich lieber mit hunderten von Leuten in der gleichen Region tummeln wollen

... Sie Spielern mit dem Namen »Ich kotz im Quadrat« lieber aus dem Weg gehen



bündnis stellt Gruppen von 16 Mann zur Verfügung, die auf diesen Arealen um die Vorherrschaft kämpfen. Um Chaos zu vermeiden, tummelt sich nur eine Gruppe pro Fraktion in einem Gebiet.

Die Kämpfe sind mit Quests verbunden, die erfüllt werden müssen, um das Gebiet zu gewinnen. Zum Beispiel für die Luxon-Anhänger den Meisterarchitekten der Kurzicks umzubringen, während die Kurzick-Jünger das wiederrum verhindern müssen.

Belohnung für den Kuddelmuddel: niedrigere Händlerpreise, Zugänge zu Gebieten, die man als Ottonormalspieler niemals zu Gesicht bekäme, oder gar die Eroberung der Hauptstadt der Gegner.

FRÜHLINGSROLLE

Cantha sieht einfach bombastisch aus. Die Landschaften passen toll in das asiatische Thema der **Guild Wars**-Erweiterung, und Abwechslung wird uns auch geboten: Verschneite Hügelketten, farbenprächtige Wiesen und Bäume, real wirkende Wassereffekte – alles wirkt wie aus einem Guss. Auch an Hintergrundmusik und Geräuschkulisse lässt sich nichts aussetzen, die klassische Musik im Hintergrund lädt eher schon zum Träumen ein. Und all das läuft weitestgehend ruckelfrei – nur in den Außenposten und Städten dauert's oft ein paar Sekunden, bis alle Spielercharaktere zu sehen sind.

Verglichen mit den Anfangszeiten von **Guild Wars** herrscht auch in den Städten ein reges Treiben – zu jeder Tageszeit finden sich immer Spieler, die sich auf Abenteuer einlassen wollen, vor allem natürlich nachmittags und abends.

Susanne Braun



Neben den bekannten Orten wie dieser Deathmatch-Arena gibt es weitere 55 (!) Karten, auf denen Spieler für die **Fraktionen** kämpfen.

SUSANNE BRAUN



Expertin für Rollenspiele

Süchtig nach mehr

Factions macht verdammt viel Spaß, vor allem weil die Geschichte um den neuen Kontinent Cantha und um den Kaisermörder echt spannend ist – so kann ich kaum erwarten, auch die letzten Kapitel zu erleben und erledige ungeduldig die nötigen Quests für den nächsten Stufenaufstieg. Ich bin sogar in eine Gilde eingestiegen, um mit meinen neuen Freunde schneller weiterzukommen.

Hakelig

Schade, dass ich manches Mal an unsichtbaren Grenzen in den instanzierten Bereichen hängen bleibe. Auch schade, dass viele Spieler zögern, selbst Gruppen zu eröffnen. Denn so steht man letztendlich doch lang in den Städten herum, weil niemand in Gruppen einlädt, oder weil man nicht die gewünschte Klasse spielt.

Meine Wertung **89**

SEFARDIM



Expertin für Meucheleien

Aus der Zauber!

Vergesst Elementarmagier und Krieger, denn Assassinen wie ich sind jetzt groß im Kommen. Wir sind nicht nur flink und schnell, wir verursachen mit unseren Kombinationsangriffen auch sehr viel Schaden. Blöd allerdings, dass wir nur so wenige Treffer aushalten. Das ist der Grund, warum ich in vielen Arenen gleich als Erste tot am Boden liege. Deswegen habe ich mir auch gleich ein paar Mönchs-Fähigkeiten zugelegt – damit ich mich selbst heilen kann.

FLORIAN STANGL



Experte für Adventures

PvP-Gemetzel mit taktischer Tiefe

Es ist nur dezent unterhaltsam, meinen Charakter im Rollenspielmodus zu leveln. Die unsichtbaren Wegbegrenzungen und nur wenige spannende Quests verderben mir erneut die Laune. Deswegen zieht es mich in die PvP-Schlachten, die trotz aller Details immer noch denen von World of WarCraft unterlegen sind. Es hätte mich außerdem gefreut, wenn es auch neue Modi für gildenlose Spieler gäbe.

Meine Wertung **82**

GEORG VALTIN



Experte für Rollenspiele

Besser als das Hauptspiel

Factions macht deutlich, warum Guild Wars das einzige Online-Rollenspiel ist, dass mit World of WarCraft mithalten kann. In einigen Punkten, besonders den abwechslungsreichen PvP-Gefechten schlägt Guild Wars sogar Blizzards Konkurrenz. Wer also auf schnelle Kämpfe gegen menschliche Feinde steht, findet derzeit nichts Besseres.

Die neue Solo-Kamagne mit dem asiatischen Setting gefällt mir richtig gut und motiviert mich endlich dazu, einen Charakter bis ans Maximum zu leveln – das war mir bisher zu langweilig, auch wenn mir deshalb bestimmte Fähigkeiten und Gegenstände vorbehalten blieben: Jetzt hole ich sie mir!

Meine Wertung **89**

GUILD WARS FACTIONS



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (unbegrenzt)
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (128 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Arenanet/Ncsoft
Webseite	www.guildwars.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Singleplayer	8

PRO

- neuer Kontinent in asiatischem Stil
- zwei neue Klassen
- neue PvP-Modi
- tolle Grafik
- spannende Geschichte zum neuen Kontinent
- zwei Fraktionen, denen man sich anschließen kann
- Gegner verschiedenster Stufen in den gleichen Regionen

KONTRA

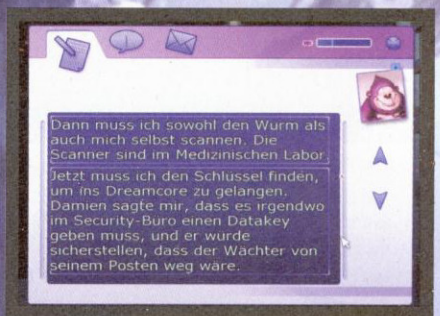
- unsichtbare Begrenzungen an harmlosen Berghängen und im Wasser
- Instanzierung der Missionsregionen

SUSANNE BRAUN	89
GEORG VALTIN	89
FLORIAN STANGL	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**



Geschmackssache: Dreamfall lebt von seiner Geschichte und von teilweise extrem ausufernden **Dialogen**. Vor allem im letzten Drittel hören Sie öfter zu, als dass Sie tatsächlich spielen.



Kurze **Memos** in Zoës Handy verraten Ihnen, was Sie als nächstes tun müssen.



In Dreamfall wird nicht nur gekämpft, sondern auch regelmäßig **geschlichen**.

VIDEO

DREAMFALL

Klassisches Adventure oder interaktiver Spielfilm? Wie schon bei Fahrenheit sind die Grenzen im Nachfolger zum Kult-Abenteuer The Longest Journey fließend – und die Rätsel mau.

AWARD PC POWERPLAY FÜR STORY DREAMFALL

The Longest Journey gilt auch heute noch als eines der besten Adventures. Trotz der mitunter unlogischen Rätsel, aber vor allem wegen der spannenden Geschichte. Für den Nachfolger hat Entwickler Funcom die Prioritäten neu gesetzt – und dabei nicht ganz ins Schwarze getroffen. Rätsel auf Kindergarten-Niveau und ausufernde Dialoge ... **Dreamfall** ist kein Adventure für jedermann.

Starke Geschichte ...

Dreamfall – The Longest Journey lebt von seiner Story. Die dreht sich wieder um die Parallelwelten Stark und Arcadia: Stark ist eine Zukunftsvision unserer Erde; die Menschheit ist abhängig von der Technik und lebt in einem Überwachungsstaat. Nur wenige wagen den Aufstand gegen die Mega-Konzerne. Im mittelalterlichen Arcadia dagegen geben sich fantasievoll gestaltete Maschinen und Magie die Klinke in die Hand. Aber auch hier bildet sich ein Regime, das sich wenig liberal zeigt und Magier in Ghettos pfercht.

Nur wenige Menschen können zwischen diesen Welten reisen – die junge Zoë gehört zu diesen Auserwählten. Und sie stolpert mitten in eine Verschwörung hinein: Die Wati-Corp, Hersteller knuffiger Spielzeug-Roboter, möchte mit ihrem neuesten Produkt nicht nur Kinder, sondern vor allem Starks Überwachungsstaat glücklich machen.

Von diesen Plänen ist aber auch Arcadia bedroht, und so muss Zoë beide Welten retten. Zusammen mit April Ryan, denn die Heldin des Vorgängers und viele weitere alte Bekannte sind wieder mit dabei und sogar spielbar. In einer wundervoll erzählten Geschichte rund um Fantasie und Magie. Mit Action, Herzschmerz und einer guten Portion von Orwells **1984**.

... statt starker Rätsel

So schön die Geschichte auch ist, spielerisch zeigt sich **Dreamfall** schwachbrüstig. Die kniffligen Rätsel des Vorgängers sind simplen Minispielen und kinderleichten Aufgaben gewichen. In Arcadia etwa sollen wir Zoë aus einem Gefängnis befreien. Einer der Wächter hat gerade ein Sandwich bestellt – als Bote getarnt könnten wir also in den Knast eindringen. Wir marschieren schnurstracks zur nächsten Taverne und bereiten uns darauf vor, in einem mehrteiligen Rätsel erst einmal Zutaten sammeln zu müssen ... Pustekuchen. Nach einem kurzen Dialog landet der Snack in unserem Inventar. »Rätsel« gelöst.

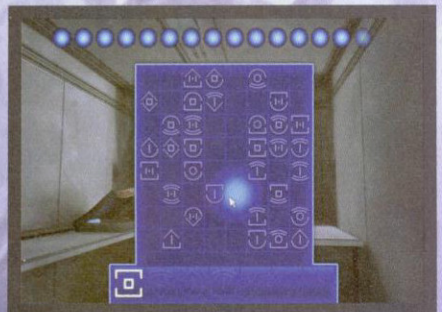
Ähnlich einfach und anspruchslos geben sich fast alle Aufgaben in **Dreamfall**. Oftmals müssen wir nur herausfinden, wo es als nächstes hingeht. Der Rest ergibt sich dann von ganz allein.

Popcorn bereithalten

In den letzten Spielstunden wird **Dreamfall** dann endgültig zum interaktiven Spielfilm. Die meiste Zeit verbringen Sie hier damit, von einer Zwischensequenz zur nächsten zu laufen. Außerdem lauschen Sie Dialogen von der Länge eines Kurzfilms. Das ist ein Paradies für alle, die sich gerne



Verschiedene **Antworten** in Gesprächen führen zu anderen Lösungsmöglichkeiten.



Ein paar **Minispiele** mit Knobelfaktor lockern den Spielverlauf ein wenig auf.



Hin und wieder müssen Sie **kämpfen**. Diese Szenen sind spielerisch zwar völlig belanglos und sinnfrei, auf Grund der dämlichen KI aber schnell zu absolvieren und keine Herausforderung.

von einer spannenden Geschichte fesseln lassen. Es ist allerdings eine Qual für alle, die knifflige Rätsel lösen wollen. Die einzig echte Herausforderung ist das ständige Hetzen von A nach B. Durch ein halbes Dutzend Abschnitte, die jeweils durch einen Ladebildschirm unterbrochen werden. Mitunter eine wahre Geduldsprobe.

Gute Technik, schlechte Technik

Die Ladepausen außer Acht gelassen, ist **Dreamfall** technisch schlichtweg beeindruckend. Die Umgebungen vom mystischen Sumpf bis zur Hightech-Metropole sind wunderschön inszeniert, stimmig bis ins kleinste Detail. Detailliertere Charaktere gab es bis jetzt noch in keinem 3D-Adventure – Kleidung wirkt plastisch, immerhin rudimentäre Mimik haucht den Figuren Leben ein, die den Mund zudem lippensynchron bewegen. Zu einer, wie von dtp gewohnt, vorbildlichen deutschen Synchronisation. Einige Sprecher tanzen zwar unmotiviert intonierend aus der Reihe, der Rest macht seinen Job aber sehr gut und trägt zur Atmosphäre bei.

Auch an der Steuerung haben wir nicht viel zu meckern. Die Maus reagiert zwar etwas träge, das fällt im gemächlichen Spielablauf von **Dreamfall** aber nicht weiter ins Gewicht.

David Bergmann

DREAMFALL: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gut erzählte Geschichten mögen

... falls Ihnen ausufernde Gespräche nicht aufs Gemüt schlagen

... wenn Sie den Vorgänger mochten und unbedingt wissen wollen, wie's weitergeht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie lieber spielen als zuhören

... falls Ihnen Actioneinlagen in Adventures auf die Nerven gehen

... wenn Sie mit Fantasy-Settings noch nie wirklich warm geworden sind



DAVID BERGMANN

Experte für Adventures



Toller Film!

»Darf ich auch mal?«, dachte ich mir in den letzten Spielstunden immer wieder. Anstatt tatsächlich spielen zu dürfen, musste ich von einer Zwischensequenz zur nächsten staksen. Der Adventure-Fan in mir war frustriert. Dafür hat sich der Liebhaber schöner Geschichten kaum halten können. Das Ende schwächelt zwar, trotzdem hat mich Zoës Schicksal gefesselt wie nur sehr wenige Spiele-Storys.

Sie mögen gute Erzählungen und haben nichts gegen viel Gelaber und wenig Interaktivität? Dann ist Dreamfall Ihr Spiel!

Meine Wertung **79**

SUSANNE BRAUN

Expertin für Adventures



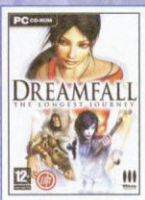
Zu wenig Interaktivität

Genauso wie Fahrenheit ist Dreamfall auch mehr Spielfilm als Adventure, denn Rätsel sind rar gesät. Und die Laufwege sind kein Ersatz für knifflige Kopfnüsse.

Vor allem mag ich die Schauplätze: Wenn ich im Borderhouse durch die Gänge schleiche, bekomme ich wegen der atmosphärischen Musik und Geräusche eine Gänsehaut. Die spannende Geschichte kommt so perfekt rüber.

Meine Wertung **82**

DREAMFALL



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (28 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Funcom/dtp
Webseite	www.dreamfall-game.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte Radeon 9700	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

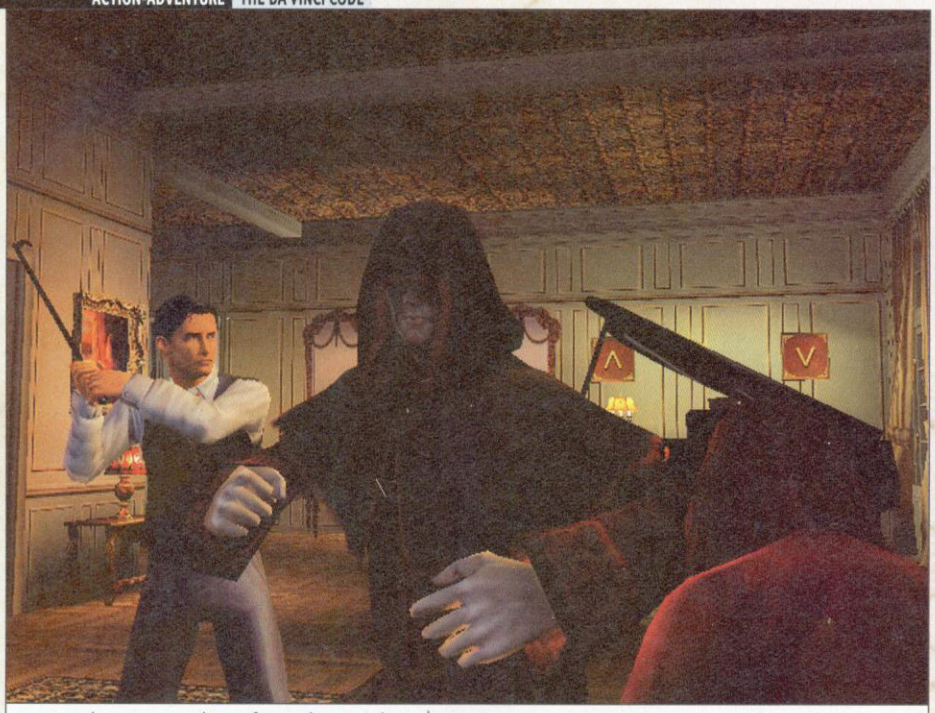
Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- spannende Story
- wunderschöne Schauplätze
- fantastische Grafik

KONTRA
- wenig Interaktivität
- lange Laufwege
- nervige Ladezeiten

DAVID BERGMANN	79
SUSANNE BRAUN	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



In manchen Szenen kämpfen Robert und Sophie Seite an Seite. Die Steuerung ändert sich dabei allerdings nicht: Sie müssen während der **Prügeleien** vorgegebene Tastenfolgen abarbeiten.



Diese **Datenbank** speichert Hintergrundinformationen und nützliche Tipps.



Wenn Sie bedacht vorgehen, können Sie die Feinde aus dem **Hinterhalt** attackieren.

VIDEO

TIPPS

THE DA VINCI CODE

Die Kirche vertuscht, Wissenschaftler werden handgreiflich: Das Action-Adventure zu Dan Browns kontrovers diskutiertem Bestseller macht eine überraschend gute Figur.

Der Begriff Action-Adventure bezeichnet meist ein Spiel mit viel Action und einer Prise Adventure. Entwickler The Collective (**Indiana Jones – Die Legende der Kaisergruft**) nimmt die Genre-Bezeichnung wörtlich und trumpft in **The Da Vinci Code** mit fordernden Kämpfen und kniffligen Rätseln auf. Ein eigenwilliger Mix, der seine sehr spezielle Zielgruppe aber wunderbar unterhält.

Ein wahres Action-Adventure

The Da Vinci Code – Sakrileg hält sich eng an den gleichnamigen Film (seit dem 18. Mai im Kino) und den Bestseller von Dan Brown. Manche Elemente fallen unter den Tisch, andere werden hinzugefügt, die Geschichte aber bleibt unverändert: Der Wissenschaftler Robert Langdon geht zusammen mit der Pariser Polizistin Sophie Neveu Hinweisen nach, die der ermordete Kurator des Louvre hinterlassen hat – Sophies Großvater und ein guter Freund von Robert. Während die zwei Helden mal mehr, mal weniger kryptischen Hinweisen in den Werken Leonardo Da Vincis nachspüren, sind ihnen die Polizei und religiöse Fanatiker auf den Fersen. Am Ende der Odyssee lüften Robert und Sophie jedoch das Geheimnis des Heiligen Grals.

Falls Sie weder Buch noch Film kennen, freuen Sie sich auf eine spannende Geschichte rund um dunkle Geheimnisse und Machenschaften der Kirche. Falls die Story für Sie kalter Kaffee ist, freuen Sie sich auf ein spannendes Action-Adventure, für das Sie schnelle Finger und ein helles Köpfchen benötigen.

Myst-isch Knobeln

In den knapp zwölf Stunden Spielzeit steuern wir sowohl Robert als auch Sophie aus der Verfolgerperspektive durch verschiedenste Schauplätze von einer Villa in der Normandie bis in die Westminster Abbey. Unser Ziel in den meist sehr übersichtlichen Arealen: Objekte und Hinweise finden. Wir brechen Schränke auf, suchen mit UV-Lämpchen auf alten Gemälden nach versteckten Hinweisen, schnüffeln auf und auch unter fremden Schreibtischen herum.

Die Rätsel in **The Da Vinci Code** bestehen fast ausschließlich aus Logik-Puzzles. Wir lösen Anagramme und entschlüsseln Geheimcodes. Wir knacken Schieberätsel oder ordnen mit Hilfe von Hinweisen aus einem Gedicht Figuren antiker Götter richtig an. Das erinnert an Adventures wie **Myst**, spielt sich aber wesentlich flotter. Die Aufgaben sind nämlich merklich einfacher und immer mit fairen Hinweisen versehen. Die erst einmal zu finden, beziehungsweise richtig zu deuten, das macht den Reiz an **The Da Vinci Code** eigentlich aus. Zumal wir dabei ganz klassisch mit Stift und Papier arbeiten. Mit Zahlenfolgen und Buchstabenkombinationen lässt es sich gedanklich eben nur schwer jonglieren.

Wenn wir trotz der Hinweise einmal richtig stecken bleiben, gibt es noch weitere Schützenhilfe. Auf Knopfdruck winken die Hauptcharaktere mit dem Zaunpfahl.

Fäuste und Frust

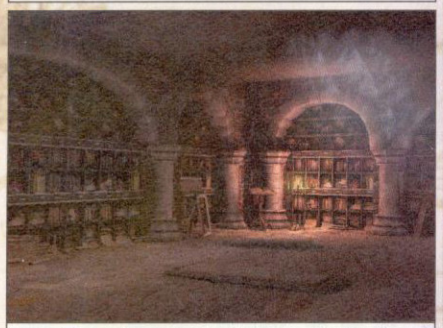
Auf ein Rätsel folgt meistens eine Actioneinlage. In denen führen Sie sich oftmals auf wie Sam Fisher oder Agent 47 und schleichen an finstren Schergen vorbei. Wie in den großen Vorbildern können Sie die Knaben sogar mit Klopfzeichen oder geworfenen Blechdosen ablenken. Die KI ist allerdings bei weitem nicht so ausgefuchst wie bei den ausgewachsenen Schleichern, sodass Sie eigentlich

UMSTRITTEN

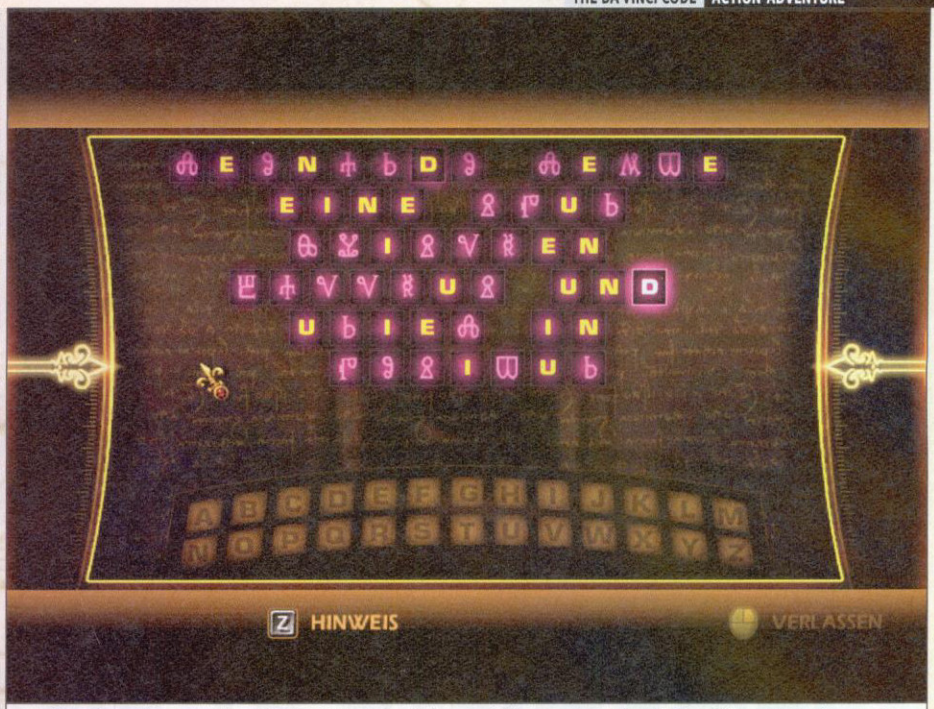
Dan Brown mischt in seinem Thriller Fakt und Fiktion – das findet vor allem die römisch-katholische Kirche gar nicht spannend und rät Gläubigen sogar davon ab, das Buch zu lesen. Während der Dreharbeiten zum Hollywoodstreifen protestierte die katholische Nonne Mary Michael gegen die Verfilmung – sie kniete zwölf Stunden lang vor einer Kathedrale in der britischen Stadt Lincoln.



Die **Charaktere** sind den Schauspielern bestenfalls rudimentär nachempfunden.



Die **Schauplätze** sind schön gestaltet, technisch jedoch durchwachsen inszeniert.



Die Kombinationsrätsel in The Da Vinci Code lassen sich an einer Hand abzählen. Meist lösen Sie Logik-Puzzles und **entschlüsseln** etwa diese kodierte Botschaft. Faire Hinweise helfen Ihnen dabei.

niemals große Schwierigkeiten haben sollten, ungesehen von A nach B zu kommen.

Wesentlich fordernder sind da schon die handfesten Auseinandersetzungen. Die spielen sich zwar wie auf Schienen, haben es aber trotzdem in sich. Anstatt die freie Kontrolle über die Helden zu haben, müssen Sie – egal ob Sie angreifen oder sich verteidigen – vorgegebene Tastenfolgen abarbeiten. Das ist zunächst gewöhnungsbedürftig, geht dann aber wie geschmiert. Zumindest bis Sie in den letzten Spielstunden derart schnell drücken müssen, dass sich schnell Frust breit macht. Zumal freies Speichern nicht erlaubt ist. Wenn das Schnüffler-Duo ins Gras beißt, geht's zurück zum letzten Speicherpunkt.

Unspektakulär

Die Mischung aus Action und Adventure ist gelungen, die Grafik dagegen gelinde gesagt eher langweilig. Die Schauplätze sind zwar mit Liebe zum Detail gestaltet, allerdings mit hässlich-groben Textur-Tapeten tapeziert. Obendrein ist die Mimik der Charaktere sehr eingeschränkt und wirkt mit minimalistischen Lippenbewegungen beim Sprechen mitunter unfreiwillig komisch.

Technik-Freaks sollten von **The Da Vinci Code** also am Besten Abstand nehmen. Wenn Sie spannende Geschichten mögen, sollten Sie sich davon nicht abschrecken lassen und das Geheimnis des Heiligen Grals lüften.

David Bergmann

THE DA VINCI CODE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sowohl Action- als auch Adventurespiele mögen

... falls Ihnen Thriller auch gefallen, wenn Sie ausnahmsweise nichts mit Industriespionage oder Terrorismus zu tun haben

... falls Sie leidensfähig sind, wenn es um Speicherpunkte und schwere Kämpfe geht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie den Film oder das Buch langweilig fanden – dann rettet Ihnen auch der gelungene Genremix nicht den Spielspaß

... falls Ihnen schon die Rätsel in Tomb Raider Legend zu knifflig und zeitaufwändig waren

... wenn Sie die Speed Kills im letzten Prince of Persia zum Gähnen langweilig fanden



DAVID BERGMANN



Experte für Adventures

Spannender Mix

Ich kenne weder Film noch Buch – mich hat die spannende Geschichte also über einige Schwächen hinweggetröstet. Das Speicherpunktsystem etwa, das in einem Adventure fehl am Platze ist. Oder frustrierende Kampfeinlagen.

Von solchen Schönheitsfehlern abgesehen, war ich angenehm überrascht – ein solch runder Mix aus Action und Rätseln ist mir bis jetzt noch nicht untergekommen. Nachteil: Wenn Sie nur eines der beiden Elemente wirklich mögen, ist The Da Vinci Code aber vermutlich nichts für Sie.

Meine Wertung **81**

GEORG VALTIN



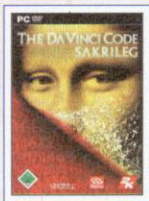
Experte für Adventures

Langdon ist kein Hau-Drauf!

Das Spiel gehört zu den besseren Film- respektive Buchumsetzungen. Mich stören aber die vielen Kämpfe, denn Robert Langdon löst Probleme im Buch fast nur mit Köpfchen. Gerade gegen Ende nerven diese Action-Einlagen, da sie aufgrund ungenauer Steuerung schwer werden. Dafür haben mir die anspruchsvollen Rätsel sowie die nah am Buch gehaltenen Schauplätze sehr gut gefallen.

Meine Wertung **77**

THE DA VINCI CODE



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (30 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	The Collective/Take 2
Webseite	www.2kgames.com/davincicode
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO

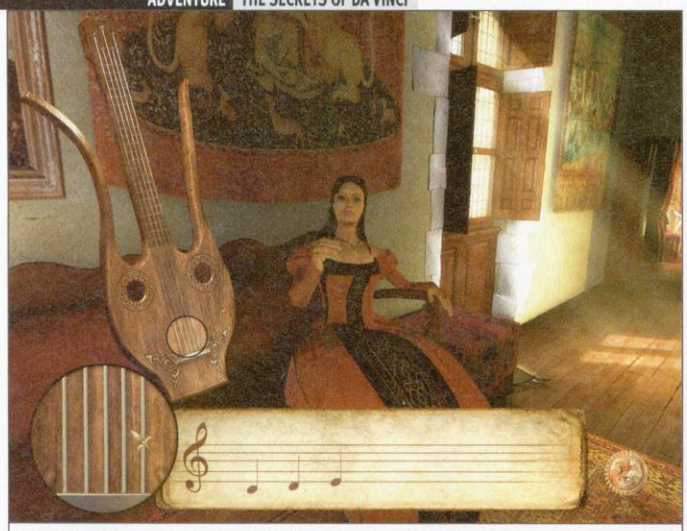
- fordernde Rätsel
- abwechslungsreicher Genremix
- spannende (aber bekannte) Story
- vorbildliche Hilfefunktion

KONTRA

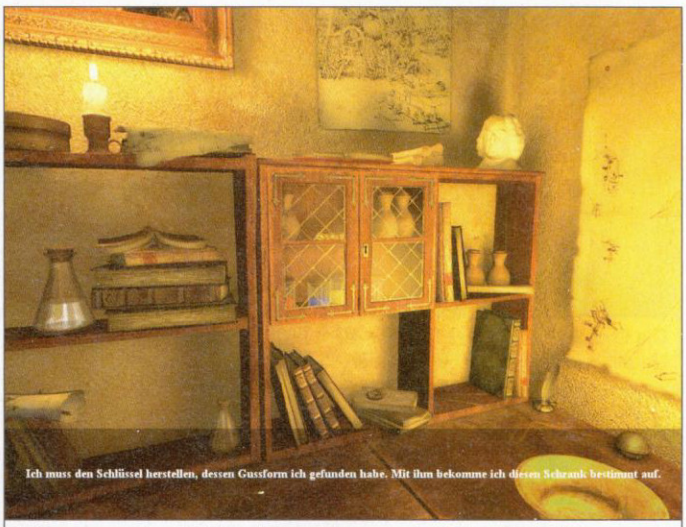
- kein freies Speichern
- mitunter frustrierende Kämpfe

DAVID BERGMANN	81
GEORG VALTIN	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**



Mit einem **Lied** bezirzen wir die Mätresse des Königs. Die richtige Melodie finden Sie durch eine Mischung aus Probieren und Klanggefühl.



Wir müssen einen Schlüssel herstellen, um den **Schrank** zu öffnen. Schade, dass hilfreiches Feedback bei kniffligeren Rätseln fehlt.

