Juli 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

nur € 3,60 inkl. 8,5 GB DVD

2 VOLL-VERSIONEN



VOLL-VERSION 1: **SILENT HUNTER 2**
Intensiv: Hochspannung im Zweiten Weltkrieg

VOLL-VERSION 2: **ANNO 1602**
Der Klassiker darf in keiner Sammlung fehlen!

VIDEOS **E3-REPORTAGE**
Videos von Gothic 3 | Hellgate London | Quake 4 | Quake Wars | Stalker | Heroes of Might & Magic 5 | Company of Heroes | Serious Sam 2 | Oblivion | Babes u.v.m.



E3-Rundgang: Die heißesten Spiele und Babes

DEMOS **BATTLEFIELD 2** + **WORMS 4 MAYHEM** und 12 weitere Demos



Battlefield 2: Testen Sie den Multiplayer-Shooter!

GRATIS-BOOKLET!



Auf 32 Seiten Tipps & Karten Secrets, Boni, Easter Eggs

SPELLFORCE 2

EXKLUSIV GESPIELT: Strategie-Epos mit traumhafter Grafik
Optimierter Spielfluss, verbesserte Steuerung, 1a-Missionen
+ HiRes-Video!

BATTLEFIELD 2

KRITISCHER TEST: Spielwelt, Commander-Modus & Balancing
+ Demo & Tipps!

GTA SAN ANDREAS

DAS BESTE GTA: Größer, schöner und noch viel spannender
+ HiRes-Video!

VORSCHAU-HIGHLIGHT



Hitman – Blood Money
Der Auftragskiller in Bestform

TEST-HIGHLIGHT



+ Demo!

The Bard's Tale
Rollenspiel-Parodie mit viel Witz

CyPress
VOGEL

ZU DEN WAFFEN!

PC PowerPlay – Ausgabe 07/2005

Unser Redakteur David Bergmann ist sprachlos, als er von seinem Vor-Ort-Besuch bei Phenomic zurückkommt. Doch sein verträumter Blick verrät alles: **Spellforce 2** dürfte ein grafisch exzellenter Strategie-Rollenspiel-Mix werden! Zum Glück konnten wir David von seiner verzückten Stummheit befreien – in unserer großen Titelgeschichte plus extra-langem HiRes-Video erzählt er Ihnen alles über das Fantasy-Epos.

Schreierei nonstop hingegen bei unseren **Battlefield 2**-Testmatches: »Flieger auf 6 Uhr!« – »Schnapp Dir die Flagge!« – »Raus aus dem Panzer!« hallt es tagelang durch die Redaktion, sodass unser halbtaub-genervter Hardware-Redakteur Michael Galuschka spontan einen Headset-Schwerpunkt schreibt. Genützt hat ihm das nichts: Sascha Gliss und Mittester krakeelen beim Dauerspielen des exzellenten **GTA San Andreas** mindestens genauso laut.

Sind all diese Spiele nur für Jungs und Männer geeignet? Dieser Frage geht unser neuer freier Redakteur Daniel Kreiss (PC Games, SFT) nach. Sein Report »Mädchen sind zu doof zum Spielen« berichtet von einer spannenden Wette, hartem Geschlechterkampf und falschen Vorurteilen.

Viel Spaß mit unserem neuen Heft,

Ihr Team von PC PowerPlay



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



Lesen Sie unseren exklusiven Vor-Ort-Bericht zum Strategie-Rollenspiel-Mix mit bombastischer Grafik!

Seite 48

TITELGESCHICHTE

SPELLFORCE 2



26 **HITMAN BLOOD MONEY**

Im Land der Legosteine besuchten wir Agent 47.



66 **BATTLEFIELD 2**

Multiplayer-Sessions: In unserem Test erfahren Sie mehr!

AKTUELL

22 Terminkalender

News

14 Multi Theft Auto
14 Hitman-Film
15 Rainbow Six 4
15 Siedler 5: Zweites Addon
16 NHL 2006
17 Operation Flashpoint 2
17 Call of Juarez
18 Everquest 2
18 Jet Thunder
18 Black & White 2
19 Hegemony
19 Bibelspiele
19 Ultima Online
20 Indy 4
20 World of WarCraft Battlegrounds

Charts

16 Lesercharts
18 Verkaufs-Charts

AKTUELL

Kolumne

14 Guybrushs Erben

Vorschau

Titelgeschichte
48 Spellforce 2
56 Schlacht am versunkenen Tempel

24 Hitman Blood Money
28 Fahrenheit
30 Tony Tough 2
32 Bet on Soldier
34 Ankh
35 Shattered Union
36 Serious Sam 2
38 Dungeon Siege 2
39 Tycoon City New York
40 Total Overdose
42 Titan Quest
44 Neuro Hunter
45 Screenshot-Update: Alan Wake

TEST

58 So testen wir
60 Teamseite
62 Hitliste

Action

66 Battlefield 2
74 GTA San Andreas
82 Psychonauts
88 Chrome Specforce
90 Air Strike 3D 2

Strategie

92 Earth 2160
96 Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
98 Worms 4 Mayhem
101 The Day After
102 Rising Kingdoms

Abenteuer

104 The Bard's Tale

TEST

Sport

110 NHL Hockey Eastside Manager 2005
112 Cross Racing Championship

Budget

114 Budgetliste
116 Everquest 2
117 Playboy The Mansion

TIPPS & TRICKS

118 Anno 1602
118 Earth 2160
118 GTA San Andreas
119 Psychonauts
120 Silent Hunter 2
120 Singles 2
120 The Bard's Tale

Taktiken

122 Battlefield 2



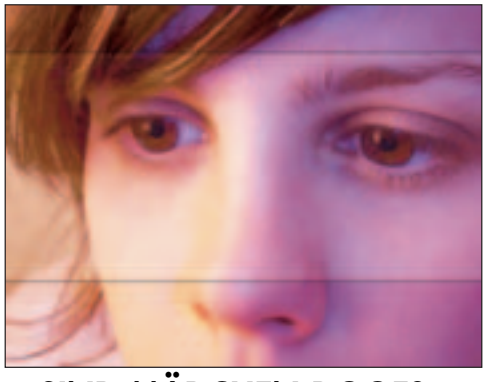
74 GTA SAN ANDREAS
Ein toller Trip in die Gangsterwelt. Kommen Sie mit!



82 PSYCHONAUTS
Wir ließen das verrückte Action-Adventure einfliegen.



130 HEADSETS
Welche Sets bringen den Spielsound glasklar rüber?



152 SIND MÄDCHEN DOOF?
So geht ein Mädel an Half-Life 2 und Act of War ran.

HARDWARE

127 Chip + PCP-Testcenter

Schwerpunkt

130 Kopfsache
25 Headsets im Test

131 Speedlink Medusa 5.1

132 Sharkoon Majestic 5.1

132 Trust
751B 5.1 Silverline Headset

132 Zalman ZM-RS6F Theatre 6

133 Sennheiser PC 160

133 Sennheiser PC 155

133 Plantronics Audio 90

134 Hama CS-410

134 Logitech
Precision PC Gaming Headset

134 Terratec HeadSet Master 2

135 Resteplatte
15 weitere Headsets
im Kurztest

136 Vergleichstabellen

Service

138 RAM-Ratgeber

HARDWARE

Hardware-News

128 Ati Crossfire

128 Ati Radeon X550

128 AMD Athlon 64 X2

128 Nvidia Geforce 7800 GTX

128 Ati Mobility Radeon X800 XT

129 EKL CPU Kühler V8

129 Macs Air Condition Kooler

129 Sapphire Blizzard
Radeon X800 XT

129 Shuttle XPC XN26P

129 Festplatten mit 500 GByte

Tests

140 Maus
Raptor-Gaming M2

142 Laptop
Dell Inspiron XPS

143 Grafikkarte
Aeolus 6800 DVD

143 Gamepad
Independence 3in1 RF

143 Boxenset
Powermax 1800

HARDWARE

147 FAQ:
Sie fragen, wir antworten

144 Bestenlisten

MAGAZIN

148 Summergames

152 Mädchen sind
zu doof zum Spielen

158 Retro: The Bard's Tale

160 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial

4 Inhalt

8 DVD-Inhalt

162 Im nächsten Heft

162 Impressum

163 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

2 Days to Vegas | News 16
Air Strike 3D 2 | Test 90
Alan Wake | Vorschau 45
Alpha Prime | News 20
Ankh | Vorschau 34
Anno 1602 | Tipps 118
Battlefield 2 | Test 66
Battlestrike | News 16
Bet on Soldier | Vorschau 32
Black & White 2 | News 18
Call of Juarez | News 17
Chrome Specforce | Test 88
Cross Racing Championship | Test 112
Dungeon Siege 2 | Vorschau 38
Earth 2160 | Test 92
Earth 2160 | Tipps 118
Everquest 2 | Test 116
Everquest 2 | News 18
Fahrenheit | Vorschau 28
Glider | News 18
GTA San Andreas | Test 74
GTA San Andreas | Tipps 118
Hammer & Sichel | News 18
Hegemony | News 19
Hitman Blood Money | Vorschau 24
Huxley | News 20
Indy 4 | News 20
Irth Online | News 20
Jet Thunder | News 18
Multi Theft Auto | News 14
Neuro Hunter | Vorschau 44
NHL 2006 | News 16
NHL Hockey Eastside Manager 2005 | Test 110
Operation Flashpoint 2 | News 17
Playboy The Mansion | Test 117
Project Offset | News 19
Psychonauts | Test 82
Psychonauts | Tipps 119
Rainbow Six 4 | News 15
Rising Kingdoms | Test 102
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! | Test 96
Serious Sam 2 | Vorschau 36
Shattered Union | Vorschau 35
Siedler 5 Addon | News 15
Silent Hunter 2 | Tipps 120
Singles 2 | Tipps 120
Spellforce 2 | Vorschau 48
The Bard's Tale | Test 104
The Bard's Tale | Tipps 120
The Day After | Test 101
Titan Quest | Vorschau 42
Tony Tough 2 | Vorschau 30
Total Overdose | Vorschau 40
Tycoon City New York | Vorschau 39
Ultima Online | News 19
World of WarCraft Battlegrounds | News 20
Worms 4 Mayhem | Test 98

DVD INHALT

DEMOS

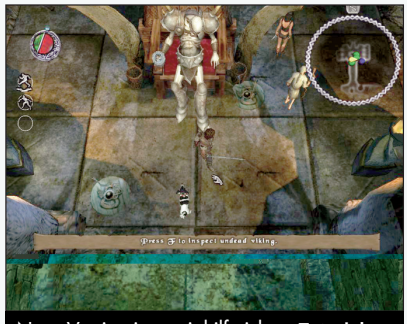
BATTLEFIELD 2



Lang ersehnte Demo endlich verfügbar.

Genre	**Team-Shooter**
Minimum	**CPU mit 1,7 GHz, 512 MB RAM**
Umfang	**550 MB**
Sprache	**Englisch**

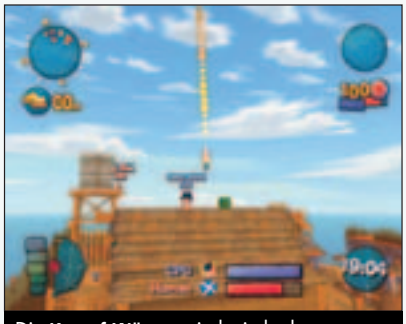
THE BARD'S TALE



Neue Version jetzt mit hilfreichem **Tutorial**.

Genre	**Rollenspiel**
Minimum	**CPU mit 933 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**320 MB**
Sprache	**Englisch**

WORMS 4 MAYHEM



Die **Kampf-Würmer** sind wieder los.

Genre	**Rundenstrategie**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**260 MB**
Sprache	**Englisch**

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005



Weitere Fahrzeuge und eine **neue** Strecke.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**240 MB**
Sprache	**Englisch**

BATTLE MAGES SIGN OF DARKNESS



Zaubern, kommandieren und questen.

Genre	**Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**230 MB**
Sprache	**Englisch**

ALEXANDER – THE HEROES HOUR



Die Abenteuer des großen **Feldherren**.

Genre	**Rollenspiel**
Minimum	**CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**390 MB**
Sprache	**Englisch**

JUICED



Updated Demo mit besserer **Performance**.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 933 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**280 MB**
Sprache	**Deutsch**

CIVIL WAR BULL RUN



Bürgerkrieg mit **genialer** Computer-KI.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**390 MB**
Sprache	**Englisch**

AIR STRIKE 3D 2



Ballerspaß jetzt auch in **Deutsch** erhältlich.

Genre	**Action**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**40 MB**
Sprache	**Deutsch**

VOLLVERSIONEN

SILENT HUNTER 2

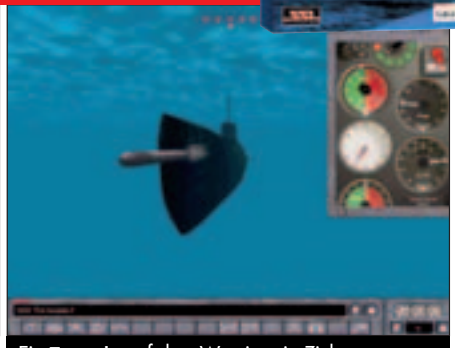


- 100 detaillierte 3D-Modelle
- 11 historische Missionen
- Originalgetreue U-Boote

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 266 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM, 800 MByte HD, 16 MB Grafikkarte
DirectX 8.0, DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

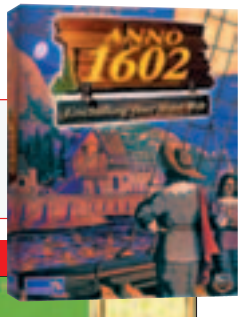
VOLLVERSION 1


Blick durch das **Periskop** nach dem Abtauchen.


Ein **Torpedo** auf dem Weg in sein Ziel.

Nur das Geräusch des Sonars ist zu hören. Die Luft ist heiß und stickig. Die Nerven sind zum Zerreißen angespannt, die beklemmende Enge ist kaum mehr auszuhalten. Das dumpfe Blubbern der Schiffsschraube des feindlichen Zerstörers ist zu hören. Dann durchbricht Ihr Kommando die Stille; eine schnelle Wende, einige Meter auftauchen, Torpedos im richtigen Moment abfeuern. Wieder Stille, bis das Geschoss krachend sein Ziel zerstört und Sie das Leben Ihrer Besatzung gerettet haben. Klingt wie ein Film, ist aber eine der spannendsten PC-Simulationen, die es gibt! Fühlen Sie doch einmal selbst, wie Ihnen der kalte Schweiß den Nacken herunter läuft!

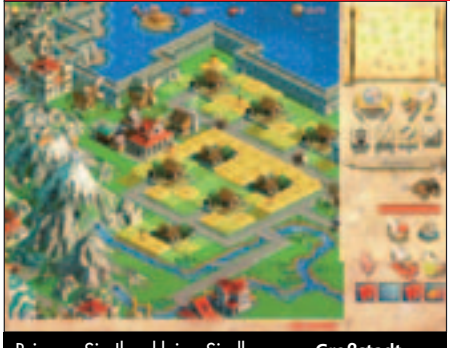
ANNO 1602



- 300 verschiedene Inseln
- 30 Berufe und 90 Gebäude
- 5 Tutorial-Missionen

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 100 MHz oder vergleichbar
16 MB RAM, 530 MByte HD, 2 MB Grafikkarte
DirectX, DirectX kompatible Soundkarte

VOLLVERSION 2


Bringen Sie Ihre kleine Siedlung zur **Großstadt**.


Errichten Sie **Gebäude**, Straßen und Felder.

Wenn irgendein Spiel die deutsche Spielelandschaft geprägt hat und für den Erfolg von Spielen aus Deutschland steht, dann ist es **Anno 1602**. Als erstes Computerspiel überhaupt hat es den Doppel-Platin-Award des VUD bekommen und bis heute weit über zwei Millionen Spieler in seinen Bann gezogen. Und das nicht ohne Grund, denn die Spieldynamik und -präsentation, das durchdachte Handelssystem, die Vielfalt an Gebäuden, Produktionsstätten und Möglichkeiten ist bis heute nahezu unerreicht. **Anno 1602** darf in keiner Spielesammlung fehlen und ist im Aufbaugenre das »Spiel der Spiele« schlechthin. Also – worauf warten Sie noch?

PATCH FÜR SILENT HUNTER 2

Achtung: Um die Lauffähigkeit von Silent Hunter 2 auf Ihrem System zu gewährleisten, müssen Sie nach der Installation des Hauptprogramms auch den Patch Version 1.1 installieren! Sie finden den Patch auf unserer DVD im Menü Patches und bei der Vollversion.

WEITERE DEMOS

- Gish
- Hank der Maulwurf
- London Taxi
- Mordillo Jungle Fever
- Squad Assault Westfront

PATCHES

- Doom 3 Patch 1.3
- Empire Earth 2 Patch 1.10
- Pariah Patch 1.02
- Psychonauts Patch 1.02
- Sacred Underworld Patch 2.0.2.2
- Silent Hunter 2 Patch 1.1
- Splinter Cell 3 Patch 1.02 auf 1.03
- Stronghold 2 Patch 1.1 auf 1.2

MODS

- Doom 3 SDK 1.3
- GTR: King of Ovals

TREIBER

- Ati Catalyst 5.6
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 71.89

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- ATI Tool 0.24
- Fraps 2.55
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.60
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

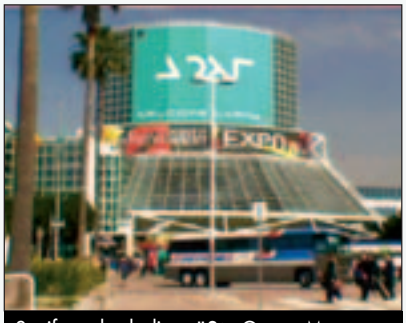
EXTRAS

- Battlefield 2 | Screenshots
- Cross Racing Championship – 2005 | Screenshots
- Dungeon Siege 2 | Screenshots
- Earth 2160 | Screenshots
- GTA San Andreas | Screenshots
- Psychonauts | Screenshots
- Spellforce 2 | Screenshots
- The Bard's Tale | Screenshots

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

E3-RUNDGANG



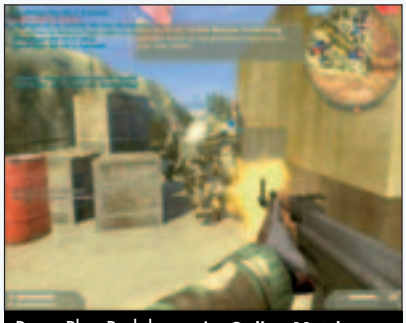
Streifzug durch die **größte** Games-Messe.