THE SECRETS OF DA VINCI

In einem spannenden Adventure finden Sie heraus, was in Leonardo da Vincis geheimen Manuskript steht.

Tom Hanks versucht gerade in der Verfilmung zu Dan Browns Erfolgsroman **Sakrileg**, die Geheimnisse Leonardo da Vincis zu entschlüsseln. PC-Spieler widmen sich dem gleichen Thema im Adventure **The Secrets of da Vinci**, das kurz nach Leonardos Tod im frühen 16. Jahrhundert spielt und nichts mit dem Film oder seiner Vorlage zu tun hat.

In der Rolle des Abenteurers Valdo sollen Sie für einen dubiosen Auftraggeber ein geheimes Manuskript des Genies besorgen. Das befindet sich angeblich in da Vincis Haus, in dem jetzt eine Mätresse des französischen Königs wohnt, die sich ebenfalls für die Arbeiten des Vormieters interessiert. Aus dieser Ausgangslage entwickelt sich eine interessante Geschichte, deren Hintergründe gelegentliche Rückblenden in Form von Videosequenzen erzählen.

Sammeln und Benutzen

Der Spielablauf gleicht anderen Render-Adventures: Aus der Ego-Perspektive klicken Sie sich von einem Schauplatz zum nächsten und untersuchen die Umgebung. Wenn Sie Gegenstände benutzen oder mitnehmen können, nimmt der Cursor eine entsprechende Form an. Die meisten Denkaufgaben lösen Sie, indem Sie eingesammelte Objekte an der richtigen Stelle benutzen. Um beispielsweise den Schlüssel für einen Schrank herzustellen, heizen Sie einen Ofen mit verwelktem Laub, Kleinholz und Scheiten an. Dann schmelzen Sie Zinn und Kupfer in einem Tiegel zu Bronze und gießen die flüssige Legierung in die Schlüsselform. So logisch sind die meisten Rätsel, an einigen Stellen werden Sie aber nur durch Probieren weiterkommen, weil keine offensichtliche Lösung funktioniert.

Das liegt hauptsächlich daran, dass **The Secrets of da Vinci** die Handlungsfreiheit des Spielers stark einschränkt und nur genau die Aktionen erlaubt, die vorgesehen sind. Das führt zu einigen Frustmomenten, denn nur durch Probieren zum Erfolg zu kommen ist natürlich weniger befriedigend, als wenn wir eine Aufgabe durch Überlegen schaffen. Immerhin ist das Spiel nicht streng linear, sodass Sie oft mehrere Rätsel parallel bearbeiten.

Stilvolles Stillleben

Die Umgebungsgrafik ist sehr hübsch und detailliert, allerdings weitgehend leblos. Abgesehen von den NPCs sind meist nur rätselrelevante Objekte animiert, und das recht dürftig. Die Sprachausgabe ist eher zweckmäßig und weist mitunter von einem Satz zum nächsten Lautstärkeschwankungen auf. Blöd: Die auf Dauer nervige Musik lässt sich nicht abschalten, das Programm erlaubt lediglich eine gemeinsame Lautstärkeregulierung für Sound und Musik.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Adventures

Solide Rätselkost

The Secret of da Vinci schwankt zwischen Genie und Wahnsinn: Auf der einen Seite sind die meisten Rätsel logisch und mit Überlegen zu schaffen. Auf der anderen hänge ich fest, weil mir das Programm kein Feedback darüber gibt, warum etwas entgegen der Logik nicht funktioniert.

Die interessante Story motiviert mich aber trotz dieser Aussetzer zum Weiterspielen. Adventure-Fans ohne Bedürfnis nach innovativem Rätseldesign und witzig-schrägen Dialogen sind mit diesem Spiel gut bedient.

Meine Wertung **70**

SUSANNE BRAUN



Expertin für Adventures

Katzenjammer

Mangelndes Feedback regt mich auf: Ich dachte mir, ich könnte die Katze des Hauses mit Milch besänftigen, um mir ihr Halsband anzusehen. Einen Liter Milch später ist die Katze verschwunden, ohne dass die Aktion mir einen zählbaren Erfolg gebracht hätte. Schön ist trotzdem, dass die Rätsel logisch und nicht zu schwer sind. Eine lebendigere Präsentation hätte mir aber noch besser gefallen.

Meine Wertung **72**

THE SECRETS OF DA VINCI



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Kheops/Flashpoint
Webseite	www.secrets-of-da-vinci.fr
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,2 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz RAM 512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	–

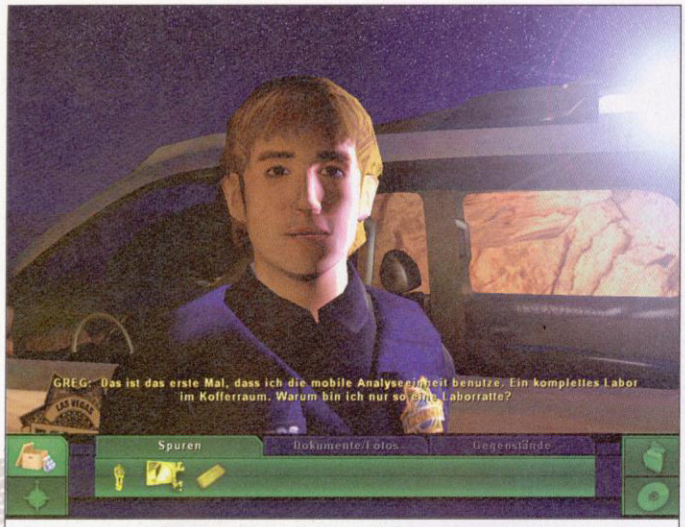
PRO

- größtenteils logische Rätsel
- hübsche, detaillierte Umgebung
- interessante Story

KONTRA

- eingeschränkte Handlungsfreiheit
- leblose Umgebung
- teils hilft nur Probieren weiter

		Durchschnitts-Wertung der Tester
GEORG VALTIN	70	71
SUSANNE BRAUN	72	



Zusammen mit dem groben Polygonmodell von **Greg Sanders** untersuchen wir im vierten Fall den Tod eines Campers in der Wüste.



Von wegen innere Werte: In dieser **Keramikvase** finden wir ein Päckchen Kokain, von dem wir anschließend Fingerabdrücke gewinnen.

CSI MORD IN 3 DIMENSIONEN

Mit gewissenhafter Spurensuche und Beweisanalyse lösen Sie als CSI-Ermittler fünf Kriminalfälle.

Trotz dreier Ableger ist die **CSI**-Originalserie mit Schauplatz Las Vegas bei den Zuschauern nach wie vor am beliebtesten. Daher überrascht es kaum, dass nach dem Abstecher nach Miami im vorigen Spiel diesmal wieder das Team um Gil Grissom auf Spurensuche geht. Sie stoßen als Neuling zur Truppe und müssen sich nacheinander in fünf Fällen bewähren.

Dabei arbeiten Sie mit den bekannten Charakteren zusammen, die aufgrund der polygonarmen 3D-Grafik enttäuschend unecht wirken. TV-Atmosphäre entsteht trotzdem, dank der englischen Originalsprecher (bis auf die von Catherine Willows und Sara Sidle). Die Dialoge sind deutsch untertitelt, alle anderen Texte wurden ebenfalls übersetzt.

Akribische Suche

Als Tatortermittler widmen Sie sich hauptsächlich drei Aufgabengebieten: akribische Spurensuche, Beweisanalyse und Gespräche mit Zeugen beziehungsweise Verdächtigen. Letzteres dient lediglich der Informationsgewinnung und ist keine Herausforderung – die Fragen ergeben sich automatisch aus den gefundenen Beweisen. Dazu gehören unter anderem DNA-Spuren, Fingerabdrücke und Rückstände chemischer Substanzen. Bevor Spuren zu Beweisen werden, müssen sie im Labor analysiert werden. Beispielsweise vergleichen Sie Signaturen von Projektilen unter dem Mikroskop oder setzen zerrissene Dokumente wieder zusammen.

Die neue 3D-Grafik kommt dabei eher selten zum Tragen. Ab und zu müssen Sie ein Beweisstück drehen, um etwa auf der Rückseite einen Fingerabdruck zu entdecken. Bei der Untersuchung der Tatorte finden Sie einige Spuren auch erst, wenn Sie die Kamera in einen bestimmen Winkel drehen. Davon abgesehen unterscheidet sich der Spielablauf aber nicht von den 2D-Vorgängern.

Mord auf der Spielemesse

Im Vergleich zu den interessanten Fällen der Fernsehserie und in den Vorgängern bieten der neue Teil eher Standardkost. Am spannendsten ist das zweite Verbrechen, bei dem der Chef einer Spielefirma erschossen im Messestand gefunden wird – nicht wegen des Mordes an sich, sondern aufgrund der zahlreichen Anspielungen auf die Spielebranche. Pro Fall benötigen Sie circa zwei Stunden – ein kurzes Vergnügen.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Experte für Adventures

Gesucht: Nadel im Heuhaufen

Bei den meisten Adventures finde ich es doof, wenn ich den Bildschirm haarklein absuchen muss. Hier mag ich es, weil es in den Kontext passt: Die Arbeit eines Forensikers ist nun mal die akribische Suche nach Kleinigkeiten wie Haaren und Pulverresten.

Enttäuscht bin ich von den einfallslosen Fällen, die kaum einmal Überraschungen parat halten. Die Serienvorlage bietet doch so viel mehr als nur Morde! Und was die 3D-Grafik betrifft: Wie wäre es nächstes Mal mit einer modernen Engine und hohen Auflösung?

Meine Wertung **72**

DAVID BERGMANN



Experte für Adventures

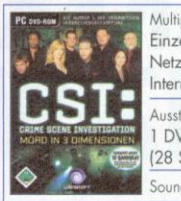
Genau wie die Vorgänger

Die 3D-Grafik ist eher Rück- als Fortschritt und sieht zuweilen schlichtweg peinlich aus. Das muss im Nachfolger auf jeden Fall deutlich besser werden.

Ansonsten hat sich inhaltlich wenig getan. Die Bedienung geht besser von der Hand. Die Fälle sind nicht spektakulär, aber fordernd. Wenn Sie damit bisher nichts anfangen konnten, wird Sie auch dieser Teil kalt lassen.

Meine Wertung **72**

CSI – MORD IN 3 DIMENSIONEN



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
	Netzwerk (– Spieler)
	Internet (– Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (28 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Telltale/Ubisoft
Webseite	www.csi3game.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	Erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,4 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 800x600 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz	RAM 768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- Lizenz der Originalserie
- durchdachte, einfache Bedienung
- logische Beweisketten

KONTRA

- stark veraltete Grafik
- vergleichsweise schwache Fälle
- kurze Spieldauer (rund zehn Stunden)

GEORG VALTIN	72
DAVID BERGMANN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



Eine der wenigen Fragen, die vom **Standardschema** abweicht: Wir müssen anhand des Profils den richtigen Spieler erraten – der Sportwagen fahrende Blondie ist natürlich Günther Netzer.

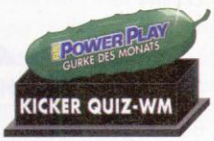


Bei dieser Frage strich Kollege Georg erwartungsgemäß die **volle Punktzahl** ein.



Am lustigsten sind die Fragen, bei denen es um gesammelte Fußball-**Weisheiten** geht.

KICKER QUIZ-WM



Ein hoffentlich misslingender Versuch, Fußball-Fans im WM-Rausch das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Wegen was auch immer man ein Spiel in Erinnerung behält: Die Stimme des Protagonisten gehört höchst selten dazu. Die abgedrehte Quiz-Reihe **You don't know Jack**-Reihe ist aber so ein Fall. Moderator Jack quasselte sich selbst und die Spieler regelmäßig um den Verstand – allerdings auf einem handwerklich so hohen Niveau, dass die **YDKJ**-Serie nicht zuletzt dadurch zum Kult wurde.

Jack im Fussballwahn

Kein Wunder also, dass die damals Beteiligten für ihr aktuelles Projekt **Kicker Quiz-WM** Jack aus der Versenkung geholt haben. Der soll die Teilnehmer wie gehabt mit lockeren Sprüchen beackern und so dem Ratespielchen rund um die Fußball-WM etwas spritziges Flair verleihen.

Das ist auch bitter nötig, denn das Quiz selbst präsentiert sich staubtrocken wie abgelaufenes Knäckebrot. Ohne Witz oder zündende Ideen müssen die maximal zwei Ratefüchse stinknormale Fragen über sich ergehen lassen. Lediglich Miniabweichungen konnten wir hin und wieder erspähen, etwa wenn Sie aus nach und nach auftauchenden Namen die passende Elf dazu erraten müssen.

Fragen für Kenner

Die Aufgaben sind insgesamt nichts für Laien, die bei einem 1:1 »für wen denn?« fragen. Hier geht es ans Eingemachte, besonders da die Fragen bis zur Anfangszeit des Fußballs zurückreichen. Schon nach acht Runden steht der Sieger fest. Bei vielen Punkten darf man sich in die Bestenliste eintragen, danach verlangt man eine Revanche oder tritt die Flucht auf den Windows-Desktop an.

Das war's, mehr gibt's nicht: keine verschiedenen Spielmodi, keine Einstellungen zu Schwierigkeit oder Länge der Raterunde. Nichts. Da ist mitunter selbst der gute Jack ziemlich sprachlos.

Mikkl Galuschka

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Billig und doch zu teuer

Neinneinnein, liebe Freunde von Coda Entertainment, so einfach kommt ihr uns nicht davon: Auch ein Supersparpreis von zehn Euro entbindet euch nicht von der Pflicht, was Vernünftiges abzuliefern. Das ist für viele Spieler trotzdem ein Haufen Geld, für das man schon etwas verlangen darf.

Hier bekomme ich außer recht knackigen Fragen aber rein gar nichts geboten. Von der Quiz-WM wäre ich selbst als Shareware enttäuscht – dafür auch noch Geld zu verlangen, grenzt trotz des Jack-Sprechers schon an Frechheit.

Meine Wertung **16**

GEORG VALTIN



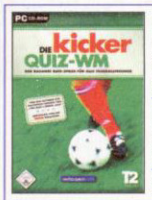
Experte für Sportspiele

Abzocker vs. Käufer: 1:0

»Die Fußball-WM kurbelt die Konjunktur an« – jetzt weiß ich, was die Wirtschaftsexperten damit meinen: Jede Firma versucht irgendwie, aus dem Spektakel einen schnellen Profit zu schlagen. Nichts gegen ein Fußballquiz, aber das ist ein reiner Wissenscheck, der aufgrund geradliniger Fragen und der Beschränkung auf zwei Spieler nicht mal als Party-Unterhaltung taugt.

Meine Wertung **24**

KICKER QUIZ-WM



Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	CD, Handbuch (20 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	Coda Ent./Take 2
Webseite	www.take2.de
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	TNT	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	TNT	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	TNT	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	2
Sound	4
Steuerung	8
Multiplayer	4

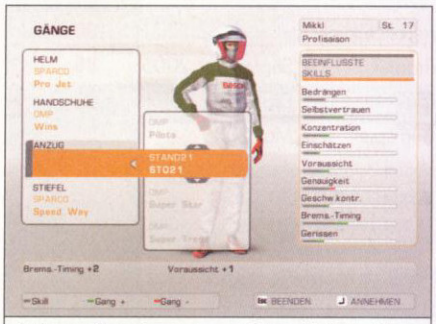
PRO
- anspruchsvolle Fragen
- Sprecher von You don't know Jack

KONTRA
- nur ein Standard-Spielmodus
- keinerlei witzige Ideen
- trockene Präsentation
- nur zwei Spieler möglich

		Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	16	20
GEORG VALTIN	24	



Durch den übertriebenen **Stresseffekt** rodeln wir im Blindflug über die Strecke.



Wir streifen einen neuen **Overall** über, der tatsächlich unsere Bremsen besser macht!



Am optisch schönsten fährt es sich auf den **Stadtkursen** (hier London). Die sind allerdings sehr verwinkelt angelegt, was überhaupt nicht zur störrischen Fahrphysik passt.

EVOLUTION GT

Zum zweiten Mal vermixt Milestone bekannte Rennspielzutaten mit einem Schuss Rollenspiel.

Schon beim Vorgänger **SCAR** ging es nicht nur um Siege. Um dauerhaft schneller zu werden, mussten Sie bestimmte Verhaltensweisen auf der Strecke einhalten. **Evolution GT** ist der direkte Nachfolger, beziehungsweise eine Art »Mehrmarken-Update«. Kurbelten Sie bei **SCAR** ausschließlich am Lenkrad diverser Alfas, sind nun verschiedenste Marken vertreten. Das Konzept dahinter blieb komplett gleich.

Handschuh-Tuning

Den Karrieremodus treiben Sie durch Siege und Podiumsplatzierungen voran. So schalten Sie neue Cups, Kurse und Autos frei. Um aber überhaupt eine Chance darauf zu haben, müssen Sie möglichst viele »Erfahrungspunkte« sammeln. Die bekommen Sie etwa fürs Bedrängen des Vordermanns, gelungene Überholmanöver, Ausnutzen des Windschattens oder saubere Runden ohne Mauerkuss.

Die eingefahrenen Punkte investieren Sie anschließend in Ihre Fertigkeiten als Fahrer. Wenn zum Beispiel der Skill »Genauigkeit« ansteigt, lässt sich Ihr Wagen besser um die Kurven zirkeln – also eine Art Psycho-Tuning. Den gleichen Effekt hat besseres Equipment, das Sie für Cup-Siege spendiert bekommen.

Markenvielfalteinerlei

Dass die Wertung niedriger als bei **SCAR** ausfällt, liegt neben der Innovationsarmut – selbst Strecken und Autos wurden teilweise recycelt – an den vielen Frustelementen. Die unfaire, rammgeile KI lässt kaum anständige Rennen zu. Und die Autos zeigen sich äußerst kurvenunwillig und bremsen wie ein Trabbi von 1960. Unpassenderweise sind die meisten Kurse aber extrem winklig – da kann selbst ein **GPL**-Profi die Nerven verlieren.

Schließlich ist die Markenvielfalt reine Makulatur: Zu einem Rennen treten alle acht Piloten trotzdem mit dem gleichen Typ an. Dabei steuern sich die Autos nahezu identisch, und zwar durch die Bank bescheiden. Am ehesten machen noch die Amischlitten vom Schlage einer Corvette Z06 Spaß – für einen italienischen Entwickler fast schon Landesverrat.

Mikkl Galuschka

MIKKL GALUSCHKA



Experte für Sportspiele

Der Frust fährt mit

Was zehn Jahre doch für eine Ewigkeit sind! So unendlich lange ist es inzwischen her, dass Milestone mit seinen Bleifuss-Knüllern die Action-Rennspieler am PC in Verzückung brachte.

2006 ist davon praktisch nichts mehr übrig geblieben: Evolution GT versinkt noch tiefer im Mittelmaß als Toyota in der Formel 1. Allein die netten Rollenspiel-Elemente konnten mich ein wenig bei der Stange halten, auf Dauer kapitulierte ich aber doch vor der schwachen Fahrphysik, den einfallslosen Strecken und der supernervigen KI.

Meine Wertung **54**

SASCHA GLISS



Experte für Sportspiele

Ein klarer Rückschritt

Von wegen Evolution: Das Spiel schafft es tatsächlich, in fast jeder Beziehung schwächer zu sein als SCAR. Von dessen ernsthaften Rennspielansätzen ist nicht mehr viel übrig geblieben.

Besonders schlimm finde ich den übertrieben dargestellten Stresseffekt, der mich regelmäßig ins Lenkrad beißen lässt. Übrig bleibt ein nettes, aber überflüssiges Action-Rennspielchen.

Meine Wertung **65**

EVOLUTION GT



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Milestone/CDV
Webseite	www.evolutiongt.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	800 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 5900	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	4

PRO

- hübsche Stadtkurse
- gut funktionierende Rollenspiel-Elemente
- einfacher Zugang

KONTRA

- sehr viele Frustelemente
- miese Gegner-KI, mäßige Fahrphysik
- kein echter Multiplayermodus

		Durchschnitts-Wertung der Tester
MIKKL GALUSCHKA	54	60
SASCHA GLISS	65	

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
BALDUR'S GATE 2	10 EURO	23037	Ak Tronic	Rollenspiel	–	88
CLEVER & SMART PREMIUM	10 EURO	–	Flashpoint	Adventure	–	71
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
FAR CRY	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FLAT OUT	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rennspiel	Dezember 2004	78
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
JUICED	10 EURO	1.01	THQ	Rennspiel	April 2006	87
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
MOTO GP 3	10 EURO	–	THQ	Rennspiel	September 2005	83
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	Dezember 2004	82
RICHARD BURNS RALLY	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Rennspiel	–	83
SILENT HILL 4	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	–	79
SOLDIERS – HEROES OF WORLD WAR 2	10 EURO	1.82	Koch Media	Echtzeittaktik	–	83
SUDEKI	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2005	85
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
UNREAL 2	10 EURO	3.14.03	Ak Tronic	Ego-Shooter	Februar 2005	80
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeitstrategie	Mai 2005	84
bis 20 Euro						
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
CONFLICT GLOBAL STORM	20 EURO	–	Eidos	Taktik-Shooter	Oktober 2005	78
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
GUN (dt.)	20 EURO	–	Activision	Actionspiel	Dezember 2005	84
HALO	15 EURO	1.6	Microsoft	Ego-Shooter	–	82
IMPERIAL GLORY	20 EURO	1.1	Eidos	Strategie	Juni 2005	79
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	15 EURO	1.1	Rondomedia	Simulation	–	81
MYST 5	15 EURO	–	Rondomedia	Adventure	Oktober 2005	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
QUAKE 4 (dt.)	20 EURO	1.2	Activision	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
SHREK SUPERSLAM	20 EURO	–	Activision	Prügelspiel	Januar 2006	76
SIEDLER 5	15 EURO	1.06	Ubisoft	Echtzeitstrategie	Dezember 2004	81
SILENT HUNTER 3	15 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
bis 30 Euro						
COLIN MCRAE RALLY 5	25 EURO	1.1	Codemasters	Rennspiel	–	88
DER KÖNIG VON NARNIA	25 EURO	–	Buena Vista	Action-Adventure	Januar 2006	73
DUNGEON SIEGE 2	30 EURO	–	Microsoft	Action-Rollenspiel	September 2005	80
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KING KONG	30 EURO	–	Ubisoft	Actionspiel	Dezember 2005	81
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	30 EURO	–	Konami	Fußballsimulation	November 2005	91
SHATTERED UNION	30 EURO	–	Take 2	Rundentaktik	November 2005	82
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbaustrategie	Juni 2005	8

AKTUELLE COMPILATIONS



CIVILIZATION 3 DELUXE — NEU

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ohne Beschränkung
Spiele	CIVILIZATION 3		82
	PLAY THE WORLD (Addon)		83
	CONQUESTS (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



SPLINTER CELL TRILOGIE — NEU

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Schleich-Action	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL		82
	SPLINTER CELL 2		84
	SPLINTER CELL 3		88
Preis/Leistung			GUT



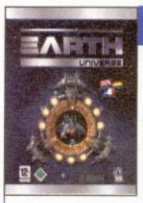
C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



SWAT 4 GOLD — NEU

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SWAT 4		86
	THE STECHKOV SYNDICATE (Addon)		86
Preis/Leistung			GUT



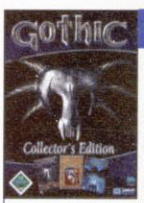
EARTH UNIVERSE EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	60 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	EARTH 2140 (inkl. Missionpacks)		71
	EARTH 2150		74
	EARTH 2150: LOST SOULS (Addon)		72
	EARTH 2150: THE MOON PROJECT (Addon)		70
	EARTH 2160 V1.37		79
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



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



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT

DIE GROSSE ABENTEUER-BOX

Anbieter	Dtp	ca. Preis	30 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 12 Jahre
Spiele	DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN		72
	GILBERT GOODMATE		68
	RUNAWAY		82
	SHERLOCK HOLMES UND D. GEHEIMNIS DER MUMIE		50
	TONY TOUGH		78
	THE WESTERNER		83
Preis/Leistung			GUT



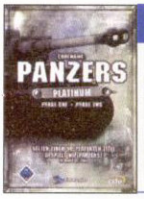
HEROES OF M&M 4 COMPLETE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4		85
	WINDS OF WAR (Addon)		83
	THE GATHERING STORM (Addon)		81
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT

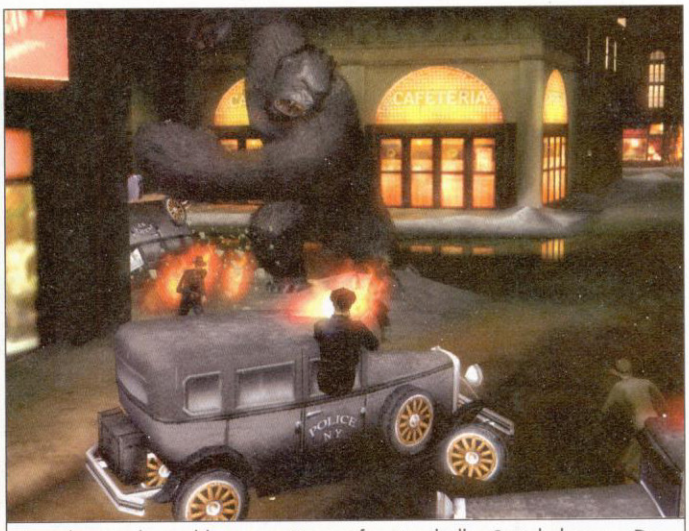


PANZERS PLATINUM

Anbieter	CDV	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 12 Jahre
Spiele	PANZERS		86
	PANZERS 2		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



In der Regel setzen Sie gegen kleinere Dinos kein schweres **Geschütz** ein. Aber hier gilt es schließlich, die schöne Ann zu beschützen.



Aus dem Dschungel kommen Sie nur für eine halbe Stunde heraus. Der **Abschlusslevel** ist für unseren Geschmack zu kurz ausgefallen.

AWARD PC POWERPLAY FÜR ATMOSPHÄRE KING KONG

PETER JACKSON'S KING KONG

Das Spiel trumpft mit einer Atmosphäre auf, die dem Kinofilm das Wasser reichen kann.

Obwohl sich die Filmumsetzung **King Kong** wie ein Ego-Shooter spielt, kommen Schusswaffen nur selten zum Einsatz, wenn wir mit Jack Driscoll auf die Pirsch gehen. Zwar stehen uns eine Pistole, eine Schrotflinte, eine Tommy-Gun und ein Scharfschützengewehr zur Verfügung, wir können aber immer nur eine Bleispritze mit uns herumtragen. Und Munition ist rar. Also heben wir uns die schweren Geschütze für die dicken Brocken auf und gehen mit überall herumliegenden Speeren oder angenagten Knochen auf Dinojagd.

Ständige Munitionsarmut und Holzspeere als einzige Bewaffnung gegen Saurier – mit diesen Mitteln erzeugen die Entwickler von Ubisoft Montreal eine dichte Atmosphäre. Immer wieder stehen wir beispielsweise einem turmhohen T-Rex gegenüber. Den können wir zwar nicht auf die Matte schicken, aber zumindest in Schach halten, während unsere Kameraden im Hintergrund eine Tür öffnen, die in die Freiheit führt. Das ist Hochspannung!

Der King im Ring

Während wir uns in den Abschnitten mit Jack permanent bedroht fühlen, poltern wir später mit King Kong höchstpersönlich wie auf Schienen durch Dschungel-Levelschläuche, springen im richtigen Moment von Plattform zu Plattform oder schwingen von Baum zu Baum. Diese Einlagen sind nicht anspruchsvoll, aber auch nicht unnötig in die Länge gezogen und deshalb angenehm kurzweilig.

Wirklich actionreich wird es, wenn wir uns als Riesenaffe mit Sauriern oder übergroßen Fledermäusen anlegen. Eine Taste zum Schlagen, eine simple Tastenkombination für das Auslösen einer kräftigen Attacke – mehr müssen wir für diese Sequenzen nicht auf dem Kasten haben. Und egal, wie wild und sinnfrei wir die Tastatur auch beackern, das Geschehen auf dem Bildschirm ist reif für die Leinwand. Phantastisch animiert schlägt Kong mit seiner Rechten zu, bei besonders starken Angriffen bebt das Bild.

Lizenz-Korsett

King Kong spielt sich zwar hervorragend, bietet aber kaum Abwechslung. Sowohl Jack als auch Kong bewegen sich auf klar abgesteckten Wegen durch den Dschungel. Das ist der Preis, den die Entwickler zahlen müssen, damit das Spiel in den Lizenz-Rahmen der Filmvorlage passt. Das kann man Ubisoft Montreal allerdings verzeihen, denn mit dichter Atmosphäre und einem Leveldesign, das mit ausladenden Dschungellandschaften Größe suggeriert, überspielen die Entwickler gekonnt die winzigen Dimensionen der Levels.

➧ **Originaltest in Heft 12/2005**

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Experte für Actionspiele

Ständiges Auf und Ab

King Kong hat ausgeprägte Stärken und ausgeprägte Schwächen. Die Atmosphäre ist schlichtweg genial. Dank der fehlenden Bildschirmanzeigen kann ich mich voll auf die Wow!-Momente konzentrieren. Dafür fällt mir irgendwann die Dschungel-Decke auf den Kopf – zumindest etwas Abwechslung hätte dem Leveldesign gut getan.

Letztendlich siegt aber die vorbildliche Inszenierung, die mich immer wieder zum Weiterspielen motiviert. Vor allem die Kämpfe Kong gegen Dinos sind ein Augenschmaus.

Meine Wertung **83**

SUSANNE BRAUN



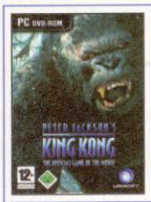
Expertin für Adventures

Filmreifes Dino-Gemetzel

Zu Hause wartet schon die Film-DVD auf mich, während ich mich noch durch den Dschungel schlage. Das Gefühl, sich mitten im Kinofilm zu befinden, ist schon grandios. Gnadenlos unkreativ finde ich aber das Dschungel-Szenario: Nicht sehr abwechslungsreich, und richtig zur Sache geht's erst in New York. Die letzten 30 Minuten entschädigen kaum die gleichförmigkeit der Insellevels.

Meine Wertung **79**

KING KONG



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (18 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Ubisoft/Ubisoft
Webseite	www.kingkonggame.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- dichte Atmosphäre
- Jack und Kong spielbar
- actionreiche Gefechte

KONTRA
- nur wenige Gegnertypen
- fast ausschließlich Dschungel-Levels
- kein freies Speichern

DAVID BERGMANN	83
SUSANNE BRAUN	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Top-Hits

Die besten DVDs des ersten Halbjahres im Test

Top-Tests

DVD-Player, Projektoren, LCD-TVs, A/V-Receiver und Lautsprecher im Test

Top-Infos

Fachbegriffe aus der Audio/Video-Welt verständlich erklärt

DVD aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

KURZTIPPS & CHEATS

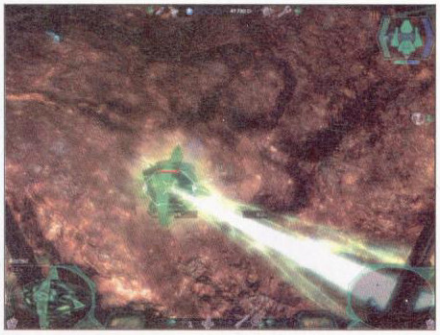
Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Darkstar One

TIPP 1: Das Befreien von Systemen gehört zu den schwierigsten Aufgaben im Spiel, lässt sich aber erleichtern. Die Verteidiger sind nämlich in der Regel in zwei Gruppen aufgeteilt. Versuchen Sie, nicht zwischen beide zu geraten, sondern eine nach der anderen anzugehen. So haben Sie weniger Gegner gleichzeitig gegen sich und zwischen beiden Gruppen Zeit, Ihre Schilde aufzuladen. Am besten lässt sich diese Taktik über die Sensorkarte planen – auf der sehen Sie, wo welche Feindgruppe fliegt. Je besser und weitreichender Ihr Scanner, desto leichter gelingt der Kniff.

TIPP 2: Wenn Sie Raketen einen neuen Typs kaufen, lassen sich die wegen eines kleinen Bugs im Programm oft nicht während des Fluges aktivieren. Der Fehler ist leicht behoben: Einfach unterwegs im Ausrüstungsmenü den Raketenwerfer deinstallieren und gleich wieder installieren – dann klappt's.

TIPP 3: Das Artefaktesammeln in Asteroiden ist Ihnen zu langweilig? Das lässt sich ändern: Im Inneren der Asteroiden finden Sie oft Container (die in der Zielliste nicht vermerkt sind). Sammeln sie erst Ihr Artefakt ein, danach zielen Sie die Frachtbehälter mit [E] an und koppeln Sie mit [G] an. Aber Vorsicht: Die nahen Containerbesitzer haben Sie sofort auf dem Kieker, und Sie sind mit den Riesenkisten im Schlepptau wendig wie ein Bummelzug ...



TIPP 4: Kreuzer und Frachter haben Geschütztürme, die Ihnen das Leben schwer machen. Geschickte Piloten können die Türme aber mit Strahlenwaffen ausschalten. Allerdings ist manuelles Zielen dafür nötig, Aufschalten geht nämlich nicht. Da Sie die Großschiffe eh im direkten Anflug angreifen, halten Sie das nächste Mal doch einfach auf die Türme drauf. Schon nach ein paar Treffern fliegen die Türme auseinander, Ihr nächster Angriff wird sicherer.

TIPP 5: Nicht ganz so mutige Piloten erledigen Kreuzer und Frachter mit Raketen, am besten mit den langsamen, aber gewaltigen »Big Bang«-Flugkörpern. Während die Dinger unterwegs sind, können Sie noch eine Weile mit den Strahlenwaffen aufs Ziel feuern – sobald sich dessen Türme aber auf Sie eingeschossen haben, sollten Sie sofort abdrehen. Fünf bis sechs Treffer mit einfachen Big Bangs reichen in der Regel, um einen Kreuzer zu knacken.

TIPP 6: Gegen flinke Jäger und Piraten lohnen sich die Raketen kaum – die teuren Sprengkörper sollten Sie nur im Notfall einsetzen, etwa kurz vor dem drohenden Exitus oder bei starker Übermacht des Gegners. Da ein Raketenwerfer einen Waffenslot belegt, rüsten Sie den Schacht lieber mit einer weiteren Strahlenwaffe aus und installieren den Raketenwerfer erst dann im Menü, wenn Sie ihn brauchen.

Ghost Recon 3

TIPP 1: Ghost Recon ist kein Ego-Shooter – wenn Sie wie Rambo durch die Stadt laufen, werden Sie schon bald im Grab enden. Wegen der teils unfair gesetzten Speicherpunkte ist das doppelt nervig. Kundschaften Sie also stets Ihre Umgebung aus, bevor Sie vorrücken! Gerade die Drohne ist hierfür bestens geeignet, da sie Feinde auf dem Cross-Com markiert.

TIPP 2: Verlassen Sie sich nicht auf Ihre Teamkameraden. Deren Leistung im Kampf leidet teilweise arg unter der durchwachsenen KI. Setzen Sie Wegpunkte mit Bedacht und weisen Sie Ihren Mitstreitern am letzten Wegpunkt immer einen Feuerbereich zu, der in die Richtung zeigt, in der die sind. Ihre Männer übersehen nämlich gerne mal Feinde, die knapp außerhalb ihres Sichtkegels stehen.

TIPP 3: Das Scharfschützengewehr sollten Sie besser Ihren Kollegen überlassen, da die Munition für die Waffe nur selten in den Levels zu finden ist. Benutzen Sie lieber eines der Sturmgewehre mit allen Upgrades. Wenn das gesamte Team mit schallgedämpften Waffen kämpft, erregen Sie weniger Aufsehen.

Heroes of Might & Magic 3



Nicht alles ist leicht im Reich der Helden, denn das Sammeln von Erfahrung, Geld und der Ausbau der Städte geht nicht von allein. Deswegen geben wir Ihnen ein paar nützlich Cheats an die Hand, damit Ihre Recken den Kampf gegen die bösen Mächte bestehen.

Um die Cheats zu aktivieren, drücken Sie im laufenden Spiel [Tab] und geben dann den Code ein. Anschließend bestätigen Sie den Cheat mit einem Druck auf [Enter]. Wenn Sie die Codes richtig eingegeben haben, erscheint im Bildschirm das Wort »Cheater!«. Sonst erscheint zwar der geschriebene Text im Chatfenster, aber die Modifizierung ist nicht wirksam. Geben Sie den Code einfach ein weiteres Mal ein.

Für die folgenden Cheats muss einer Ihrer Helden auf der Karte angewählt sein:

CHEAT	WIRKUNG
nwccoconuts	unbegrenzte Bewegung
nwcmuchrejoicing	mehr Moral
nwccastleanthrax	mehr Glück
nwcshrubbery	100.000 Gold und 100 Einheiten von jedem Rohstoff
nwcavertingoureyes	fünf Erzengel in jedem leeren Slot der Garnison
nwcflashwound	zehn Schwarze Ritter in jedem leeren Slot der Garnison
nwcigotbetter	Stufenaufstieg
nwcgeneraldirection	Karte wird komplett aufgedeckt
nwctim	999 Spruchpunkte und alle Sprüche verfügbar
nwcantioch	alle Kriegsmaschinen
nwctrojanrabbit	Sieg
nwcsirrobin	Niederlage
nwcalreadygotone	Gralpuzzle wird gelöst
nwcphiserprice	Bild wird aufgehellt

Für den folgenden Cheat muss eine Ihrer Städte auf der Karte angewählt sein:

CHEAT	WIRKUNG
nwconlyamodel	Die Stadt bekommt alle Gebäude und das Gralgebäude. Alle Bauten sind komplett verbessert.

Hitman 4



Für Neulinge im Killerbusiness zeigen wir Ihnen, wie Sie die dritte Mission relativ gewaltlos erledigen können; die Lösung der zweiten Mission finden Sie als Video auf unserer Heft-DVD. Bedenken Sie aber, dass dies nur eine Herangehensweise ist; es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Aufträge von Agent 47 zu erledigen. Achten Sie zum Beispiel immer darauf, dass Sie keiner bei Ihren Aktionen beobachtet, und rennen Sie nicht, denn das erweckt Misstrauen.

Mission: Der letzte Akt

Sprechen Sie mit dem Mann an der Garderobe, um an die Pistole zu kommen. In der Toilette links warten Sie auf den Arbeiter, um ihn zu betäuben. Schnappen Sie sich sein Outfit und verstauen Sie seinen Körper im Container. Gehen Sie jetzt durch die Tür links von der Garderobe.

Passieren Sie im Keller die Doppeltür und knacken Sie die Tür am rechten Ende des langen Raumes. Über die nachfolgende Treppe kommen Sie in einen Gang. Gehen Sie hier durch die erste Tür auf der rechten Seite. Die Stufen führen Sie geradewegs in das Erdgeschoss.

Dort ist Ihr Ziel der Raum des Co-Stars, der auf der Karte mit einem Ausrufezeichen markiert ist. Verstecken Sie sich im Schrank und warten Sie auf den Co-Star. Sobald er seine Pistolenattrappe abgelegt hat und zur Toilette geht, schnappen Sie sich die Attrappe und legen die echte Waffe hin. Verlassen Sie den Raum und nehmen Sie die linke Doppeltür zum zweiten Stock. Gehen Sie dort durch die Tür. Bringen Sie an der Winde eine Bombe an und klettern Sie dann an der Rückseite der Kuppel die Leiter hinunter. Durch ein Loch im Boden kommen Sie auf ein Gerüst im Saal, von wo aus Sie die Aufführung beobachten.

Während der Aufführung erschießt der Co-Star Alvaro D'Alvade mit Ihrer Pistole. Nach Alvaros Tod stürmt Richard Delahunt den Saal. Wenn er stürzt, lösen Sie den Zünder aus: Richard wird vom Kronleuchter erschlagen. Holen Sie Ihren Anzug und verlassen Sie das Gebäude.

The Da Vinci Code

TIPP 1: Legen Sie sich Stift und Papier neben den Rechner. Viele Rätsel sind mit Notizen wesentlich schneller zu lösen. Das erspart Ihnen das ständige Umschalten zwischen eigentlichem Spiel und der Datenbank.

TIPP 2: Sobald Sie das Kampfsystem beherrschen und Gegner mit Leichtigkeit auf die Matte schicken, sollten Sie die Schleicheinlagen ignorieren. Die Gegner direkt auszuknocken spart nicht nur Zeit – Sie können sich dann auch in aller Ruhe nach Hinweisen umsehen.

TIPP 3: Falls Ihnen die Kämpfe Schwierigkeiten bereiten, sollten Sie Gegner in eine Ecke treiben. Dann können Sie sie mit einer sehr einfachen Attacke an die Wand schubsen (rechte Maustaste) und direkt wieder angreifen (linke Maustaste). Wiederholen Sie dieses Manöver ein paar Mal – dann können Sie Ihren Feind ganz einfach den Rest geben.

TIPP 4: Die Anagramme wirken auf den ersten Blick kompliziert, sind aber einfach zu lösen. Setzen Sie ein »E« an die Stelle des Symbols, das diesem Buchstaben ähnelt und oft im Anagramm vorkommt. Meist lassen sich schon Worte wie »der« oder »die« entdecken. Sollten Sie keine neuen Worte mehr erkennen, dann schauen Sie sich den Hinweis genau an; in allen Anagrammen tauchen Worte aus dem jeweiligen Hinweistext auf. Übrigens: Der Code ändert sich von Rätsel zu Rätsel nicht!

DEINE HANDY KRACHER

HANDY-VIDEOS
DIE TOP-KRACHER
Für Handys mit Video Support(H263)
32057 32058 32060 32054 32049 32050

WALLPAPER
DIE TOP-KRACHER
42239 42752 43135 43086 42803 43117

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

PERSONAL-PICS nur noch: 1,99 Euro
NEU! Für alle Handys mit Farbdisplay
44149 44151 44150
Bei Bestellungen für Personal-PIX mit 2 Namen, bitte deine Wunschnamen durch KOMMA trennen !
(z.B. "PPS 44149 Tanja, Axel")
44132 neu! 44133 neu! 44134 neu! 44152 neu!
44954 neu! 44952 neu! 44953 neu! 44001 neu!
44002 neu! 44040 neu! 44039 neu! 44935
44043 neu! 44913 neu! 44826 neu! 44801 neu!
44170 neu! 44416 neu! 44417 neu! 44764 neu!
44828 44773 44811 44763
44927 44920 44564 44829
44116 44497 44825 44823
SMS mit: PPS + Bestellnummer und einem Namen an 84242*
(z.B.: PPS 44418 Heike) Pics an deine Freunde schicken ?
Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

42184
DISPLAY-CLIPS
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY
Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display !!
43053 NEU! 43052 NEU! 43050 NEU! 43131 NEU! 43048 NEU!
43110 43106 43108 43105 43109 43107 43130 43103
42184 42178 43056 42243 42212 43049 43058 43104
42229 43055 42181 43054 42657 42157 42665 42223

So geht's
Sende PPS + Bestell-Nr. an: 86688* z.B. PPS 42819
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PPS + Best.Nr. an: 87555** z.B. Start PPS 42819
Sende PPS und Bestell-Nr. an die: 0900 560330 €2/SMS max 2 SMS/Produkt
Sende PPS und Bestell-Nr. an die: 914 SFR3/SMS max2SMS/Produkt
BESTELL ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE
12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PPS + urspr.Abonname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98).***max.1,86/min

Titan Quest



TIPP 1: Investieren Sie Ihre Fähigkeitspunkte ruhig sofort, wenn Sie sie erhalten. Falls Sie merken, dass Ihnen die Verteilung nicht gefällt, können Sie die Punkte bei NPCs in großen Städten wie Athen gegen eine kleine Gebühr wieder aus den einzelnen Fähigkeiten löschen und anderweitig einsetzen. Aber: Punkte, die Sie in den generellen Meisterschaftszweig gesteckt haben, bleiben dort.

TIPP 2: In den meisten Meisterschaften ist es sinnvoll, die Verteilung der Punkte in einzelne Zauber und andere Fähigkeiten im Spielverlauf anzupassen. Oft sind etwa höhere Sprüche effektiver als ein weit ausgebauter, niedriger Zauber. Da einige Skills auf anderen aufbauen, müssen Sie aber gegebenenfalls zumindest einen Punkt in die unteren Fähigkeiten stecken.

TIPP 3: Aus Tipp zwei folgt, dass die effektivsten Charaktere möglichst zwei verwandte Meisterschaften wählen, also entweder zwei Zauberschulen oder zwei Kampfzweige. Diese Helden sind dann hoch spezialisiert und unterstützen Ihre Fähigkeiten optimal durch die Attribute. Allerdings sind sie nicht so vielseitig wie Charaktere, die beispielsweise Bogenschießen (Jagd) und eine Magieschule beherrschen. Spezialisten sind allerdings stärker.

TIPP 4: Steigern Sie zuerst nur die Attribute, die für Ihre Klasse wichtig sind. Wenn Sie also auf Magie setzen, sollten Sie den Großteil in Intelligenz stecken – gute Zauberstäbe können Sie nur benutzen, wenn der Intelligenzwert entsprechend hoch ist. Kämpfer investieren ihre Punkte dementsprechend in Stärke, Bogenschützen in Geschicklichkeit.

TIPP 5: Weiße Gegenstände sollten Sie nur ganz am Anfang des Spiels aufsammeln, damit Sie ein gewisses Startkapital haben und um ein paar Heiltränke zu kaufen. Später sollten Sie nur noch gelbe oder bessere Objekte mitnehmen, allerdings ist Geld ab der Mitte des ersten Kapitels ohnehin kein Problem mehr.

TIPP 6: Verschwenden Sie Talismane und Reliktteile nicht zum Sockeln von Gegenständen mit schlechten Werten, da Sie diese eh schnell wieder verkaufen. Heben Sie sich besonders Reliktstücke für seltene und einzigartige Gegenstände oder Set-Items auf.

Tomb Raider Legend

Damit Sie Laras Prachtkörper heil über die Runden bringen, sind in Tomb Raider Legends einige Cheatfunktionen eingebaut. Allerdings können Sie die erst aktivieren, wenn Sie bestimmte Vorraussetzungen erfüllt haben. Den Cheat können Sie einfach im laufenden Spiel eingeben. Wenn Sie einen Munitions-Code eingeben, erhält Lara die Waffe dazu automatisch.

Durch das Einsammeln der Bronze-Schätze können Sie zehn Charakterprofile freischalten. Es kommt jeweils darauf an, wie viel Prozent der insgesamt 52 Sie gefunden haben.

PROFIL	VORRAUSSETZUNG
Lara Croft	10% der Schätze
Winston Smith	80% der Schätze
James W. Rutland	50% der Schätze
Amanda Evert	70% der Schätze
Toru Nishimura	40% der Schätze
Shogo Takamoto	40% der Schätze
Zip	20% der Schätze
Alister Fletcher	90% der Schätze
Anaya Imanu	30% der Schätze
Unbekanntes Wesen	100% der Schätze

Unterhaltsame und lustige Extras können Sie auch freischalten. Um die Konzept-Arts der Schauplätze freizuspielen, müssen Sie in jedem Level alle Bronze-Schätze einsammeln. Die folgende Liste gibt Ihnen eine Übersicht, wie viele Schätze sich in den Levels verstecken.

Damit Sie sich die Objekt-Modelle im Hauptmenü ansehen können, müssen Sie in jedem Level die Silber-Schätze einsammeln.

LEVEL	BRONZE	SILBER	GOLD
Bolivien	10	5	1
Peru	8	2	1
Japan	6	4	1
Westafrika	5	4	1
Kasachstan	5	3	1
England	9	5	1
Nepal	9	6	1

Als kleines Schmankerl zum Schluss: Wenn Sie Tomb Raider Legend durchgespielt haben, dann können Sie sich unter dem Menüpunkt »Extras« ein Pannenvideo von Lara ansehen. Dort sehen Sie schiefgelaufene Aufnahmen vom »Dreh« des Spiels. Außerdem sehen Sie in Peru gleich rechts vom Startpunkt einen Fußball herumliegen. Wenn Sie den Ball zwischen die beiden orangefarbenen Wimpel treten, ruft eine Stimme im Hintergrund »Goal!« Sie können mit etwas Geduld natürlich auch versuchen, den Ball durchs Tor zu schießen.

CHEAT	WIRKUNG	VORRAUSSETZUNG
1	die Texturen werden abgeschaltet	Spiel erfolgreich abschließen
2	Energie der Gegner reduzieren und einblenden	Bolivien-Zeitspiel in maximal 12:30 Minuten abschließen
3	unbegrenzte Munition für das Sturmgewehr	Japan-Zeitspiel in maximal 12:15 Minuten abschließen
4	unbegrenzte Munition für den Granatwerfer	Kasachstan-Zeitspiel in maximal 27:10 Minuten abschließen
5	unbegrenzte Munition für die Schrotflinte	Westafrike-Zeitspiel in maximal 20 Minuten abschließen
6	unbegrenzte Munition für die MP	Peru-Zeitspiel in maximal 21:30 Minuten abschließen
7	Unverwundbarkeit	England-Zeitspiel in maximal 27:00 Minuten abschließen
8	mit einem einzigen Schuss töten	Bolivien II-Zeitspiel in maximal 4:15 Minuten abschließen
9	Macht über Excalibur (Schwert)	Nepal-Zeitspiel in maximal 13:40 Minuten abschließen
0	Macht über Soul Reaver (Schwert)	alle Zeitspiele erfolgreich abschließen und alle Goldschätze einsammeln

Helfen Sie anderen Spielern mit **Ihren Tipps**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Ihr Heldenleben endet ständig abrupt? Kein Problem: **Wir geben Tipps zum Städtebau, Reisen und Kämpfen.**

TIPP 1: Schatzkisten bergen Gold oder Erfahrungspunkte. Wählen Sie immer die Erfahrung – es sei denn, Sie haben akuten Goldmangel oder brauchen gerade eine bestimmte Summe.

TIPP 2: Heroes 5 orientiert sich in vielen Punkten wieder an Teil 3. Auch bei den Stadtbefestigungen: Wenn Sie die ausbauen, gibt's nicht nur Mauer, Türme und Gräben, sondern auch deutlich mehr Einheiten pro Woche – der Ausbau empfiehlt sich also auch in »Friedenszeiten«.

TIPP 3: Grundsätzlich sollten Sie in Städten erst alle Gebäude hochziehen, die Einheiten produzieren. Wie oben erwähnt: Gold haben Sie irgendwann sowieso genug, Einheiten können Sie hingegen immer brauchen. Außerdem kommen Sie so schneller an die richtig dicken Truppen. Auch hier natürlich die Ausnahme: Bei akutem Goldmangel lieber Stadthalle und Co. ausbauen, um Ihr Einkommen zu erhöhen.

TIPP 4: Reisezauber wie »Stadtportal« oder »Kreaturentransfer« sind mächtige Sprüche für die Abenteuerkarte. Ersterer beamt Sie zur nächsten eigenen Stadt – das hilft zum Beispiel enorm bei der letzten Mission der Zuflucht-Kampagne (die Sie auch in der Demo auf unserer DVD spielen können), um Ihre Stadt zu verteidigen, wenn Sie weiter weg sind. Der Kreaturentransfer funktioniert genau umgekehrt: Damit beamen Sie die Truppen der nächsten Stadt zu Ihrem Helden. Vorsicht: Jede teleportierte Einheit kostet einen Manapunkt, fangen Sie also mit den starken Truppen an. Im Idealfall führen Sie den Zauber neben einem Brunnen aus – dann können Sie Mana tanken.

TIPP 5: Achten Sie mal darauf, ob auf der Abenteuerkarte neutrale Monster Ihrer Fraktion direkt neben neutralen Monstern fremder Parteien stehen. Wenn Sie diese beseitigen, schließen sich Erstere Ihnen oft dankbar an.



Mit diesem Wissen meistern Sie beispielsweise die letzte Mission der Dämonenkampagne deutlich leichter.

TIPP 6: Ihr Hauptheld sollte (wenn kein Zeitdruck herrscht) stets die komplette Karte abklappern und alle Gebäude und Objekte besuchen, an denen er seine Charakterwerte steigern oder Zauber lernen kann. Schließlich nimmt er alle mit in den nächsten Einsatz (im Gegensatz zu Artefakten, die nach jeder Mission verschwinden). Das lohnt sich etwa in der vierten Zuflucht-Mission (»Die Falle«): Wenn Sie hier nicht gleich zum Treffpunkt mit dem Elfenfürsten reiten, sondern mit dem Schwebestiefel-Artefakt von der zerstörten Brücke aus dem Fluss ganz nach Süden folgen, können Sie an mehreren Stellen unter anderem Angriffs- und Verteidigungswerte steigern.

Achja: Im Südwesten steckt noch ein Kartograph, der gegen eine Goldsumme die Karte aufdeckt. Und dann schauen Sie doch mal in die Südwestecke jenseits des Flusses, da steht nämlich eine besonders starke Einheit ...



Schlachten siegreich schlagen

TIPP 7: Ballista und Zelt sind in Kämpfen oft entscheidend! Wenn Sie die Fähigkeit »Kriegsmaschinen« steigern, ballert die Wurfmaschine nicht nur heftiger und öfter – das Zelt kann sogar Einheiten dauerhaft wiederbeleben. In Kämpfen kann es sich deshalb sogar lohnen, die letzte Feindeinheit solange zu schonen, bis Sie alle Gefallenen per Zelt wiederbelebt haben. Den Munitionswagen brauchen Sie hingegen nur bei lang anhaltenden (Belagerungs-) Schlachten.

TIPP 8: Auch neu ist, dass Fernkämpfer selten zurückfeuern. Das erleichtert die Taktik enorm, Schützen als erstes auszuschalten. Denken Sie daran: Es reicht, eine eigene Einheit neben einem feindlichen Fernkämpfer zu ziehen, um ihn am Feuern zu hindern! Wenn der Gegner viele Fernkämpfer und Magier hat, sollten Sie Ihre schnellen Truppen bei Kampfbeginn ganz vorne (Helden mit »Taktik« haben hier sogar ein Feld Vorsprung), damit diese die Schützen möglichst früh erreichen. Umgekehrt sollten Sie Ihre eigenen Schützen natürlich mit Nahkämpfern decken oder hinter Hindernissen wie Felsen platzieren.

TIPP 9: Gut Ding hat Weile! Mit der Taste [W] lassen Sie die aktuell aktive Einheit abwarten, sie ist dann später am Zug. Das lohnt sich zum Beispiel, um vorrückende Gegner erst mit Schützen und Magiern zu traktieren, bevor Sie die wartende Nahkampfeinheit draufhetzen.

TIPP 10: Wie weit eine Feindeinheit ziehen kann, wird mit dunkelgrünen Quadraten angezeigt, sobald Sie den Cursor über die Einheit oder ihr Bild in der Leiste unten ziehen.

TIPP 11: Die Initiativleiste hilft auch herauszufinden, welcher Gegner als nächstes zieht, wenn sie mehreren Einheiten gleichen Typs und gleicher Anzahl gegenüberstehen – etwa zweimal 28 Jägern (siehe Bild unten): Einfach mit dem Cursor in der Initiativleiste über das Jäger-Icon gehen, das am weitesten links steht. Schon leuchtet die entsprechende Truppe oben auf dem Schlachtfeld auf – die sollten Sie logischerweise zuerst angreifen.



TIPP 12: Angriffszauber Ihres Helden sehen zwar toll aus und machen ordentlich Schaden – bei längeren Gefechten empfehlen sich aber Schwächungs- bzw. Stärkungszauber, weil sie normalerweise das ganze Gefecht über wirken. Also lieber einem starken gegnerischen Nahkämpfer dreimal die Rüstung schwächen (davon profitieren ja auch Ihre eigenen Truppen), statt dreimal einen Blitzzauber draufzuhauen.

TIPP 13: Flächenzauber wie Feuerball oder »Eisring« richten pro Zielfeld zwar weniger Schaden an als ein gezielter Zauber (etwa Blitzschlag) – aber insgesamt mehr, wenn Sie mehrere Einheiten damit erwischen. Der Eisring ist zum Beispiel ideal, um mehrere Angreifer gleichzeitig zu treffen, die sich um einen Ihrer Kämpfer drängen – das Feld in der Mitte bleibt beim Eisring ja verschont.

Martin Deppe

GUILD WARS FACTIONS PVP TIPPS

Der Assassine

Der Assassine ist eine der taktischsten und offensiv vielseitigsten Klassen in Guild Wars. Er kann seine Fähigkeiten einsetzen, um Ziele mit wenigen Lebenspunkten zu erledigen, etliche Verhexungen und Zustände zu wirken – aber auch direkten Schaden austeilen. Zudem kann der Assassine mit seinen Teleportationsfähigkeiten das Spielgeschehen in PvP-Schlachten an einen anderen Punkt der Karte verlagern.

Alleinstehende Ziele, die nicht von einem Mönch geschützt werden, verlieren oft den direkten Zweikampf mit einem Assassinen. Andere Fähigkeiten des Schattenkämpfers ermöglichen die Störung von Gegnern bei Zaubern.

Vorteile des Assassinen sind vor allem die Fähigkeiten, die Gegnern über längere Zeit Schaden zufügen (DoTs), und dass er als einzige Nahkampfklasse vier Energieregenerations-Pfeile hat. So füllt sich die Energie, die zum Benutzen der Fähigkeiten gebraucht wird, schnell auf. Mit seinen Angriffs-Kombinationen teilt der Assassine auch sehr viel aus. Kann er seine Kombinationen aufgrund unterbrechender Fähigkeiten der Gegner allerdings nicht ausführen, so fällt der Schaden aus. Der Meuchelmörder kann nur Dolche verwenden.

Spieler-gegen-Spieler-Kombination: Assassine/Mesmer

Im PvP ist die folgende Angriffskombination eine der effektivsten: Wenn Sie einen Gegner ausgewählt haben, dann wirken Sie auf ihn zuerst die Mesmer-Sprüche »Zerbrechlichkeit« sowie »Bilder der Reue«, um die Regeneration von Lebenspunkten zu verlangsamen und Schaden zuzufügen. Dann sollten Sie eine Kombination ausführen: Entweder Sie wirken »Stoß der schwarzen Gottesanbeterin«, »Tempelstoß« und »Schlangenzähne«, das viel Schaden austeilt, den Gegner kurzzeitig erblinden lässt und ihm eine Blutung zufügt.

Oder Sie wirken »Stich der Gottesanbeterin«, »Schwarzer Lotus-Stoß« und »Schlangenzähne«. Auch diese Kombination fügt sehr viel Schaden zu, und Sie selbst erhalten wieder Energie, wenn Ihr Opfer verzaubert ist. Nachteil an den Fähigkeiten: Sie können sich nicht heilen und sind auf Mönche angewiesen.

Entscheiden Sie sich für diese Fähigkeiten, dann investieren Sie elf Attributspunkte in Illusionsmagie und jeweils zehn Punkte in Dolchbeherrschung und Kritische Stöße.

Die effektivsten Fertigkeiten



Stoss der schwarzen Gottesanbeterin (Dolchbeherrschung)
Dieser Leithandangriff fügt dem Gegner viel Schaden zu. Gegner, die von Verbündeten mit einer Verhexung angegriffen worden sind, werden für kurze Zeit verkrüppelt.



Tempelstoss (Dolchbeherrschung)
Tempelstoß (muss einem Leithandangriff folgen) verursacht beim Gegner über längere Zeit Benommenheit und Blindheit und unterbricht das Zaubern.



Schlangenzähne (Dolchbeherrschung)
Dieser Doppelangriff (muss einem Begleithandangriff folgen) fügt dem Gegner eine viel Schaden zu und verursacht bei eine Blutung, die weiter Schaden macht.



Stich der Gottesanbeterin (Dolche)
Dieser Leithandangriff fügt hohen Schaden zu. Wenn er gegen einen Gegner gewirkt wird, der gerade flüchtet, wird dieser für längere Zeit verkrüppelt.



Schwarzer Lotus-Stoss (Krit. Stöße)
Dieser Begleithandangriff muss gegen einen verhexten Feind ausgeführt werden. Dann fügt er hohen Schaden zu, und Ihr Charakter erhält Energie.



Bilder der Reue (Illusionsmagie)
Der Gegner leidet an einer Lebenspunktdegeneration. Wenn »Bilder der Reue« einen verhexten Feind trifft, erleidet dieser außerdem Schaden.



Zerbrechlichkeit (Illusionsmagie)
Diese Verhexung sorgt dafür, dass der Gegner jedes Mal Schaden erleidet, wenn er seinen Zustand ändert (zum Beispiel nach dem Erholen von Verhexungen).



Siegel der Wiederbelebung
Ein totes Gruppenmitglied wird mit 100% der Lebenspunkte und 25% der Energiepunkte wiederbelebt.

ATTRIBUTE (ASSASINE)

Kritische Stöße
Jede zusätzliche Stufe des Primärattributs erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer um 1%. Ebenso steigt der Energiebonus für kritische Treffer. Mit diesem Attribut werden Fertigkeiten gesteigert, die kritische Treffer zur Folge haben.

Dolchbeherrschung
Dolchbeherrschung erhöht den Schaden, den Dolche anrichten, die Chance auf kritische Treffer mit Dolchen und die Effektivität von Dolchfertigkeiten. Jede Stufe dieses Attributs erhöht außerdem die Chance einen Doppeltreffer zu landen um 2%.