SPELLFORCE 2



Bombastische Grafik im HiRes-Titel-Video.

BATTLEFIELD 2



PowerPlay-Redakteure im **Online-Match**.

EARTH 2160



Kommandieren und erobern in der **Zukunft**.

PSYCHONAUTS



Bewegte Bilder direkt aus dem **Gehirn**.

RISE & FALL



Spielgrafik zum Sattsehen und Staunen.

WORMS 4 MAYHEM



Neue Waffen und Features mit viel **Humor**.

DUNGEON SIEGE 2



Mehr **Story**, mehr Vielfalt, mehr Quests.

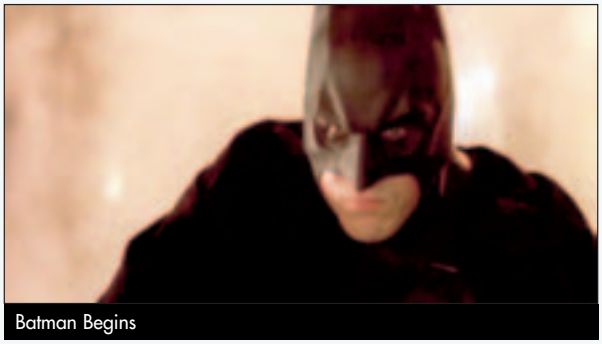
FAHRENHEIT



Interaktiver Film im Stile eines Adventures.

weitere Videos: GTA San Andreas | Chrome Specforce | Cross Racing Championship 2005

TRAILER



Batman Begins

Batman Begins
Dogtown Boys
Spiel ohne Regeln

Spieletrailer:

Auto Assault | Cinematic Trailer
Battlefield 2 | Ingame Trailer
Company of Heroes | Trailer
Gothic 3 | Trailer
GT Legends | Ingame Trailer
Hellgate London | Ingame Trailer
Heroes of Might & Magic 5 | Cinematic Trailer
Oblivion | Trailer
Quake 4 | Trailer
Quake Wars | Ingame Trailer
Serious Sam 2 | E3-Video
Stalker | DirectX9-Video
Tabula Rasa | Cinematic Trailer
The Movies | Trailer
Total Overdose | Trailer

HiRes-Videos

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

HERKÖMMLICHE VIDEOS

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

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



3 VORTEILE UNSERER HIRES-VIDEOS



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



Endlich sind Texteinblendungen oder kleine Icons in Strategiespielen lesbar! In **Earth 2160** können Sie problemlos das feine Bump-Mapping und alle Einheiten-Details erkennen.



Sie kennen das bestimmt: Der Redakteur erklärt, wie er gerade die Minimap bedient – und Sie sehen nur Pixelbrei. Damit ist ab sofort Schluss, wie unser **Battlefield 2**-Video beweist.

AUF EINEN BLICK

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

AB SOFORT BEI PC POWERPLAY



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

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



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

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

TERMIN-KALENDER


Erscheint September 2005: Ankh


Verschoben: Commandos S. Force


Neu: Fahrenheit


Neu: Titan Quest

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	AGE OF EMPIRES 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	ANKH	Adventure	Deck 13	September 2005	noch nicht möglich
	ANNO 3	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	BATTLESTATION MIDWAY	Actionspiel	Mithis	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	BET ON SOLDIER	Ego-Shooter	Kylotonn Entertainment	September 2005	befriedigend
	BLITZKRIEG 2	Echtzeit-Taktik	Nival	September 2005	sehr gut
	CALL OF DUTY 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	Herbst 2005	noch nicht möglich
	CIVILIZATION 4	Strategiespiel	Firaxis	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	COMMANDOS STRIKE FORCE	Taktik-Shooter	Pyro Studios	September 2005	noch nicht möglich
	CONDEMNED	Action-Adventure	Monolith	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	Herbst 2005	noch nicht möglich
	DIE SIMS 2 – NIGHTLIFE	Simulations-Addon	Maxis	August 2005	noch nicht möglich
	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	noch nicht möglich
	DUNGEON SIEGE 2	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	September 2005	gut
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	FAHRENHEIT	Adventure	Quantic Dreams	9. September 2005	sehr gut
	FEAR	Ego-Shooter	Monolith	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	GHOST WARS	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	1. Dezember 2005	noch nicht möglich
	GT LEGENDS	Rennspiel	Simbin	Oktober 2005	hervorragend
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	noch nicht möglich
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	HITMAN BLOOD MONEY	Actionspiel	IO Interactive	Herbst 2005	noch nicht möglich
	KING KONG	Actionspiel	Ubisoft	Dezember 2005	noch nicht möglich
	MOTO GP3	Rennspiel	Climax	2. September 2005	noch nicht möglich
	NEED FOR SPEED – MOST WANTED	Rennspiel	EA Canada	2. Halbjahr 2005	noch nicht möglich
NEU!	NEURO HUNTER	Action-Rollenspiel	Media Art	2. September 2005	noch nicht möglich
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2006	noch nicht möglich
	PANZERS 2	Echtzeit-Taktik	Stormregion	25. Juli 2005	hervorragend

PREVIEW-REGELN

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

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

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


Neu: Neuro Hunter


Bestätigt: Spellforce 2


Neu: Tony Tough 2


Gespielt: Bet on Soldier

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	1.Quartal 2006	noch nicht möglich
	QUAKE 4	Ego-Shooter	Raven Software	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	R-FACTOR	Rennsimulation	Image Space Inc.	Juli 2005	hervorragend
	RISE AND FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Winter 2005	noch nicht möglich
	ROME: BARBARIAN INVASION	Strategiespiel-Addon	Creative Assembly	Herbst 2005	noch nicht möglich
	SERIOUS SAM 2	Ego-Shooter	Croteam	September 2005	noch nicht möglich
NEU!	SHATTERED UNION	Rundenstrategie	Pop Top	November 2005	noch nicht möglich
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	JoWood	Winter 2005	noch nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	3. Quartal 2005	noch nicht möglich
	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	SUDDEN STRIKE 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
	THE MOVIES	Wirtschafts-Simulation	Lionhead	Herbst 2005	noch nicht möglich
NEU!	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
NEU!	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	Herbst 2005	gut
NEU!	TOTAL OVERDOSE	Actionspiel	Deadline Games	16. September 2005	noch nicht möglich
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	3.Quartal 2006	noch nicht möglich
	WAR LEADERS – WORLD WAR 2	Strategiespiel	Action Forms	3. Quartal 2005	sehr gut
	WORLD RACING 2	Rennspiel	Synetic	3. Quartal 2005	sehr gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN


Martin Deppe
Weil **Mafia 2** ja leider in den Sternen steht, freu ich mich auf **Der Pate** – das wird ein Spielangebot, das ich nicht ablehnen kann. Wäre es doch gleich zu mir gekommen ...


Florian Stangl
Ich freue mich auf (hoffentlich) volle Server für **Battlefield 2**. Als Internet-Medic und **Joint Ops**-Veteran sind mir LAN-Gefechte mit einer Handvoll Mitspielern zu öde.


Rüdiger Steidle
Ich warte darauf, dass es endlich wieder kühler wird. Bei den Temperaturen kann doch keiner Computer spielen! Dabei gibt es so viel: **Battlefield 2**, **San Andreas** ...


Georg Valtin
Nachdem ich in der Preview-Version die ersten Kapitel von **Fahrenheit** gespielt habe, warte ich sehnsüchtig auf das fertige Produkt. Endlich mal ein innovatives Spiel für Erwachsene!


David Bergmann
Nach dem Temin weiß ich: **Spellforce 2** wird mich lange beschäftigen. Deshalb freue ich mich am meisten auf **Need for Speed Most Wanted** für Zwischendurch.

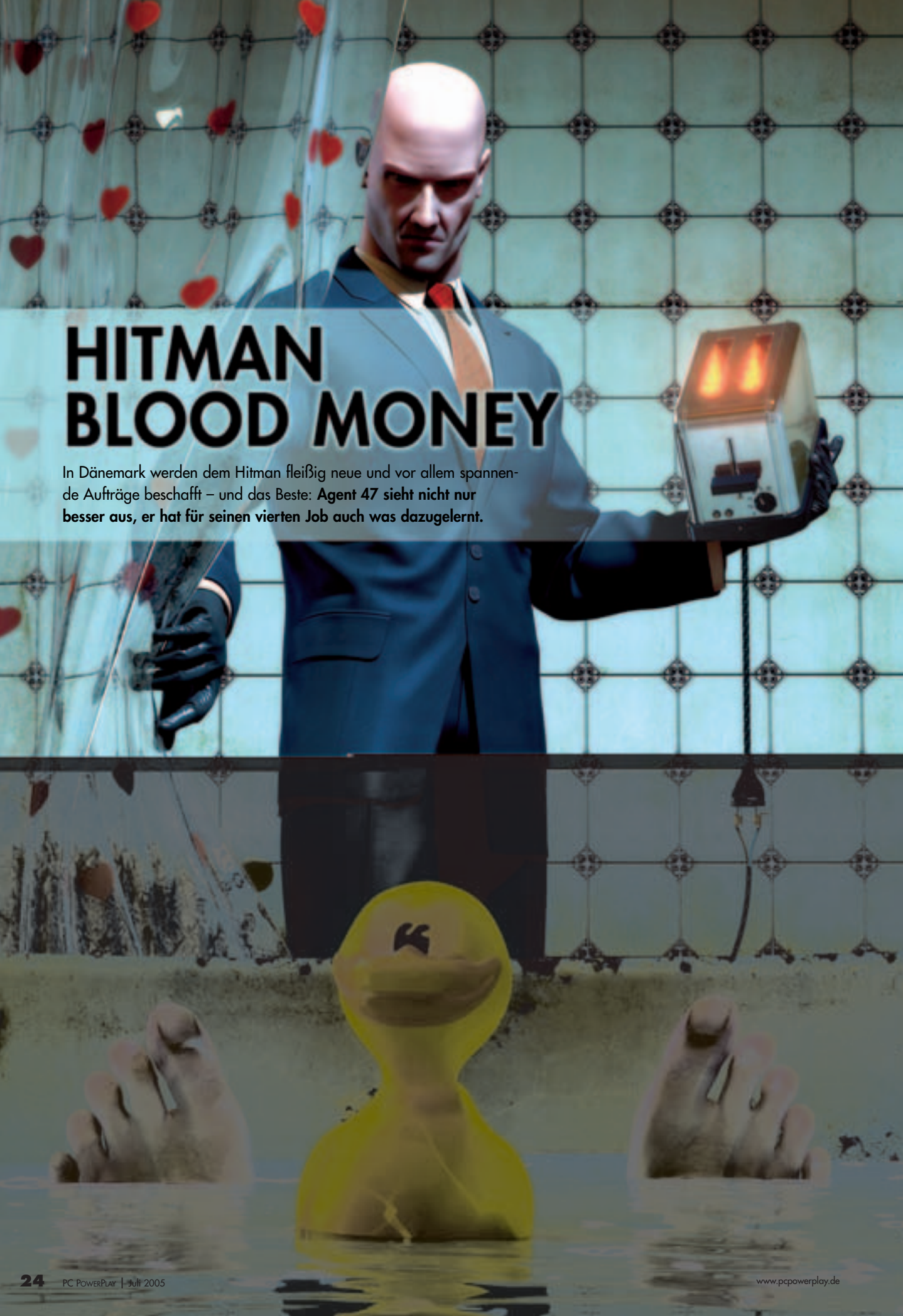

Michael Galuschka
Da ich mit der ganzen Action-Hektik nicht viel anfangen kann, freue ich mich auf eine ruhige Partie **Civilization 4** – am besten in einem gut ausbalancierten Netztwerk-Match.


Sascha Gliss
Ich behaupte jetzt einfach mal, dass Rockstar nach **San Andreas** an **GTA: London 1969 Reloaded** arbeitet. Minis und E-Types in Swinging London klauen ... das würde rocken!


Patrick Hartmann
Da ich mal wieder einen Multiplayer-Shooter zocken möchte, warte ich auf **Unreal Tournament 2007**, dann steht den Matches gegen Killer-Valtin nichts mehr im Weg.


Simon Fistrich
Nach der **Psychonauts**-Offenbarung warte ich auf das nächste Spiel von Tim Schafer. Hoffentlich braucht der Meister nicht wieder ewig bis zum nächsten Götterwerk.


Susanne Braun
Als **Herr der Ringe**-Fan warte ich weiterhin geduldig auf das Release von **Mittelerde Online** und hoffe, dass ich dann endlich den Ringkrieg miterleben kann.



HITMAN BLOOD MONEY

In Dänemark werden dem Hitman fleißig neue und vor allem spannende Aufträge beschafft – und das Beste: **Agent 47 sieht nicht nur besser aus, er hat für seinen vierten Job auch was dazugelernt.**



Wird der Auftragskiller bei der Erfüllung seiner Mission erwischt, hilft es nicht, die Waffe wegzuwerfen und zu sagen »Ich war's nicht«. Eine Schießerei ist unumgänglich. Glücklicherweise bietet ein großes **Waffenarsenal** die richtige Knarre für jede Situation.

Die dänischen Entwickler von IO Interactive in Kopenhagen haben sich was einfallen lassen, um das Leben des Hitman spannend und actionreich zu gestalten. War **Hitman – Contracts** noch eine mehr oder weniger aufgewärmte Version des zweiten Teils der Reihe, wird es nun langsam eng für den glatzköpfigen Klon. Denn nach und nach werden seine Agenturkollegen von einem unbekannten Killer aus dem Weg geräumt. Und zwar von einem sehr guten Killer. Die Präzision und Brutalität des Konkurrenten verraten Agent 47, dass er es schwer haben wird, sich den Mörder vom Hals zu halten, der sich schon an seine Fersen geheftet hat.

Die Kopenhagener Entwickler basteln derzeit an zwölf neuen Missionen für den kahlen Schlacks, die ihn wieder rund um den Erdball schicken. Bei einem Besuch vor Ort konnten wir ihm bei drei seiner Aufträge über die Schulter gucken. So mischt sich unser Profikiller in der Pariser Oper unter eine Touristengruppe, sorgt in einem Casino in Las Vegas für Aufruhr und lässt eine Playboy-Party in den Rocky Mountains platzen. Und um mit den technischen und akrobatischen Fortschritten eines Sam Fishers mitzuhalten, hat er einige Kniffe und Tricks dazugelernt.

Eiskalte Berechnung

Die Zeiten, in denen der Hitman nur gehen, laufen, knien und sich ducken konnte, sind vorbei. Vor allem sind jetzt mehr Interaktionen mit den Gegnern möglich. Ein kurzer Tastendruck, und schon landet die Faust des Agenten im Magen eines Wachmanns und dessen Waffe in der Hand des Killers. Er kann den Ordnungshüter aber auch als Geisel nehmen, um in brenzligen Situationen im Vorteil zu sein. Und wenn er den lebendigen Schutzschild nicht mehr braucht, bringt er ihn lautlos um die Ecke, versteckt ihn in einer Kiste oder Gefriertruhe. Oder aber er schmeißt den armen Mann über die Balkonbrüstung und lässt das Ganze wie einen Unfall aussehen. So lassen sich übrigens nicht nur Leichen, sondern auch Waffen entsorgen. Und bevor Verstärkung anrückt, klettert er über einen Mauersims oder kriecht kurzerhand in einen Belüftungsschacht.

Je ordentlicher und lautloser der Auftrag erfüllt wird, desto mehr Geld verdient Agent 47. Das investiert er in die Aufrüstung seiner Waffen, weitere Informationen zu den Aufträgen – oder er schmiert Zeugen und erkauft sich ihr Schweigen. Denn für den Hitman gilt vor allem eins: Niemand darf ihn bei der Erfüllung seiner Aufträge sehen und mit dem Leben davonkommen. Vorbei sind die Zeiten von Moral und Zweifeln, denn wenn jemand den Mörder gesehen hat, erzählt er das prompt der Presse. Und die druckt womöglich ein Foto unseres glatzköpfigen Freundes ab. Wenn das passiert, bekommt er nicht nur weniger Geld, sondern die Menschen an den Einsatzorten reagieren auch entsprechend darauf. Beim nächsten Auftrag könnte ein Polizist einfach seine Knarre ziehen und abdrücken. Schließlich kennt er den Hitman und seine Taten aus der Zeitung und will ihn nicht entfliehen lassen.

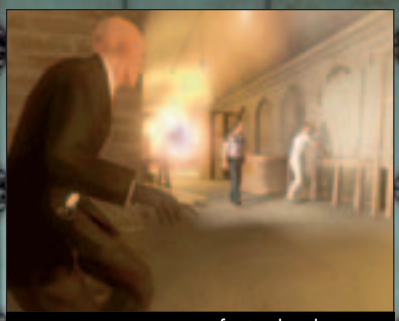
Hitman – Blood Money entwickelt sich also zu einem Spiel, bei dem wir besser etwas mehr Gehirnschmalz und weniger blaue Bohnen einsetzen sollten. Uns schwimmen aber nicht alle Felle davon: Wenn unser Gesicht der Bevölkerung bekannt ist, kaufen wir uns für eine horrende Summe Geld eine neue Identität, und unsere Weste ist wieder waschmittelrein.