Die Dolchangriffsfertigkeiten müssen in einer gewissen Abfolge ausgeführt werden. So folgt ein Begleithandangriff auf einen Leithandangriff, sonst ist der Angriff ineffektiv.

Tödliche Künste
Diesem Attribut sind viele Verhexungen und Angriffs-Zauber zugeordnet.

Schattenkünste
Den »Schattenkünsten« sind Defensiv- und Teleportationsfertigkeiten zugeordnet. Sie umfassen auch Zauber, die den Gegner verlangsamen oder erblinden lassen.

KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN MIT ANDEREN KLASSEN

Assassine/Krieger
Da auch der Krieger ein Nahkämpfer ist, finden sich in seinem Repertoire nützliche Dinge für den Assassinen – darunter Haltungen, die die Angriffsgeschwindigkeit erhöhen (»Raserei«, »Schauer«) oder Schutz an vorderster Front (»Bonettis Verteidigung«) beziehungsweise gleich für die ganze Gruppe (»Schilde hoch!«) bieten.

Assassine/Elementarmagier
Mit dieser Zweitklasse kann sich der Assassine unter anderem Nahkampf-Feuerzauber zunutze zu machen, um mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zuzufügen.

Abwehrzauber wie »Abwehr gegen Nahkampf« können zur erheblichen Verstärkung der Defensive eingesetzt werden.

Assassine/Mönch
Der Mönch besitzt Fertigkeiten, die eine Selbstheilung ermöglichen. Zur Heilung anderer Gruppenmitglieder ist der Assassine eigentlich nicht im Spiel, die Möglichkeit hätte er mit dem Mönch als Zweitklasse jedoch.

Assassine/Mesmer
Der Mesmer besitzt viele Verhexungen, die sich hervorragend mit den Assassinenfertigkeiten kombinieren lassen (siehe PvP-Template). Die Abwehr kann von dieser Zweitklasse dank Fertigkeiten wie »Körperlicher Widerstand« oder »Elementarwiderstand« profitieren.

Assassine/Waldläufer
Die Fertigkeiten dieses Charakters erlauben es unter anderem, schneller anzugreifen (»Wut des Tigers«), schneller zu rennen (»Sturmjäger«), Verteidigung und Heilung (»Trollsalbe«, »Dryders Verteidigung«) zu verbessern und mit Geistern oder einem Tier zu arbeiten.

Assassine/Nekromant
Der Nekromant besitzt Fertigkeiten, die dem Gegner besonders schaden, wenn die eigene Waffe Kälteschaden zufügt (»Rückenschauer«, »Angstschauer«). Sowohl die Blutmagie-Linie als auch die Todesmagie bietet genug Möglichkeiten der Selbstheilung.

Assassine/Ritualist
Der Charakter kann die Waffenzauber des Ritualisten ganz gezielt einsetzen, da er sich selbst im Nahkampf befindet. Diese Zauber können sowohl die eigenen Angriffe und die eigene Abwehr stärken (»Gelenkte Waffe«, »Waffe der Abwehr«) als auch den Gegner schwächen (»Schattenwaffe«).

Die zwei neuen Klassen Assassine und Ritualist bringen neue Fähigkeiten in die PvP-Schlachten der alten Klassengesellschaft. Wir verraten Ihnen, mit welchen Klassenkombinationen Sie am Besten austeilen können.

Der Ritualist

Der Ritualist ist ein weiterer neuer Charakter, der mit dem Release von Guild Wars: Factions spielbar ist. Er ist ein dunkler Priester, der die verschiedenen PvP-Modi mit seinen vielseitigen und vor allem übernatürlichen Fähigkeiten deutlich bereichert.

Die Augen des Ritualisten sind meist verbunden, damit er (sinnbildlich gedacht) in eine Zwischenwelt reisen kann. Diese Gabe ermöglicht es ihm zum einen, Geister zu beschwören, die ein Team mit Heilung, Schutz oder auch mit Schaden unterstützen können. Zum anderen kann er Waffenzauber verwenden oder die Aschen Toter beschwören, die ihre Wirkung entfalten, wenn sie fallengelassen werden. Der Ritualist eignet sich sowohl zum Austeilen als auch zur Verminderung von Schaden, und ist in der Defensive gut aufgehoben.

Die Vorteile des Ritualisten sind vor allem die verschiedenen Arten der Geister, die er beschwören kann. Allerdings ist das auch seine Crux: Das Beschwören der Geister ist recht zeitaufwändig, und der Ritualist kann sehr schnell unterbrochen werden. Trotzdem ist er sehr variabel und kann sein Team in der Offensive als auch in der Defensive unterstützen. Im Duell kann er allerdings kaum plötzlichen Schaden wirken, noch besitzt er eine ausreichend starke Rüstung – im direkten Kampf zieht er deshalb meist den Kürzeren.

Spieler-gegen-Spieler-Kombination: Ritualist/Nekromant

Ihre Taktik in PvP-Kämpfen: erstmal abwarten und Tee trinken. Denn aus den ersten Leichen Ihrer Gegner können Sie sich mit den Sprüchen »Vampirschreck beleben« oder »Knochenschreck beleben« eine kleine Armee untoter Diener erwecken, die kräftig draufhauen können. Das ist perfekt, um Kontrollpunkte zu verteidigen, denn dieser geballten Untotenkraft kann ein kleines Eroberterteam der Gegner nur schwer standhalten.

Ist die Verteidigung von wichtigen Orten nicht gefragt, können Sie Ihr Team dann auch in der Offensive unterstützen.

Die effektivsten Fertigkeiten



Vampirschreck beleben (Todesmagie)
Mit dieser Fertigkeit erschafft man aus einem Kadaver einen Vampirschreck. Dieser unterstützt den Charakter und seine Gruppe aktiv im Kampf. Wenn ein Vampirschreck einem Gegner Schaden zufügt, erhält der kontrollierende Charakter Lebenspunkte in der Höhe des Schadens.



Veratas Opfer (Todesmagie)
Der Charakter opfert Lebenspunkte, gibt damit seinen untoten Verbündeten eine hohe Lebenspunkte-Regeneration und überträgt alle negativen Zustände auf sich.



Knochenschreck beleben (Todesmagie)
Aus einem Kadaver wird ein Knochenschreck belebt, der dem Charakter folgt und Gegner attackiert.



Segen der Schöpfung (Macht des Herbeirufens, Verzauberung)
Diese Verzauberung wirkt über einen langen Zeitraum, daher sollte er zu Beginn eines Kampfes gewirkt werden. Sie gibt dem Charakter jedes Mal, wenn er eine Kreatur erschafft, eine mittlere Menge an Lebenspunkte und Energiepunkten zurück.



Schattengesang (Zwiesprache)
Ein Geist wird beschworen, der die Gegner angreift und vorübergehend mit dem Zustand Blindheit belegt.



Blutgesang (Zwiesprache)
Dieser Geist greift die Gegner an und entzieht ihnen kontinuierlich eine geringe Menge Lebenspunkte.



Schmerzen (Zwiesprache)
Der beschworene Geist ist zwar an seinen Standort gebunden, greift aber die passierenden Gegner an und verursacht hohen Schaden.



Unterschlupf (Zwiesprache)
Verbündete in der Reichweite des beschworenen Geistes können durch einen einzelnen Angriff nicht mehr als 10% ihrer Lebenspunkte verlieren. Wenn der Geist so Verbündete schützt, verliert er Lebenspunkte.

MMOG-Welten

Diese Tipps entstanden mit der Unterstützung von MMOG-Welten, die auf ihrem Portal www.guild-wars.info unter anderem die größte deutsche Questdatenbank zu Guild Wars anbieten.

Neugierige Spieler werden bei Fragen auch in ausführlichen Datenbanken zu Spielmechaniken und Fertigkeiten fündig, können in Kartenmaterial zu den Kontinenten stöbern oder in Missionslösungen Rat suchen. Zusätzlich informieren Listen über Sammlerstandorte, wöchentliche PvP-Templates und besondere Gegenstände.

Attribute (Ritualist)

Macht des Herbeirufens
»Macht des Herbeirufens« ist das Primärattribut des Ritualisten. Jede Stufe dieses Attributs erhöht die Lebenspunkte der vom Ritualisten beschworenen Geister um je 4%.

Zwiesprache
Diesem Attribut sind die meisten Geisterbeschwörungen zugeordnet. Diese Geister funktionieren ähnlich wie die des Waldläufers und bleiben unbeweglich an ihrem Beschwörungsort, unterstützen Charaktere einer Gruppe mit Auras oder verursachen auch Schaden bei Gegnern, wenn sie sich innerhalb ihrer Reichweite befinden.

Kanalisierungsmagie
Diesem Attribut sind hauptsächlich starke Angriffszauber zugeordnet.

Wiederherstellungsmagie
Hier finden sich viele Heilzauber und andere defensive Fertigkeiten, um den Charakter selbst wie auch die Gruppe zu unterstützen.

Kombinationsmöglichkeiten mit anderen Klassen

Ritualist/Krieger
Mithilfe der Schreie des Taktik-Attributs kann der Ritualist die Defensive seiner Gruppe stärken und mit dem »Siegel der Heilung« die eigenen Lebenspunkte schnell wiederherstellen.

Ritualist/Elementarmagier
Der Ritualist kann durch die mächtigen Angriffszauber des Elementarmagiers sein Schadenspotenzial erheblich erhöhen oder aber mit den Fertigkeiten der Erdmagie seine Rüstung und Ausweich-Chancen verbessern.

Ritualist/Mönch
Mit dem Mönch als Zweitklasse wird der Ritualist zur perfekten Gruppenunterstützung. Während die Geister relativ unkontrolliert ihre Heilung verteilen, können Mönchzauber (hauptsächlich Heilsprüche) gezielt auf bestimmte Gruppenmitglieder gerichtet werden.

Ritualist/Mesmer
Dieser Charakter verfügt nicht nur über die starken Verhexungszauber des Mesmers, er kann mit »Mantra des Abschlusses« auch verhindern, dass er beim Beschwören seiner Geister unterbrochen wird.

Ritualist/Waldläufer
Da der Waldläufer ebenfalls Geister herbeirufen darf, kann der Ritualist/Waldläufer viele untote Helfer zu Schutz- und Verteidigungszwecken aus der Zwischenwelt rufen.

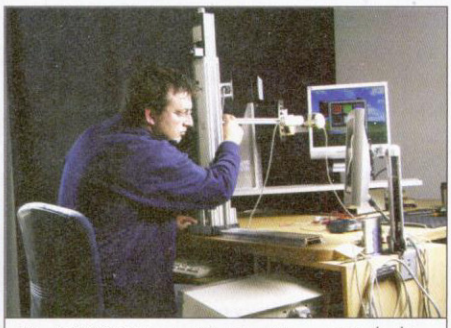
Ritualist/Assassine
Der Charakter kann die Teleportationsfähigkeiten nutzen, um schnell aus gefährlichen Situationen zu entkommen. Schwache Heilzauber heilen über längere Zeit (HoT).

Ritualist/Nekromant
Mit einer Armee bestehend aus untoten Dienern (siehe PvP-Template) kann der Ritualist strategisch wichtige Punkte verteidigen und gewaltigen Schaden anrichten. Eine andere Möglichkeit ist es, mit den Verhexungen des Nekromanten zu arbeiten und so das gegnerische Team zu schwächen.

HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

vorbei sind die Zeiten, als ausschließlich die Hardware darüber bestimmte, wie schön und schnell ein Spiel läuft. Denn moderne Highend-Titel piesacken den Käufer mit überbordenden Grafikmenüs, die mit unverständlichen oder miserabel übersetzten Fachbegriffen geradezu verstopft sind. Höchste Zeit also, zehn aktuellen Spitzenspielen etwas genauer unter die Haube zu schauen und die wichtigen von den unwichtigen Optionen zu trennen.

Natürlich darf auch die klassische Hardware nicht fehlen. Wenn ein Komplett-PC sauschnell und dabei möglichst klein sein soll, kommen Sie um den aktuellen Highend-Barebone von Shuttle für knapp 3.500 Euro kaum herum. Deutlich günstiger ist da schon Nvidias Geforce 7600 GS. Sie hat das Zeug, im umkämpften Markt der Budget-Grafikkarten bis 150 Euro zum Verkaufsrenner zu avancieren.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch? An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen rund um das Thema Hardware.



Radeon X850 XT wird zu warm

Patrick Grieger Ich habe folgenden PC: AMD Athlon 64 3500+, 1,0 GB Hauptspeicher, Ati Radeon X850 XT. Oblivion stürzt bei mir sehr oft mit dem Hinweis ab, dass die Grafikkarte zu warm wird. Was kann ich da am besten gegen tun?

PC PowerPlay Grundsätzlich sollten Sie mit einem kleinem Programm wie dem Ati Tool oder dem Rivatuner (auf unserer DVD) die Temperaturen Ihrer Karte regelmäßig kontrollieren.

Im Vergleich etwa zu einer CPU sind Grafikkarten zwar deutlich Temperaturunkritischer. So ab 85 Grad aufwärts kann es aber auch hier zu regelmäßigen Abstürzen kommen. Woran es nun in Ihrem Fall genau liegt, können wir aus der Ferne schlecht beurteilen. Vielleicht ist der Lüfter der Grafikkarte leicht defekt oder stark verschmutzt. Dann sollten Sie das Gehäuse mal ordentlich reinigen und den angefallenen Staub entfernen.

Es kann aber auch sein, dass die heiße Abluft nicht ordentlich von der Grafikkarte wegtransportiert werden kann. Etwa, weil die Gehäusedurchlüftung nur mangelhaft funktioniert. Oder weil sich direkt unterhalb der Grafikkarte eine weitere Steckkarte befindet und dadurch ein Wärmestau entsteht.



Mehr Speicher bei zwei Slots

Markus Nauerz Ich habe einen Komplett-PC von Acer (Aspire T140) und bin mit diesem auch ganz zufrieden. Nur der lediglich 512 MB große Arbeitsspeicher passt mir nicht mehr. Da ich aber nur zwei Slots habe, die schon mit dem Standard-RAM belegt sind (2 x 256 MB): Muss ich, um auf 1,0 GB zu kommen, mindestens einen der Riegel entfernen? Was wiederum bedeuten würde, dass ich mir die kompletten 1.024 MB neu kaufen muss?

PC PowerPlay Da sind Sie auf ein typisches Problem billiger oder vornehmlich fürs Büro gedachter Komplett-PCs gestoßen: Das Mainboard hat nur zwei RAM-Steckplätze, und die sind bereits belegt. Tatsächlich kommen Sie bei einer RAM-Aufrüstung nicht umhin, mindestens einen der alten Riegel rauszuschmeißen und die kompletten 1,0 GB neu zu kaufen.

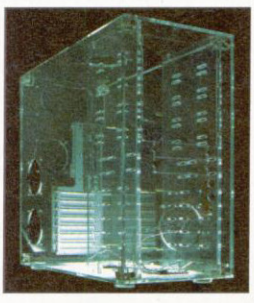
Ob die dann 1.280 MB allerdings Sinn machen, ist eine andere Frage. Der übrig gebliebene 256-MB-Riegel gehört schätzungsweise zur langsameren Sorte und würde den neuen Speicher nur ausbremsen. Am besten kaufen Sie einen einzelnen 1,0-GB-Riegel und versuchen, das alte RAM loszuwerden. So können Sie später Ihren Rechner bei Bedarf um ein weiteres Gigabyte Hauptspeicher ergänzen.



Was bedeutet die EMV-Norm?

Manuel Dolak Ich habe im Internet ein todschickes Plexiglasgehäuse gesehen, das ich mir gerne zulegen würde. Allerdings bin ich dabei über den Hinweis gestolpert, dass das Produkt nicht der EMV-Norm entspricht. Was hat es damit auf sich?

PC PowerPlay Die EMV-Norm – beziehungsweise das »Gesetz über die elektromagnetische Verträglichkeit von Geräten« (EMVG) – reguliert den Betrieb von Geräten, die elektromagnetische Störungen verursachen können. Dazu zählen auch die Elektronik-Bestandteile eines PCs. Ein transparentes Acrylglas-Gehäuse verhindert das Austreten von Störsignalen nur unzureichend und entspricht damit nicht der EMV-Norm. Laut EMVG ist der Betrieb damit unzulässig bzw. nur auf Messen und Ausstellungen erlaubt. Bei einer Zuwiderhandlung können hohe Geldbußen im vierstelligen Bereich fällig werden.



Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

XPC P 2500G

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		3.400 Euro (beschriebene Konfiguration)
Hersteller		Shuttle
Internet		www.eu.shuttle.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	95
Aufbau/Verarb.	(30%)	80
Komponenten	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	87
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 3 (von 15 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Ein teurer Spieler-Traum: Fürs gleiche Geld bekommen Sie einen noch mächtigeren, dafür aber nicht so kompakten Desktop-PC.«

86

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.

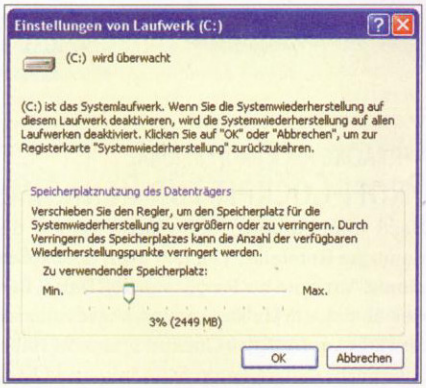
Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Windows-Partition vergrössern

Hermann Seidel Auf meiner Windows-Partition C: sind nur noch knapp 200 MB an freiem Festplatten-Speicher vorhanden. Inzwischen kommt es zu ersten Problemen, etwa beim Herunterladen großer Internetdateien. Kann ich mit meinem Windows XP die Partition irgendwie vergrößern?



PC PowerPlay Mit den XP-eigenen Mitteln können Sie an den Partitionsgrößen nichts ändern. Hier helfen nur spezielle Tools, das bekannteste ist Partition Magic von Symantec.

Davon abgesehen gibt es etliche Möglichkeiten, auf der vorhandenen Partition einiges an Platz freizuschaufeln. Die einfachste wäre das Löschen überflüssiger Dateien und Programme. Sie können aber auch die Maximalgröße des Systemwiederherstellungs-Ordners (»Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Systemwiederherstellung«), des Papierkorbs (Rechtsklick auf Papierkorb, »Eigenschaften«), der temporären Internetdateien (im Internet Explorer: »Extras/Internetoptionen/Allgemein/temporäre Internetdateien/Einstellungen«) und der temporären Offlinedateien (im Explorer: »Extras/Ordneroptionen/Offlinedateien«) verkleinern. Dadurch sollten auf einen Schlag mindestens einige Hundert MB zusätzlich zur Verfügung stehen.



Oblivion auf dem Notebook

Maximilian Weber Die automatische Hardwareerkennung von Oblivion wählte auf meinem Notebook eine mittlere Detailstufe. Es läuft aber nur extrem ruckelig, bei Kämpfen kommt es fast zum Stillstand. Und das, obwohl ich die Details noch weiter heruntergeschraubt habe. Ich besitze ein Toshiba-Modell mit einem 1,6-GHz-Prozessor, 1,0 GB Hauptspeicher und einer Ati Mobility Radeon X600 mit 128 MB Video-RAM. Was sollte ich an meinem Notebook austauschen, damit Oblivion flüssiger wird?

PC PowerPlay Da hilft eigentlich nur, das komplette Notebook auszuwechseln. Und zwar aus gleich zwei Gründen: Zum einen sind sowohl Prozessor und vor allem der Grafikchip mit Oblivion hoffnungslos überfordert. Der Austausch einer einzelnen Komponente würde kaum etwas bringen. Und zum anderen lassen sich bei einem Notebook einzelne Komponenten schwerlich bis gar nicht auswechseln. Am besten versuchen Sie die Sache deshalb softwareseitig anzugehen: Führen Sie sich einfach unseren Tuning-Ratgeber ein paar Seiten weiter zu Gemüte.



Reichen 300 Watt?

Danny Kuhn In meinem PC steckt eine Gigabyte Geforce 6600 AGP mit 256 MB. Leider habe ich nur ein altes 300-Watt-Netzteil. Reicht dieses eigentlich aus, um die Grafikkarte optimal mit Strom zu versorgen? Oder sollte ich ein neues Netzteil mit höherer Wattzahl einbauen, um in den vollen Grafikgenuss zu kommen?

PC PowerPlay Der Wattzahlen-Hype bei Netzteilen ist über die letzten Jahre ziemlich hochgekocht. Die Zahl taugt aber bestenfalls als Indikator für ein Gesamtsystem, da sie die Summe der Leistung mehrerer Einzelleitungen ist. Speziell für Grafikkarten ist dabei nur die Angabe für die +12V-Leitung interessant. Für High-end-Karten sollten hier mindestens 15 bis 20 Ampere zur Verfügung stehen.

Ihre Geforce 6600 ist hingegen sehr genügsam, was den Stromverbrauch angeht. Selbst ältere 300-Watt-Netzteile sollten damit locker zurechtkommen, sofern sie an sich intakt sind.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

NEUES VON AEROCOOL

Alles unter Kontrolle

Ein ganzes Arsenal an Neuheiten hat der Cooling-Spezialist Aerocool in petto, der sich inzwischen auch bei Gehäusen einen guten Namen gemacht hat. Das **T40** (ca. 75 Euro) gibt sich außen schlicht, innen vertraut es dem umgedrehten ATX-Prinzip mit Lufttunnel an der Unterseite.

Typisch für Aerocool sind die Kontrollpanels, die in ein oder zwei 5,25-Zoll-Schächte eines Gehäuses passen: Mit dem **Powerwatch Fan Controller** (ca. 25 Euro) haben Sie alle Lüfter im Griff, das **Powerpanel** (ca. 30 Euro) versorgt stromhungrige USB-Geräte mit Saft, und das **Coolpanel 2** ist eine Art Eier legende Wollmilchsau, die von der Lüfterkontrolle über Unmengen an Anschlüssen bis hin zu einem Kartenleser so ziemlich alles bietet.

Und auch im Urgeschäft der CPU-Kühler hat Aerocool mit dem **Dominator** (ca. 45 Euro) neues zu bieten. Er folgt der aktuellen Trendkombination aus Heatpipes und einem horizontal angeordneten Riesenlüfter mit 140-Millimeter-Propeller.

Hersteller: Aerocool | Termin: erhältlich







GAINWARD BLISS 7800GS+

Die schnellste AGP-Karte

Für Spieler mit einem AGP-System ist Nvidias **Geforce 7800GS** einer der letzten Lichtblicke. Besonders, wenn es sich um die **Gainward Bliss 7800GS Silent 512 GS+** handelt. Darauf verbaut Gainward den Chip der **7900 GT**, was gegenüber einer normalen **7800GS** 24 statt 16 Pixelpipelines und höhere Taktraten bedeutet.

Zudem bekam die Karte 512 MB und einen extra leisen und dabei leistungsfähigen Lüfter spendiert. Die **GS+** ist in geringer Auflage ausschließlich bei Alternate erhältlich – zum stolzen Preis von rund 400 Euro.

Hersteller: Gainward
Termin: erhältlich

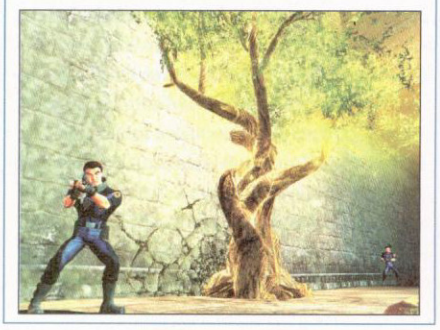


MICROSOFT LIVE ANYWHERE

Gemeinsam online

Unter dem Namen **Live Anywhere** hat Microsoft auf der E3 ein plattformübergreifendes Online-Konzept vorgestellt. Es sieht im ersten Schritt vor, per Xbox Live heruntergeladene Inhalte auch auf Windows-PCs und -Handys nutzen zu können.

Ab Anfang 2007 folgt der zweite Schritt: Dann sollen PC- und Xbox-Live-Kämpfer direkt gegeneinander antreten können. Den Anfang macht Fasas **Shadowrun**-Shooter, der zeitgleich für Windows Vista und die Xbox 360 erscheint.



VPP RACING RACK PROFESSIONAL

Profi-Cockpit für Rennsims

Nach dem **Racing Rack Basic** nimmt der deutsche Hersteller VPP nun auch die **Professional**-Variante ins Programm auf. Dabei handelt es sich um ein komplettes, aus rot eloxiertem Stahl gefertigtes Cockpit inklusive Halterungen für Pedale, Lenkrad, Monitor und Bass-Shaker. Der original Schalensitz von Sparco ist inklusive, für die Pedale müssen Sie dagegen extra bezahlen. Das **Racing Rack Professional** kostet den VPP-üblich nicht gerade niedrigen Preis von rund 600 Euro.

Hersteller: VPP | Termin: Juni 2006



POINT OF VIEW ERWEITERT PRODUKTPALETTE

Ansichtssachen

Seit jeher richtet sich der Grafikkartenanbieter Point of View mehr als andere Hersteller an die Spieler als typische Kundschaft. Dem trägt man jetzt mit einer erweiterten Produktpalette Rechnung: PoV bietet ab sofort auch Gehäuse, Netzteile, Mäuse, Grafikkartenlüfter und Zubehör an. Unter anderem die Lasermaus **L1600** für günstige 25 Euro, den GPU-Kühler **Mr. Freeze** sowie das Gehäuse **Turbine Case**, das allerdings verdächtig dem von uns bereits getesteten **Apluscase Xclio 2** ähnelt.



Hersteller: Point of View
Termin: erhältlich

ALIENWARE AURORA MALX

Die ersten SLI-Notebooks

Mit den Modellen **Aurora mALX** und **Aurora m9700** hat Alienware in den USA die weltweit ersten SLI-Notebooks auf den Markt gebracht. Verbaut ist jeweils zwei Mal das aktuelle Topmodell von Nvidia, der **Geforce 7900 Go**. Damit wird die Leistungs-Lücke zu Spitzendesktops wieder ein Stück kleiner.

Was die beiden Auroras hierzulande kosten sollen, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. In den USA kostet das 17-Zoll-Modell **m9700** ab 2.500 Dollar, das Topmodell **mALX** mit 19-Zoll-Bildschirm und schickem Aliendesign gar 4.500 Dollar.



Hersteller: Alienware | Termin: Juni 2006

LOGITECH G25

Luxus-Lenker

Auf der E3 stellte Logitech erstmals sein neues Toplenkrad **G25** vor. Darin ist alles verbaut, was im Wheelbau derzeit als chic gilt: ein fast 30 Zentimeter großes, lederummanteltes Lenkrad mit Metall-Wipptasten, eine komplette Schalthebeleinheit mit massig Knöpfen und ein Pedalset inklusive Kupplung. Die Schaltung funktioniert wahlweise als sequentielle oder H-Version.

Die E3-Testfahrer zeigten sich begeistert; lediglich die nur zwei Knöpfe auf dem Lenkrad selbst geben Anlass zur Kritik. Wer jetzt aber schon zum Geldautomaten rennen und die nötigen 300 Euro abheben will: Das gute Stück kommt leider erst im Oktober.



Hersteller: Logitech
Termin: Oktober 2006



Kurz und knackig

MS Direct Physics

Der aktuelle Hype um die Physikbeschleunigung geht selbst an Microsoft nicht vorbei. Derzeit sucht man fähige Entwickler für eine »Direct Physics« genannte Schnittstelle, die ab der nächsten DirectX-Generation die Physik-Programmierung vereinheitlichen soll.

Ati kauft Bitboys

Grafikriese Ati hat für rund 35 Millionen Euro Bitboys Oy übernommen. Berühmt wurden die Bitboys in den 90ern mit diversen Ankündigungen revolutionär schneller Grafikchips – die es aber nie zu kaufen gab. In den letzten Jahren wechselten die Bitboys daraufhin zu 3D-Chips für Mobilgeräte.

Intel Core 2 Duo

Der Name steht endlich fest. Intels neue, im Sommer erscheinende Desktop-Prozessoren werden Core 2 Duo heißen – ergänzt um einen fünfstelligen Code, der Aufschluss über Energieverbrauch und Taktrate geben soll. Bislang war die neue CPU-Generation unter dem Codenamen Conroe bekannt.

RADEON X1900 GT

Spitzenklasse mit Sparpotenzial

Kommando zurück: In der letzten Ausgabe berichteten wir noch, Atis neue Radeon **X1900 GT** stehe wahrscheinlich nur für die Systemintegratoren, sprich den Einsatz in Komplettsystemen zur Verfügung.

Inzwischen ist die Karte aber ganz normal auf dem Retailmarkt erhältlich. Gegenüber **X1900 XT** und **X1900 XTX** bekam die **GT** das volle Sparprogramm verpasst: weniger Pixelpipes, niedrigere Taktraten, nur noch halb so viel Speicher. Immerhin schrumpft dadurch auch der Preis auf unter 300 Euro, Ati will damit Nvidias **7900 GT** angreifen.



Hersteller: Ati
Termin: erhältlich



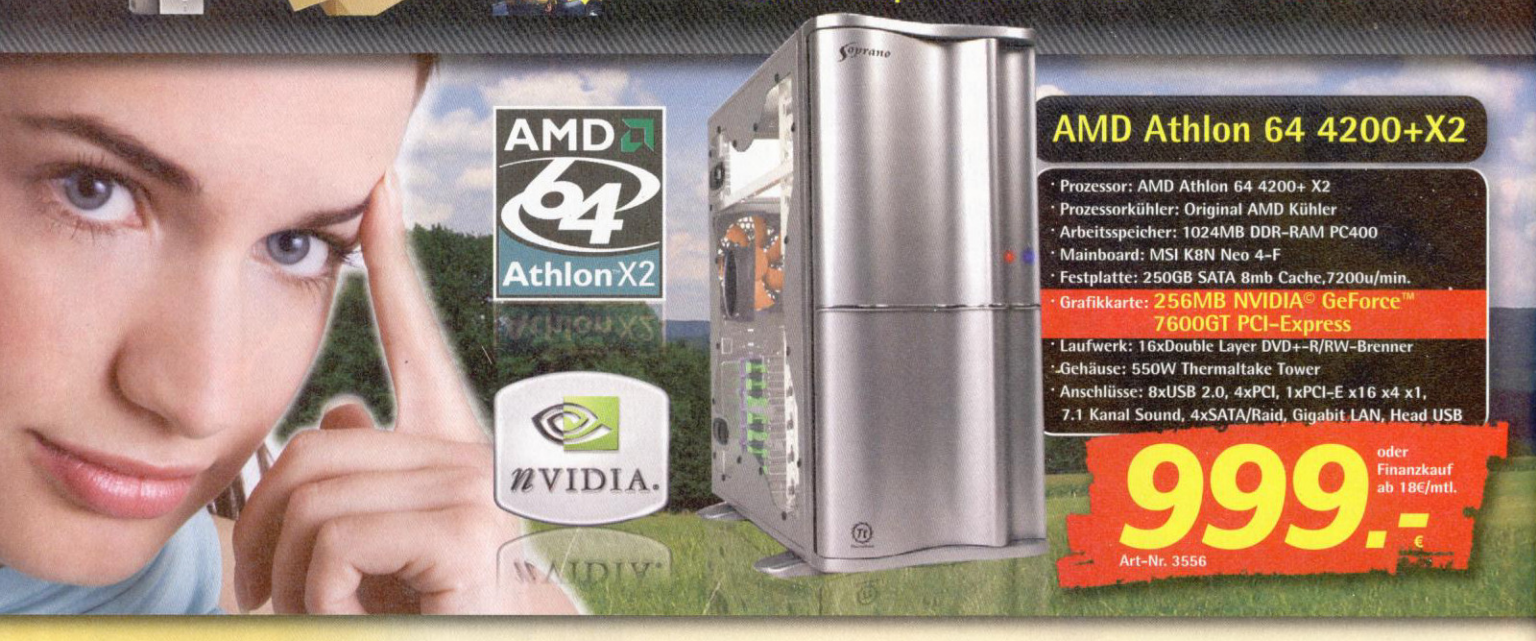
Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

nur 6.90



Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3556

AMD Athlon 64 3500+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: Fujitsu Siemens D2030
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA© GeForce™ 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 2xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 3615

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI® Radeon™ X800
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3617

AMD Athlon 64 3800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1800GTO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3619

AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3558

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG
Hauptstr. 81
26446 Friedeburg

Tiefpreise!
Gleich mitbestellen!



Windows XP Home Edition inkl. Installation

nur 69.99 €



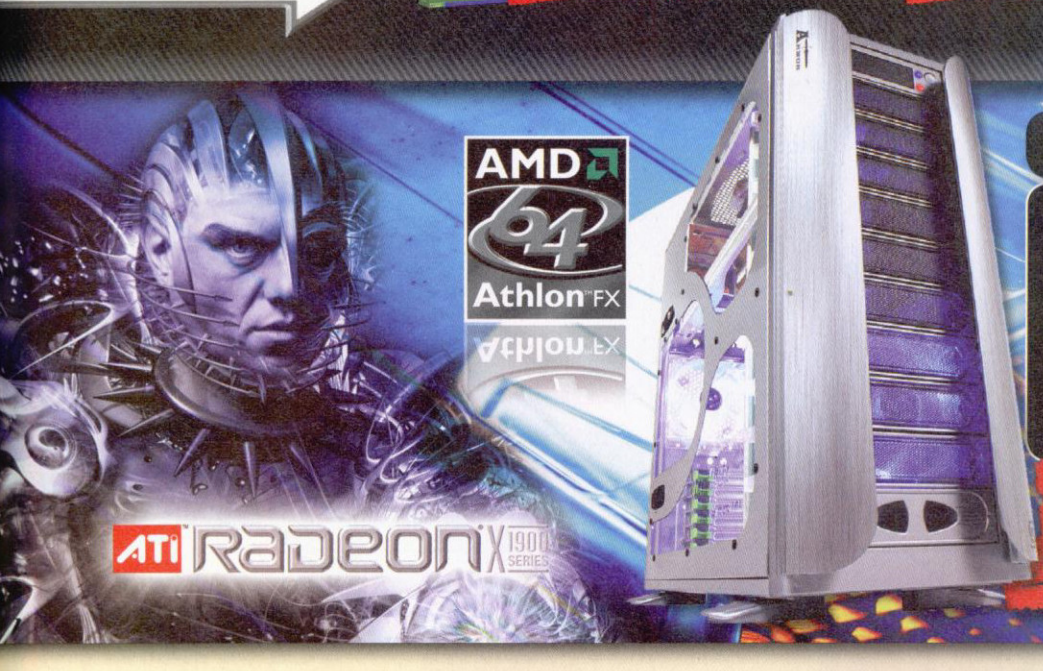
Windows XP Media Center Edition inkl. Installation

nur 89.99 €



Windows XP Professional inkl. Installation

nur 109.99 €



AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8R32-MVP Deluxe Crossfire
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

3599.- € oder Finanzkauf ab 66€/mtl.

Art-Nr. 3566

AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3605

AMD Athlon 64 4400+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3562

AMD Athlon 64 4600+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4600+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermatake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3470

AMD Athlon 64 FX60



- Prozessor: AMD Athlon 64 FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 4x150GB SATA 16mb Cache,1000u/min.
- Grafikkarte: 2xNVIDIA® GeForce™ 7900GX2 Karten mit 4x 512MB 7900GTX Chips im Quad SLI Modus
- Laufwerk: 2x16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 900W Coolermaster Stacker
- Soundkarte: Soundblaster X-FI XtremeMusic
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

~~6999.-~~ **4999.- €** oder Finanzkauf ab 92€/mtl.

Art-Nr. 3454

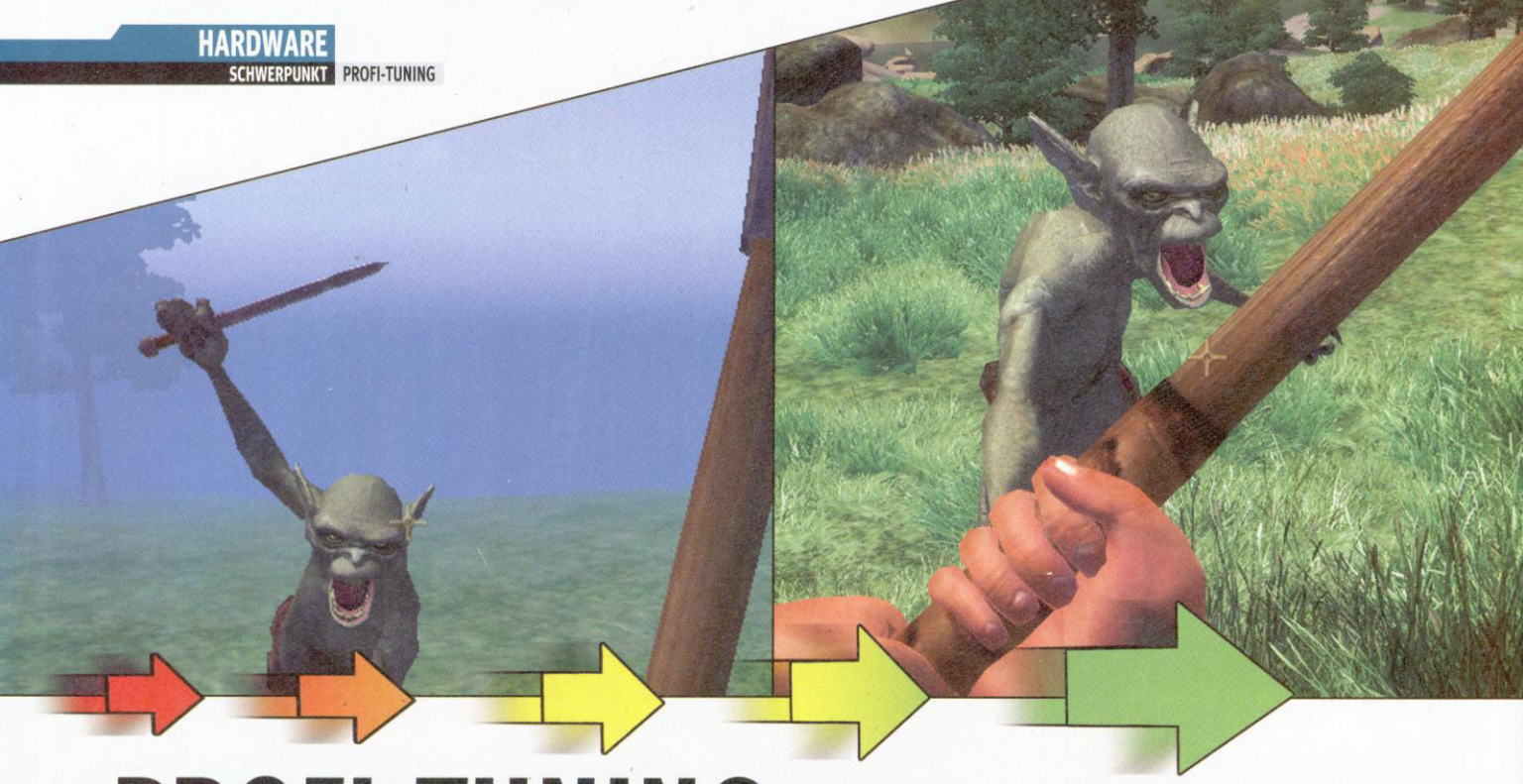
Dynamic Pixels www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

oder Bestellung per E-Mail: bestellannahme@lahoo.de

www.brunen-it.de



PROFI-TUNING
SO WIRD SPIELEN SCHÖNER

Machen Sie Ihren Spielen Beine! Wir ergründen die Grafikmenüs von neun Top-Spielen und erklären, was Sie tun müssen, um **das letzte Quäntchen Power und Qualität fürs optimale Spielerlebnis herauszuholen.**

Nie war Spielen schöner als heutzutage: Grafik-Schwergewichte wie **Oblivion**, **Spellforce 2** oder **Age of Empires 3** trumpfen mit spektakulären Effekten und brillanten Details auf. Sofern die entsprechende Hardware bereitsteht, ist der Weg also frei für das perfekte Spielerlebnis. So zumindest die Theorie. In der Praxis sieht es häufig anders aus: Kryptische Einstellungen in unübersichtlichen Grafikmenüs, versteckte Konfigurationsdateien, Treiberkonflikte, nichts sagende Handbücher ... die Liste möglicher Stolperfallen ließe sich beliebig fortsetzen.

Schluss mit dem Verdruss: Wir erklären, was die einzelnen Optionen von neun aktuellen Top-Titeln wirklich bewirken und geben Tipps zur richtigen Einstellung. Außerdem entlarven wir nervige Bremsklötze, damit Ihr Spiel auch auf älterer und schwächerer Hardware optimal läuft – und dabei trotzdem so gut wie möglich aussieht. Darüber hinaus sind viele der hier aufgeführten Tipps prinzipiell auch für weitere, im Ratgeber nicht aufgeführte Spiele anwendbar. Probieren Sie es einfach aus!

Allgemeine Tipps

Bevor wir uns um die einzelnen Kandidaten kümmern, verraten wir Ihnen zunächst ein paar allgemeine Tipps, um versteckte Ressourcen Ihres Rechners für Spiele freizugeben. Viele der Hinweise sollten Sie regelmäßig befolgen, denn: Nur ein gepflegtes Windows ist ein schnelles Windows.

Festplatte pflegen

Selbst im Zeitalter der 250-GByte-Monster sammelt sich eine enorme Menge an Datenmüll an: Programme kommen und gehen, temporäre Daten verstopfen die Festplatte. Die ist in einzelne Sektoren mit einer festen Speichergröße unterteilt. Sobald mehrere Programme gelöscht werden, entstehen quer über die Platte Lücken unterschiedlicher Größe in Form von freien Sektoren.

Bei Installation eines Spiels verteilt die Festplatte die einzelnen Daten querbeet über die Lücken. Sofern es sich um große Dateien handelt, muss der Lesekopf nun lange Wege zurücklegen, um die Datenfragmente »zusammenzusuchen«. Die Folge sind erhöhte Zugriffs- und Ladezeiten auf die Festplatte, was zu merklichen Einbußen bei der allgemeinen Performance von Spielen führt.

Abhilfe schaffen Sie mit der Windows-Defragmentierung. Sie finden sie unter Start/Programme/Zubehör/Systemprogramme/Defragmentierung. Vorher sollten Sie noch die Datenträgerbereinigung (im selben Menü) ausführen, um unnützen Datenmüll zu entfernen. Die gesamte Prozedur dauert unter Umständen ein paar Stunden. Es lohnt sich aber definitiv, die Zeit regelmäßig zu investieren.

Unnütze Programme (R)aus

Meist laufen im Hintergrund eines Rechners zahlreiche Anwendungen: Virenscanner, Messenger wie ICQ, E-Mail-Clients, Geräte-Tools. Sie belegen einen nicht unerheblichen Anteil an Arbeitsspeicher und führen im Hintergrund verschiedene Aktionen aus. Kein Wunder, dass manche Spiele dann ins Stocken geraten. Deaktivieren oder schließen Sie also jegliche Software, die Sie während des Spielens nicht benötigen. Darunter auch die Verbindung zum Internet, sofern das Spiel keine Online-Funktionen bereithält.

Aktuelle Treiber

Ganz wichtig: Achten Sie auf die Version des Grafikkartentreibers! Egal ob Ati oder Nvidia, beide Hersteller bringen in der Regel in monatlichen Abständen neue Treiberversionen auf den Markt. Viele neue Spiele können ihr volles

INHALT

Allgemeine Tipps	Seite 144
Oblivion	Seite 146
Tomb Raider Legend	Seite 147
Spellforce 2	Seite 148
Age of Empires 3	Seite 149
Schlacht um Mittelerde 2	Seite 150
Need for Speed Most Wanted	Seite 151
Quake 4 (dt.)	Seite 151
Empire at War	Seite 152
Fear	Seite 152

GEWINNSPIEL

Hardware im Wert von 1.500 Euro zu gewinnen

Raptor Gaming und PC PowerPlay verlosen Zocker-Hardware im Gesamtwert von rund 1.500 Euro!

www.raptor-gaming.com

RAPTOR-GAMING M1 IRON

Für flotte Ego-Shooter genau so gut geeignet wie für knifflige Echtzeit-Strategie: Wir verlosen 5 Mal die Maus M1 Iron, die es in einer limitierten Auflage von gerade Mal 5.000 Stück weltweit gibt!



Fakten:
- Auflösung: bis zu 1600 dpi (dots per inch)
- 3 Tasten inklusive Mausrad
- Soft-Touch-Oberfläche

RAPTOR-GAMING P4

Das ideale Mauspad für Actionspieler und Strategen verlosen wir gleich 30 Mal!



Fakten:
- Speziell beschichtetes und hochwertiges schwarzes Stoffmaterial
- Reibungswiderstand speziell abgestimmt auf Low-Sense-Spieler
- Extrem gute Gleiteigenschaft
- Großzügige Auflagefläche (400 mm x 300 mm)

RAPTOR-GAMING M2 JUEGO DE COLORES

Coole Optik und genaueste Abfrage – 5 glückliche Leser können künftig mit der M2 Juego de Colores auf Gangsta- und Alien-Jagd gehen.

Fakten:
- Auflösung in Stufen einstellbar (400 dpi bis zu 2400 dpi)
- 5 Gewichtsstufen einstellbar (110 g, 115 g, 120 g, 125 g, 130 g)
- Ergonomisches Rechtshänder-Design



RAPTOR-GAMING K1

Für Textverarbeitung viel zu gut ist das K1-Keyboard, von dem wir 5 Stück verlosen.

Fakten:
- Spitzengeschwindigkeit und Reaktionsvorteile durch Gold-Crosspoint-Kontakte
- Austauschbare und nachleuchtende Tasten mit bis zu 12 Stunden Leuchtwirkung
- Maximale Signalverarbeitung durch Full-N-Key-Rollover – kein Datenverlust
- Individuelle Sperrung von bis zu acht Tasten möglich



So können Sie gewinnen:

Mitmachen ist ganz einfach: Schicken Sie uns eine ausreichend frankierte Postkarte oder eine E-Mail, jeweils mit dem Betreff »Raptor-Gaming«. Einsendeschluss ist der 30. Juni 2006.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und deren Angehörige von CyPress und Raptor-Gaming dürfen nicht teilnehmen.

Postanschrift: CyPress GmbH, »Raptor-Gaming«, Max-Planck-Straße 13, D-97204 Höchberg

Mail-Adresse: redaktion@pcpowerplay.de

Potenzial nur mit einem aktuellen Treiber entfalten. Den finden Sie auf unserer monatlichen Heft-DVD oder den Internetseiten der Grafikkartenhersteller (www.ati.de; www.nvidia.de). Um Konflikte zu vermeiden, sollten Sie den Vorgänger über Systemsteuerung/Software sauber deinstallieren, bevor Sie die neuste Treiberversion aufspielen.

Die richtige Einstellung

Aktuelle Grafikkartentreiber erlauben Ihnen vielfältige Einstellungsmöglichkeiten. Grundsätzlich sollten Sie die Werte Ihrem System gemäß anpassen. Im Klartext: Ein mittelmäßiger oder schwacher Rechner sollte eher auf Leistung optimiert werden, während Sie bei einem starken und aktuellen System ruhig etwas mehr in Richtung Qualität gehen können. Ein Patentrezept gibt es nicht; probieren Sie einfach aus, welche Einstellungen das Spiel deutlich verlangsamen und welche nicht. Wenn Sie sich gar nicht damit herumschlagen wollen, setzen Sie alle Werte auf Standard. Wo möglich, sollten Sie »Anwendungsgesteuert« auswählen – damit stellen Sie sicher, dass der Treiber die Einstellungen in den Spielen nicht mit seinen eigenen Vorgaben übergeht.

GameXP!

Das nützliche kleine Freeware-Tool **GameXP** (gibt's auf unserer Heft-DVD) optimiert versteckte und schwer zugängliche Parameter von Windows XP auf die Belange von Spielen. Vor Benutzung erstellt das Programm eine Sicherheitskopie der aktuellen Systemeinstellungen. Mit einem Klick auf »Warp Speed« führt es die Änderungen aus, die nach einem Neustart aktiv sind. Über »Restore State« können Sie wieder auf die vorher gespeicherten Einstellungen springen, »Windows Defaults« setzt das System in den Auslieferungszustand. Insbesondere auf schwächeren Rechnern kann das Tool einige Frames wettmachen – Besitzer starker Maschinen mit mindestens 1,0 GByte RAM können es sich jedoch sparen.

Leistungs-Ampel

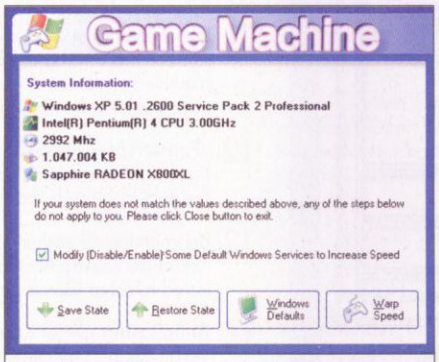
Was die richtigen Einstellungen in den Konfigurationsmenüs nicht gerade erleichtert, sind die unterschiedlichen Ausgangssituationen. Manche Spiele drehen nach der Installation alle Regler auf Maximum, andere auf einen Mittelwert und bei wieder anderen funktioniert es anscheinend nach dem Zufallsprinzip.

Da mag es ganz nützlich anmuten, dass immer mehr Titel eine automatische Hardware-Erkennung eingebaut haben. Die passt die Optionen automatisch und angeblich ideal an die vorhandenen Komponenten an. Doch in der Praxis funktioniert sie nur selten wirklich zuverlässig. Deshalb haben wir als Ausgangsbasis für jedes Tuning eine Art Systemampel erstellt. Damit sehen Sie auf einen Blick, wo Sie Ihre Hardware in etwa einstufen können. Bei einem grünen Daumen dürfen Sie ruhig alle Regler nach rechts drehen. Geht der Daumen hingegen nach unten, sollten Sie es lieber erst mal mit der Minimalkonfiguration versuchen.

Simon Fistrich



Die Einstellungen im **Treiber** haben größere Auswirkungen, als viele glauben.



Das kleine Tool **GameXP!** optimiert per Mausklick Ihr Betriebssystem zum Spielen.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

Grafikkarte Geforce 5200, Radeon 9500
CPU 1,6 GHz RAM 512 MB

Grafikkarte Geforce 6800, Radeon X1600
CPU 2,8 GHz RAM 1,0 GB

Grafikkarte Geforce 7800, Radeon X1800
CPU 3,4 GHz RAM 1,0 GB

OBLIVION

Oblivion bietet die grafisch aufwändigste und realistischste Welt seit Erfindung der Rollenspiele, verlangt aber auch der Hardware gigantisch viel ab.

Blättern Sie jetzt bloß nicht um, wenn Sie einen älteren Rechner besitzen: **Oblivion** besitzt ein extrem umfangreiches Grafikmenü, mit dem Sie das Spiel perfekt auf Ihre Bedürfnisse anpassen können. Lediglich eine DX9-basierende Grafikkarte (Ati: ab Radeon 9500 / Nvidia: ab Geforce FX) ist absolut Pflicht, zudem sollte der Arbeitsspeicher mindestens 1,0 GByte betragen. Noch ein Tipp: Besitzer einer starken Ati-Karte der X1000er-Serie können sich von Ati einen speziellen Betatreiber namens »Chuck« herunterladen, der die gleichzeitige Verwendung von Anti-Aliasing und HDRR erlaubt. Infos unter http://support.ati.com/ics/support/KBAnswer.asp?questionID=21960.



1 Überraschend: Die Höhe der **Auflösung** wirkt sich nicht übermäßig auf die Performance aus. Mit einem einigermaßen aktuellen Rechner sind 1.024 mal 768 Pixel kein Problem. Ab 1.280 mal 1.024 Bildpunkte inklusive HDR oder AA ist allerdings ein starker Rechner erforderlich.

2 Hiermit beeinflussen Sie Auflösung und Qualität der **Texturen**. Sobald Sie die Einstellung auf »Groß« setzen, sieht Oblivion phantastisch aus und belastet die Grafikkarte stark. »Mittel« ist ein guter Kompromiss. »Niedrig« bringt die meiste Geschwindigkeit, sieht aber hässlich aus.

3 Das Wort Detail ist hier missverständlich. Eigentlich beziehen sich die Punkte auf die **Entfernung**, ab der Personen und Objekte ausgeblendet werden. Runterregeln bringt kaum Geschwindigkeitsvorteile. Eine Ausnahme ist der Punkt »Bäume«: Weniger Grün bringt einige Frames mehr.

4 Die **Flora** ist ein dickes Atmosphäre-Plus, aber eine Performance-Bremse. Die Zeile iMinGrassSize=80 in der Datei OBLIVION.INI* bestimmt die Grasdichte. Je höher der Wert, desto weniger Gras bekommen Sie zu sehen. Wir empfehlen für mittlere Rechner einen Wert von 120.

5 Lassen Sie »Detail Entfernung« auf »An«. Nutzen Sie stattdessen »Distanz sehen«. Der Regler bestimmt die generelle **Sichtweite**. Auf schwachen Maschinen sollten Sie ihn ins linke Drittel stellen; Sie gewinnen viel Tempo. »Entfernte Gebäude« und »Bäume« sollten Sie dann abstellen.

6 Das sind **Schatten**, die Spielfiguren und Objekte werfen. Ein Rechner mit Mittelklassegrafik (ab Geforce 6800) ist für eine flüssige Darstellung nötig. Bei betagten PCs sollten Sie beide Optionen reduzieren.

7 Die Option »Körperschatten« sorgt mitunter für seltsame Ergebnisse. Auch »Grasschatten« bringen nur einen mäßigen optischen Vorteil – deaktivieren Sie beide. »**Laubwerkschatten**« sehen in Wäldern toll aus, verlangsamen das Spiel aber, speziell bei hohem »Detail Bäume«-Wert.

8 Die aktivierte **Schattenqualität** sorgt für weiche Ränder sämtlicher Schatten. Nutzen Sie die Einstellung, lassen Sie sie aber auf »Niedrig«. Ein großer Unterschied zu »Hoch« ist nicht zu erkennen. Achtung: Selbst starken Rechnern geht bei hohem Schattenaufkommen die Puste aus.

9 Hier stellen Sie ein, ab welcher Entfernung spiegelnde Objekte zu **reflektieren** beginnen; freilich nur bei aktiviertem HDRR oder Bloom. Ein netter Effekt, der aber bei schneller Bewegung viel Leistung kostet.

10 Das **HDR-Rendering** sorgt für aufwändige Lichteffekte mit vielen Kontrasten, sofern die Grafikkarte es unterstützt. Besitzer schwächerer Hardware sollten stattdessen »Bloom« verwenden. Das ist eine Art »HDR light«: sieht nicht ganz so gut aus, frisst aber weniger Leistung.

11 Hier bestimmen Sie die Qualität von **Wasserspiegelungen**. Experimentieren Sie hier mit hohen Einstellungen, da die Anforderungen an die Grafikkarte vergleichsweise moderat ausfallen. Der Punkt »Wasserverdrängung« meint die Größe der Wellen, die Sie bei Wasserkontakt erzeugen.

12 »**Fensterspiegelungen**« erzeugen einen schemenhaften Umriss der Spielfigur auf Fenstern. Auch hier gilt: Der Effekt ist weder bedeutsam, noch besonders hübsch, kostet aber Leistung. Ruhig deaktivieren.

13 Bei mittlerer Einstellung erscheinen die **Blutspritzer** nicht auf Personen, nur in der Landschaft. Bei niedriger Einstellung gibt's gar kein Blut und einen leichten Geschwindigkeitsbonus im Kampf.

14 **Antialiasing** glättet Kanten. Funktioniert in den meisten Fällen nicht in Verbindung mit HDR (Ausnahme siehe oben) und ist daher nicht zu empfehlen. Oblivion sieht auch ohne AA fantastisch aus, die gefürchteten Treppeneffekte fallen ab einer Auflösung von 1.024x768 kaum auf.

*Die OBLIVION.INI finden Sie im Spieleverzeichnis. Öffnen Sie sie einfach mit einem beliebigen Texteditor.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

Grafikkarte Geforce 4, Radeon 9200
CPU 1,2 GHz RAM 512 MB

Grafikkarte Geforce 6600, Radeon X700
CPU 2,0 GHz RAM 1,0 GB

Grafikkarte Geforce 7800, Radeon X1800
CPU 3,4 GHz RAM 1,0 GB

TOMB RAIDER LEGEND

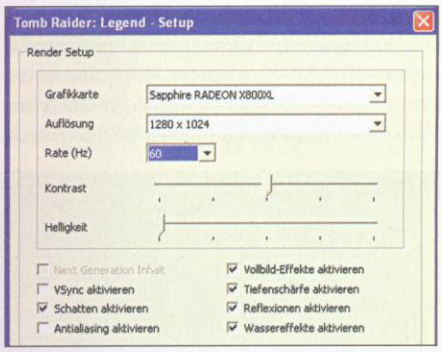
Spielerisch orientiert sie sich an alten Glanztaten, technisch an der Zukunft.
Die Rede ist von der bekanntesten Spieleheldin aller Zeiten – Lara Croft.

Tomb Raider Legend kommt in gleich zwei Versionen auf die heimische Festplatte: Normal und »Next Generation«, eine aufgemotzte Version für Highend-Rechner. Dadurch belegt das Spiel spektakuläre 9,0 GByte. Es gibt keine Möglichkeit, das »Next Generation«-Paket bei der Installation abzuwählen.

Auch bei Laras siebtem Abenteuer gilt: Installieren Sie einen aktuellen Grafiktreiber. Zusätzlich sollten Sie das Spiel unbedingt auf die neuste Version patchen (Patch auf unserer DVD). Trotzdem können die Highend-Inhalte selbst auf starken Rechnern Ruckler verursachen. Eidos arbeitet derzeit an einem Update.

Sofern Sie eine alte Soundkarte besitzen, besteht die Möglichkeit, dass der Mauszeiger verschwindet und das Spiel nach dem Start einfriert. In dem Fall müssen Sie den Hersteller Ihrer Soundkarte kontaktieren und nach DirectX-9.0c-kompatiblen Treibern fragen.

Außerhalb des Spiels dürfen Sie über die Verknüpfung »Setup« im Startmenü Einstellungen vornehmen, falls **Legend** aufgrund falsch gewählter Optionen den Start verweigert.





1 Im diesem Menü wählen Sie **Auflösung** und Bildwiederholfrequenz. Eine reduzierte Auflösung sorgt für enormen Performance-Zuwachs. Da selbst 800 mal 600 Bildpunkte keine spielerischen Nachteile zu Folge haben, können Sie hier ideal Leistung einsparen.

2 Der **Widescreen**-Modus macht nur auf 16:9-Displays Sinn. Bei den üblichen 4:3-Computermonitoren ist das Bild sonst gestaucht. Damit hat der Punkt für die Meisten keine Bedeutung – lassen Sie ihn abgeschaltet. Auf die Leistung hat er übrigens keinerlei Einfluss.

3 Hier aktivieren Sie die **Next Generation**-Inhalte. Hochauflösende Schatten, HDR-Rendering und weitere Features lassen das Geschehen deutlich plastischer wirken. Allerdings nur, wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die Shader Model 3.0 unterstützt (ab Geforce 6 und Radeon X1300). Von sämtlichen Grafikoptionen beansprucht dieser Punkt die Grafikpower am stärksten. Selbst auf Highend-Maschinen kann es zu Rucklern kommen. Bei Problemen sollten Sie ihn abschalten. Tomb Raider Legend sieht auch so gut aus.

4 Die **Vollbild-Effekte** verstärken mit Hilfe der so genannten Bloom-Technik Lichtquellen. Nur ganz schwache Grafikkarten kommen hier arg ins Straucheln. Da die optische Verbesserung enorm ist, sollten Sie den Punkt nach Möglichkeit aktivieren.

5 Mit der **Tiefenschärfe** bestimmen Sie, ob die Engine weiter hinten liegende Texturen scharf zeichnet. Wenn Sie eine etwas verwaschene Optik verschmerzen können: Verzichten Sie ruhig darauf. So entlasten Sie ältere Grafikkarten etwas.

6 Das **Vollbild-Antialiasing** behebt störende Treppeneffekte, kostet aber mindestens 20 Frames. Trotzdem sollten Sie den Punkt aktivieren. Reduzieren Sie lieber die Auflösung oder stellen Sie die Tiefenschärfe ab, wenn die Grafik ins Stocken gerät.

7 Laras **Schatten** verhält sich mitunter etwas merkwürdig: Manchmal verschwindet er, dann taucht er urplötzlich gleich zweimal wieder auf. Immerhin kostet er kaum Performance. Lassen Sie ihn eingeschaltet, auch wenn sich der optische Vorteil in Grenzen hält.

8 Damit können Sie **Spiegelungseffekte** ein- oder ausstellen. Ab einem mittelstarken System merken Sie im Punkt Leistung kaum einen Unterschied. Lediglich alte Rechner mit wenig Videospeicher machen Probleme. Probieren geht hier über Studieren.