Tod im Spielerparadies

Einen lautlosen Mord wollen wir im Casino in Las Vegas begehen. Die Wachmänner am Eingang behelligen uns nicht. Das wäre wohl anders, wenn sie wüssten, dass sich in unserem schwarzen Köfferchen ein zerlegtes Dragonov-Scharfschützengewehr befindet. Wir schauen uns erstmal um und plauschen kurz mit dem Barkeeper, der uns etwas Interessantes verrät. Eine der Putzfrauen hat ein Zimmer, das auf den Hof hinausgeht. Soweit nichts Spannendes, aber ein Blick auf unsere Karte verrät, dass der Balkon des Zimmers dem der Zielperson gegenüberliegt. Wir sollten der Reinemachefrau einen kurzen Besuch abstatten und nehmen dafür den Aufzug. In dem steht ein Polizist, der



Neu im Repertoire des Glatzenmanns: Wie Sam Fisher benutzt er einen Wachmann als lebendigen **Schutzschild** vor feindlichen Kugeln. Welcher Wachmann erschießt schon seinen Kollegen?



Versteckmöglichkeiten für Leichen bieten Kisten und Truhen, die leicht zu finden sind.



Die **Waffenmodifikation** sorgt für höhere Reichweiten und Präzision.

uns auffallend mustert. Wir entschließen uns, kurzen Prozess mit ihm zu machen, und brechen ihm das Genick, bevor er uns angreift. Ein todsicheres Versteck für die Leiche ist der Aufzug selbst – wenn wir die Leiche auf seinem Dach verstecken, ganz wie in **Das Schweigen der Lämmer**. Wir öffnen also die Klappe, klauen dem Mann seine Uniform, bugsieren ihn auf den Fahrstuhl und schließen die Luke wieder. Niemand wird auf die wahnwitzige Idee kommen, dort oben nach einer Leiche zu suchen.

Vom leisen Killer zum rabiaten Mörder

Weiter geht's: Wir treffen die reichlich angeheiterte Putzfrau beim Bohnern des Fußbodens und überreden sie dazu, in ihrem Zimmer für uns zu tanzen. Da die gute Frau allerdings total betrunken ist, liegt sie nach zwei kläglichen Versuchen schlafend am Boden und sägt Bäume. Da stört es sicherlich nicht, dass wir in Ruhe unsere Waffe zusammenschrauben, auf den Balkon treten und unsere Zielperson eliminieren. Wir schmeißen das Gewehr über die Brüstung, klettern auf den Mauersims und schleichen zu unserem Opfer. Die Leiche verstecken wir in der Tiefkühltruhe, die auf dem Hotelflur steht, bevor wir uns auf dem Weg zum Ausgang machen.

Plötzlich wird auf uns geschossen! Wachleute haben die Blutspur unseres Opfers am Boden entdeckt und sind auf uns aufmerksam geworden. Kein Problem, wir erledigen sie mit zwei, drei Schüssen. Dummerweise stehen aber auch Hotelgäste herum, die alles gesehen haben. Die können wir unmöglich leben lassen. Also verstecken wir eine Bombe im Blumentrog vorm Aufzug und lösen den Feueralarm aus. Das hat zur Folge, dass alle Gäste in Panik zum Fahrstuhl laufen. Wie praktisch! Mit genügend Abstand lösen wir den Sprengsatz aus, entledigen uns munitionssparend der Zeugen und verschwinden leise über die Treppe. Zwar haben wir es nicht geschafft, lautlos zu arbeiten, doch niemand kann uns als Auftragsmörder identifizieren. Deswegen streichen wir unser Honorar ein, und Polizei und Reporter tappen im Dunkeln. Das erfahren wir nämlich aus der Tageszeitung: Die Artikel sehen wir jeweils am Ende einer Mission und erhalten so ein Feedback zu unserem Vorgehen.

Attestierter Waffenfreund

Nicht nur das Casino mit seinen blinkenden Spielautomaten ist sehr detailgetreu gestaltet. Auch die anderen Schauplätze in **Hitman 4** sind von der Realität inspiriert und detailreich ausstaffiert. Die Oper hat tatsächlich eine große Ähnlichkeit mit der berühmten Opera Garnier in Paris. Das ganze Spiel, dessen Entwicklungszeit schon vor **Hitman – Contracts** begonnen hat, bekam eine neue und leistungsfähigere Engine spendiert. Das wirkt sich nicht nur auf die Schauplätze aus, die mit schönen Lichteffekten glänzen. Auch den Charaktermodellen wurde ein realistischeres Aussehen verpasst. Das Team um Chefdesigner David Giraud hat ganze Arbeit geleistet: Agent 47 ist knochiger und kräftiger geworden, sich verändernde Lichtverhältnisse wirken sich auf Schatten und Konturen aus, und alle Personen bewegen sich geschmeidig. Vor allem skurrile Charaktere wie Wachleute im Hähnchenkostüm trifft man wie in den **Hitman**-Vorgängern an jeder Ecke, und die Frauen zeigen netterweise wieder viel nackte Haut.

Ballermänner

Sehr schick sehen auch die 55 detailliert gestalteten Waffen aus, die dem Hitman zur Verfügung stehen: Die vertrauten Schießeisen wie Silverballers, Dragonov, Magnum und AK-47 sind ebenso dabei, wie die allseits beliebte Klaviersaite. Und mit den Auf-

NEUERUNGEN ZUM VORGÄNGER

HITMAN CONTRACTS	HITMAN BLOOD MONEY
	
Grafik	
Glacier Engine, beim Release (2004) schon arg angestaubt. Effekte gut, aber nicht überragend	Glacier 2 Engine, völlig überarbeitet und up-to-date, glänzt mit Lichteffekten und Bumpmapping
Steuerung	
Durch die festgestellte Kamera zuweilen fummelig und ein Ärgernis	Frei bewegliche Kamera, daher besserer Überblick und Steuerung
Besonderheiten	
Bewegungen wie Gehen, Laufen, Positionen wie Knien und Hocken, um die Ecke schauen	Wie im Vorgänger, zusätzlich Geisel nehmen, Entwaffnen, Klettern, Objekte werfen, in Schränken verstecken
Szenarien	
Von der Fetischparty im Schlachthaus bis zum U-Boot-Hafen in Sibirien	Bisher Paris, Las Vegas und Rocky Mountains



Die überarbeitete Glacier Engine berechnet korrekt die **Spiegelungen** auf Wasser und Schatten, und macht Hitman 4 sehr ansehnlich.



Eine Bombe, heimlich vor einem Aufzug deponiert, wird per **Fernzünder** aktiviert. Vor der Tür bietet sich ein hübsches Feuerwerk.



Verkleidungen sind immer noch das A und O im Leben von Agent 47. Der Hammer ist die perfekte und vor allem lautlose Waffe.



Die Pariser Oper sieht ihrem realen Vorbild erstaunlich ähnlich. Auch die anderen **Schauplätze** sind sehr von der Realität inspiriert.

rüstungsmöglichkeiten hat IO Interactive ebenfalls nicht gegeizt. Mit dem erworbenen Geld lassen sich beispielsweise bessere Schalldämpfer und Zielfernrohre installieren. Auch an der Genauigkeit und der Schussrate der Waffen sowie an ihrer Rückstoßverminderung kann gedreht werden.

Tausend Wege führen zum Tod

Ebenfalls eine große Neuerung: Die Kamera, die in den Vorgängern in machen Schleichaktionen für Frust gesorgt hat, ist nun frei beweglich und klebt nicht mehr hinter Agent 47 fest. So wird die Steuerung des Killers vor allem aus der Schulterperspektive erleichtert. Wenn im Spielverlauf wichtige Dinge passieren, erscheint nicht mehr eine schnöde Textnachricht. Stattdessen öffnet sich ein kleines Fenster, das zeigt, was geschieht.

In der Pariser Oper sollen Sie den Star der Aufführung ermorden. Während Sie sich in den Gängen hinter der Bühne herumtreiben, poppt ein Fenster auf. Dort sehen Sie, wie die Zielperson erschossen wird. Keine Angst, das gehört zum Stück – niemand hat Ihnen den Job geklaut. Nun wissen Sie, dass sich neben dem Opfer drei weitere Personen auf der Bühne aufhalten. Außerdem sucht der schießende Komparse zwischendurch immer wieder seine Garderobe auf. Das sind genug Informationen, um einen Plan auszutüfteln. Entweder Sie tauschen die Requisitenpistole der Marke Mauser gegen eine echte aus. Oder Sie verkleiden sich sogar als der Bühnenschütze und erschießen Ihre Zielperson. Oder Sie ignorieren den Komparsen, steigen auf die Lichtinstallation über der Bühne und jagen sie in die Luft. Neben sämtlichen Anwesenden ist vor allem Ihr Opfer im wahrsten Sinne des Wortes platt.

Da es nun lohnender ist, »sauber« zu arbeiten, also keine Spuren und Zeugen zu hinterlassen, sind die Missionen zwar immer noch mit dem Prädikat »Massenmörder« abschließbar, doch um richtig Knete zu verdienen, sollten Sie davon absehen. **Hitman 4** spielt sich nun etwas mehr wie ein Taktikshooter, wenn auch nicht mit den Auflagen, an die sich ein **Splinter Cell**-Leisetreter halten muss.

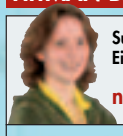
Unübersehbare Spuren

Die Gegner des Hitmans sind um einiges intelligenter geworden. Sie folgen nicht nur Blutspuren, sondern kontrollieren auch verdächtiges Verhalten. Steht der Hitman minutenlang vor einem Metalldetektor herum, werden die Wachen aufmerksam. Und wenn Agent 47 als Handwerker verkleidet ziellos durch die Gänge rennt – wer würde da nicht Lunte riechen? Während man in den Vorgängern noch mit blutverschmierter und durchlöcherter Verkleidung ohne Aufsehen zu erregen durch die Gegend spazieren konnte, ist man im vierten **Hitman** auffälliger als ein bunter Hund und wird als äußerst verdächtig registriert.

Daher fällt eine Vorentscheidung zu Missionsbeginn schwer. Entweder man mimt den lautlosen Schleicher oder den brutalen Rambo. Da die Missionen aber sehr viele Lösungsmöglichkeiten bieten sollen, lohnt sich mehrmaliges Spielen.

Susanne Braun

HITMAN BLOOD MONEY



Susanne Brauns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Yesss – bald kann ich wieder die geliebten Silverballers mit Schalldämpfer in den virtuellen Händen halten. Hitman 4 macht auf mich einen sehr guten Eindruck – mehr Möglichkeiten, neue Schauplätze, neue Engine, tolle Grafik ... Das einzige, was stört: Wenn Leichen gezogen werden, bewegen sie sich immer noch wie Regdoll-Glibber. Trotzdem freu ich mich auf mindestens genauso viel Spaß wie bei Hitman Contracts.«

Genre	Schleich-Action
Entwickler	IO Interactive
Version	Pre-Alpha
Termin	Herbst 2005



Wie in der Fernsehserie 24 teilt sich das Bild und zeigt Ereignisse aus mehreren **Blickwinkeln.** Hier muss sich Lucas entscheiden, ob er ein Kind rettet, obwohl er dabei wahrscheinlich von der Polizei gesehen wird.

FAHRENHEIT

Starke Charaktere, packende Story und enorm viel Handlungsfreiheit machen dieses innovative Adventure zu einem **anspruchsvollen Spiel für Erwachsene.**



»Fahrenheit ist eigentlich kein Spiel, wir bezeichnen es als Interaktives Drama«, sagt Chefentwickler David Cage. Diese Behauptung können wir nach einer Präsentation und dem ausführlichen Spielen einer Beta-Version bestätigen und gehen sogar noch weiter: **Fahrenheit** ist eines der innovativsten und interessantesten Projekte der vergangenen Jahre.

Die gesamte Aufmachung des Adventures entspricht der eines Films: Schon im Vorspann verkündet Lucas Kane, einer der Hauptcharaktere, dass merkwürdige, erschreckende Dinge passieren werden. Während dieses Monologs fährt die Kamera über das verschneite New York City bis in die Toilette eines Lokals. Im Hintergrund erklingen fast schon beklemmend wirkende Melodien des Filmkomponisten Angelo Badalamenti (**Twin Peaks, Lost Highway**), der die musikalische Untermalung für Fahrenheit beisteuert. Der Vorspann endet mit einem Mord, bei dem der offenbar besessene Lucas einen anderen Mann ersticht. Dabei hat Lucas merkwürdige Visionen von einem Raum voller Kerzen und einem Kind, das ihm offensichtlich etwas mitteilen will.

Ich bin der Mörder?!

Danach übernehmen wir die Kontrolle über Lucas, der wieder zu sich kommt und erkennt, was er angerichtet hat. Statt wie in den meisten Spielen nun einer definierten Handlung zu folgen, stellen wir uns die Frage: »Was würden wir jetzt machen«? In **Fahrenheit** hat der Spieler immer mehrere Möglichkeiten, die den weiteren Verlauf beeinflussen. Im ersten Versuch stürmen wir aus der Toilette und rempeln dabei die Kellnerin um. Das ruft sofort einen Polizisten auf den Plan, der ebenfalls im Lokal weilt. Während wir schnell aus der Hintertür verschwinden und zur U-Bahn-Station rennen, findet der Cop die Leiche. Das war ganz klar zu auffällig. Also versuchen wir es noch einmal.

Diesmal zerren wir die Leiche in eine Kabine und verstecken sie dort. Da das Fenster sich bei genauer Untersuchung als vergittert erweist, entfällt dieser Fluchtweg. Also wischen wir das Blut vom Boden, lassen das Messer verschwinden, säubern unsere Hände und das Gesicht. Anschließend schlendern wir zu unserem Tisch zurück, bezahlen brav die Rechnung und verlas-



Gespräche mit NPCs führen wir, indem wir **Stichpunkte** (oberer Bildrand) wählen.



Zu den **Actioneinlagen** gehört unter anderem die Flucht vor einer tierischen Bestie.



In der Rolle der Polizistin **Carla Valenti** untersuchen wir den Tisch, an dem der Verdächtige saß. Dass ein einfacher Mörder Shakespeares »Der Sturm« liest, hält sie für merkwürdig.

sen das Lokal unauffällig, um anschließend mit dem Taxi zu verschwinden. Der Polizist findet die Leiche erst danach. Im ganzen Spiel gilt: Wie Sie eine Szene meistern, ist Ihre Sache. Wichtig ist nur, dass Sie es schaffen. In unserem Beispiel kommt es nur darauf an, zu fliehen. Allerdings hat Lucas in der Toilette nicht unendlich viel Zeit. Nach einigen Minuten betritt der Cop auf jeden Fall die Toilette. Wenn er Lucas hier trifft, verhaftet er ihn, und wir müssen es erneut versuchen.

Rollenwechsel

In der nächsten Szene bemerken wir eine weitere Besonderheit des Spiels: Nachdem wir gerade noch in der Haut des Mörders gesteckt haben, übernehmen wir jetzt abwechselnd die Rollen der Polizisten Carla Valenti sowie Tyler Snipes und untersuchen den Tatort. Je nachdem, wie wir uns vorher mit Lucas verhalten haben, laufen die Ermittlungen anders. Bei der überstürzten Flucht erinnern sich Zeugen natürlich genau an Lucas. Nach Variante zwei hingegen, unserem unauffälligen Verschwinden, können sie keine brauchbare Beschreibung abgeben.

Nachdem wir uns mit den Zeugen unterhalten haben, untersuchen wir den Tatort. Welche Beweise und Indizien wir hier finden, hängt ebenfalls wieder von unseren vorherigen Aktionen ab. Wenn wir uns beispielsweise die Hände gewaschen haben, finden sich Blutspuren im Waschbecken. Die Spannung entsteht, genau wie in einem Hitchcock-Thriller, einfach dadurch, dass Sie als Spieler alles wissen, während die Charaktere nur einen Teil der Informationen kennen. Wir wissen ja beispielsweise, dass Lucas den Mord nicht wissentlich, sondern unter Einfluss einer fremden Macht begangen hat; Carla und Tyler nicht.

Gefühlvolle Mausfahrten

Auch die Steuerung ist außergewöhnlich. Wenn wir mit der Umwelt interagieren können, erscheinen am oberen Bildrand animierte Icons. Die zeigen, mit welcher Mausbewegung wir eine Aktion ausführen können. Laut Chefentwickler Cage soll das dazu beitragen, dass der Spieler die Bewegungen der gesteuerten Figur gewissermaßen spüren kann. Beispielsweise setzen wir uns, indem wir die Maus nach unten ziehen. Zum Aufstehen schieben wir sie nach oben. Anderes Beispiel: Um uns Kaffee aus der Kanne in die Tasse zu kippen, schieben wir die Maus erst nach oben und »malen« dann einen Viertelkreis, um das Einschenken zu simulieren. Klingt im ersten Moment zwar merkwürdig, funktioniert aber sehr gut.

Emotionale Gespräche

Die Gespräche führen wir ebenfalls mit den beschriebenen Mausbewegungen. Dabei erscheinen am oberen Bildschirmrand bis zu vier Stichworte, von denen wir jeweils eins auswählen. Dafür haben wir allerdings nur ein paar Sekunden Zeit. Wenn diese ohne Entscheidung verstrichen ist, ist das Gespräch beendet. An einigen Stellen sagen die Charaktere etwas zu einem bestimmten Thema. Dann entscheiden wir uns, wie wir antworten, beispielsweise »verständnisvoll«, »beharrlich« oder »aggressiv«. Dementsprechend ändern sich auch Mimik und Gestik der Figuren. Auch bei den Dialogen ist uns die filmreife Inszenierung positiv aufgefallen. Die Kameraperspektiven zeigen nicht einfach nur statische Gesprächspartner, sondern transportieren auch glaubwürdig deren Emotionen.

Wie im Kino

Damit die Charaktere möglichst echt wirken, wurden alle Animationen mittels Motion-Capturing erstellt. Ähnlich wie in **Half-Life 2** ändert sich je nach Situation und Laune auch der Gesichtsausdruck der Figuren. Das verstärkt gerade in den selbst ablaufenden Szenen die Illusion, dass wir einen Film sehen. Verstärkt wird das Ganze durch einen weiteren Kunstgriff: Ähnlich wie in der Fernsehserie **24** teilt sich das Bild in vielen Szenen in Fenster, um die Situationen aus den Blickwinkeln mehrerer Personen oder an unterschiedlichen Orten zu zeigen. Meist passiert das, um Spannung zu erzeugen. Beispielsweise, wenn Lucas nach dem Mord aus dem Lokal flieht und ein Polizist gleichzeitig die Leiche entdeckt.