9 Bei aktivierten **Wassereffekten** gibt's nette Welleneffekte, sobald Lara in einen Tümpel hüpft. Außerdem verhält sich das Nass realistischer. Schalten Sie diese Option also ruhig ein, zumal die Grafikkarte bei der Effektberechnung nicht sonderlich beansprucht wird.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

Grafikkarte Geforce 4, Radeon 8500
CPU 1,6 GHz RAM 512 MB

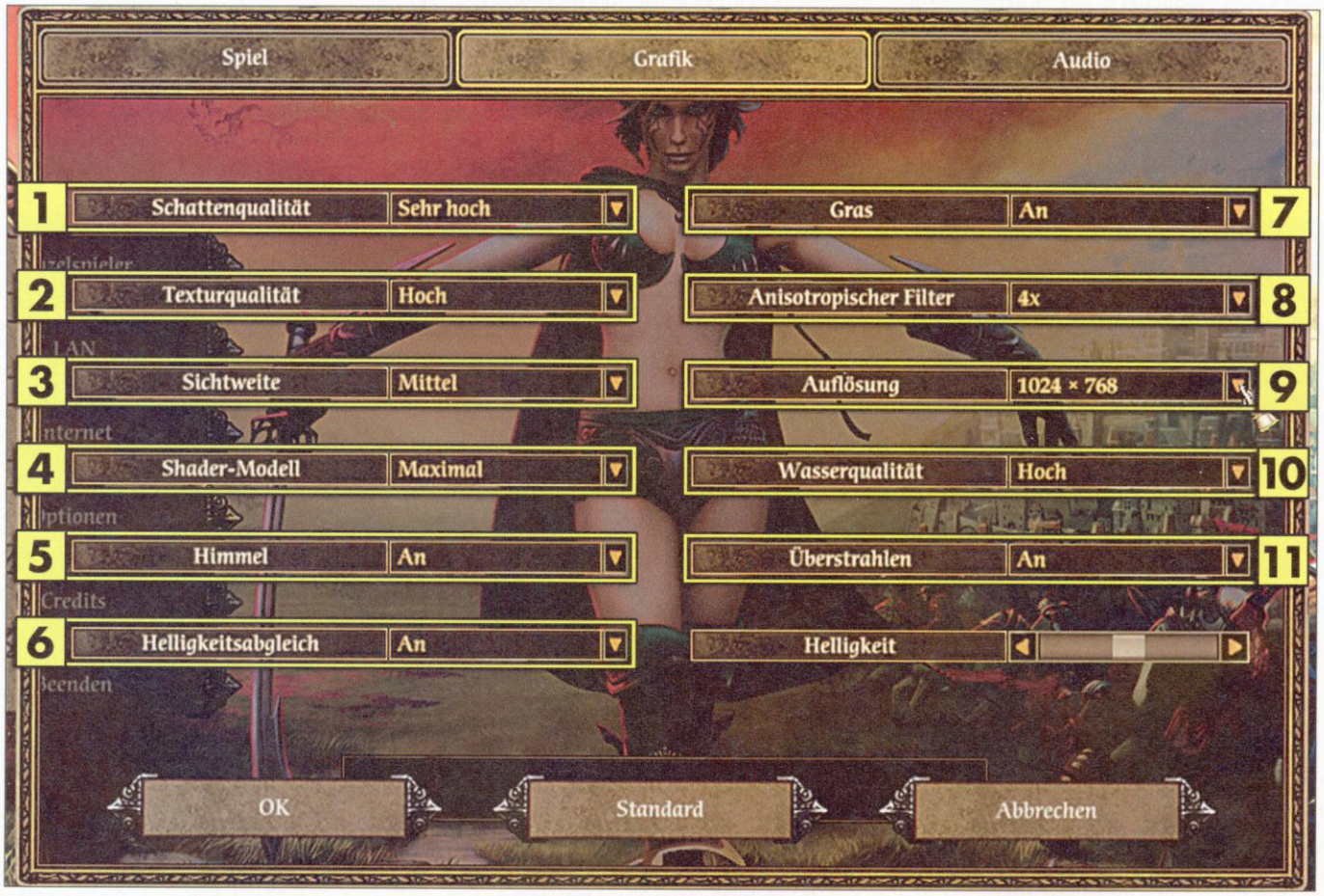
Grafikkarte Geforce 4, Radeon 8500
CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

Grafikkarte Geforce 7800, Radeon X1800
CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

SPELLFORCE 2

Spellforce 2 ist die geniale Vermengung von Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Auch in punkto Optik überzeugt uns der Titel auf ganzer Linie.

Installieren Sie unbedingt den aktuellsten Grafikkartentreiber! Sonst startet **Spellforce 2** auf manchen Systemen nicht. Möglicherweise macht der »Chuck-Patch« von Ati für **Oblivion** Probleme, im Zweifelsfall sollten Sie ihn einfach über Systemsteuerung/Software entfernen. Falls Ihnen die Intro-Videos auf den Geist gehen, begeben Sie sich vom Spieleverzeichnis aus in den Unterordner base/video. Benennen Sie die Dateien »prelude_0.bik« bis »prelude_4.bik« um, dann werden die Filmchen nicht mehr angezeigt. Fürs Antialiasing (Kantenglättung) fehlt eine Option im Grafikmenü; Sie müssen es daher bei den Treibereinstellungen Ihrer Grafikkarte aktivieren.



1 Die **Schattenqualität** hat geringen Einfluss auf die Bildqualität, zieht aber ordentlich Leistung. Wenn Sie einen schwächeren Rechner besitzen, können Sie hier eine große Menge an Frames wettmachen, ohne viel Atmosphäre einzubüßen. Schalten Sie sie ruhig ab.

2 Umgekehrt verhält es sich mit der **Texturqualität**, sie bestimmt den Detailgrad von Objekten und Einheiten im Spiel. Ihre Auswirkung auf die Performance ist moderat. Für die Option »Sehr Hoch« sollte Ihr Videospeicher mindestens 256 MByte betragen.

3 Die **Sichtweite**-Einstellung ist dann wichtig, wenn Sie häufig aus der Verfolgerperspektive spielen. Stellen Sie sie vorläufig auf »Hoch«. Zwar sehen Sie dann Gebäude später, Feinde sind trotzdem auf weite Sicht erkennbar. »Mittel« ist nicht empfehlenswert.

4 Wenn Sie statt »Maximal« die Option »1.1« wählen, fehlen Schatten, Gräser, Wasserdarstellung und **Überstrahleffekte**. Das bringt einen großen Geschwindigkeitsvorteil. Spellforce 2 sieht dann aber bedeutend schlechter aus. Nur für schwache Rechner eine Option.

5 Den Himmel sehen Sie, wenn Sie aus der Verfolgerperspektive spielen. Er beansprucht die Grafikkarte recht stark. Sobald Sie ihn abschalten, gibt's keine Wolkenanimationen mehr, dafür ein flotteres Spiel. Da er nett aussieht, sollten Sie ihn probeweise aktivieren.

6 Der **Helligkeitsabgleich** verändert die Helligkeit des Spiels in Echtzeit je nach einfallendem Licht, abhängig von Sonnenstrahlen und Schatten. Er bringt den Überstrahleffekt besonders gut zur Geltung. Daher sollten Sie ihn nur bei starkem Ruckeln ausschalten.

7 Sofern Sie die **Schattenqualität** ausgeschaltet haben, brauchen Sie sich ums Gras leistungsmäßig keine großen Gedanken zu machen. Schalten Sie es ruhig an, ein bisschen Grün ist gut für die Optik.

8 Ab einer Geforce 6600 GT sollten Sie den **anisotropischen Filter** zur Verbesserung der Texturenschärfe unbedingt aktivieren! Wir empfehlen die Einstellung »8x«. Selbst auf schwächeren Systemen ist die Einstellung »4x« lohnenswert. Experimentieren Sie ruhig.

9 Die **Auflösung** hat wenig Einfluss auf das Spieltempo. Wenn Spellforce 2 bei 1.024 mal 768 Bildpunkten nicht flüssig läuft, tut es das bei 800 mal 600 auch nicht.

10 Bei hoher Wasserqualität spiegelt das Wasser die Umgebung. »Normal« ist flotter, dafür reflektiert das Wasser nur Licht.

11 Der Punkt »Überstrahlen« lässt helle Bildbereiche intensiver leuchten. Der Effekt sorgt insbesondere in Verbindung mit dem Helligkeitsabgleich für ein großes Plus in Sachen Atmosphäre.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

Grafikkarte Geforce 3,Radeon 7000
CPU 1,4 GHz RAM 512 MB

Grafikkarte Geforce 6600, Radeon X700
CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

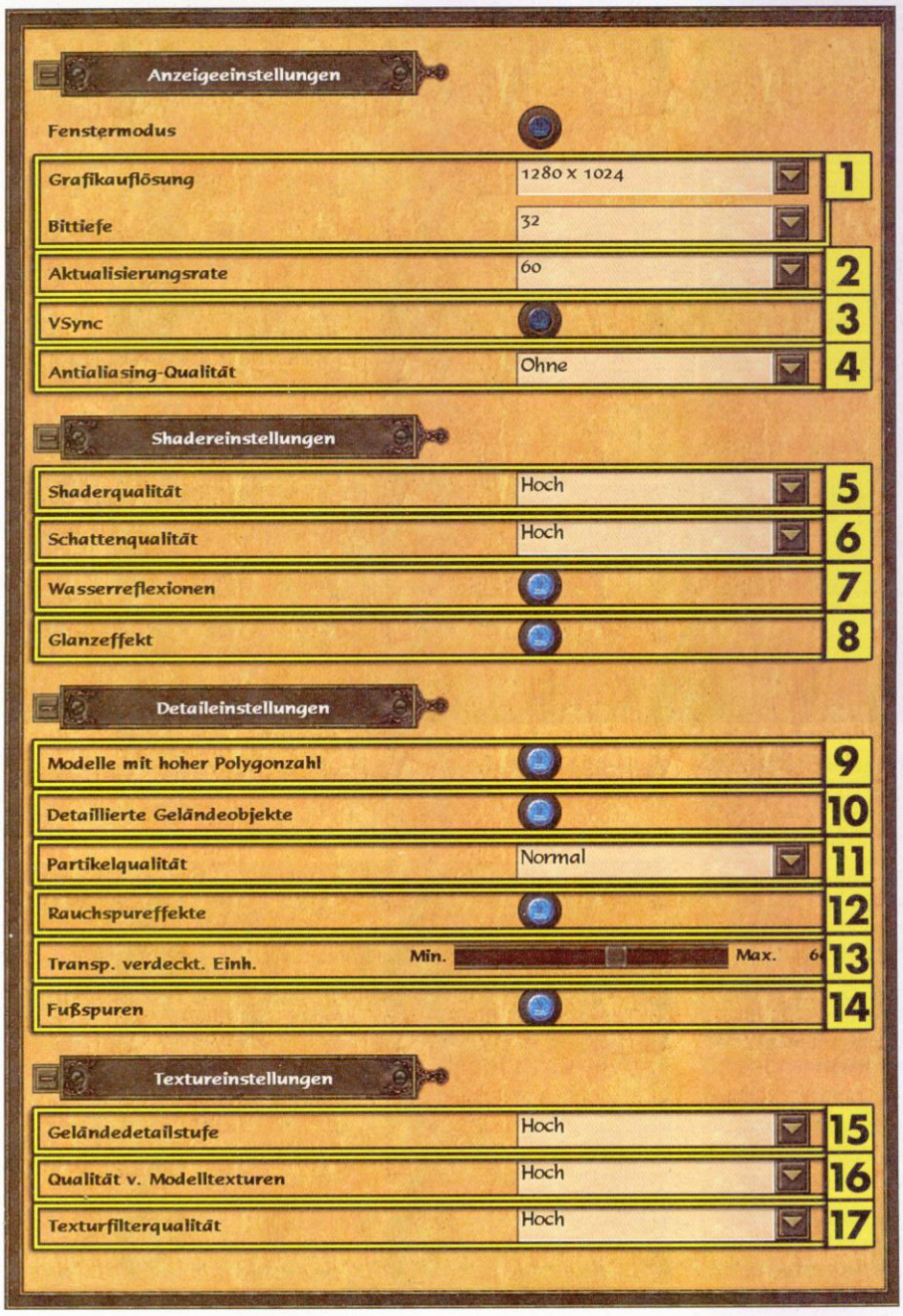
Grafikkarte Geforce 7800, Radeon X1800
CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

AGE OF EMPIRES 3

»America the Beautiful« heißt ein US-Schlager. Damit Sie ihn auch bei Ihrem Feldzug in Age of Empires 3 anstimmen können, sollten Sie unsere Tipps beherzigen.

Age of Empires 3 gehört zu den schönsten, aber auch hardwarehungrigsten Strategiespielen. Bei bis zum Anschlag aufgedrehten Details gehen selbst Highend-PCs in die Knie. Sobald dazu noch die Auflösung 1.600x1.200 aktiviert ist, wird **Age 3** aufgrund schwerster Grafikfehler unspielbar. Daher sollten Sie nur bei allerneusten Grafikkarten mit 512 MByte Video-RAM sämtliche Optionen ausfahren. Generell haben Sie übrigens mit einer Nvidia-Karte leichte Geschwindigkeitsvorteile.

Auf Radeon-Karten gibt's unter Umständen ein paar Probleme mit der Schattendarstellung. Da Microsoft nach Erscheinen von **Age 3** einige Patches veröffentlicht hat, sollten Sie das Spiel zuerst auf den neusten Stand bringen. Das erledigen Sie am einfachsten, wenn Sie bei bestehender Internetverbindung im Menü »Hilfe und Tools« den Punkt »Spiel aktualisieren« wählen. Sofern Sie keine Internetverbindung besitzen, finden Sie das Flickwerk natürlich auch auf unserer DVD.



1. Die optimale **Auflösung** hängt von der Anzahl der Farben ab. Bei 24 Bit ist eine hohe Auflösung von 1.280 mal 1.024 Pixel auch auf mittleren Karten kein Problem; »32 Bit« benötigt ein aktuelles Topmodell und liefert die beste Qualität.
2. Die **Bildrate** stellen Sie abhängig vom Monitor ein. Bei TFTs liegt der Wert bei 60 Hertz. CRTs vertragen bis zu 100 Hertz.
3. Die **vertikale Synchronisation** verbraucht viel Leistung. Schalten Sie sie ab; Verzögerungen treten ohnehin äußerst selten auf.
4. Deaktivieren Sie die **Kantenglättung**. Nur Besitzer eines SLI- oder Crossfire-Systems können den Leistungseinbruch ausgleichen.
5. Auf mittleren und kleinen Systemen wählen Sie »Hoch«. Bei »Sehr hoch« benötigen Sie eine Karte, die **Shader** Model 3.0 unterstützt.
6. Die **Schatten** sind Spielbremse schlechthin. Wenn Sie sie auf »Niedrig« stellen, gewinnen Sie bis zu 50 Prozent mehr Leistung.
7. Ebenfalls enorm Leistung kosten die toll aussehenden **Wasserreflexionen**. Mit einem schwachen PC sollten Sie darauf verzichten.
8. Lassen Sie den **Glanzeffekt** stets an. Er kostet wenig Rechenkraft, sorgt aber für einen ungeheuren Atmosphärebonus.
9. In Massenschlachten senkt die Berechnung vieler **Polygone** die Leistung. Schaffen Sie Abhilfe, indem Sie die Option abschalten.
10. Die **Detail-Geländeobjekte** kosten kaum Frames, verschönern die etwas sterile Umgebung aber. Lassen Sie sie also eingeschaltet.
11. Damit stellen Sie die Qualität umherfliegender **Objekte** wie etwa Trümmer ein. Der Wert »Hoch« ist bei den meisten PCs ideal.
12. Schalten Sie die **Rauchspureffekte** auf jeden Fall ein. Rauch sieht so bedeutend besser aus. Kostet kaum Leistung.
13. Der Regler bestimmt, wie stark **verdeckte Einheiten** sichtbar sind. Auf alten Karten sollten Sie ihn ins untere Drittel bugsieren.
14. Entscheiden Sie, ob Sie **Fußspuren** optisch attraktiv oder eher störend finden. Auf die Performance haben sie nur wenig Einfluss.
15. Besonders, wenn Sie nah heranzoomen, ist eine hohe **Geländedetailstufe** vorteilhaft. Stellen Sie sie in jedem Fall auf »Hoch«.
16. Niedrige Details fallen bei **Nahansicht** unangenehm auf. 256 MByte Video-RAM sind bei einer hohen Einstellung sehr von Vorteil.
17. Setzen Sie auch hier die Einstellung stets auf »Hoch«. Sparen Sie lieber bei den Punkten 2 und 9, Ihr Auge wird es Ihnen danken.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

Grafikkarte Geforce 3, Radeon 9200
CPU 1,8 GHz RAM 512 MB

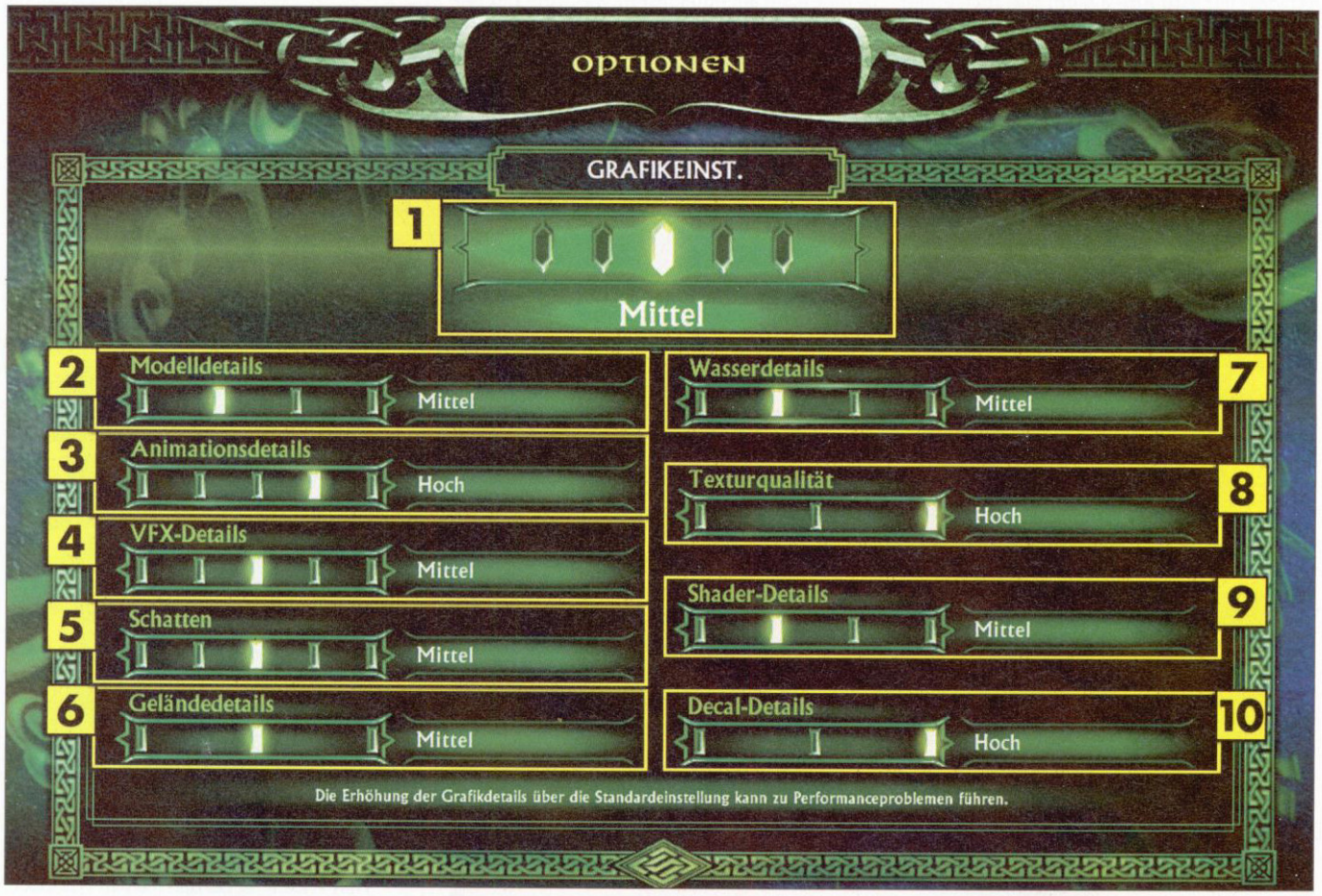
Grafikkarte Geforce 6600 GT, Radeon 9800 Pro
CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

Grafikkarte Geforce 7800, Radeon X850
CPU 3,2 GHz RAM 2,0 GB

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Im Kino sind Hobbits, Zauberer und Elben Geschichte. Auf dem PC tobt der Ringkrieg weiter. Wir zeigen Ihnen, wie er noch bombastischer wird.

Damit **Schlacht um Mittelerde 2** nicht ruckelt, bedienen sich die Entwickler eines einfachen Tricks: Sobald die Framerate unter 30 Bilder pro Sekunde sackt, regelt das Spiel die Geschwindigkeit automatisch herunter. Die Sache hat nur einen Haken: Zwar läuft das Geschehen subjektiv gesehen flüssig, durch die verlangsamten Kämpfe spielt es sich aber deutlich zäher. **Schlacht um Mittelerde 2** profitiert von sehr viel RAM. 1,0 GByte sollten es mindestens sein, ideal sind gleich 2,0 GByte. Antialiasing und den anisotropischen Filter müssen Sie direkt im Grafiktreiber aktivieren. Letzterer bringt interessanterweise keine großen Vorteile – lassen Sie ihn ruhig ausgeschaltet.



1 Wenn Sie sich nicht groß mit Details herumschlagen wollen, können Sie einen generellen **Qualitätswert** festlegen. Für ein optimales Ergebnis sollten Sie sich aber die einzelnen Optionen vorknöpfen. Die Bildschirmauflösung stellen Sie im Menü »Einstellungen« ein.

2 Ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600 sollten Sie die **Modelldetails** auf »Hoch« stellen. Der optische Gewinn ist beim Zoomen enorm, die Anforderung an die Hardware moderat. Reduzieren Sie stattdessen die Auflösung auf 1.024 mal 768 Bildpunkte.

3 Anders verhält es sich mit den **Animationsdetails**. Gerade in Massenschlachten geht die Framerate in den Keller, sofern Sie nicht mindestens eine Geforce 6800 GT oder Radeon X1600 haben. Bei älteren Karten sollten Sie die Einstellung »Mittel« wählen.

4 Hinter den **VFX-Details** verbergen sich Zaubereffekte, Funkenflug und dergleichen mehr. Auch ein schwaches System verkraftet problemlos eine hohe Einstellung. Ab einer Geforce 6600 GT oder Radeon X800 können Sie die Spezialeffekte getrost voll aufdrehen.

5 Selbst auf pfeilschnellen Systemen sollten Sie den Regler auf »Mittel« stellen. Dann werden zwar nicht alle **Schatten** in Echtzeit berechnet, Ihnen bleibt aber der grobe Pixelbrei erspart, den eine hohe Einstellung nach sich zieht. Zusätzlich gibt's mehr Leistung.

6 Auf älteren Systemen sollten Sie sich auf eine mittlere Einstellung beschränken. Der **Boden** hat dann weniger Details und wirkt unscharf. Das ist trotzdem ein guter Kompromiss zwischen Aussehen und Leistung. Ansonsten wählen Sie »Hoch«.

7 Da Sie auch mit Schiffen unterwegs sind, empfehlen wir einen möglichst hohen Wert. Allerdings wird die Grafikkarte bei der **Wasserberechnung** stark belastet. Auf älteren PCs probieren Sie die Einstellung »Mittel«. Hässlich ist das Wasser trotzdem nicht.

8 Setzen Sie die **Texturqualität** nach Möglichkeit immer auf »Hoch«. Mindestens 256 MByte Videospeicher sind natürlich von Vorteil, das Spiel läuft aber auch mit weniger recht flüssig. Der optische Gewinn ist enorm. Bei Problemen reduzieren Sie die Auflösung.

9 Eine ähnliche Vorgehensweise empfehlen wir bei den **Shader-Details**, da Sie Ihre Grafikkarte sonst um ihre technischen Möglichkeiten berauben. Ab einer Geforce 6600 GT oder Radeon X800 stellen Sie den Wert auf »Sehr hoch«, darunter reicht »Hoch« aus.

10 **Decals** sind Splitter, Trümmer und Funken von Objekten. Wenn Sie nah an Kämpfe heranzoomen, sinkt die Framerate etwas, allerdings nicht dramatisch. Drehen Sie die Details also zunächst voll auf. Bei argen Rucklern können Sie sie immer noch reduzieren.

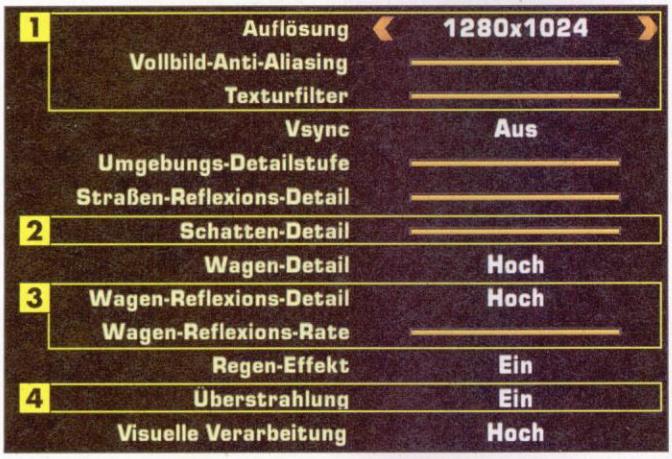
SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

- Grafikkarte Geforce 3, Radeon 7500 — CPU 1,4 GHz — RAM 256 MB
- Grafikkarte Geforce 6600 GT, Radeon 9800 Pro — CPU 2,5 GHz — RAM 512 MB
- Grafikkarte Geforce 6800 Ultra, Radeon X850 — CPU 3,2 GHz — RAM 1,0 GB

NFS MOST WANTED

Brechen Sie alle Rekorde: Mit ein paar Kniffen im Optionsmenü wird das Rasen schneller und schöner. Nur Ihr Auto müssen Sie selber tunen!

Erster Schritt: Stellen Sie Auflösung, Texturfilter und Antialiasing (1) möglichst hoch ein. Nur ganz schwache Karten machen hier schnell schlapp, der optische Gewinn ist dabei enorm. Für mittlere Maschinen empfehlen wir eine Auflösung von 1.024 mal 768 Bildpunkten. Die Antialiasing- und Texturfilter-Regler gehören ins obere Drittel. Ab einer Geforce 6800 Ultra beziehungsweise einer Radeon X850 drehen Sie alles voll auf.



Die vertikale Synchronisation (»Vsync«) schalten Sie nur bei starken Bildproblemen ein, da sie zuviel Leistung kostet. Umgebungs- und Straßen-Reflexion-Details beanspruchen den Rechner ebenfalls recht stark. Stellen Sie beide Regler zunächst auf ein Drittel. Solange Sie keinen Geschwindigkeitsverlust bemerken, regeln Sie sie nach und nach höher.

Ein ganz wichtiger Punkt: der Schatten-Detailgrad (2). Sie sparen bequem Grafikreserven, wenn Sie ihn weiter unten ansetzen.

Der Lack ist ab

Enorme Geschwindigkeitsvorteile bekommen Sie, wenn Sie die Wagen-Reflexionseinstellungen (3) komplett abschalten. Allerdings sehen die Boliden so deutlich unspektakulärer aus. Wir empfehlen, die Probe aufs Exempel zu machen und sich langsam an den optimalen Wert heranzutasten. Ebenfalls nicht ratsam ist das Reduzieren des Wagen-Detailgrads. Ab einer Geforce 6600 GT ist der Wert »Hoch« allemal drin.

Der Regen-Effekt ist zwar ein Zuckerl fürs Auge, für schwache Karten aber ein Problem: Bei einsetzendem Schlechtwetter kann Sie das einhergehende Ruckeln den Renngewinn kosten. Bei aktivierter Überstrahlung (4) leuchten Lichtquellen intensiver. Neuere Grafikkarten kommen mit dem Effekt übrigens besser zurecht.

Letzter Punkt: die visuelle Verarbeitung. Stellen Sie sie möglichst hoch, sonst sehen Wagen und Umgebung deutlich schlechter aus.

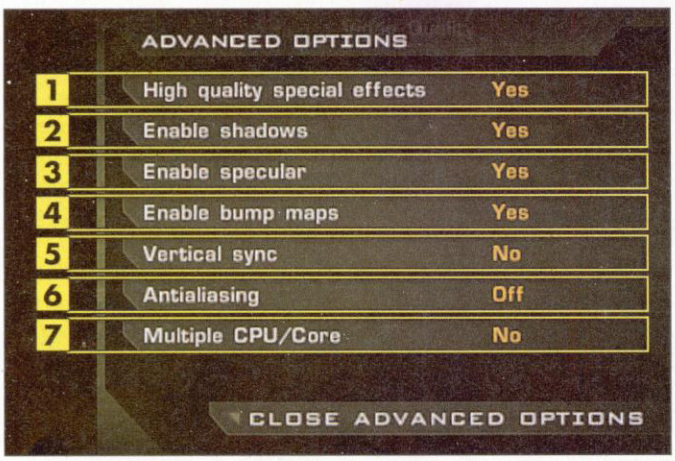
SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

- Grafikkarte Geforce 3, Radeon 7500 — CPU 2,0 GHz — RAM 512 MB
- Grafikkarte Geforce 6800 GT, Radeon X850 XT — CPU 3,0 GHz — RAM 1,0 GB
- Grafikkarte Geforce 7800, Radeon X1800 — CPU 4,0 GHz — RAM 1,0 GB

QUAKE 4 (DT.)

Spielerisch bietet Quake 4 kaum Neues. Grafisch setzt es dagegen Maßstäbe. Wir verraten, wie die meisterhafte Engine auf Ihrem Rechner am besten läuft.

Quake 4 hat einen Regler, mit dem Sie die generelle Grafikqualität bestimmen können. Bei einer Uralt-Grafikkarte mit 64 MByte Video-RAM sollten Sie hier »Low Quality« wählen, sonst läuft der Kampf zwischen Strogg und Menschen nur in extremer Zeitlupe ab. Ab »High Quality« sollte Ihre Grafikkarte ein Speichervolumen von mindestens 256 MByte besitzen. Der Spitzenwert »Ultra Quality« ist nur dann empfehlenswert, wenn Ihre Karte 512 MByte zur Verfügung hat, da sämtliche der aufwändigen Texturen unkomprimiert dargestellt werden.



Detaileinstellungen

Beim Ändern vieler Optionen verlangt **Quake 4** einen Neustart. Der ist extrem zeitaufwändig und belastet Ihr Nervenkostüm. Vor allem, wenn Sie experimentieren wollen. So ersparen Sie sich das Prozedere: Drücken Sie gleichzeitig Ctrl, Alt und ↵. Im nun erscheinenden Konsolenfenster tippen Sie den Befehl **vid_restart** ein und bestätigen mit Enter↵. Damit starten Sie die Engine neu, ohne das Spiel zu verlassen.