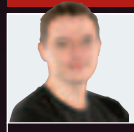
Körperliche Anstrengung

Wie in jedem guten Film gibt es auch richtige Actionsequenzen, beispielsweise bei Lucas' Flucht vor der Polizei. Dabei kommt es vor allem auf das richtige Timing und Reflexe an, um Hindernissen und fahrenden Autos auszuweichen. Zur Steuerung verwenden wir dazu mit der linken Hand die Cursor-Tasten und mit der rechten den Ziffernblock. Auf dem Bildschirm sehen wir zwei viergeteilte, kreisförmige Symbole, die für jeweils vier Tasten stehen. Sobald die während der Actioneinlagen aufleuchten, müssen wir rechtzeitig die entsprechenden Tasten drücken. Dabei kommt man ganz schön ins Schwitzen, doch das ist Absicht: »Wenn ein Charakter etwas Anstrengendes macht, dann soll es sich für den Spieler auch so anfühlen«, erklärt David Cage. Das klappt nach unseren Eindrücken sehr gut.

Georg Valtin

FAHRENHEIT

Video



Georg Valtins Einschätzung:

sehr gut

»Wer sich bisher immer beklagt hat, dass es keine Spiele für Erwachsene gibt, kann jetzt damit aufhören. Fahrenheit ist ein anspruchsvolles Adventure und zieht Spieler mit starken Charakteren, spannender Story und der gelungenen Steuerung in seinen Bann. Aufgrund der vielen Entscheidungsmöglichkeiten schreibt man praktisch seine eigene Geschichte – das motiviert ungemein.«

Genre	Adventure
Entwickler	Quantic Dream
Version	Beta-Version
Termin	9. September 2005



Blaue Jeans, weißes T-Shirt, **dicke Wumme**: So kennen und lieben die Fans Serious Sam. Das Spiel werden Sie wahrscheinlich nicht nur aus der klassischen Egosicht, sondern auch aus der Verfolgerperspektive erleben können.

SERIOUS SAM 2

Laden Sie ihre Shotgun durch und geben Sie Ihr Gehirn an der Garderobe ab! Serious Sam ist zurück und bleibt trotz (oder gerade wegen?) stark verbesserter Technik seiner Philosophie treu: ballern, bis die Rohre glühen.

Zugegeben: Das Kompliziertes an **Serious Sam 2** ist wohl die Frage, warum der dritte Teil der Serie nicht auch die drei im Titel trägt. Die kurze Version der Antwort: Die Entwickler zählen **Second Encounter** als zweiten Teil des ersten Teils, also quasi als **Serious Sam 1.5**. Somit müsse der Nachfolger folgerichtig auf den Namen **Serious Sam 2** hören. Alles klar?

Kurze Sätze: gut

Wie das Kind heißt, ist aber letztendlich auch Wurscht. Das gilt insbesondere bei einem Spiel, das wie kein anderes für knallbunte Ballerorgien im XXL-Format steht und nicht dafür bekannt ist, neue intellektuelle Standards in seinem Genre zu etablieren. Und genau in diese Kerbe wird auch **Serious Sam 2** schlagen. Erklärtes Ziel der Entwickler war, einen weiteren unkomplizierten Shooter auf die Beine zu stellen, der den Spieler nicht mit epischen Briefingtexten oder hochkomplexen Rätseln überfordert. Entwickler-Zitat: »Die Missionsziele in **Serious Sam 2** müssen sich in jeweils einem Satz beschreiben lassen. Alles andere wäre zu kompliziert«.

Das bedeutet freilich nicht, dass die technische Entwicklung der letzten Jahre spurlos an Sam vorübergegangen ist. In der von uns begutachteten Vorabversion war zwar spielerisch noch nicht viel los, allerdings konnten wir uns vom bereits beeindruckenden Look des Ego-Shooters überzeugen. Anstatt die Vorgänger-Engine zu modifizieren, haben sich die kroatischen



Auf der Vulkanwelt muss sich Sam mit allerlei **Dämonen-Kroppzeug** herumschlagen. Gut zu sehen: die detaillierten Texturen der Gegner.



Woher kenne ich das nur? Serious Sam 2 **bedient sich schamlos** bei der Shooter-Konurrenz und zieht nicht nur Doom durch den Kakao.



Die **grünlichen Mäuler** auf zwei Beinen fallen am Strand über uns her und werden von den keulenschwingenden Muskelbergen unterstützt.



Warum diese **vermoderten Herren** Anzüge tragen und mit italienischem Akzent reden, wird wohl ein Geheimnis der Entwickler bleiben.



Dieser freundliche Herr trägt nicht umsonst **Pickelhaube** zur Gatling-Gun. Wenn wir ihn töten, tritt er mit einem deutschen Fluch ab.



AAAAAAAAH! Die **lebenden Bomben** sind natürlich auch wieder mit von der Partie und tragen diesmal ihre explosive Fracht auf dem Hals.

Entwickler auf ihre Hosenböden gesetzt und für **Serious Sam 2** eine komplett neue Technik auf die Beine gestellt. Die Tempelanlagen der Vorgänger sind passé, diesmal bläst Sam in völlig unterschiedlichen Welten zur Monsterjagd. Unter anderem zu sehen waren ein Südseelevel im **Far Cry**-Stil, ein chinesisch anmutender Stadtlevel sowie eine Art Zwergenwelt im heimischen Vorgarten.

Liebling, ich habe die Monster geschrumpft!

Der optische Gag am Zwergen-Szenario: Sam und seine Gegner wurden auf Däumlingsgröße geschrumpft, und unser Held geht nun hinter leeren Coladosen und Zigarettenkippen in Deckung, während er seinen Feinden das Lebenslicht ausbläst. Beinahe alle Objekte in den Levels sind zerstörbar und verfügen über eine eigene Physik. Wenn wir etwa mit dem Raketenwerfer auf einen Steinbrocken ballern, zerspringt der in kleinere Bröckchen, die schön realistisch durch die Gegend kullern. Palmen und Hütten lassen sich ebenso in ihre Bestandteile zerlegen, lediglich die Sonnenschirme am Strand zeigten sich von der Zerstörungskraft unserer Waffen gänzlich unbeeindruckt.

Annie, get your guns

Am Waffenarsenal wird das wohl nicht gelegen haben, denn Sam zieht wieder einmal schwer bepackt in den Kampf. Neben Standardknarren wie Revolver, Uzi oder Raketenwerfer bringt der muskelbepackte Held auch abgedrehteres Kriegsgerät mit in die Schlacht. Besonders interessant (aber derzeit noch nicht hundertprozentig funktionsfähig) ist eine Art Brieftaubenbombe. Diese erscheint als Papagei mit angehängter Explosivladung in Sams Hand. Im fertigen Spiel wird diese Waffe als eine Art »fire-and-forget«-Mine funktionieren: Sobald wir feuern, fliegt der Papagei aus unserer Hand und auf den Gegner zu. Erreicht er ein passendes Ziel, lässt er dem Unhold die explosiven Grüße auf den Schädel fallen und kehrt zu Sam zurück, um sich eine neue Bombe ans Bein binden zu lassen.

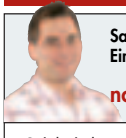
Dabei bleibt allerdings fraglich, ob wir im fertigen Spiel oft Gelegenheit haben werden, solche – für Sams Verhältnisse – komplizierten Manöver durchzuführen. Bereits jetzt bestehen die uns gezeigten Levelabschnitte zu 80 Prozent aus wilden Ballereien, in denen sich Horden von Gegnern auf unseren Helden stürzen und prompt niedergemetzelt werden. Während einige der Monster bereits in den Levels auf uns warten, werden andere von Monstergeneratoren in die Welt geworfen. Diese Gegnerfabriken sehen – je nach Spielwelt und Monstertyp – unterschiedlich aus, und arbeiten solange, bis Sam sie mit einer gezielten Rakete oder Dauerfeuer aus seinen Uzis zum Schweigen bringt. Das kostet zwar viel Munition, aber letzlich machen wir Sams Leben leichter, wenn wir uns auf die Vernichtung der Monsterspawnpunkte konzentrieren.

Keep it simple!

Auch wenn Spielprinzip und Gegnerverhalten genau auf dem Niveau liegen werden, das die Fans von einem echten **Serious Sam**-Titel erwarten dürfen, soll Teil zwei dennoch einige neue Elemente enthalten, die für Abwechslung sorgen. Keine Angst, mehr als ein simples Schalterrätsel oder »finde und befreie den Charakter X« wird uns wohl nicht abverlangt werden. Eines dieser Minirätsel besteht zum Beispiel darin, dass Sam eine bestimmte Anzahl befreundeter Aliens aus ihren Kerkerzellen befreien muss. Hierfür öffnet er die Zellentüren durch einfache Berührung, woraufhin die putzigen blauen Kerlchen erfreut in die Luft hüpfen. Das Ganze zehnmal wiederholt: Rätsel gelöst

Sascha Gliss

SERIOUS SAM 2



Sascha Gliss' Einschätzung:

noch nicht möglich

»Spielerisch war von Sams neuem Abenteuer noch nicht wirklich viel zu sehen, daher gibt es an dieser Stelle auch keine Einschätzung. Optisch und technisch jedoch macht die frühe Vorabversion schon einen recht viel versprechenden Eindruck. Die Fans des (fast) hirnlosen Ballerhelden dürften jedenfalls angesichts rollstuhlfahrender Cyberdemons und Gatling-Guns schwingender Pickelhaubenträger voll auf ihre Kosten kommen.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Croteam
Version	Alpha
Termin	September 2005



Der **Rollstuhl** spielt bei der Flucht aus dem Hospital eine Hauptrolle.



Tonys Experiment endet mit einer **Stichflamme** und Nachsitzen.

TONY TOUGH 2

Schon als Kind fiel Tony Tough durch zwei Merkmale auf: neunmalkluge Sprüche und sein Talent, sich **plötzlich in aberwitzigen Abenteuern wiederzufinden.**



Wer den ersten Teil des Adventures **Tony Tough** gespielt hat, stellt sich irgendwann die Frage: Warum ist der Typ so, wie er ist? Die Antwort darauf finden Sie in **Tony Tough 2**. Das Spiel versetzt Sie in die Kindheit des Brillenträgers, genauer gesagt in das Jahr 1953. Der damals 13-jährige Knirps wächst in dem Kaff Washington, New Mexico auf. Hier wird der spätere Detektiv in seinen ersten Fall verwickelt, bei dem ein mysteriöser Dieb, uralte Indianerkulturen und gar Ufolandungen eine Rolle spielen.

Wie der Vorgänger setzt **Tony Tough 2** auf klassische Rätsel und Humor im Stile der LucasArts-Adventures, doch diesmal weicht die völlig veraltete 2D-Grafik einer hübschen 3D-Welt. Wir haben uns in einer spielbaren Alpha-Version durch die ersten Schauplätze gerätselt.

Große Klappe, der Kleine

Das Abenteuer beginnt in der Schule, wo Tony zu spät zum Unterricht auftaucht. Schon im ersten Dialog mit dem Lehrer klopft der kleine Held seine vorlauten und neunmalklugen Sprüche, oft garniert mit etwas Schwarzem Humor. Das zieht sich durch das gesamte Spiel, und egal ob Tony nun mit NPCs spricht oder einfach etwas zum Geschehen sagt: Stets hat er einen passenden Spruch auf Lager. Seinen Lehrer kann er damit freilich nicht beeindrucken und muss nachsitzen. Das erste größere Rätsel besteht darin, aus dem Klassenzimmer zu entkommen.

Genretypisch halten wir in der Umgebung nach interaktiven Elementen Ausschau. Die können wir betrachten und gegebenenfalls benutzen, einstecken oder gar essen – wobei letzteres bei den meisten Gegenständen einen witzigen Spruch nach sich zieht. Um die entsprechende Aktion auszulösen, drücken wir die rechte Maustaste so oft, bis das passende Symbol erscheint – einfach und bequem.



Genretypisch nehmen wir alles mit, was nicht **niet- und nagelfest** ist.



Das einblendbare **Inventar** befindet sich am oberen Bildrand.



Der naseweise Brillenträger hat immer einen dummen **Spruch** parat.

Oh, ein Froschfresser!

Beim Durchsuchen des Klassenzimmers finden wir unter anderem ein Seil. Das befestigen wir an einem Kleiderhaken, um damit durch das Fenster zu flüchten. Allerdings erweisen sich Tonys angekündigte Kenntnisse über Seemannsknoten als ebensolches Garn – der Strick fällt aus dem Fenster, wir müssen weiter knobeln.

Das ist typisch für **Tony Tough 2**: Die offensichtliche Lösung ist die falsche. Doch gerade das macht angesichts der Kommentare des Helden so viel Spaß. Besonders, wenn er praktisch Unmögliches machen soll, etwa ein Skelett mitnehmen oder eine Wanduhr benutzen, die knapp unter der Decke hängt. Als uns, immer noch gefangen im Klassenzimmer, schließlich gar nichts mehr einfällt, probieren wir eine letzte Verzweiflungstat: Wir versuchen, Tony den Frosch essen zu lassen. Und tatsächlich: Er lässt das Tier genüsslich in den Mund fallen und fällt Sekunden nach dem mutigen Selbstversuch ohnmächtig um.

Logisches Probieren

Danach erwacht Tony im Krankenhaus, aber auch das passt ihm nicht. Wieder müssen wir uns einen Fluchtplan ausdenken. Diesmal spielen ein Stück Seife, ein Blutdruck-Messgerät, ein Rollstuhl und ein Bettlaken die Hauptrollen. Im fertigen Spiel sollen Sie nach Abschluss solcher Episoden als Belohung Zwischensequenzen sehen. Die fehlen aber in unsere Version noch, es ist noch nicht einmal entschieden, ob die Filmchen in Spielgrafik oder in gerenderter Form eingebraut werden.

Die ersten Rätsel sind insgesamt etwas logischer und nachvollziehbarer als im doch recht knackigen ersten Teil, wo man Gegenstände oft auf abstruse Weise verwenden musste. Zudem sind die Schauplätze recht kompakt, sodass Spieler auch mal durch Probieren weiterkommen.

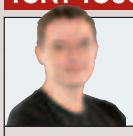
Polygone statt Pixel

Grafisch macht **Tony Tough 2** den größten Schritt nach vorn. Während der Vorgänger mit seiner 2D-Grafik und einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln technisch völlig überholt war, gibt's jetzt eine hübsche 3D-Grafik in 1.024 mal 768 Bildpunkten. Lobenswert sind die vielen Animationen des Hauptdarstellers, egal, ob er gerade etwas benutzt oder seine Worte mit passenden Gesten betont.

Eine der großen Stärken des Vorgängers war die hervorragende deutsche Synchronisation. Bekannte deutsche Comedians wie Monty Arnold, Markus Maria Profitlich und Marco Rima liehen den Charakteren ihre Stimmen. Auch für den zweiten Teil kündigte Publisher Dtp eine aufwändige Lokalisierung an, ohne bisher konkrete Sprecher zu nennen. Das Budget dafür sei laut Dtp-Pressesprecher Christopher Kellner jedenfalls fest eingeplant.

Georg Valtin

TONY TOUGH 2

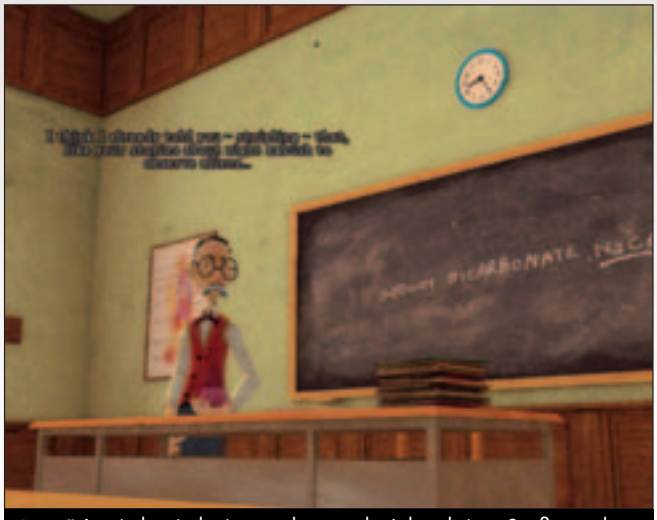


Georg Valtins Einschätzung:

sehr gut

»Die ersten Szenen machen Lust auf mehr. Vor allem der Humor und die witzigen Kommentare der Hauptfigur gefallen mir wie schon im ersten Teil. Ich hoffe nur, dass Dtp die angekündigte, hochwertige Synchronisation hinkriegt, damit die Gags adäquat rüberkommen. In Sachen Rätseldesign dürfen sich Adventure-Fans auf bewährte Kost im Stile von LucasArts freuen.«

Genre	Adventure
Entwickler	Prograph
Version	Alpha
Termin	Herbst 2005



Gespräche sind meist lustig – auch wenn der Lehrer keinen Spaß versteht.



Das **Wüstenkaff** Washington, New Mexico, dient 1953 als Schauplatz.



Die **Standard-Gegner** treten meistens in kleinen Kampfgruppen zu drei Mann an, sind aber trotzdem kaum mehr als billiges Kanonenfutter.



Je nach Kontostand kann sich der Söldner vor dem Gefecht mit diversen Waffen und Panzerungen **ausrüsten**. Nachschub gibt's in der Schlacht.



Die Figuren gehören zu den grafischen Highlights von Bet on Soldier – allerdings nicht ihre derzeit noch allzu ähnlichen **Plastikgesichter**.



Schildträger rücken meist in vorderster Reihe vor, um ihren Kameraden Deckung zu geben. Das macht sie natürlich zum bevorzugten Ziel.