Die Auflösung von **Quake 4** hat beachtlichen Einfluss auf die Geschwindigkeit. Sie sollten sich hier zunächst auf 1.024 mal 768 Bildpunkte beschränken. Mithilfe des Menüs »Advanced Options« können Sie viel Leistung herauskitzeln: Lassen Sie die Punkte **1** und **4** eingeschaltet, da sie keinen Einfluss auf die allgemeine Performance haben. Anders sieht es aus, wenn Sie Schatten (2) und Antialiasing (6) abstellen. Fehlende Schatten kosten jedoch viel Atmosphäre. Mit »Enable Specular« (3) bestimmen Sie, ob metallene Oberflächen die Umgebung reflektieren; die Grafikkarte kann insbesondere bei hohen Auflösungen in Schwitzen geraten. Die Option »Vertical Sync« (5) ist wie immer nicht zu empfehlen. Punkt **7** aktivieren Sie nur, wenn Sie einen Zweikern-Prozessor besitzen. Das Spiel profitiert bei Physikberechnungen von der »doppelten« CPU.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

Grafikkarte Geforce 3, Radeon 7500
CPU 2,0 GHz RAM 256 MB

Grafikkarte Geforce 6600 GT, Radeon 9800
CPU 2,5 GHz RAM 512 MB

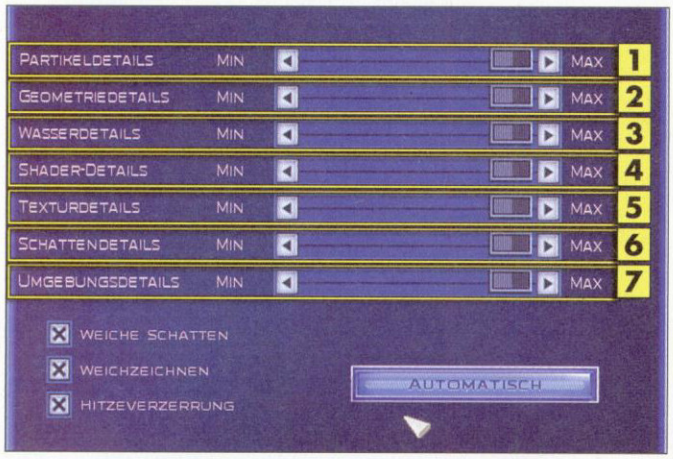
Grafikkarte Geforce 6800 Ultra, Radeon X850
CPU 3,2 GHz RAM 1,0 GB

EMPIRE AT WAR

Spannende Planetenschlachten und tolle Präsentation: Empire at War ist ein Fest für Sternenkrieg-Fans. Bringen Sie die Grafik auf Lichtgeschwindigkeit!

Empire at War beansprucht den Hauptprozessor Ihres PCs sehr stark. Unter 2,0 GHz haben Sie auch mit einer potenten Grafikkarte keinen Spaß, noch besser sind mindestens 2,5 GHz.

Das Runterdrehen der Auflösung bringt Ihnen keinen Geschwindigkeitsvorteil, 1.024 mal 768 Bildpunkte sind auch für schwache Karten eine gute Wahl. Werfen Sie lieber einen Blick in die erweiterten Grafikeinstellungen. Den Punkt Partikeldetails (**1**) sollten Sie möglichst pfleglich behandeln, da es bei **Empire at War** auf Planetenoberflächen häufig zu gigantischen Massenschlachten kommt. Die höchste Stufe sollten Sie nur mit einer starken Grafikkarte und einem Prozessor ab 3,2 GHz anpeilen. Die Geometriedetails (**2**) sind anspruchsloser. Ab einer Geforce 6600 GT oder Radeon X700 ist »Maximal« kein Thema. Gleiches gilt für die Wasserdetails (**3**); nur alte Grafikkarten haben damit Probleme.



Die ruckelnde Seite der Macht

Die Shader-Details (**4**) sollten Sie nach Möglichkeit voll aufdrehen. Die Option beeinflusst sämtliche andere Einstellungen. Benutzen Sie lieber die anderen Regler. Sie können **Empire at War** aber auf Performance trimmen, indem Sie den Regler auf die niedrigste Stufe stellen.

Sofern Ihre Grafikkarte 256 MByte Video-RAM besitzt, drehen Sie die Texturdetails (**5**) getrost ganz auf. Der Leistungseinbruch hält sich in Grenzen. Für die Schattendetails (**6**) empfehlen wir eine mittlere Einstellung; ab einer 3,0-GHz-CPU und einer Radeon X850/Geforce 6800 Ultra den Maximalwert. Der letzte Punkt Umgebungsdetails (**7**) sorgt lediglich auf alten Karten für starke Leistungsschwankungen. Sofern Ihre Karte nicht Marke Asbach Uralt ist, sollten Sie keine Probleme haben.

Wenn Sie lediglich mit Onboard-Sound spielen, dann sollten Sie die EAX-Funktion abstellen. Die belastet Ihre CPU sonst unnötig.

SO LÄUFT'S AUF IHREM PC

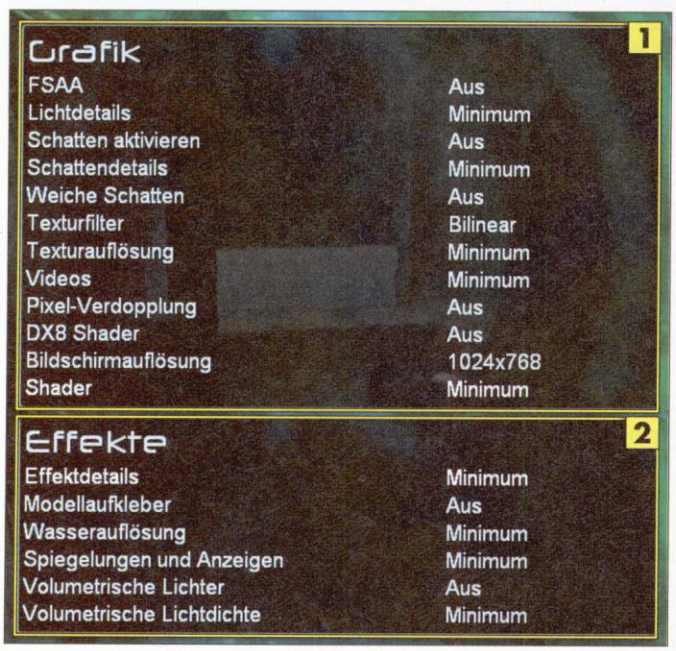
Grafikkarte Geforce 5900, Radeon 9500
CPU 1,4 GHz RAM 256 MB

Grafikkarte Geforce 6600 GT, Radeon 9800 Pro
CPU 2,2 GHz RAM 512 MB

Grafikkarte Geforce 7800 GTX, Radeon X1800
CPU 3,2 GHz RAM 1,0 GB

FEAR

Ein geheimnisvolles Mädchen, ein finsterer Vampir: Fear ist einer der stimmungsvollsten Grusel-Shooter. So spielt er sich am Schönsten.



Das Menü in **Fear** ist etwas verwirrend aufgebaut: Die Einstellungen zur Grafik sind in Unterbereiche verschachtelt. Wir beschränken uns auf »Grafik« (**1**), da Sie dort die mächtigsten Optionen finden.

Die gewählte Auflösung hat massive Auswirkung auf die allgemeine Performance. Nur mit einem sehr leistungsstarken System sollten Sie Auflösungen über 1.024 mal 768 Bildpunkten wählen. Das gilt besonders dann, wenn Sie den Punkt FSAA (Kantenglättung) auf »An« stellen. Bei den Lichtdetails sollten Sie sich auf »Medium« beschränken – ein Unterschied zu »Maximum« ist mit bloßem Auge nicht zu erkennen. Schatten haben einen wichtigen Anteil an der gruseligen Atmosphäre des Spiels. Lassen Sie die in jedem Fall eingeschaltet. Bei Problemen reduzieren Sie einfach den Detailgrad und verzichten auf die Option »Weiche Schatten«. Je mehr Videospeicher Sie besitzen, desto höher können Sie mit den Textureinstellungen gehen. Bei 128 MByte Video-RAM sollten Sie sich jedoch auf »Minimum« beschränken.

Schwachbrüstige Systeme profitieren auf Kosten der Bildqualität von der Pixel-Verdopplung. Gleiches gilt für die Option DX8-Shader: **Fear** verzichtet dann komplett auf anspruchsvolle DirectX-9.0-Funktionen. Mit der Option »Shader« stellen Sie letztlich ein, wie stark das Spiel das Potenzial Ihrer Grafikkarte ausnutzt, um unterschiedlichste Effekte zu berechnen. Deren Detailgrad bestimmen Sie im Menü »Effekte« (**2**). Je höher die Einstellungen, desto größer die Wahrscheinlichkeit störender Ruckler.

PC 160 Headset
Sennheiser



- Professionelles Gaming-Headset in geschlossener Bauform
- Für den eSport-Einsatz optimiert
- Mit schwenkbarem Mikrofon
- Verfügt über ein Noise Cancelling-Mikrofon, Inline-Lautstärkeregelung, Stummschaltung, weiche Ohrkissen

nur 99,90 EUR

Mousepads Series
Nova

Testsiege und Kaufempfehlungen



- Brandneues High-End Gaming Pad
- Hochpräzise neuentwickelte Oberfläche für schnelle und exakte "Moves"
- Kompatibel zu allen Mausarten (Kugel, Laser, Optical Sensor)
- "Killer" Mousepad: 330 x 325 x 2,5 mm
- "Winner" Mousepad: 225 x 225 x 2,5 mm

ab 15,90 EUR

PC-COOLING.de
HARDWARE AM LIMIT

PC-COOLING.CH PC-COOLING.FR

Ihre persönlichen Vorteile!

- Versandkostenfreie Lieferung ab 50,00 EUR Auftragswert*
- Individuelle Zahlungsmöglichkeiten inklusive Kreditkarte
- Kostenfreier Retourenservice
- Sofortaustausch bei berechtigten Garantieansprüchen
- Sicherheit (SSL-Verschlüsselung)

* bei Bestellung per Vorkasse

Hotline: 04392/91 61 0

Professional Gaming Gear

5L Mousepad
Steelpad



- High-End Präzisionsmousepad bestehend aus fünf verschiedenen Materialien
- Vergrößerte Oberfläche ideal für ausschweifende "Moves"
- Kompatibel zu allen Mausarten (Kugel, Laser, Optical Sensor)

nur 37,90 EUR

PC 130 Headset
Sennheiser



- Hochwertiges PC-Multimedia Headset
- Im superleichten, komfortablen Design
- Optimiert für Spracherkennung, Internet-Telefonie, VoIP und Musikwiedergabe
- Flexibel anpassbare Ohrkissen garantieren ganztägigen Tragekomfort

nur 39,90 EUR

Pro Gamer Command Unit
Saitek



- Neuartige Gaming Steuerung für eine höhere Spielgeschwindigkeit
- Ergonomisch für die linke Hand designed
- Dreifache Moduswahl für die Programmierung von 144 Befehlen
- Zahlreiche Hintergrundbeleuchtungen

nur 32,90 EUR

Dies ist nur ein Auszug aus unserem umfangreichen Produktangebot. Weitere High-End-Produkte diverser Anbieter finden Sie in unserem Webshop WWW.PC-COOLING.DE. Alle Angaben vorbehaltlich evtl. Irrtümer und Änderungen. Alle Preise inkl. USt.

Silverstone | Thermalright | Zalman | ebmpapst | Y.S. Tech | Sennheiser | Lian Li | Enermax | Steel | Cooltek | Arctic Silver | Icemat

PC-COOLING GmbH | Eichenallee 3 | 24589 Nortorf | Tel. 04392-91 61 0 | Fax 04392-91 61 14 | info@pc-cooling.de



SHUTTLE XPC P 2500G

Luxuriöser und extrem schneller Mini-PC mit guter Ausstattung.

Hardware-Kategorie: Komplett-PC

Auf den ersten Blick wirkt der **P 2500G** nicht gerade wie ein Leistungssieger. Doch hinter dem zwergenhaften Shuttle-Gehäuse verbergen sich gewaltige Kräfte. In Sachen CPU setzt Shuttle auf den Athlon 64 FX-60, einem der stärksten (und teuersten) Zweikern-Prozessoren aus dem Hause AMD. Für die Grafik zeichnet eine Radeon X1900 XTX verantwortlich, das derzeitige Topmodell von Ati. Satte 2,0 GByte DDR-Speicher, eine Festplatte mit 250 GByte Kapazität und 7.1-Soundchip von Via vervollständigen die dicke Ausstattung.

Kleines Kraftpaket

In unserer leistungsoptimierten Konfiguration ist der Würfel kein Leisetreter. Insbesondere bei hoher Inanspruchnahme melden sich CPU- und Grafikkartenlüfter lautstark zu Wort. Unterm Schreibtisch platziert fällt der Geräuschpegel aber nicht mehr stark ins Gewicht. Vor allem, wenn Grafik-Schwergewichte wie **Oblivion** oder **Spellforce 2** bei hohen Qualitätseinstellungen in einer Auflösung von 1.280 mal 1.024 Pixel butterweich und ohne spürbare Ruckler über den Monitor gleiten.

In Sachen Komfort hat Shuttle ebenfalls nicht gespart: An der Front sitzen zwei USB-Ports, Firewire- und Soundschnittstellen sowie ein Multi-Kartenleser. Der integrierte Brenner beschreibt Double-Layer-Medien mit bis zu 16-facher Geschwindigkeit. Sämtliche Treiber sind auf dem aktuellen Stand, Windows XP ist nach wenigen Minuten einsatzbereit.

Ein naturgemäßer Nachteil von Mini-PCs ist die beschränkte Erweiterbarkeit. Der Einbau einer zusätzlichen PCI-Karte ist unmöglich, da das entsprechende Lüftergitter bereits von der Grafikkarte belegt wird. Immerhin dürfen Sie die Ausstattung auf der Homepage von Shuttle Ihren Wünschen anpassen und auch anschließend bestellen. Aber nur, wenn Sie ca. 3.400 Euro auf der hohen Kante haben.

Simon Fistrich

XPC P 2500G

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		3.400 Euro (beschriebene Konfiguration)
Hersteller		Shuttle
Internet		www.eu.shuttle.com
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	95
Aufbau/Verarb.	(30%)	80
Komponenten	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	87
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 3 (von 15 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Ein teurer Spieler-Traum: Fürs gleiche Geld bekommen Sie einen noch mächtigeren, dafür aber nicht so kompakten Desktop-PC.«

86



EVGA E-GEFORCE 7600 GS

Preiswerte Mittelklasse-Grafik für Mittelklasse-Ansprüche.

Hardware-Kategorie: PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro

Erinnern Sie sich an Nvidias **Geforce 6600 GT**? Die war im letzten Jahr ein echter Dauerbrenner in der Grafik-Mittelklasse. Nach der sehr guten Nachfolgerkarte **7600 GT** (Test in PC PowerPlay 04/06) schiebt Nvidia nun ein um 70 Euro günstigeres Modell nach: die **Geforce 7600 GS** für 130 Euro. Der Chiptakt ist auf 400 MHz reduziert, der Speicher taktet mit 800 MHz. Standardmäßig sind 256 MByte RAM verbaut – mit einer Bandbreite von 128 Bit.

Das Besondere an der GS: Die Karte verzichtet auf einen Lüfter und kommt mit einer komplett passiven Kühlung aus. Damit ist sie auch für Freunde möglichst leiser Rechner eine Überlegung wert. Unser Testmodell von EVGA besitzt einen VGA- und einen DVI-Anschluss und hält sich in punkto Boardlayout streng an Nvidias Referenzdesign. Neben drei Adaptern liegt nur eine Treiber-CD mit ein paar Testversionen von Videobearbeitungssoftware in der Packung. Nette Beilagen wie Spiele oder Tools fehlen.

Leistung mit Grenzen

Dass für den geringen Preis keine absolute Spitzenleistung drin ist, dürfte jedem klar sein. Dennoch schlägt sich die **7600 GS** beachtlich. Bei manchen Spielen hält sie sogar mit der (deutlich teureren) Ati **X1600 XT** mit. Sobald hingegen Qualitätseinstellungen wie Anti-Aliasing und anisotropischer Filter ins Spiel kommen, stößt die Karte sehr schnell an ihre Grenzen. Leistungsmäßig ordnet sie sich etwa zwischen einer Ati **X800 GTO** und **X800 XL** ein. Für aktuelle Spiele reicht das zwar aus. Auf grafische Schmankerl müssen Sie jedoch verzichten, wenn Sie keine Ruckelorgien wünschen. Oder für eine potentere Karte deutlich tiefer ins Portmonee greifen. Noch ein Tipp für Sparfüchse: Die fast gleich starke Ati **X800 GTO** ist in der leicht abgespeckten Gecube-Variante rund 30 Euro billiger als unser Testmuster.

Simon Fistrich

E-GEFORCE 7600 GS

Typ		PCIe-Grafikkarte bis 250 Euro
ca. Preis		130 Euro
Hersteller		EVGA
Internet		www.evga.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	80
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	76
Ausstattung	(10%)	56
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 8 (von 26 getesteten Karten bis 250 Euro)

FAZIT

»Für den Preis gibt es zur Zeit keine schnellere Grafikkarte. Trotzdem sollten Qualitätsliebhaber ein paar Euro mehr investieren.«

78

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	820 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	390 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	730 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	350 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	300 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	300 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	ausreichend	91	90	82	73	**88**
7	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	500 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
Karten bis 250 Euro										
1	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	200 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	88	88	86	66	**86**
2	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	200 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
3	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
4	GIGABYTE **GV-RX80256D**	120 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
5	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	120 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
6	EVGA **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS	**NEU**	sehr gut	80	85	76	56	**78**
7	SAPPHIRE **RADEON X800 GT**	120 Euro	Radeon X800 GT	10/05	sehr gut	75	85	78	67	**77**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	360 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	87	89	87	78	**87**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	420 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	440 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	290 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	320 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	200 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	150 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	140 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

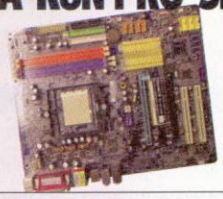
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	170 Euro
Gesamtwertung	82

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	100 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	45 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	210 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	180 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	**88**
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	220 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	230 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	**85**
5	EPOX **5NVA+SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	100 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	110 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	300 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	270 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	270 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	210 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	500 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	500 Euro	TN+Film-Display	–	gut	90	89	79	91	**88**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	520 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	88	83	88	85	**86**
3	LG **L1970H**	330 Euro	TN+Film-Display	**NEU**	gut	95	88	72	56	**83**
4	BENQ **FP91V**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	87	92	65	75	**82**
5	VIEWSONIC **VX924**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	86	92	71	55	**80**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	270 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	150 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	130 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	95 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	90 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
2	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
4	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**
5	SAMSUNG **SD-616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	75	72	90	95	**77**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-H10N**	55 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	**NEU**	sehr gut	94	93	93	95	**94**
2	LG **GSA-4167B**	45 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	**94**
3	SAMSUNG **SH-S162L**	45 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	**NEU**	sehr gut	92	92	94	83	**91**
4	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	gut	88	91	82	95	**89**
5	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets										
1	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
2	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
3	LOGITECH **Z-3**	55 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
4	JBL **CREATURE 2**	70 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
5	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	250 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	8/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	65 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	40 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	35 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	20 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	gut	78	78	79	72	**78**
4	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
5	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	85

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

LESERBRIEFE

Traumschiff PowerPlay

Hallo liebe Redaktion,
Seit der ersten Ausgabe bin ich nun treuer Leser der PC PowerPlay. Ich kaufte mir dieses Magazin aufgrund der bekannten Gesichter (von GameStar und PC Player), die mir auf der Titelseite entgegenstrahlten. »Endlich eine neue Zeitschrift mit gutem Layout, nicht zu reißerisch und gut geschriebenen Artikeln von alten Redakteuren«, dachte ich mir.

Nun, nach mehr als einem Jahr, stelle ich fest, was ich sehr vermisse. Bei PC Player waren es die »Multimedia Leserbriefe«, bei GameStar zunächst »Raumschiff GameStar« (mit 66 Folgen!), später »die Redaktion« (nicht mehr ganz so gut wie die ersteren). Diese kleinen Beigaben gaben mir und vielen anderen Lesern das Gefühl, die entsprechenden Redakteure persönlich zu kennen; man lernte die Redaktion zu »lieben«. Nun ist das leider vorbei. PC PowerPlay beschränkt sich (leider) auf das Wesentliche – die Spiele. Und selbst hier wirken manche Redakteure in den Videos recht lustlos und teils schlecht gelaunt. Woran liegt das? Könnte man nicht in der nächsten Zeit Videos im Stile eines »Making of PC PowerPlay« oder über den Redaktionsalltag auf die DVD quetschen?

Robin Kindler

PC PowerPlay Da viele unserer Redakteure persönlich durch »Raumschiff GameStar« und die »Multimedia Leserbriefe« geschädigt wurden, sind sie seitdem extrem kamerascheu. Wir haben mal einen eigenen Filmbeitrag probiert, ganz zu Beginn von PC PowerPlay. Das Ergebnis erinnerte an eine Mischung aus Blues Brothers, eine Beerdigung und einen tibetischen Experimentalfilm. Das wollen Sie nicht wirklich sehen!

Möglicherweise wirken einige Redakteure bei unseren Kommentaren lustlos oder schlecht gelaunt, sind es aber nicht: Oft ist einfach ein schlechtes Spiel daran Schuld. Das kann schließlich ganz schön auf den Magen schlagen, glauben Sie uns.

Deswegen überlassen wir das Schauspielern anderen und beschränken uns auf die echten Stars: die Spiele.

Martin Deppe

World of WarCraft ist eine Droge

Ich beziehe mich auf den Leserbrief »World of WarCraft ist eine Droge« von Jens-Christian Seele (PC PowerPlay Mai 2006, S. 158). In diesem vertritt der Autor die These, dass World of WarCraft starke Suchtwirkung entfaltet, die sich nur mit derjenigen »klassischer« Drogen vergleichen lässt.

Zwei Beispiele, die ich (auch aus eigener Erfahrung) für realistisch halte, will ich hier als Person A und Person B bezeichnen:

Person A, die »sicher im Leben« steht, einen Freundes- und Bekanntenkreis hat, der ihr Zufriedenheit verschafft, und die im realen Leben nichts vermisst, wird das Internet primär für praktische Dinge nutzen. Wenn sie mailt und chattet, tut sie das oft mit den Leuten, die sie ohnehin schon kennt. Sie verwendet das Netz als Kommunikationsmedium neben anderen, aber ohne eindeutige Bevorzugung vor den anderen. In der Regel wird sie kein großes Verständnis für Leute aufbringen, die mehr Zeit im Internet verbringen. Sie hat auch bemerkt, dass es im Internet auch viele »etwas seltsame« (d.h. ihrem eigenen Selbst- und Weltbild nicht entsprechende) Personen gibt bzw. weiß aus ihrem Umfeld, dass Leute, die viel Zeit im Netz verbringen, alle »etwas seltsam« sind.

Person B geht es eigentlich auch ganz gut, doch war sie schon immer eher schüchtern und es fällt ihr nach wie vor schwer, im realen Leben neue Leute kennen zu lernen. Auch Person B nutzt das Internet zunächst aus Neugier und praktischen Erwägungen. Doch sie bemerkt schnell, dass es im Internet die Möglichkeit gibt, leichter mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten bzw. generell Menschen kennen zu lernen. Sie beginnt, in Foren mitzuschreiben, zu chatten etc. Sie kann dadurch soziale Reputation und Verantwortung erfahren, die ihr im realen Leben bisher eher verwehrt blieben.

Diese bewusste Suche nach sozialen Kontakten ist meiner Ansicht nach der Knackpunkt. Person B bekommt sehr schnell Rückmeldungen, lernt sehr schnell neue Leute kennen, und das kann sehr befriedigend sein. Und dann geht sie eben mehrmals am Tag ins Netz, um nach neuen Mails zu gucken, um im Chat zu schauen, ob jemand online ist, um in Foren nach neuen Beiträgen zu suchen. Und wenn sie dann plötzlich mal vom Internet abgeschnitten wird, und sei es nur für einen Tag, spürt sie eine ziemliche Unruhe, Nervosität und den Wunsch, irgendwie doch ins Internet zu gehen.

Im Online-Rollenspiel kommen beide Aspekte zusammen, das Spiel und der soziale Kontakt, und sie laufen nicht getrennt voneinander ab, sondern verstärken sich gegenseitig. Der soziale Kontakt, das Bilden von Gruppen und die Kommunikation in den Gruppen ist essenziell, um dem Spielziel näher zu kommen, und so spielt man zunächst einmal zusammen ein Spiel. Und manch ein Gruppenmitglied gehört eher zu Personengruppe B, während die meisten zu A zu zählen sind.

Wenn aber Personen, die man eigentlich zu A zählen würde, plötzlich anfangen, Suchtverhalten zu zeigen, muss man sich fragen, woran das liegt. Vielleicht bietet das Online-Rollenspiel für diese Person doch Dinge, die das reale Leben nicht anzubieten hat. Man muss dann herausfinden, was genau das für Dinge sind – was z.B. dahinter steht, wenn man zwanghaft seinen Charakter hochleveln will. Ist es der Wunsch nach Anerkennung, der im realen Leben nicht befriedigt wird? Ist es der Gedanke an Macht? Ist es der Wunsch, in eine komplett andere Welt abzutauchen?

Es scheint mir jedenfalls als arg kurz gegriffen, einem Spieleentwickler die Schuld an psychischen Problemen seiner Kunden zu geben und dann nach einem Verbot zu schreien. Verbieten wir dann auch gleich Fernsehen (wg. der Fernsehsucht dicker Kinder), Sport (weil manche Leute nach den Glückshormonen süchtig sind, die der Körper bei Anstrengung ausschüttet), Sex (weil es Leute gibt, die auch danach süchtig werden) und all die anderen Dinge, die bei wenigen Personen Abhängigkeiten auslösen könnten.

Mario Donick

Ich kann mich der Meinung von Florian Stangl leider nicht anschließen. WoW ist in meinen Augen ebenfalls eine Droge und diese »Ausrutscher«, dass jemand seinen verunfallten Freund nicht im Krankenhaus besucht, der kommt öfters vor als Florian Stangl vielleicht meint. Selbstverständlich steigern sich solche Fälle mit der Anzahl von Spielern, doch WoW ist anders.

Ich habe selbst WoW gespielt. Vor sieben Monaten habe ich die Notbremse gezogen, weil ich gemerkt habe, dass sich meine Wert- und Freizeitvorstellungen während meiner Spielzeit komplett verschoben haben.

Rückblick: Wenn man mit dem Spiel anfängt, dann ist es noch Spaß und Lust. Man erkun-

FIFA GEGEN PES

Zu eurem Verleich PES 5 vs. FIFA WM 2006: Für mich persönlich liegen zwischen den besagten Titeln deutlich mehr als 11% Spielspass. Als ich die FIFA WM-Demo spielte (ich gehe mal davon aus, dass es keine großartige Änderungen zur Vollversion gibt), kam ich letztlich tatsächlich zur Erkenntnis, dass mir ca. 15 Jahre alte Spiele, wie z.B. die Kick-Off!-Reihe (auf dem Amiga) deutlich mehr Spielspaß bereiteten, als dies nun FIFA WM 06 tut. Ich finde also die 80% Durchschnittswertung deutlich zu hoch.

Nun gut, dies ist mal wieder alles vom subjektiven Eindruck des jeweiligen Spielers abhängig, von daher möchte ich hier nun auch nicht das große Fass aufmachen, ich wollte dies nur mal so loswerden.

Mein eigentliches Anliegen, um nun endlich Mal auf den Punkt zu kommen, liegt darin, dass ich es enorm klasse von Euch finden würde, wenn Ihr in einem der nächsten Hefte darauf hinweisen könntet, dass es auch für die PES-Reihe diverse inoffizielle Patches und Option-Files gibt (wie ihr es bei Oblivion jüngst gemacht habt), welche den Spielspaß durch Originalnamen, -wappen und -trikots, sowie diverse Fangesänge oder Torsoundpatches (genial!) etc. noch einmal nach oben schrauben. Da der PES-Reihe immer die fehlenden Lizenzen (zu Recht) als Negativpunkt angekreidet werden, wäre es für diejenigen Spieler, die sich an den fehlenden Lizenzen stören, doch eigentlich ein weiterer Kaufanreiz. Ihr müsstet einen Patch ja nicht unbedingt gleich auf DVD packen, ein kurzer Hinweis würde schon reichen, um einige PC-Fußballzocker glücklich(er) zu machen.

Björn Barthold

PC POWERPLAY **Beim Testen von Spielen bewerten wir das Spiel so, wie es im Laden steht. Dass Fans viele Spiele modifizieren und etwa die echten Kickernamen einbauen, darauf weisen wir natürlich hin – in die Wertung einfließen darf es aber nicht. Sonst passiert es im Extremfall irgendwann noch, dass Publisher halbfertige Titel auf den Markt bringen, »weil die Fans es ja schon richten werden«. Selber dürfen wir auch nicht immer tätig werden und jedes Update auf die DVD packen: Zum Beispiel sind inoffizielle Patches, die Spielernamen einfügen, lizenz- und namensrechtlich eine Dunkelgrauzone.**

Patches und Updates finden Sie nicht nur auf unserer DVD, sondern seit Kurzem auch in unserer neuen Rubrik »aktuelle Updates« im DVD-Teil.

Martin Deppe

det die Welt, staunt über dieses und jenes und freut sich über alle möglichen Dinge. Meiner Meinung nach fängt der Suchtfaktor in WoW ab Level 40 an. Da geht es dann schon öfters mit mehreren Leuten in Instanzen, man schließt sich größeren Gilden an und man hätte gerne ein Reittier für damals unglaubliche 90 Gold.

Mit Level 60 geht's dann erst richtig los. Man benötigt eine starke Gilde, um weiterzukommen. Spätestens ab diesen Zeitpunkt ist man dann drei bis fünf Stunden durchgehend an den Computer gefesselt. Blizzard bedient sich hier der Sammelsucht (siehe auch Diablo 2), denn wenn man von einem achtteiligen Set schon drei oder vier Teile hat, dann möchte man auch die anderen Teile haben.

Ein ewiger Kreislauf. Verstärkt wird dieser Sammelsuchtdrang durch Online- Datenbanken, welche erst aufzeigen, welche Gegenstände es noch gibt. Im »echten Leben« verstehen die Leute, die nicht WoW- geschädigt sind (sorry für den Ausdruck), überhaupt nicht, wie man sich für einen virtuellen Gegenstand zig Stunden abmüht. Wer nicht selbst einmal »süchtig« war, kann das nicht verstehen.

Zum Abschluss: Im Gegensatz zu Oblivion (wo die Spielstärke angepasst wird) kann man in WoW nur mit gewissem Level und Ausrüstungen in gewisse Gebiete vordringen. Man kann nicht mitten in der Instanz »und tschüss« sagen (nach ein paar Mal nimmt einen dann nicht mal mehr die eigene Gilde mit).

Einige aus unserer Gilde haben dass, so wie ich, Gott sei Dank selbst gemerkt und die Notbremse gezogen. Wenn man selbst schon Ausreden sucht, dass man beim Besuch von Freunden Computer spielt, bzw. sich freut, dass es regnet und man mit der Freundin/Frau nichts unternehmen muss, dann ist man süchtig. Positiv ist nur, wenn man es selber merkt und versucht, es selbst zu regeln. Was ist aber mit den Menschen (und davon kenne ich bzw. kannte ich genug), die das selbst nicht sehen/erkennen und die kein Feedback aus der Umgebung kriegen? Aus unseren damaligen Clan sind nur mehr wenige Berufstätige übrig geblieben (die Masse die jetzt noch spielen sind Schüler).

Zu meiner Person: Bin berufstätig (41 h/Woche), 32 Jahre alt und lebe seit vier Jahren mit meiner Lebenspartnerin zusammen. Ich habe in sechs Monaten einen Level-60-Druiden erschaffen und im Schnitt ca. fünf bis sechs Stunden pro Tag gespielt (reine spielfreie Tage gab es kaum welche). Wie sehr meine Lebenspartnerin und meine Freunde das toleriert haben, ist mir erst im Nachhinein bewusst geworden, als ich die Spielstunden durch die Echtzeittage dividiert habe.

Jetzt begnüge ich mich damit, ab und zu die Foren oder Webseiten zu durchforsten.

Meine Sucht bin ich anscheinend noch immer nicht ganz los.

Ing. Gerald Miklautsch

PC POWERPLAY **Wie bei vielen »Genussmitteln« kommt es immer auf das Maß an: Auch World of WarCraft ist erst dann eine Droge, wenn man regelmäßig zuviel davon konsumiert und, wie Sie es beschrieben haben, andere vernachlässigt.**

Das gilt aber auch für den Fernsehkonsum: Wenn ich mir die durchschnittlichen Stunden pro Tag anschaue, die Menschen vor Ihrem Fernseher verbringen, finde ich das eher bedenklich. Schließlich konsumiert man hier nur, bei WoW ist man wenigstens selbst aktiv.

Damit will ich die Suchtgefahr von WoW nicht verharmlosen – bei einem Titel mit unendlicher Spieldauer und Tausenden von Gegenständen ist sie natürlich ungleich größer als bei konventionellen Spielen. Auch der Gruppenzwang kann (!) größer sein: Spätestens, wenn die Gilde Familie und Freundeskreis ersetzt, sollte man den Stecker ziehen.

Martin Deppe

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

HARDWARE-REDAKTION

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-REDAKTION

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

ABO-SERVICE

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

Dialektik

Ich, ein friedfertiger Mensch, habe noch nie einen kritischen Leserbrief schreiben müssen – weder konstruktiv noch destruktiv. Aber was ich bei eurem Nachtest-Video zu Oblivion aus Ausgabe Mai/06 habe hören müssen, hat meine aufgerollten Zehennägel und mich davon überzeugt, das doch einmal zu tun. Ich komme selbst aus dem Spätzle-Land, sprich Baden-Württemberg, und habe durchaus Verständnis dafür, dass es Menschen aus dieser Gegend – wie auch Menschen aus Hessen oder den neuen deutschen Bundesländern – schwer fällt, einen korrekten deutschen Satz auszusprechen und dabei gänzlich auf Dialekt zu verzichten.

In solchen Fällen schreibe ich mir auf, was ich zu sagen habe und lese es auf Hochdeutsch vor. Das hätte Herr Valtin wohl auch mal tun sollen – meiner bescheidenen Ansicht nach. An den Schulen in meiner Umgebung werden im Deutschunterricht die Noten davon abhängig gemacht, wie gut ein Schüler in Referaten, in Arbeiten oder im Unterricht seinen Dialekt hinter sich lassen kann. Es fällt auch uns Schülern schwer, uns auf gewünschte Art und Weise auszudrücken. Wir verhaspeln uns, lassen den Dativ dem Genitiv sein Tod sein und verwechseln schon mal ein ist mit einem isch und ein hast du mit einem hasch. Aber das entsteht aus spontanem Gespräch – hätten wir vorher Zeit – wie, sagen wir mal, ein Redakteur – uns zu überlegen, wie wir auftreten wollen, wie wir sprechen wollen, würden uns solche Fehler nicht unterlaufen.

Nicht so bei Herrn Valtin: Von Lokalisierungsfehlern, aber durchweg passablen Sprechern zu reden, in einer Art und Weise die einem »in de Ohre weh tue tut« hätte nun wirklich nicht sein müssen und klingt wie Ironie des Schicksals. Längere Texte sin im Gegesatz zu einzelne Wörder gut gelunge (nicht zitiert, nur frei wiedergegeben). Ääähm... ja, seh ich auch so. Ach, Sie sprechen von dem Spiel? In meinem eigenen Interesse und vermutlich auch dem der anderen Leser möchte ich Herrn Valtin hiermit bitten, in Zukunft auf eine in ganz Deutschland gängige Art mit der Leserschaft zu kommunizieren und »net so viel Dialekt zu schwetze«. Sonst »ham wir« nämlich auch »festgstellt, dass die Lokalisierung an einigen Stellen [...]«. Gell?

Dominik Raab

PC PowerPlay Ich bin stolz auf meine vogtländische Herkunft, und meinen entsprechenden Dialekt kann ich auch bei der Kommentierung eines Videos für all die unglücklichen Menschen, die nicht aus dem wunderschönen Vogtland stammen, nicht vollständig verbergen. Ich kommentiere die Videos ohne Skript, da ich mich beim Ablesen eines Textes dauernd verspreche. Und solange es den meisten Lesern mehr auf den Inhalt der Videos als auf eine eventuelle Sprachfärbung beim Kommentar ankommt, werden Sie wohl oder übel damit leben müssen – zumal der des Hochdeutschen mächtige Kollege Bergmann meinen Vorschlag, auf Ihren Wunsch hin alle meine Videos zu sprechen, mit einem Lachanfall quittierte und bei nochmaliger Anfrage mit der Intonierung von »Auf de' schwäb'sche Eisebahne« drohte.

Für alle Fälle ist hier der Link zu einem Vogtländisch-Deutsch-Wörterbuch: www.vogtlaender.de/fun/uebersetzung.

Georg Valtin

PC PowerPlay Na hömma, isset gezz echt so schovel, datt der Georch n'bissken dialektet? Der iss halt imma so aufgerecht, wenna n'dollet Spiel kommentieren soll!

Im Ernst: Viele Leser mögen es, wenn ein Redakteur »sein« Spiel kommentiert und dabei dezent vom Hochdeutschen abdriftet. Übrigens gibt's in unserer Redaktion zwei Gruppen: Die einen kommentieren live und ohne Luftholen (etwa Rheinländer Sascha Gliss), die anderen schreiben ihren Text vor – ich zum Beispiel.

Martin Deppe, Münsteraner



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

22 statt 88

Mir ist eine kleine Ungereimtheit in eurer aktuellen Ausgabe aufgefallen. Ihr schreibt, dass FIFA WM 2006 im lokalen Netzwerk mit bis zu acht Spielern möglich ist. Dem ist aber nicht so ... bei einem Match kann sich auch nur ein Spieler als Client beim Host anmelden. Sobald die Anmeldung erfolgt ist, startet auch schon die Team-Auswahl. Ergo ist bei Netzwerk-Spielen die maximale Spielerzahl zwei.

Markus Schein

PC PowerPlay Sie haben absolut recht: 88 Spieler gleichzeitig auf dem Platz – das kam uns gleich komisch vor. Zur Strafe muss Kollege Gliss den Rasen vor dem PowerPlay-Gebäude schneiden. Mit einer Nagelschere natürlich.

Martin Deppe

Rennen oder Rollen?

Ich finde euer Magazin einfach nur Hammer, aber als ich mir die Ausgabe vom Mai 2006 angeguckt habe, ist mir doch ein Fehler aufgefallen: Auf S. 46 (wo der Artikel über »Loki« steht) hat ganz oben der Fehlerteufel zugeschlagen. Dort steht nämlich, dass Loki ein Action-Rennspiel ist. Doch bei näherer Betrachtung der Bilder fiel mir auf, dass dort nirgendwo ein Fahrzeug bzw. ein anderes »Ding« abgebildet war, mit dem man ein Rennen hätte fahren können. Und als ich den Artikel las, stellte sich heraus, dass dort Action-Rollenspiel stehen sollte.

Manuel Heyer

PC PowerPlay Wie, Sie Kennen etwa nicht das Rennspiel Loki-motive, wo man mit einer Renndampflok namens 1414 ganz doll schnell rollen muss? Sehen Sie, ich auch nicht. Sie haben also absolut Recht. Zur Strafe werde ich 50 Runden um Saschas Rasen rasen.

David Bergmann

Seitenverwechsel

Hallo Ihr Lieben, habe gerade Eure neue Zeitung vor mir liegen. Leider ist Euch bei Seite 162 wann die nächste Ausgabe erscheint ein Fehler unterlaufen. Der Abonnierservice ist nicht wie angegeben auf Seite 76, sondern auf den Seiten 74 und 75.

Thomas Häusler

PC PowerPlay Oh nein, das ist meine Schuld. Zur Strafe werde ich Kollege Gliss beim Rasenschneiden und Kollege Bergmann beim Rasenrasen zuschauen.

Martin Deppe

Lustisch

Tja, Herr Gliss, bei ihnen hat sich der Fehlertäufel äh der Fehlerteufel eingeschlichen. Und zwar auf Seite 36 links unter dem 3. Bild haben sie »Endgültisch« statt Endgültig geschrieben, oder hat es doch etwas mit Tischen zu tun. Vielleicht stehe ich aber auch auf dem Schlaug äh Schlauch.

Marc Winkler

PC PowerPlay »Endgültisch« ist kein Fehler, sondern ein Stilmittel: Schauen Sie sich einfach mal die ersten beiden Bilder an – die beginnen mit »magISCH« und »diebISCH« ...

Sassa Glisch



Ab 7. Juni am Kiosk!

Mit prall gefüllter Video-DVD!

Crysis, Gears of War, Halo 3, Gothic 3, Gran Turismo HD...

Alle Topgames im Heft!

Need for Speed: Carbon, Metroid Prime 3, Halo 3, Spore, Gears of War...

Welche Next-Gen-Konsole ist die beste?

Ausführlicher Vergleich von PS3, Xbox360, Wii und PC mit Stärken und Schwächen

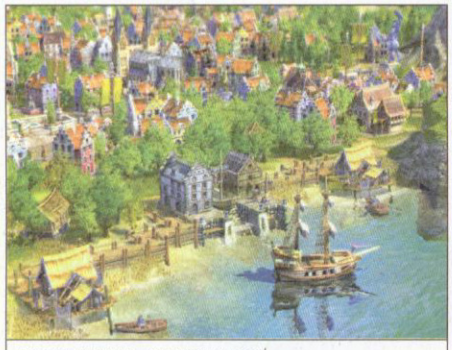
Games Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

VORSCHAU 7/2006



TEST: **RISE & FALL**

Ob das Ex-Baby der Stainless Steel Studios unter Midways Fittichen ein Stern am Himmel der Echtzeit-Strategie wird, verrät unser großer Test im nächsten Heft. Wir sind aber guter Dinge – schließlich haben wir das actionreiche **Antik-Epos** ja schon ausführlich gespielt.



VORSCHAU: **ANNO 1701**

Besuch bei den Anno-Machern: Wir decken auf, wie sie den **Spagat** zwischen Aufbauspiel und Echtzeit-Schlachten meistern wollen.



TEST: **HALF-LIFE 2: EPISODES**

Das beste Actionspiel bekommt Nachwuchs: Im Addon **Episodes** fighten Sie Seite an Seite mit der burschikosen Alyx. Wir fighten mit.



VORSCHAU: **PARAWORLD**

Dinosaurier als Kampfplattform – geht das? Ja, im leicht abgedrehten Echtzeit-Strategiespiel aus Berlin. Und genau da fahren wir hin.



TEST: **BRIGADE 5 – NEW JAGGED UNION**

Fanprojekt mit oller Grafik, aber packenden Feuergefechten: Kann Brigade E5 dem Vorbild **Jagged Alliance** das Wasser reichen?

PC POWERPLAY AUSGABE 7/2006
AB DEM 28.06.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 98

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakt


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 2
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg
VOGEL Medien Gruppe

© 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/2006 – verkaufte Auflage: 113.536 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD aktuell · play · PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD – Juni 2006

VOLLVERSIONEN

- Heroes of Might & Magic 3
- 442 Fussball Manager

DEMOS

- Darkstar One
- Heroes of Might & Magic 5
- Titan Quest

HIRES-VIDEOS

- Darkstar One
- Dreamfall
- Ghost Recon 3
- Guild Wars Factions
- Heroes of Might & Magic 5
- Hitman 4
- PES 5 – Tor des Monats
- Rise of Legends
- Sin Episodes 1
- The Da Vinci Code
- Titan Quest

PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.06
- Tomb Raider Legend Patch 1.1

SCREENSHOTS

- Age of Empires 3: The WarChiefs
- El Matador
- Faces of War
- Lego Star Wars 2
- Space Ranger 2
- The Movies: Stunts & Effects
- Titan Quest
- X-Men The official Game

TOOLS

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

TREIBER

- Ati Catalyst 6.4
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 84.21



Demo/Video: **Titan Quest**

E3 SPEZIAL

ACTION

- Battlefield 2142
- Brothers in Arms 3
- Crysis
- Haze
- Lego Star Wars 2
- Quake Wars
- Rainbow Six Vegas
- Splinter Cell 4
- Stranglehold

STRATEGIE

- Anno 1701
- Company of Heroes
- Medieval 2
- Spore
- Warfront
- Warhammer Mark of Chaos

ABENTEUER

- Baphomets Fluch 4
- Elveon
- Gothic 3
- Herr der Ringe Online
- Sacred 2
- Tabula Rasa
- The Witcher
- Warhammer Online
- World of WarCraft: Burning Crusade

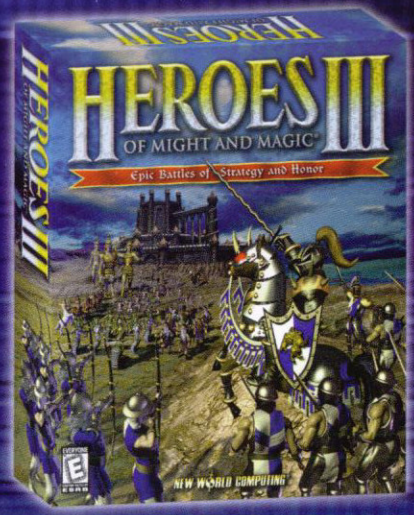
PC PowerPlay Vollversionen: Heroes of Might & Magic 3 ◆ 442 Fussball-Manager Juni 2006

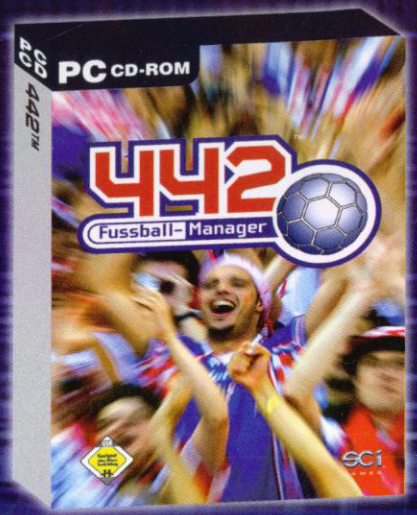
DVD

CyPress

PC PowerPlay

Juni 2006





VOLLVERSION 1

Heroes of Might & Magic 3

VOLLVERSION 2

442 Fussball-Manager

TOP-DEMOS Darkstar One ◆ Heroes of Might & Magic 5 ◆ Titan Quest

HIRES-VIDEOS Darkstar One ◆ Dreamfall ◆ Ghost Recon 3 ◆ Guild Wars Factions ◆ Heroes of Might & Magic 5 ◆ Hitman 4 ◆ PES 5 – Tor des Monats ◆ Rise of Legends ◆ Sin Episodes 1 ◆ The Da Vinci Code ◆ Titan Quest

E3 SPEZIAL ACTION: Battlefield 2142 ◆ Brothers in Arms 3 ◆ Crysis ◆ Haze ◆ Lego Star Wars 2 ◆ Quake Wars ◆ Rainbow Six Vegas ◆ Splinter Cell 4 ◆ Stranglehold STRATEGIE: Anno 1701 ◆ Company of Heroes ◆ Medieval 2 ◆ Spore ◆ Warfront ◆ Warhammer Mark of Chaos ABENTEUER: Baphomets Fluch 4 ◆ Elveon ◆ Gothic 3 ◆ Herr der Ringe Online ◆ Sacred 2 ◆ Tabula Rasa ◆ The Witcher ◆ Warhammer Online ◆ World of WarCraft: Burning Crusade

PC POWERPLAY Vollversionen: HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 ◆ 442 FUSSBALL-MANAGER JUNI 2006

VOLLVERSIONEN

Heroes of Might & Magic 3
442 Fussball Manager

DEMOS

Darkstar One
Heroes of Might & Magic 5
Titan Quest

HIRES-VIDEOS

Darkstar One
Dreamfall
Ghost Recon 3
Guild Wars Factions
Heroes of Might & Magic 5
Hitman 4
PES 5 – Tor des Monats
Rise of Legends
Sin Episodes 1
The Da Vinci Code
Titan Quest

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.06
Tomb Raider Legend Patch 1.1

SCREENSHOTS

Age of Empires 3: The WarChiefs
El Matador
Faces of War
Lego Star Wars 2
Space Ranger 2
The Movies: Stunts & Effects
Titan Quest
X-Men The official Game

TOOLS

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

TREIBER

Ati Catalyst 6.4
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21

E3 SPEZIAL

ACTION

Battlefield 2142
Brothers in Arms 3
Crysis
Haze
Lego Star Wars 2
Quake Wars
Rainbow Six Vegas
Splinter Cell 4
Stranglehold

STRATEGIE

Anno 1701
Company of Heroes
Medieval 2
Spore
Warfront
Warhammer Mark of Chaos

ABENTEUER

Baphomets Fluch 4
Elveon
Gothic 3
Herr der Ringe Online
Sacred 2
Tabula Rasa
The Witcher
Warhammer Online
World of WarCraft: Burning Crusade

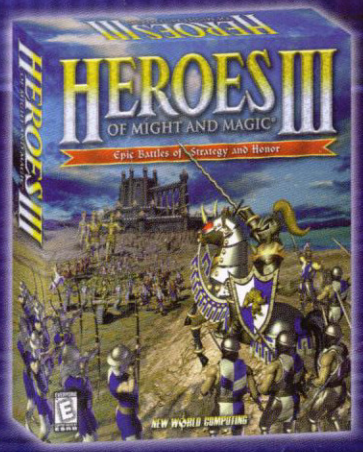
PC POWERPLAY Vollversionen: HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 ◆ 442 FUSSBALL-MANAGER JUNI 2006

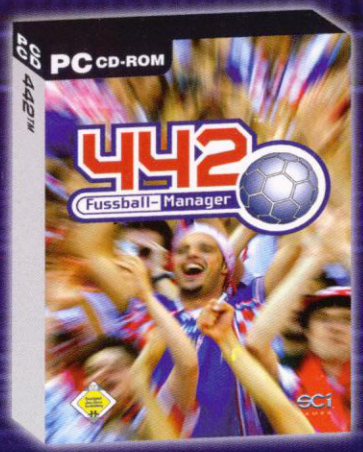
DVD

CyPress

PC POWERPLAY

Juni 2006



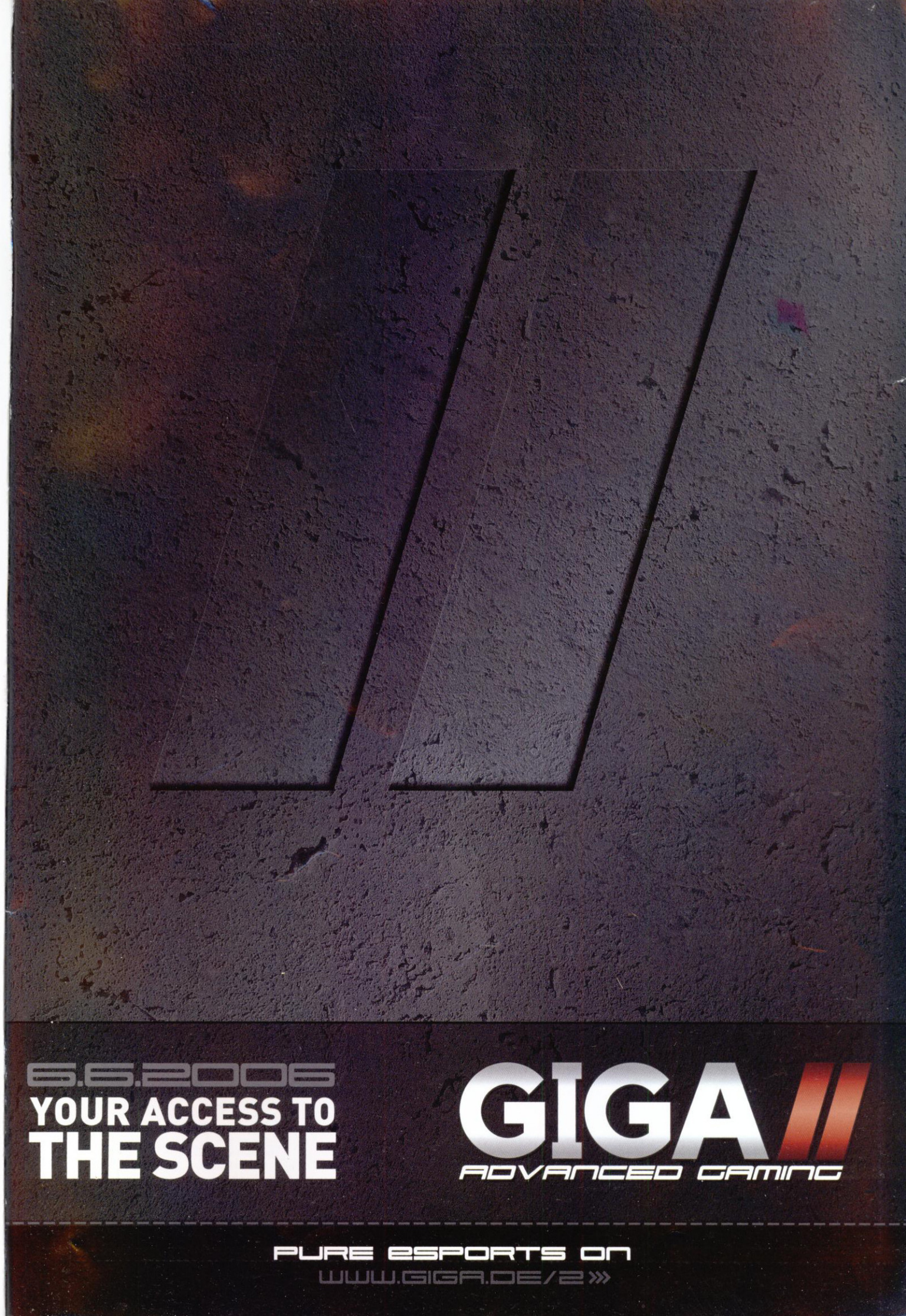


VOLLVERSION 1

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

VOLLVERSION 2

442 FUSSBALL-MANAGER


6.6.2006
YOUR ACCESS TO
THE SCENE
GIGA II
ADVANCED GAMING
PURE eSPORTS ON
WWW.GIGA.DE/2 »»

Fussball WM 2006 & Videos

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

Garantiert kein ABO!

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



11226 11639 12027 11865 10217



11862 13012 10561 12313 11225



12308 13003 10078 11640 10036



13401 13313 10794 11206 12512



13013 13403 10297 11493 11868



10997 13314 11627 12417 10625

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

120235 Leck mich am Arsch
120629 Big City Life (Mattafix)
120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
120697 SOS (Rihanna)
120560 Magagascar: I like to move it
120689 Ice Age 2: Sid´s Feuergott-Song
120676 Ding (Seeed)
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120659 Love Generation (Bob Sinclair)
120624 Hung up (Madonna)
120018 Altes Telefon
120038 Polizeisirene
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
121076 Du kannst mich...
121074 Fussball WM: Wir werden Weltmeister!
121073 Du bist ein Arschloch
120654 Brücke an C., es kommt eine Nachricht h.
120014 Frau Orgasmus
120666 EKG - Es geht zu Ende
120668 Ferrari F50 beschleunigt
120672 Ducati - 998F02 - Start
120678 Just be good to me (Karmah)
120679 Fussball ist unser Leben (Brings)
121010 Phonecall from Jamaica
121075 Fussball WM: Anruf für Deutschland
121079 Fussball WM: SMS Reporter

Soundclip-Finder

Zugriff auf über 1000 Geräusche!

SENDE: „FIND SOUND" an **81081**

Videos



151213 151278 151364 151417



151483 151506 151648 151670



151692 153036

Mehr heisse Videos?

150000 - 151724

So einfach wird bestellt:

Bestellen per Anruf

(1) Produkt auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 14
€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.dt.Festnetz

0901 400 410 14 € 4,-/Anruf

0901 579 975 CHF 4,23/min

900 77 900 € 1,14/min

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEPC BESTELLNUMMER an

81081 € 1,99/SMS

0930 822 400 € 2,-/SMS

9123 für Erotik: **69569** CHF 3,-/SMS

7788 € 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEPC BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anf. WAP-Gebühren

Bestellen per Wap

Hol Dir Deinen Gratis-Klingelton unter:

wap.klingelton.com

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL" an +43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



105750 102583 105726 107128 105731



107127 105352 107142 105747 107143



107048 105357 107107 102581 103106



107073 105722 107108

NOKIA-TRANSPARENT
LÖSCHLOGO
für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.

130015

Fussball WM 2006 Hintergrundbilder



108589 108332 108581 101535

108592 108424 108584 101544

Mehr zur Fussball WM 2006 für ALLE Nationen Sende FANSHOP an 81081

Top aktuelle Klingeltöne — poly, real & mono

34134 No No Never
33104 SOS
34173 Dont let it get you down
32869 Love Generation
34122 Beep
33113 One
33096 I Still Burn
34038 Because Of You
34080 Just be good to me
33112 Crazy
33148 Dance
33167 Schwarz und weiß
34116 Ich Bin Ich
33100 Temperature
33166 Richtig scheisse
34144 Whare do you go
33072 Stupid Girls
33054 I belong to you
34137 Virus
34160 Unendlich
33065 Happy Birthday
34175 Touch it
34095 Check on it
33095 Gott Schenk Ihr Flügel
34176 Carnival
34110 Pump It
33085 So Sick
33101 Welcome to detroit
34177 Sureshot
22204 A dios le pido
32919 Rette mich
33115 Red Dress
33160 Hey Boy
34153 Promise (You And Me)
33090 Secrets Of Love
28948 Nine Million Bicycles
33087 Uh Mamma
33141 Ich Will Nicht Gehn
34172 Dangerzone
28893 Big City Life

28955 My Humps
30891 La Gasolina
30301 Mama Ana Ahabak
31953 Mein Block
24294 Die Eine 2005
32166 Perfekte Welle
28650 Candy Shop
28859 Pon de Replay
27951 Yeah!
32819 Push the button
30366 Lebt denn dr alte Holzmichel n.
28783 Just a lil bit
32908 Endgegner
32693 NDW 2005
32742 All 4 one
32757 Maria
32693 NDW 2005
28919 We be burning
32805 Durch den Monsun
30887 La Camisa Negra
30227 Obsesion
28826 Dont cha
28963 All about us
30866 Du erinnerst mich an Liebe
28428 1,2 step
28450 Numb (Encore)
32930 Window Shopper
30866 Du errinnerst mich an Liebe
28802 Youre beautiful
32705 Dubi Dam Dam
32884 Stick with you
28817 When September ends
32590 From Zero to hero
28715 Lonely
30897 Ghetto Gospel
30716 The Sound of San Francisco
34069 Gangsta Rap
28468 Boulevard of broken dreams
32772 Jump, Jump
32534 Mama ist stolz

Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEPC Bestellnummer
Für monophone Töne sende: MONO GEPC Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits — poly, real & mono

20261 Mission Impossible
30532 Space Taxi (Traumschiff Surprise)
23625 Mortal Kombat
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
20318 Simpsons
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20203 Halloween
23144 Probiers mal mit Gemütlichkeit
20598 Rocky, Eye of the tiger
25456 S. d. Manitu: Superperforator
32413 Gilmore Girls
21808 Harry Potter
20218 James Bond
32578 Twisted Nerve (Kill Bill)
32310 Fluch der Karibik
23003 Braveheart
21209 Starwars
32736 Madagascar: I Like to Move It
25962 Spongebob Squarepants
24180 Herr der Ringe
32442 O. C. - California
30723 Zwergenmarsch
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
20260 A-Team
20924 Der Pate
26605 8 mile
20162 Titanic - My heart will go on
22956 Werner Beinhart

32701 Crazy Axel F
20409 Nothing else matters
25462 Du hast mich 1000 mal belogen
26558 Ice Ice Baby
25482 Eisgekühlter Bommerlunder
22818 Viva Colonia
20228 Ruf Teddybär 1-4
21854 UEFA Champions League
20204 Schalke 04 (blau und weiss)
25422 FC Bayern: Stern des Südens
24150 Dortmund: Heja BVB
31349 Marschmusik: Preussens Gloria
22684 Komm wir fahren nach Amst..
20636 The Final Countdown
22288 We will rock you
23041 Hells Bells
20072 Smoke on the water
20054 Thunderstruck
31427 Need for Speed Underground
24038 Highway to Hell
30772 Tweety das Küken
21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland
23786 Sonar: Echolot von Schiffen
25313 Martinshorn (Tatü-Tata)
25258 Altes Telefon
21654 Final fantasy VIII - Eyes on me
32861 Zelda: Ocarina of Time
24306 Metal Gear Solid 2
32833 Zelda Nintendo Theme

FUSSBALL WM 2006 - SMS Info Channels

Täglich topaktuelle Informationen zur Fussball WM 2006 per SMS.

Fussball-Newsticker: Keyword „NEWS"
Alle WM-Ergebnisse: Keyword „RESULTS"
Deutschland Spezial: Keyword „DEUTSCHLAND"

Sende dein Keyword an: **81333**

€ 3,99/Woche (zzgl. SMS-Gebühren deines Netzbetreibers). Laufzeit: 01.06.-10.07.2006

Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, farbige Betreiberlogos, Animationen und farbige Hintergrundbilder muss die Standart WAP Verbindung eingerichtet sein, weiters fallen WAP-Gebühren ihres Mobilfunkproviders für den Download an. Minderjährige Besteller benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Eventuelle Irrtümer und Druckfehler behalten wir uns vor. Alle Angaben sind ohne Gewähr.
Hilfe: support@klingelton.com, Anbieterinfo: 0800-100-2068