BET ON SOLDIER

In Bet on Soldier müssen Shooter-Spieler genau abwägen, ob sie die Bazooka auspacken oder dem Gegner lieber das Buschmesser zu kosten geben. Denn **neue Raketen sind kostspielig**, den Dschungelsäbel gibt's für lau.

Verballerte Pistolenkugeln: 698. Abgeschossene Raketen: zwölf. Geleerte MG-Magazine: drei. Macht zusammen 4.200 Dollar. **Bet on Soldier** befördert Action-Spieler zu Söldnern. Allein Geld zählt im Science-Fiction-Krieg. Für jeden um die Ecke gebrachten Schlimmfinger winkt eine Prämie. Hundert Mäuse fürs übliche Kanonenfutter, Extrazahlungen bei besonders kunstvollen Abschüssen. Richtig Knete bringen vor allem die Stars des Gegnerteams. Diese Killermaschinen haben sich selbst einen Namen als Supersöldner gemacht, strotzen nur so vor Kohle und schwingen dementsprechend Furcht einflößende Schießprügel. Nur wer sie herausfordert und auf die Plätze verweist, steigt vom Nobody zum gefeierten Idol im Kriegerhandwerk auf. Millionen Zuschauer wetten allabendlich auf den Ausgang der Duelle.

Teures Soldatenleben

Vor einem knappen halben Jahr hatten die französischen Entwickler von **Bet on Soldier** bereits einmal die PC PowerPlay-Redaktion mit einer frühen Alphaversion besucht. Jetzt konnten wir eine ausgereiftere Fassung spielen und die wichtigsten Features wie das Kontomanagement und die Zweikämpfe mit gegnerischen Söldnerstars selbst ausprobieren.

Unser Alter Ego hört auf den Namen Nolan Daneworth, ein ausgemusterter Soldat, der dem blutigen Business eigentlich bereits den Rücken gekehrt hatte. Doch dann wird sein eigenes Haus eines Abends Schauplatz eines Massakers. Nolans Frau kommt ums Leben, und der alternde Held greift noch einmal zur Waffe. Und muss wieder ganz unten anfangen. In der niedrigsten der drei Kriegsligen, mit kaum mehr als einem Notgroschen in der Tasche. Der wird sogleich in besseres Equipment investiert. 3.000 Dollar gehen für die Basisrüstung drauf, die zumindest ein wenig Schutz gewährt. Pumpgun fürs Grobe, Sniper-Rifle für Distanzduelle, ein paar Splittergranaten und zum Schluss der sündteure Flammenwerfer, das sollte fürs Erste genügen. Zur Unterstützung heuern wir noch zwei Leibwachen an, die uns in der Arena Deckung geben sollen. Dann müssen wir pokern: Fordern wir Ligachampion Loa heraus, der mit seiner Gatling Gun Nolans Schutzweste mit Leichtigkeit zerlegen könnte, dafür aber auch 1.500 Steine bringt? Oder wagen wir uns nur an den Drittplatzierten Masatosi Togawa heran?

Team gegen Team

Die Konfrontationen mit den großen Fischen sind allerdings nur der Höhepunkt eines typischen **Bet on Soldier**-Matchs. Vorher muss sich Nolan mit dem Fußvolk herumschlagen. Das versucht gleich dutzendweise, das Einsatzteam von seinem Auftrag abzuhalten. Der lautet in der ersten Mission, verloren gegangene Schlachtpläne aufzuspüren und sie an ihren Bestimmungsort zu überführen. In den ersten Spielminuten kämpft un-



Zur **Unterstützung** können Sie zwei Söldner anheuern. Einer repariert gerade die Rüstung. Der Beinpanzer ist beschädigt (links unten).



Als Infanterist haben Sie es schwer gegen die großen **Kampfroboter**. Gelegentlich steuern Sie glücklicherweise auch selber einen.

ser Platoon Seite an Seite mit computergesteuerten Mannschaftskollegen.

Genau wie unsere gemieteten Unterstützer überzeugen die Alliierten mit cleveren Kampftaktiken. An vorderster Front rücken die Schildträger mit ihren massiven Panzerplatten vor, dahinter verschanzen sich Sturmsoldaten und Scouts, Scharfschützen suchen Deckung hinter Autowracks und in Seitengassen. Die gegnerische Fraktion stellt sich allerdings auch nicht gerade doof an, und so entbrennt schon bald ein tödliches Versteckspiel. Geschützt durch unsere Rüstung wagen wir uns nach vorn und können schon bald unsere erste Kerbe in den Gewehrkolben schnitzen. Ein unvorsichtiger Pionier fällt unserer Pumpgun zum Opfer. Es klingelt in der Kasse! Weil wir ihm den Helm vom Kopf gepustet haben, gibt's sogar einen Zuschlag.

Teuer erkaufter Sieg

Nach rund fünf Minuten ist der erste Ansturm überstanden, und wir ziehen Bilanz. Acht Abschüsse bringen knapp 1.000 Dollar, allerdings leidet unsere Panzerung unter Lochfraß, und unser Vorrat an Patronen für die Schrotflinte neigt sich dem Ende zu. Glücklicherweise finden wir ein Terminal in der Nähe, an dem wir unsere Rüstung ausbeulen und die Munitionstaschen auffüllen können – gegen die kleine Gebühr von 900 Eiern. Oh je, da bleibt kaum noch etwas von der Prämie übrig. Deswegen verzichten wir auch besser darauf, unseren Spielstand am nächstgelegenen Speichercomputer auf die Festplatte zu bannen. Für Savegames wird nämlich ebenfalls ein happiger Obolus fällig.

Flammenwerfer gegen Gatling

Auch aus den folgenden Konfrontationen mit der Feindpartei gehen wir zwar siegreich, aber kaum reicher hervor. Gerade haben wir einmal mehr Nolans Schutzweste geflickt und ihm frische Kugeln spendiert, da sehen wir uns einem wahrhaften Koloss gegenüber: Es ist Loa, der Söldnerstar, den wir vor der Schlacht herausgefordert haben. Die Spielkamera verlässt die Egoperspektive, umfährt die beiden Kontrahenten, aus dem Off kündigt ein Sprecher das Match an: »Willkommen bei **Bet on Soldier**!«

Wie in einem Wrestling-Turnier heizen die beiden Streithähne mit markigen Sprüchen die Stimmung an, während Infobildschirme vergangene Siege und Heldentaten auflisten. Unsere beiden Unterstützer hasten in Sicherheit, ein Countdown zählt die Sekunden bis zum Duell: drei, zwo, eins, los! Wir haben die Zeit genutzt, um uns an Loa heran zu schleichen. Auf Tuchfühlung haut der Flammenwerfer richtig rein. Die Investition hat sich gelohnt: Zwar stanzt Loas Gatling Gun melonengroße Löcher in unseren Stahlanzug, dafür heizen wir ihm so kräftig ein, dass er schon nach der ersten Attacke zu Boden geht. Nach gerade einmal fünf Sekunden ist unsere erste große Prüfung überstanden. Und wir sind reich!

Mehr Tempo, bitte

In den beiden anderen enthaltenen Demomissionen erleben wir außerdem die Exoskelette im Einsatz. Im späteren Spielverlauf wird sich Nolan von Zeit zu Zeit in den Pilotensitz eines solchen Stahl gewordenen Ungeheuers zwängen und mit Raketenwerfer und Autokanone Jagd auf andere Robos machen. Allerdings steuern sich die Riesen derzeit noch arg behäbig, statt Taktik oder Mausbeherrschung entscheidet die pure Feuerkraft. Ein Problem, das in der aktuellen Betaversion auch die Infanteriegefechte plagt. Weil die Körperpanzerung die meisten Treffer einfach wegsteckt und Gegner wie Spielfigur sich nur langsam über die Schlachtfelder bewegen, wollen die Scharmützel einfach nicht recht Tempo gewinnen.

Zudem bieten abgesehen vom Scharfschützengewehr auch die Waffen keine rechte Herausforderung. Einfach Dauerfeuer Richtung Gegnerhelm, irgendwie trifft man schon. Nicht zuletzt für den Mehrspielermodus wünschen wir uns deshalb coolere Knarren und vor allem mehr Geschwindigkeit und Special-Moves. Dort sollen bis zu 32 Recken antreten und sich zu Duellen fordern, die dann in gesonderten Arenen stattfinden. Auch die Multiplayer-Matches werden auf das bekannte Prämiensystem bauen. Ausprobieren ließ sich das mit der aktuellen Version allerdings noch nicht.

Rüdiger Steidle

BET ON SOLDIER



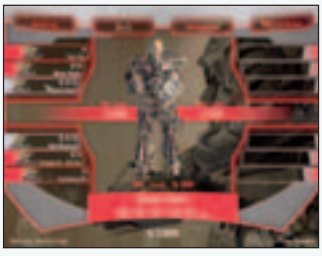
Rüdiger Steidles Einschätzung:

befriedigend

»In Bet on Soldier stecken eine Menge gute Ideen. Das Wettsystem und Ballern um Geld finde ich hoch interessant. Richtig in Szene gesetzt versprechen vor allem die Zweikämpfe gegen Profisöldner eine Menge Action. Allein, in der Beta spielt sich Bet on Soldier furchtbar träge. Ich hatte mir Highspeed-Duelle im Quake-Stil erhofft. Stattdessen stapfe ich dank Körperpanzer wie ein Kampfroboter durch die Arenen und halte einfach in die Menge. Außerdem wünsche ich mir fürs fertige Spiel dringend mehr Abwechslung im Waffenarsenal. Die Knarren gleichen sich momentan noch wie ein Ei dem anderen.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Kylotonn Entertainment
Version	Beta
Termin	September 2005

SÖLNDER GEGEN SÖLDNER – DAS WETTSYSTEM



Vor der Schlacht suchen wir uns aus, welche Champions wir herausfordern wollen. Bis zu zwölf stehen zur Wahl.



Sobald sich die beiden Opponenten gegenüberstehen, leitet ein Ansager im TV-Stil das bevorstehende Duell ein.



Nach dem Countdown zählt nur noch, wer sich als besserer Kämpfer erweist. Der Verlierer wird nicht nur Geld los.



Der **intelligente Mauszeiger** wählt sinnige Aktionen wie Reden, Betrachten und Nehmen automatisch. Will heißen: kein langwieriges Pixelsuchen, zumal sich wichtige Objekte vom Hintergrund abheben.



Nur Übung: Im späteren Verlauf soll sich Assil im **Sam-Fisher-Style** durch den Palast pirschen.



Zwiegespräche (hier Assil und Thara) laufen im bekannten Mehrfach-Auswahlverfahren ab.

ANKH

Ruhestörung mit Folgen: Eine mitternächtliche feucht-fröhliche Feier bringt Ägypter Assil nicht nur Trouble mit Daddy ein, sondern auch göttliche Ungnade.

Wäre Assil als Azteke zur Welt gekommen, der Einbruch in die Pyramide hätte ihm vielleicht Montezumas Rache und einige unangenehme Stunden auf dem stillen Örtchen beschert. Doch das Land seiner Väter heißt nun einmal Ägypten, und so hat die Feier in der verbotenen Grabkammer weit schwerwiegendere Folgen: Den Partylöwen ereilt der Fluch der Mumie. Den wieder abzuschütteln wird in diesem Herbst die Aufgabe von Liebhabern klassischer Abenteuerspiele wie **Monkey Island** sein.

Klassisch in 3D

Lassen Sie uns doch dem Unglücksraben folgen und ihn bei seinen ersten Schritten durchs alte Ägypten begleiten. Das, stellen wir fest, haben die deutschen Macher von Deck 17 dreidimensional nachgebaut. Halt, nicht umblättern! **Ankh** wird trotz 3D-Mantel ein waschechtes Point&Click-Adventure. Und ein verdammt hübsches noch dazu. Assils Comicfigur tappst durch detailreiche, quietschbunte Kulissen, die mit zahlreichen Animationen und Lichteffekten viel lebendiger wirken als die üblichen statischen Renderbildchen. Statt dauernder Szenenwechsel gibt's butterweiche Kamerafahrten – nicht nur in Zwischensequenzen.

Tarzan in Ägypten

Die Steuerung kennen und schätzen wir seit seligen LucasArts-Tagen. Mit der Maus dirigieren wir Assil durch sein Kairoer Appartement und gehen auf die Suche nach Verwertbarem für unsere erste Aufgabe: ausbüchsen. Assils Vater, selbst Architekt, ist von der Gruftparty nämlich alles andere als angetan und drückt dem Sohnemann erst mal eine Woche Hausarrest aufs Auge. Wie sollen wir denn so den Fluch loswerden? Auf dem Bett in Assils Zimmer entdecken wir ein schmuddeliges Hemd. Der Cursor verwandelt sich in ein Greifsymbol – das sacken wir ein! Je nach Situation schlägt der intelligente Mauszeiger andere Aktionen vor: betrachten, reden, gehen, nehmen, benutzen. Letzteres probieren wir gleich mit dem unscheinbaren Pinsel, der eine wackelige Vase auf ihrem Sockel hält. Ein kurzer Ruck – voilà, das Porzellan kippt gegen den Kleiderschrank, löst einen versteckten Riegel, und die Schranktür schwingt auf. Aus den Klamotten darin und dem Hemd knoten wir uns ein Seil, mit dem wir uns schließlich wie Tarzan in die Freiheit schwingen. Geschafft!

Verliebt in der Unterwelt

Echte Genrekenner wären von solchen Puzzles wohl eher unterfordert. Aber die Vorabversion repräsentiert ja auch nur die ersten Spielminuten, rund 20 Stunden sollen noch folgen. Im Verlauf seines Abenteuers durchstreift Assil die Straßen Kairos, schleicht sich in den Palast des Pharaos, durchquert ein Labyrinthsystem im Innern der Sphinx und steigt schließlich bis in die Unterwelt hinab. Ganz nebenbei lernt der Jungspund auch noch seine Traumfrau kennen. Die schöne Thara spielt nicht nur eine Nebenrolle. Vielmehr sollen **Ankh**-Spieler des Öfteren die Figuren tauschen, um besonders knifflige Kopfnüsse zu knacken.

Denksportler werden allerdings nicht nur von Kombinationsrätseln gefordert, sondern müssen sich auch durch zahlreiche Multiple-Choice-Gesprächen hangeln. Wie nur überzeugt man die dicke Palastwache, ein Auge zuzudrücken und Assil durch den VIP-Eingang zu schleusen? Und wie wird man den schüchternen Meuchelmörder los? Die Antworten finden sich in Hunderten Dialogzeilen, intoniert von Profisprechern wie Oliver Rohrbeck (Ben Stiller).

Und noch etwas findet sich in den Unterhaltungen: eine ganze Menge Humor. **Ankh** nimmt sich selbst nicht ernst und zieht Spielekollegen ebenso durch den Kakao wie Film-Oldies. Dass Slapstick-Einlagen ebensowenig fehlen dürfen, ist Ehrensache.

Rüdiger Steidle

ANKH



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»In den beiden bislang verfügbaren Preview-Versionen konnten wir nur den Beginn des Spiels bestreiten und bekamen deshalb nur vergleichsweise einfache Rätsel zu Gesicht. Über die Puzzlequalität lassen sich dementsprechend noch keine Aussagen treffen. Dafür sind mir die Charaktere und der Humor schon jetzt sympathisch. Zusammen mit Runaway 2 und Tony Tough 2 meine Adventure-Hoffnung für den Herbst.«

Genre	Adventure
Entwickler	Deck 13
Version	Preview-Version
Termin	September 2005


Zu Gunsten der **Übersicht** wird auf realistische Maßstäbe verzichtet.


Vor **Offensiven** sollten Sie die eigenen Truppen zusammenziehen.


Shattered Union bietet **Effekte** wie ein Echtzeit-Strategiespiel.


Im **Bürgerkrieg** werden auch ländliche Gebiete hart umkämpft.

SHATTERED UNION

So Actionreich wie Command & Conquer oder Act of War und dabei so taktisch wie Civilization 3 – **Shattered Union soll auf einen Schlag Echzeit- und Rundenstrategiefans gleichermaßen zufrieden stellen.**

Das Runden-Strategiespiel **Shattered Union** von Pop Top (**Tropico, Railroad Tycoon 3**) lässt in Amerika den Bürgerkrieg wieder ausbrechen. Nach einer nuklearen Explosion in Washington kämpfen sieben Fraktionen erbittert um die Vorherrschaft im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Sie schlagen sich dann zum Beispiel auf die Seite von »Greater California«, der »New Republic of Texas« oder der »Yankee Union« und sollen das Land unter dem jeweiligen Banner wieder vereinen.

Hex, hex

Shattered Union ist ein klassisches rundenbasiertes Strategiespiel. Mit Hexfeldern, Aktionspunkten und allem, was dazugehört. Allerdings wird das Kampfgeschehen wie bei den Echtzeit-Kollegen möglichst spektakulär in Szene gesetzt. Wer einen Bombenhagel über Chicago niedergehen lässt, der bekommt bildschirmfüllende Explosionen zu sehen und kann seine Panzer zukünftig durch völlig zerstörte Straßen rollen lassen. Während der Kämpfe krachen Wolkenkratzer in sich zusammen, brennen ganze Wälder ab, machen wabernde Wölkchen auf radioaktive Strahlung aufmerksam, die Einheiten nach einem Nuklearschlag das Leben erschwert.

Der Krieg tobt dabei in den gesamten USA, und man soll wählen können, wo man als nächstes einfällt: Die eigenen Truppen durch die Rocky Mountains schicken und in Kalifornien Einzug halten. Oder doch erstmal New York unter Kontrolle bringen? Wie viel Freiheit man bei der Missionswahl tatsächlich hat, ist noch nicht bekannt – die Kampagne soll aber auf keinen Fall linear ablaufen und nicht strikt vorschreiben, wo's langgeht.

Da werden Sie geholfen

Die Computergegner sollen auf Ihre Handlungen reagieren. Wenn Sie es also beispielsweise mit dem Flächenbombardement etwas übertreiben, kann es durchaus passieren, dass sich mehrere feindliche Fraktionen zusammenschließen und gemeinsam zum Sturm auf Ihre Stellungen blasen. Dafür können Sie sich Verstärkung herbeirufen. Stehen Sie beispielsweise in der Gunst der Nationalgarde, stellen Ihnen die uniformierten Truppen ein paar M1-Abrams-Panzer und Tarnkappenbomber zur Seite. Oder Sie schlürfen mit dem russischen Präsidenten ein paar Wodka und bekommen von Mütterchen Russland eine Handvoll MiG-Staffeln.

Pop Top schweigt sich bis jetzt allerdings über das Zusammenspiel der einzelnen Elemente aus, so dass nur schwer zu sagen ist, wie sich **Shattered Union** letzten Endes spielt.

David Bergmann

SHATTERED UNION



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Eigentlich liegen mir temporeiche Echtzeit-Schlachten mehr als rundenweises Taktieren. Shattered Union macht mit viel Kawumms auf dem Schirm aber sogar mir Lust auf mehr. Und das, obwohl Pop Top bis jetzt nur wenig vom eigentlichen Spiel verraten hat, denn bei den Machern von Tropico und Railroad Tycoon 3 ist kaum mit einem Flop zu rechnen.«

Genre	Rundenstrategie
Entwickler	Pop Top
Version	Präsentation
Termin	November 2005



Neben Feindhorden warten regelmäßig auch starke **Einzelgegner.**



Wie in Diablo 2 dienen **Fertigkeitenbäume** der Charakterentwicklung.

DUNGEON SIEGE 2

Mit mehr Quests, interessanter Story und **einer Charakterentwicklung im Stile von Diablo 2** will Microsoft die Action-Rollenspieler trotz altbackener Technik zum Monstermetzeln in eine Fantasy-Welt locken.

Dungeon Siege galt seinerzeit als sehr schönes, aber gehaltloses Action-Rollenspiel. Das wollen die Entwickler von Gas Powered Games beim Nachfolger besser machen. **Dungeon Siege 2** bietet eine dichtere Story, mehr Quests und Gespräche mit NPCs und nicht zuletzt eine vielschichtigere Charakterentwicklung. Im Kern bleibt **Dungeon Siege 2** aber treu: Der Spieler übernimmt einen Nachwuchs-Abenteurer, kämpft sich durch zahlreiche Monsterhorden, erkundet die Spielwelt und sucht nach immer besseren Gegenständen. Apropos Spielwelt: Erneut dient ein Fantasy-Reich als Hintergrundszenario, das auf der gleichen Grafik-Engine wie das Original basiert. Zwar wirken die Außenwelten dank vieler Details und abwechslungsreicher Vegetation atmosphärisch, allerdings sieht man der Technik ihr Alter bei den Effekten und Texturen deutlich an.

Neu-Entwicklung

Die Designer überarbeiteten vor allem die Charakterentwicklung, die vielen Spielern im Vorgänger zu simpel war. Ähnlich wie in **Diablo 2** gibt es für Nah- und Fernkampf sowie Natur- und Kampfmagie Fertigkeitenbäume, mit denen sich individuelle Helden formen lassen. Dabei lernen die Recken meist passive Skills und erhöhen beispielsweise ihre Verteidigungswerte oder verleihen ihren Zaubersprüchen mehr Durchschlagskraft. Zusätzlich gibt es diverse aktive Spezialfähigkeiten, darunter besonders kräftige Angriffstechniken und Magieformeln. Die sind so stark, dass sie sich nach Gebrauch erst wieder einige Sekunden lang aufladen müssen.

Grundsätzlich verbessern sich die Charaktere entsprechend Ihres Spielstils. Wer sich mit dem Schwert in der Hand ins Getümmel stürzt, steigert automatisch seine Nahkampf-Fähigkeiten und seine Stärke. Wer Widersacher dagegen mit Pfeil und Bogen attackiert, erreicht bei Fernkampf und Geschicklichkeit hohe Werte. Obwohl Alleskönner theoretisch möglich sind, sollte man sich nach unseren Erfahrungen in der Betaversion auf höchstens zwei Wege beschränken, beispielsweise Naturmagie und Fernkampf.

Komfortables Klicken

Wie der Vorgänger hat **Dungeon Siege 2** zahlreiche Komfortfunktionen. So lassen sich per Knopfdruck unterschiedliche Party-Formationen wählen und die Inventare aller Gruppenmitglieder gleichzeitig einblenden. Ebenfalls praktisch: Der Zauberspruch »Transmutieren« verwandelt Gegenstände sofort in Gold, was besonders bei Platzproblemen im Rucksack dem umständlichen Gang zum Händler spart. Das Tagebuch katalogisiert neben den Quests auch den Inhalt der unterwegs gefundenen Bücher, die oft Hinweise enthalten. Außerdem merkt es sich Gebetsformeln, mit denen Helden an den in der Welt verteilten Schreinen um erhöhte Charakterwerte oder andere temporäre Boni beten.

Georg Valtin



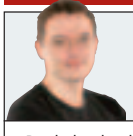
Aus dem Dschungel überfällt uns eine Gegnergruppe, denen unser Magier mit **Feuerbällen** zu Leibe rückt.



Trotz angestaubter Grafik-Engine überzeugen die detailliert gestalteten **Außenlandschaften** wie dieser Wald.

DUNGEON SIEGE 2

Video



Georg Valtins Einschätzung:

gut

»Dank der deutlich besseren Charakterentwicklung motiviert mich Dungeon Siege 2 mehr als der Vorgänger. Das Spielgefühl unterscheidet sich aber im Vergleich zum ersten Teil kaum. Allerdings versüßen jetzt eine gute Story und zahlreiche Quests die Jagd nach Monstern und besseren Gegenständen. Eine technische Meisterleistung sollten Sie aber von der alten Engine nicht erwarten.«

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Gas Powered Games
Version	Multiplayer-Beta
Termin	3. Quartal 2005


Aufgrund der vielen Details wirken alle Gebäude **sehr realitätsnah**.


Solche Häuserschluchten lassen ein wahres **Großstadtgefühl** aufkommen.

TYCOON CITY NEW YORK

Liebhaber von voll gestopften Straßen und engen Häuserschluchten bekommen viel zu tun – die Amerikaner lassen dem alten Europa freie Hand und Sie **eine ihrer berühmtesten Städte nachbauen**.

Das Wichtigste gleich zu Beginn: Sie dürfen das World Trade Center nicht wieder errichten. Auf dieses Thema reagieren die Amerikaner so sensibel, dass sich die Entwickler von Deep Red eine andere Lösung einfallen lassen mussten. Wollen Sie also den Ground Zero verschönern, steht die Wahl zwischen verschiedenen Denkmälern oder einem Park. Oder den beiden Scheinwerfern, die alljährlich zum 11. September in den Himmel strahlen.

Großstadtchaos

In **Tycoon City New York** geht es aber nicht um Vergangenheitsbewältigung, sondern darum, dass Sie die verschiedenen Distrikte Manhattans bebauen. Zusätzlich nehmen Sie sich der Wünsche der Bevölkerung an. Jeder Mensch, der sich in den Straßen tummelt, ist per Mausklick anwählbar. Über ein aufpoppendes Fenster werden Sie dann zum Beispiel über die Wünsche des Betroffenen aufgeklärt. Steht ihm also der Sinn nach mehr Unterhaltung, bauen Sie an der nächsten Straßenecke einen Nachtclub. Doch mit dem schlichten Gebäude ist es nicht getan: Die Aufwertung der Häuser findet über Upgrades statt. Je nachdem, wie viel Geld Sie investieren wollen, versehen sie es mit schicken Aufbauten. Platzieren Sie noch Leuchtreklame auf dem Dach, ist Ihnen eine hohe Besucherzahl sicher. Wenn Sie ein Bauwerk richtig aufmotzen, wird sein Bekanntheitsgrad und Einzugsbereich größer. Damit verdienen Sie das nötige Kleingeld für weitere Bauvorhaben.

Einmal Empire State Building bitte!

Um New York City möglichst realitätsnah aussehen zu lassen, werden über 70 Sehenswürdigkeiten des Big Apple nachgebaut. So lässt sich der Madison Square Garden an der 31st Street parken, und der Times Square wird am Broadway angelegt. Nur das schachbrettartige Straßensystem der Stadt setzt der Kreativität des Bauherrn Grenzen.

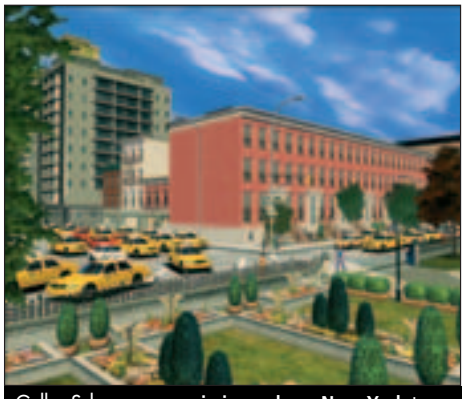
Wenn New York komplett aufgebaut ist, lehnt man sich zurück, beobachtet die Menschen bei ihrem Treiben und steigt in einen der Sightseeing-Busse für eine Tour. Allerdings kann man die Häuser nicht betreten, um zum Beispiel den Ausblick vom Empire State Building zu genießen.

Konkurrenz belebt das Geschäft

Wenn Sie die New Yorker Bevölkerung mit dem Bau von Wohngebäuden, Starbucks-Cafés und Bürokomplexen zufrieden gestellt haben, spielen Sie weitere Distrikte der Stadt frei. An denen legen Sie dann ebenfalls Hand an und bauen nach Ihren eigenen Vorstellungen munter weiter. Doch Sie sollten Ihre Konkurrenten im Auge behalten, denn die schlafen nicht. Einer der neun virtuellen Gegner wird immer auf Ihre Einnahmen und Gebäude schielen, um Ihnen bei Misserfolg einen Stadtteil abzuluchsen.

Susanne Braun


Mit Floristen, Cafés, Restaurants und Bars bereichern Sie das Leben der **New Yorker Bevölkerung**.


Gelbe Schwemme – **wie im wahren New York** tummeln sich hauptsächlich Taxis in den Straßen.

TYCOON CITY NEW YORK

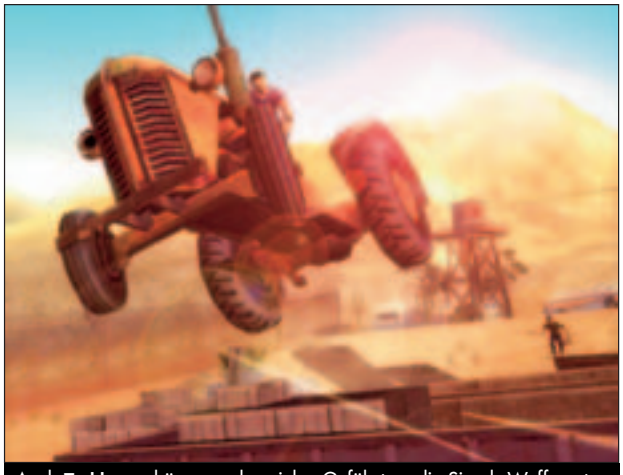


Susanne Brauns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Kennt man einen Tycoon, kennt man alle – so heißt es doch. Dass man allerdings durch interessante Umgebungen und Umstände immer noch Spannung erzeugen kann, wissen wir schon seit dem Rollercoaster Tycoon 3. Ich kann New York so bauen, wie ich es kenne. Einfach grandios! Ich hoffe nur, dass ich nicht eines Tages Tycoon City Chemnitz im Laden sehe.«

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	Deep Red
Version	Präsentation
Termin	4. Quartal 2005



Auch **Trekker** gehören zu den vielen Gefährten, die Sie als Waffe nutzen können. Für Verfolgungsjagden empfehlen sich andere Vehikel.



In den vier **Stadtvierteln** von Los Toros können Sie sich frei bewegen und nach Secrets suchen oder die Missionen direkt anspringen.

TOTAL OVERDOSE

Was kommt dabei heraus, wenn kühle Dänen ihre Liebe zum heißen Mexiko entdecken? Nein, kein lauwarmes, sondern **eines der coolsten Actionspiele des Jahres**.

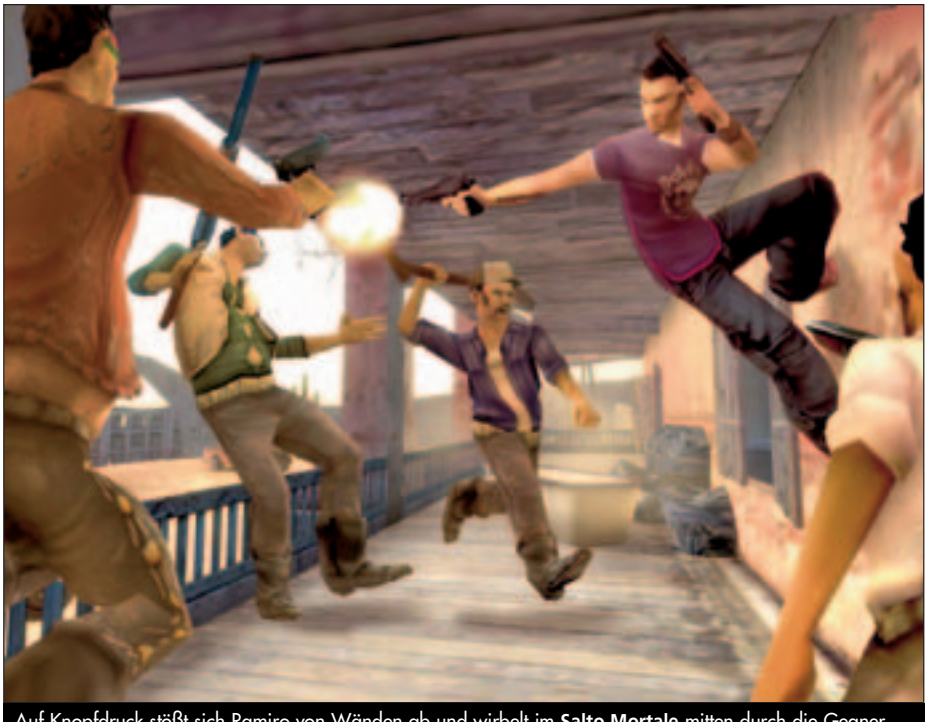
Sonne, Sombreros, Schrotflinten – die drei Hauptzutaten für **Total Overdose**. Die Kopenhagener Entwickler von Deadline Games dampfen das Erfolgsrezept von **Grand Theft Auto** auf die wesentlichen Ingredienzien ein und verfeinern das Ganze mit einem Schuss Tequila. Die Grenzstadt Los Toros kann nicht mit dem gewaltigen Umfang und der Handlungsfreiheit von **San Andreas** punkten, dafür gibt's Verfolgungsjagden, Feuergefechte und Stunts am Fließband.

Max Payne mexikanisch

Sie schlüpfen in die Schuhe nicht nur eines, sondern gleich dreier Helden. Den Anfang macht Ernesto Cruz, seines Zeichens Ermittler der amerikanischen Drogenbehörde. Bereits das Tutorial zeigt, wo's lang geht. Wie James Bond gleitet Ernesto am Drahtseil von einer Aztekenpyramide hinunter. Noch in der Luft spuckt seine Maschinenpistole den Coca-Bauern Blei entgegen. Einmal kurz die Beine angezogen, und schon kracht eine für ihn gedachte Bazookarakete in den gegenüberliegenden Wachturm. Für solche Sequenzen verlässt die Spielkamera die übliche Schulterperspektive und setzt stattdessen auf spektakuläre Videoclip-Optik. Am Boden angekommen hetzt Ernesto durch die Gegnerreihen wie Max Payne in den besten Jahren. Auf Knopfruck hechtet er sich nach vorne, rollt sich zur Seite ab, klettert gar eine Wand hoch und schlägt einen Salto, während seine Uzi Blei speit.

Zwillings-Zwist

Doch alle Kunststücke sind vergebens: Am Ende des Trainingslevels müssen wir mit ansehen, wie Ernesto verraten und ermordet wird. Allerdings haben die Fieslinge vom Kartell die Rechnung ohne Ernestos Söhne gemacht: die Zwillinge Tommy und Ramiro. Die brennen natürlich auf Rache, und so finden wir uns nach einer kurzen Episode in der Rolle von Tommy als Ramiro Cruz in Los Toros wieder. Um uns ins Kartell einzuschleichen, müssen wir uns erst einmal Respekt verdienen. Mit kleineren Jobs à la **GTA** werden wir vom Gringo Loco bald zum gefürchteten Auftragskiller. Anfangs sollen wir etwa einen Burrito-Verkäufer aus dem Bandengebiet verjagen, später dann beispielsweise Autos klauen. **Total Overdose** setzt allerdings weniger stark auf Handlungsfreiheit als der entfernte Verwandte von Rockstar Games. Die Miniaufgaben dienen im Wesentlichen dazu, Waffen und Extras zu sammeln und die Kernmissionen freizuschalten. Da gilt es etwa, die Dope-Plantage eines unliebsamen Konkurrenten niederzubrennen oder einem befreundeten Falschspieler auf der Flucht beizustehen.



Auf Knopfdruck stößt sich Ramiro von Wänden ab und wirbelt im **Salto Mortale** mitten durch die Gegner.



Die Spezialattacken beschränken sich nicht auf Extrawaffen, Ramiro kann auch Unterstützer wie diesen **maskierten Rächer** zu Hilfe rufen.



Hinter solche **Stand-MGs** können Sie sich gelegentlich auch selber klemmen. Erwarten sie davon aber besser keine Style-Punkte!

Triple-Kill! Kombo!

Mit Ramiro gewinnen die Gefechte noch weiter an Tempo. Je spektakulärer wir durch die Schießereien turnen, desto mehr Punkte ernten wir. Drei Gegner in fünf Sekunden ausgeknipst? Bonus! Einem Hombre den Hut gemopst und ihn dann mit einem Kinnhaken zu Boden geschickt: »Sombrero Steal!« Mit solchen Kombos schalten wir Spezialgriffe frei, die so genannten Loco Moves. Mal wirbelt Ramiro etwa ballernd um die eigene Achse und mäht alles im Umkreis einfach nieder. Mal ruft er einen maskierten Wrestler zu Hilfe, der mit Baseballschläger und lauten Flüchen auf die verdatterten Gangster losgeht. Dann wieder spult er wie bei **Prince of Persia** die Zeit zurück oder löst Zeitlupen aus. Oder er packt wie im Film **Desperados** zwei Gitarrenkoffer mit Maschinengewehren aus. Rund 25 Waffen stecken im Arsenal des Gringos, von Schaufeln (Däng!) über abgesägte Schrotflinten bis hin zu Molotowcocktails.

Autos dienen auch eher als Mordwerkzeuge denn als Fortbewegungsmittel. Zwar kann man sich mit den Untersätzen frei in der Stadt bewegen (und Extras aufspüren), die Missionen lassen sich aber auch direkt anspringen. Vor allem aber verwandeln Sie Traktoren, Pickups und Lowrider in fahrende Bomben: Beschleunigen, rausspringen, abrollen, und das Ding kracht in die nächste Gegnerhorde.

Macheten-Musik

Das ist deutlich weniger brutal, als es zunächst klingen mag. Die Entwickler überzeichnen die Gewalt so augenzwinkernd, dass das Ergebnis wie eine Mischung aus **Matrix** und **Speedy Gonzales** wirkt. Auch sollten Sie kein authentisches Mexiko-Szenario erwarten. **Total Overdose** schlachtet vielmehr übliche Klischees aus Film und Fernsehen aus. Da gibt's den bierbäuchigen Paten mit ebenso viel Schmiere im Schnurrbart wie in der Stimme, vollbusige Chicas und dösige Sombreroträger mit Revolver unterm Poncho. Für die richtige Stimmung sorgt auch der stilechte Soundtrack, auf dem sich »La Cucaracha« und »Mexican Nights« ebenso finden wie Hip Hop und Crossover von Bands wie Molotov und Control Machete.

Maus von Mexiko

Bei Publisher Eidos gab's die fast fertige Xbox-Fassung zu sehen. Die PC-Version soll neben den üblichen technischen Verbesserungen vor allem eine auf Maus und Tastatur zugeschnittene Steuerung bekommen. Nicht ganz einfach, denn das automatische Zielsystem samt cleverer Timingfunktion für Headshots und nicht zuletzt die ganzen Spezialangriffe sind eindeutig auf Pads zugeschnitten. Andere konsolentypischen Features wie Speicherpunkte sollen auch Windows-Usern erhalten bleiben. Aber keine Sorge, dank Rückspulen und Zeitlupen sollen sich Wiederholungen in Grenzen halten. Ob's funktioniert, werden wir nächsten Monat sehen. Dann erwarten wir die erste spielbare PC-Ausgabe.

Rüdiger Steidle



Los Toros mag kleiner sein als San Andreas, aber die Straßen sind nicht weniger **lebendig** als beim Vorbild.

TOTAL OVERDOSE

Video



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»In Total Overdose stecken so viele abgedrehte Ideen, dass ich fast vermute, einige davon lassen sich auf übermäßigen Tequila-Konsum zurückführen. Die Xbox-Fassung jedenfalls sieht nach jeder Menge Spaß aus. Ob das für die PC-Version ebenso gilt, hängt vor allem davon ab, ob die Entwickler die Steuerung richtig umsetzen. Ich bin jedenfalls gespannt wie ein Flitzebogen, was uns Eidos nächsten Monat vorbei bringt.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Deadline Games
Version	Präsentation
Termin	16. September 2005



Die meiste Zeit sind Sie **allein** unterwegs – Söldner können Sie nicht anheuern. Allenfalls das Beschwören von Dämonen ist möglich.



Die Gegnertypen reichen von überdimensionalen Steinstatuen über Zyklopen bis hin zu Rollenspielklassikern wie diesen **Skeletten**.

TITAN QUEST

Wenn's Blizzard nicht selbst macht, dann macht's eben ein anderer Entwickler. Titan Quest soll den Höllenfürsten mit zeitgemäßer Grafik, unkompliziertem Spielablauf und vielschichtiger Charakterentwicklung in Rente schicken.

Blizzard ist überall – **WarCraft 3** ist das Synonym für nahezu perfekte Echtzeit-Strategie. **World of WarCraft** eroberte am Erstverkaufstag das Genre der Online-Rollenspiele. Und **Diablo** ist auch neun Jahre nach seiner Veröffentlichung noch der Inbegriff für actionreiches Hack-and-Slay. Hier kommt das von **Age of Empires**-Miterfinder Brian Sullivan ins Leben gerufene Studio Iron Lore ins Spiel.

Auf der diesjährigen E3 ließen Brian und sein Team nämlich die Katze aus dem Sack und enthüllten das Spiel, an dem Iron Lore bereits seit drei Jahren arbeitet. **Titan Quest** heißt das **Diablo**-kompatible Action-Rollenspiel, das Blizzards Kultreihe vergessen machen soll.

Mythologisch geprägt

Wer **Titan Quest** spielt, der hat nichts zu tun mit Drachen, Orks und Zwergen. Wird nicht mit »Seid gegrüßt, edler Recke« geschwollen angesprochen. Die Geschichte des (laut Entwickler) gut 30-stündigen Epos' ist in der Antike angesiedelt. Genauer gesagt in Griechenland und Ägypten, wo die Titanen den Aufstand proben. Einst waren sie die stolzen Götter der Menschheit, bekamen jeden Mittag saftige Opferlämmer auf den Tisch und führten ein sorgenloses Leben. Mittlerweile sitzen die Knaben allerdings im Knast und haben ausgedient – die neuen Stars heißen Poseidon, Hermes oder Aphrodite.

Irgendwie verständlich, dass den Titanen der Sinn nach Zerstörung steht, als ihnen der Ausbruch gelingt. Und da die neuen Götter der apokalyptischen Bedrohung nicht so recht Herr werden, zieht eben ein menschlicher Heroe aus, das Chaos zu beseitigen.

Zaubernder Axtkämpfer

Sie klicken Ihren Helden mit der linken Maustaste aus einer isometrischen Perspektive durch die hängenden Gärten von Babylon, unterirdische Höhlensysteme oder Pyramiden. Mit Breitschwert, Pfeil und Bogen oder imposanten Zaubern machen Sie dann zu groß geratenen Skarabäen, müffelnden Mumien, Zyklopen und anderen Feinden den Garaus. Klingt wie **Diablo** – tatsächlich lässt Iron Lore Ihnen aber mehr Freiheit bei Charakterentwicklung und Fähigkeiten.

Sie legen sich zu Spielbeginn nämlich nicht endgültig auf eine klassische Fantasy-Karriere etwa als Nekromant oder Paladin fest. Stattdessen wählen Sie aus acht so genannten Miniklassen zum Beispiel den Nahkampf und machen sich in den ersten Spielminuten die Hände mit der Streitaxt



Die Schauplätze in Titan Quest sind mit vielen **Details** ausstaffiert. Entwickler Iron Lore legt Wert auf ein möglichst realistisches Aussehen.



Die Zaubersprüche wie dieser **Feuerball** sind mit modernen Grafikeffekten in Szene gesetzt und nicht so angestaubt wie in Diablo 2.



In der Spielwelt trifft der Held immer wieder auf verschiedenste **Charaktere**, die ganz alltäglichen Aufgaben nachgehen.



Anders als in Diablo 2 müssen Sie nicht immer wieder in die gleichen **Städte** zurück. Die Siedlungen besuchen Sie immer nur einmal.

schmutzig. Bei jedem Levelaufstieg entschieden Sie dann, ob Sie Ihre Nahkampffähigkeiten weiter ausbauen wollen oder doch lieber imposante Feuerzauber büffeln. Sie können also jederzeit Einfluss auf die Ausrichtung Ihres Charakters nehmen.

Maßgeschneiderter Feuerball

Damit das Charaktersystem nicht zu simpel ausfällt, können Sie den Held innerhalb der einzelnen Miniklassen bis ins kleinste Detail spezialisieren. In **Titan Quest** kann man dann nicht nur den Zauberspruch für den Feuerball aufwerten und mehr Zerstörung anrichten. Darüber hinaus lässt sich der Spruch noch in Unterkategorien weiterentwickeln und beispielsweise der Wirkungsbereich erhöhen. Oder den Feuerball so aufmotzen, dass der Feind auch nach dem eigentlichen Treffer noch Schaden erleidet.

Dadurch ist außerdem sichergestellt, dass Fähigkeiten niemals veralten. In **Titan Quest** verschwenden Sie in den ersten Levels also keine wertvollen Erfahrungspunkte auf Sprüche, die im späteren Spiel ohnehin nicht mehr zu gebrauchen sind.

Diese Odyssee ist schee

Großen Wert legt Iron Lore auf die Grafik. Von kleinen Blümchen bis hin zu Fahnenmasten – fast alle Objekte im Spiel sind animiert. Und das nicht nur in sich ständig wiederholenden Drei-Phasen-Animationen, sondern unter Berücksichtigung realistischer Physik. Entfesselt der Held beispielsweise mit einem Zauberspruch eine Windhose, zappeln Grashalme aufgeregt mit. Je mächtiger die Magie des Heroen wird, desto beeindruckender sieht das Ganze übrigens auf dem Bildschirm aus. Hat ein Feuerball auf Level eins eher die Zerstörungskraft eines Feuerzeugs, legt das lodernde Geschoss mit Level 20 mühelos ganze Gebäude in Schutt und Asche.

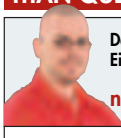
Natürlich verändert sich auch das Erscheinungsbild Ihres Helden im Verlauf des Abenteuers. Über 1.000 Unique Items gibt es zu finden. Einen Großteil davon knöpfen Sie erschlagenen Feinden ab. Die extragroße Streitaxt finden Sie aber nicht bei einem dahergelaufenen Wolf. Hier soll **Titan Quest** realistischer werden. Es gibt keine Tiere, die ganze Rüstungsteile verschluckt haben. Und wenn ein Gegner mit einem besonderen Gegenstand kämpft, finden Sie diesen auch, sobald der Knilch niedergestreckt ist. Sie bekämpfen also nicht einen Soldaten mit Flammenschwert und bekommen nur einen lumpigen Holzknüppel.

Eigene Mythologien

Zum Mehrspielermodus schweigt sich Iron Lore noch aus. Bekannt ist, dass bis zu acht Spieler auf Monsterjagd gehen können. Die Abenteuerspielplätze kann übrigens jeder selbst erstellen. Zusammen mit **Titan Quest** soll nämlich ein Leveleditor erscheinen, der ebenso einfach zu bedienen ist wie vergleichbare Werkzeuge für Echtzeit-Strategiespiele.

David Bergmann

TITAN QUEST



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Titan Quest hat zweifellos das Zeug dazu, Diablo im Bezug auf das Suchtpotenzial das Wasser zu reichen. Ich bin vor allem auf die Charakterentwicklung gespannt, bei der ich mich nicht zu Spielbeginn festlegen muss. Gespannt bin ich jetzt, ob Blizzard dieses Jahr doch noch Diablo 3 ankündigt – dann stünde uns nämlich ein interessanter Wettstreit bevor.«

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Iron Lore
Version	Presse-Informationen
Termin	1. Quartal 2006



Erlegte Feinde wie solche **Centauren** hinterlassen ausschließlich Gegenstände, die sie auch tatsächlich tragen oder benutzen.



Nichtspielercharaktere in Städten oder kleinen Siedlungen wie dieser haben oftmals unterschiedlich schwere Aufträge für Sie parat.



Um durch solche **Sicherheitsschleusen** zu kommen, müssen Sie zuerst in einem Minispiel das Sicherheitssystem unter Ihre Kontrolle bringen.



In unterirdischen **Laborkomplexen** kommen Sie der Ursache für die seltsamen Mutationen im Höhlensystem auf die Schliche.

NEURO HUNTER

Deus Ex trifft MacGyver – im Endzeit-Rollenspiel Neuro Hunter kämpfen Sie unter der Erde gegen Mutanten, hacken mit durchgeknallten Computerfreaks um die Wette und bauen Ihre eigenen Waffen.

Wer hätte gedacht, dass Computertechniker einen derart stressigen Job haben. Der Bits-und-Bytes-Spezialist Hunter zumindest tauscht in der Endzeit-Welt von **Neuro Hunter** Tastatur und Maus gegen Plasmagewehr und Splittergranate. Dabei sollte der markige Glatzkopf nur im Netzwerk eines Bergwerks nach dem Rechten sehen. Doch bevor er sich am System zu schaffen machen kann, fliegt der ganze Laden in die Luft. Hunter findet sich in einem unterirdischen Höhlensystem wieder, in dem ein durchgeknallter Hacker über Menschen, Monster und Mutanten herrscht. Durch diese Welt voller Freaks und Elektronik muss er sich bis an die Erdoberfläche zurückkämpfen.

Unter Tage

Neuro Hunter ist ein Action-Rollenspiel, das man aus der Egoperspektive steuert. Die Suche nach dem rettenden Ausgang aus dem Höhlenlabyrinth führt durch Bergbaukolonien, Gefangenenlager, verlassene Laborkomplexe und Waffenlager. Dabei geht's allerdings nicht nur mit Waffengewalt gegen vieläugige Mutanten, genmanipulierte Riesenspinnen oder 30 andere Monster zur Sache. 66 Nichtspielercharaktere sind in der anarchistischen Unterwelt verstreut und treiben die Geschichte in 36 Haupt- und sechs Nebenquests voran.

Rollenspieltypisch sammelt Hunter im Verlauf seiner Odyssee Erfahrungspunkte. Hat er davon ausreichend eingesackt, gibt's in **Neuro Hunter** zwar keinen Levelaufstieg, aber so genannte Neuroaxone. Mit denen kann der Glatzkopf sieben Fähigkeiten sukzessive ausbauen, von Konstitution über Waffenkenntnis und Datendiebstahl bis hin zum Schlösserknacken.

Hobbybastler

Beim Auswählen der Talente sollten Sie die Fertigkeit Konstruktion nicht ignorieren. Im Verlauf Ihres Abenteuers sammeln Sie nämlich allerlei scheinbar nutzlosen Krimskrams. Zum Beispiel rostige Metallplatten, Pilze, Eisenrohre, Reagenzgläser oder – extra lecker – Maden. Manch Händler verlangt für solche Gegenstände sogar Bares. Sofern Sie entsprechende Bauanleitungen beziehungsweise Rezepte aufgestöbert haben, können Sie nämlich Panzerungen, Waffen und Munition herstellen. Oder aber Salbe zur Versorgung von Wunden.

Sicherheitslücken

Wie es sich für ein Cyberpunk-Szenario gehört, wird in **Neuro Hunter** natürlich auch gehackt. Das trickreiche Einschleichen in Sicherheitssysteme oder Netzwerke, das Ausschalten von Alarmvorrichtungen oder das Entriegeln von Türen läuft dabei in einer Art Minispiel ab: In einer virtuellen Welt kämpfen Sie sich lediglich mit einer Hand voll Einheiten durch einen Hindernisparcours, der mit Türmen, Fallen und feindlichen Einheiten gespickt ist. Das Ziel dieser Einsätze ist, den Prozessor des jeweiligen Systems unter Kontrolle zu bringen.

Zusammengehalten werden Minispiele und Rollenspiel genretypisch durch viel Dialog. Insgesamt 33.000 Wörter wurden für **Neuro Hunter** eingesprochen – ab August säuselt Ihnen dann unter anderem die deutsche Stimme von Sharon Stone aus den Boxen entgegen.

David Bergmann



Zu den monströsen **Gegnern** von Hunter gehören unter anderem auch diese wenig ansehnlichen Brocken.



Bei getöteten Feinden finden Sie nützliche Materialien, aus denen Sie **Waffen** und Ausrüstung fertigen können.

NEURO HUNTER



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Die bisher veröffentlichten Screenshots hauen mich nicht vom Hocker. Die durchschnittliche Grafik könnte Neuro Hunter aber inhaltlich wieder wettmachen – die Idee der Taktik-Minispiele zum Schlösserknacken gefällt mir jedenfalls deutlich besser als das immer gleiche Mausgerüttel in Action-Schleichern. Obendrein ist das Endzeit-Setting eine nette Abwechslung zur Fantasy-Flut.«

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Media Art
Version	Presse-Informationen
Termin	2. September 2005

ALAN WAKE



Charakterkopf: **Alan Wake** wird eine detailliert gestaltete, glaubwürdige Hauptfigur.

ALAN WAKE

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Remedy
Quelle	Remedy
Datum der Bilder	Mai 2005
Termin	Ende 2006

Georg Valtin:

»Das Entwicklerstudio Remedy erschuf mit Max Payne einen der markantesten Charaktere der PC-Spielelandschaft. Der nächste Streich der Finnen heißt Alan Wake. Der gleichnamige Held des Actionspiels ist wie sein Quasi-Vorgänger ein gerbrochener Mann. In einer Klinik im kleinen Örtchen Bright Falls will er seine psychologischen Probleme auskurieren. Allerdings merkt er schnell, dass es dort nicht mit rechten Dingen zugeht. Alan wird zur Hauptfigur einer paranormalen Geschichte, in der Wirklichkeit und Albträume ineinander verschwimmen.

Nach den ersten Informationen wird Alan Wake eher ein Action-Adventure. Ballereinlagen gehören genauso zum Spiel wie Dialoge mit NPCs und das Erkunden der Spielwelt. Dabei ist Alan Wake nicht strikt linear aufgebaut, sondern lässt Spielern gewisse Freiheiten bei der Lösung der Aufgaben. Dementsprechend wird sich die Story laut Aussage der Entwickler an einigen Stellen auch verzweigen. Die ersten Bilder zeigen vor allem beeindruckende Landschaften, aber auch die Städte und Charaktere sind auf Realismus getrimmt. Wie bei Max Payne dienen für die Hauptcharaktere wieder echte Schauspieler als Vorlage – entsprechend detailliert sind die Gesichter.«



In Geschäften wie diesem **Lokal** erhält Alan Wake Aufträge von NPCs.



Die **Lichteffekte** sehen gut aus und sind spielerisch von Bedeutung.



Die fotorealistische **Landschaft** verheißt eine trügerische Idylle.



Zur Alans **Standardausrüstung** gehören Revolver und Taschenlampe.

SPELLFORCE 2

Spellforce 2 fängt da an, wo der Vorgänger aufgehört hat: **mit entschlacktem Aufbaupart, Helden mit Charakter, Bilderbuchgrafik und mehr von allem.** Wir haben die Entwickler besucht und uns in Fantasy-Schlachten gestürzt.





Der **Basenbau** geht deutlich schneller vonstatten als im Vorgänger. Doch wenn ein Titan mitmischt, ist die Siedlung auch entsprechend schnell wieder platt.

»Wir haben ein vollwertiges Rollenspiel und ein vollwertiges Strategiespiel«, sagt uns Creative Director und **Siedler**-Miterfinder Volker Wertich während unseres Besuchs bei Phenomic. Damit macht er deutlich, dass **Spellforce 2** ohne Experimente konsequent den Vorgänger fortsetzt. Wer den Vorgänger gespielt hat, findet sich deshalb schnell zurecht.

Nach wie vor sind wir mit unserem selbst erstellten Hauptcharakter, Avatar genannt, in Rollenspielmanier in der Welt unterwegs, führen Gespräche, lösen Quests und formen mit fünf anderen Helden eine waschechte Party. Da aber eine epische Fantasywelt ohne ebenso epische Schlachten nur halb so viel Spaß macht, kommt in den meisten Missionen der Punkt, an dem sechs Helden nicht ausreichen. Eine Armee muss her, und deshalb stampft man eine Basis aus dem Boden, bildet Truppen aus und zieht wie in Echtzeit-Strategiespielen in die Schlacht.

Was sich in den gleich gewichteten Elementen Rollenspiel und Strategie im Vergleich zum Vorgänger alles geändert hat und was neu ist, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

VIDEO AUF DVD

Mehr als **zehn Minuten** bewegte Bilder aus Spellforce 2, natürlich im **PC PowerPlay-HiRes**!



Neues Schlamassel

Wenn es etwas gibt, das Fantasy-Welten aus dem Effeff beherrschen, dann eines: sich in Schwierigkeiten zu bringen. Fünf Jahre sind im Spiel vergangen, seit die Runenkrieger im Hauptprogramm **The Order of Dawn** und den beiden Addons **Breath of Winter** sowie **Shadow of the Phoenix** Blut und Wasser geschwitzt haben, um Frieden zu bringen. Nun ist der Magier-Zirkel zerschlagen, und die Runenkrieger fristen ihr Dasein nicht mehr als Sklaven größenwahnsinniger Zauberer. Endlich können sie sich zur Ruhe setzen, Schafe züchten oder eine Kneipe aufmachen und nach weit über 100 Stunden Spielzeit mal auf die Toilette gehen.

Denn um das nun drohende Unheil müssen sie sich diesmal nicht kümmern. Die Schatten – bisher lediglich als undurchsichtige Genossen in Erscheinung getreten – schmieden fleißig Angriffspläne, um den jungfräulichen Frieden zu zerschlagen. Helfen kann da nur der Stamm der Shaikan: ein mächtiges Kriegervolk, das im Blutsbund mit einem alten Drachen lebt und sich mit keiner der anderen Rassen so richtig grün ist.

Das hilft als Ausrede für Drückeberger aber auch nicht weiter, und deshalb ziehen Sie als Angehöriger der Shaikan aus, um der finstren Drahtzieherin Sorvina gehörig auf die Finger zu klopfen. Im Verlauf Ihrer Odyssee stellen Sie fest, dass der Drachenbund der Shaikan bei dem ganzen Schlamassel eine tragende Rolle spielt ...

Märchen aus tausendundeinem Pixel

Wer **Spellforce 2** zum ersten Mal in Bewegung erlebt, wird vermutlich genau wie wir mehrere Minuten damit verbringen, Löcher in die Bildröhre zu staunen – **Spellforce 2** sieht phänomenal aus! Die Charaktere haben durch markante Gesichtszüge mehr Persönlichkeit und bewegen diesmal sogar ihre Münder lippensychron zur Sprachausgabe. Die Umgebung spiegelt sich in Echtzeit in kristallklaren Flüssen und Seen, feine Verzierungen an Rüstungen und Ausrüstungsgegenständen der Figuren sind zu erkennen. Die enorme Weitsicht erlaubt verträumte Blicke in die Fantasy-Ferne, Zaubersprüche werfen ihr Licht auf andere Objekte. Auch wenn die Welt durch den Tag- und Nachtwechsel in Dunkelheit gehüllt wird, wirkt alles lebendig und lädt zum Zuschauen ein. Sich im Wind wiegende Bäume, flatternde Umhänge und geschmeidige Animationen werden da schon fast zur Selbstverständlichkeit.

EINHEITEN DES **BUNDES**

Beschützer
Richtet nicht so viel Schaden an wie manche seiner Kollegen, ist mit seiner dicken Panzerung aber ein Fels in der Brandung.





Zwergenkatapult
Ungeschützt eine leichte Beute für den Feind, aber dank enormer Reichweite und Zerstörungskraft ein echtes As im Ärmel.



Magier
Aus der Luft sind die Sprücheklopfer doppelt gefährlich, sind sie doch völlig unerreichbar für feindliche Nahkämpfer.



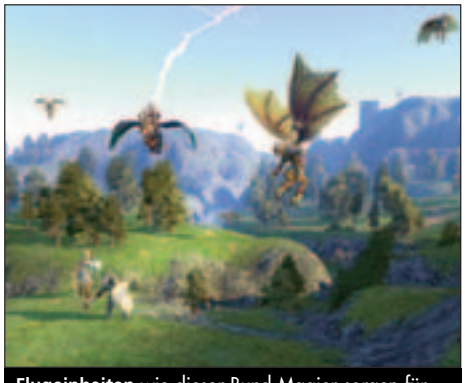
Druidin
Die Damen richten im Nahkampf zwar kaum Schaden an, sind aber exzellente Heiler und halten die Armee am Leben.



Titan
Die Titanen sind wieder besonders mächtige Geschöpfe auf Seiten aller Rassen. Dieser Koloss hier zieht für die Menschen los.



Nicht auf allen der 21 Inselwelten kommt es zu Echtzeit-Scharmützeln. Oftmals sind Sie rollenspieltypisch ausschließlich mit Ihrer **Party** unterwegs und schlagen sich mit Gegnern wie diesen Golems herum.



Flugeinheiten wie dieser Bund-Magier sorgen für mehr taktische Möglichkeiten in den Schlachten.



Pferde stehen nur Soldaten zur Verfügung. Tagesmärsche wie im Vorgänger gibt's aber nicht mehr.

World of SpellCraft

Aus künstlerischer Sicht schließt **Spellforce 2** Brüderschaft mit **World of WarCraft** und ist ein echtes Bilderbuch – ob Wildnis, Sumpf, Eiswelt oder Großstadt, alles wirkt wie aus einem Guss. Nicht ohne Grund, denn wie uns Art Director Sven Liebich zufrieden erzählt, ist **Spellforce 2** »Artist-Driven«. Hier haben die Grafiker die Hosen an und lassen Programmierer mit Techniken wie Bump-Mapping durchaus schon mal abblitzen: »Ich bin überhaupt kein Freund von Bump-Maps, weil sie alles wie nass oder nach Plastik aussehen lassen. Das braucht unser Spiel nicht, um gut auszusehen«, kommentiert Liebich kurz und knapp. Und was wir auf dem Monitor sehen, gibt ihm Recht.

Von einigen Möglichkeiten moderner Grafikkarten macht der Genremix aus Deutschland dann aber doch Gebrauch. Grob aufgelöste Texturen und kantige Bäume haben wir nicht gesehen – alles wirkt gestochen scharf und polygonreich modelliert. Techniken wie das Self-Shadowing (Objekte und Charaktere werfen auch auf sich selbst korrekte Schatten) tragen ihren Teil zum Gesamtkunstwerk bei.

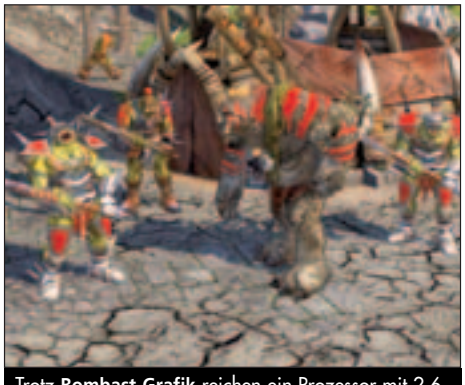
Es hat Klick gemacht

Genau wie den Vorgänger steuern wir das Kunstwerk **Spellforce 2** wahlweise aus einer Verfolger- oder einer isometrischen Ansicht. Die Verfolgerperspektive eignet sich besonders für rollenspieltypische Ausflüge mit wenigen Einheiten. Der Avatar wird dann entweder mit Mausklicks dirigiert oder mit der WASD-Tastenkombination gelenkt. Die isometrische Ansicht bietet sich vorrangig dann an, wenn Übersicht gefragt ist. Bei Basenbau oder Massenschlachten etwa. Außerdem stellt Phenomic mit dem »Click and Fight«-System wieder eine Alternative zur klassischen Rechtsklicksteuerung von Echtzeit-Strategiespielen zur Verfügung.

Falls Sie den Vorgänger nicht gespielt haben, hier eine Erklärung: Wie etwa in **WarCraft 3** können Sie auch in **Spellforce 2** erst eine eigene Einheit selektieren und dann mit einem Klick auf den Feind zum Angriff blasen. Andersrum geht's aber auch. Wenn Sie eine Einheit anklicken, erscheinen alle sinnvollen Aktionen (Nahkampf, Angriffs- oder Stärkungszauber) unter den Portraits Ih-



Von Einheiten bis hin zu den Gebäuden: In Spellforce 2 sind wieder viele kleine **Details** animiert. Im Baumenü können Sie Arbeiter übrigens direkt einem Rohstoff zuordnen und müssen sie nicht manuell losschicken.



Trotz **Bombast-Grafik** reichen ein Prozessor mit 2,6 GHz und 1,0 GB RAM für flüssiges Spielen aus.



Die **Untoten** und die Bestien sind zwei zusätzliche Rassen, die nur der Computer kontrolliert.

rer gruppierten Truppen, die Sie dann ganz gezielt auslösen können.

Aller Anfang ist jetzt einfach

Bei unserem Vor-Ort-Besuch hatten wir Gelegenheit, den Strategiepart von **Spellforce 2** ausführlich zu spielen und auch kritisch zu beäugen. Der Aufbaupart war schließlich einer der großen Kritikpunkte am Vorgänger, weil er sich zog wie Kaugummi. Da verging problemlos eine halbe Stunde, bis die Basis ausgebaut und die Streitmacht trainiert war. Für den Nachfolger verspricht uns Project Manager Martin Löhlein: »In rund 15 Minuten kann man eine voll ausgebaute Basis errichten und eine respektable Streitmacht aufstellen«.

Wir bestätigen: Der Mann hat Recht, der Aufbaupart ist deutlich entschlackt. Weil die Bauzeiten von Gebäuden verkürzt wurden. Weil weiterverarbeitende Gebäude ersatzlos gestrichen sind – man braucht zusätzlich zur Holzfällerhütte also kein Sägewerk mehr, um noch effizienter zu arbeiten. Und weil Phenomic die Liste der Rohstoffe von sieben auf fünf zusammengestrichen hat. In **Spellforce 2** dreht sich alles um Holz, Stein, Eisen und die etwas fantastischeren Güter Mondsilber und Lenya. Klingt immer noch nach viel? Da nicht jede Rasse alle Rohstoffe benötigt, wird das Ressourcen-Management sehr überschaubar.

Politische Neuordnung

Eine grundlegende Änderung im Strategie-Teil: Arbeiter und Kriegseinheiten werden nicht mehr an Monumenten produziert, sondern direkt in Haupt- oder Militärgebäuden. Die lassen sich natürlich auch näher ans eigentliche Schlachtfeld bauen, und frisch produzierte Einheiten müssen nicht mehr im Gänsemarsch aus dem Herzen der eigenen Basis die halbe Karte durchqueren. Der Wegfall der Monumente sorgt ferner dafür, dass wir nicht mehr mit Elfen oder Zwergen oder Orks oder einer der anderen Rassen siedelt, sondern mit einer von drei Fraktionen, die aus jeweils drei Rassen bestehen. So formen die Menschen, die Elfen und die Zwergen den Bund. Die Orks, Trolle und Barbaren bilden die Clans. Der Pakt schließlich besteht aus Dunkelelfen, Gargoyles und den Schatten.

Die Rassen als solche bleiben aber bestehen. Bestimmt Gebäude können

EINHEITEN DER **CLANS**



Schlächter
Ein phlegmatischer Zeitgenosse, der mit Hilfe eines Baumstamms aber auch im dichten Getümmel ordentlich aufräumt.



Feuerkatapult
Noch effektiver als das Zwergenkatapult, da die feurigen Geschosse eine brandheiße Flächenwirkung in petto haben.



Söldner
Die Panzerung Flickwerk, die Klinge abgewetzt – nur wegen ihrer Kampfeslust sind die Söldner ernstzunehmende Gegner.



Spiritist
Ähnlich den Magiern des Bundes schleudern die fliegenden Spiritisten ihre Angriffszauber auf Feinde.



Berserker
Auch wenn die Berserker schwach gepanzert sind, metzeln sie sich im Blutrausch durch alles, was ihnen vor die Axt kommt.

DAS **ÜBERARBEITETE INTERFACE** IN SPELLFORCE 2



1. In dieser Leiste erscheinen von Ihnen gruppierte Einheiten. Unter den Portraits sind dann auch die Aktionen für das »Click and Fight«-System eingeblendet.
2. Über diese Icons geben Sie Ihren Einheiten taktische Befehle wie »Folge dieser Einheit« oder »Patrouilliere in diesem Gebiet«.
3. An den Icons im Baumenü lässt sich nun direkt ablesen, welche Funktion das Gebäude erfüllt.
4. Im Charakterbildschirm sehen Sie alle Daten, die Ihren Charakter betreffen, und rüsten Ihren Helden mit neuen Gegenständen aus.
5. Das Wirken von Zaubersprüchen funktioniert wie im Vorgänger. Sie können bis zu acht Sprüche auswählen, die Ihnen auf Mausklick zur Verfügung stehen und müssen bei Bedarf austauschen.
6. Der Tag- und Nachtwechsel hat keine Bedeutung mehr für Quests oder Spezialfähigkeiten von Einheiten. Er dient lediglich der Atmosphäre und soll bei einigen Easter Eggs zum Einsatz kommen.
7. Über diese Schaltflächen wählen Sie untätige Arbeiter aus und weisen Ihren Truppen Formationen zu.
8. Hier haben Sie Ihre Rohstoffvorräte und die derzeit zur Verfügung stehenden Militäreinheiten sowie Arbeiter samt Populationslimit ständig im Blick.
9. Über diese Schaltflächen springen Sie jederzeit zu Kartenpositionen, an denen Wichtiges geschehen ist (ein Angriff etwa) und lösen nicht mehr benötigte Einheiten auf.

Sie mit Upgrades der Völker versehen. Das Menschen-Upgrade eines Bund-Haupthauses ermöglicht dann beispielsweise das Ausbilden imposanter Kavallerie, die Zwerge hingegen stellen ihre stärksten und bärtigsten Krieger zur Verfügung. Haben Sie genug Ressourcen parat, dürfen Sie auch alle Upgrades auf einmal aktiv haben – zu Beginn einer Schlacht ist es aber ratsam, erstmal nur auf eine Ausrichtung zu setzen.

Mehr Strategie

Flugeinheiten und Belagerungswaffen, die nicht alle Rassen nutzen, peppen den Strategiemodus zusätzlich auf – etwa Greife und Katapulte. Außerdem besitzen viele Truppen besondere Eigenschaften: Da gibt es Angsthasen, die fliehen, wenn nicht mindestens fünf Mitstreiter an ihrer Seite kämpfen. Oder blutrünstige Kämpfernaturen, die Amok laufen, wenn sie längere Zeit gelangweilt in der Ecke stehen. **Spellforce 2** fühlt sich dank der Einheitenvielfalt und gewachsenen taktischen Möglichkeiten wesentlich mehr nach Echtzeit-Strategie an als der Vorgänger.

Von Levelaufstiegen und Bäumen

Auch für den Rollenspielpart, an dem gerade heftig gearbeitet wird, hat sich Phenomic einiges vorgenommen. Komplett überarbeitet ist beispielsweise die Charakterentwicklung. Anstatt bei jedem Levelaufstieg Punkte auf zahlreiche Kategorien wie



Genau wie im ersten Teil finden Sie in den Städten jede Menge **Händler**, die Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände anbieten.



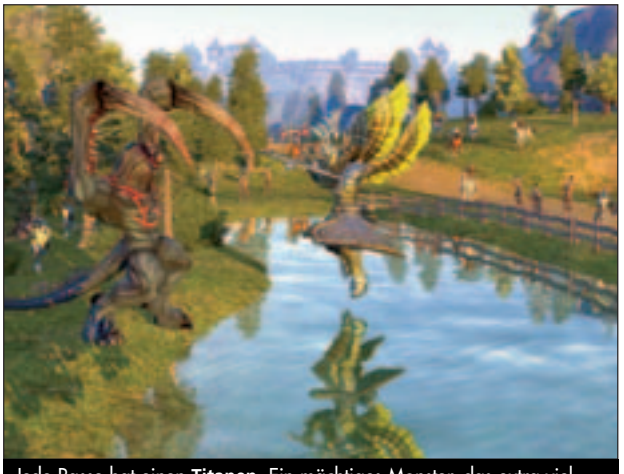
Bevor wir mit den verschiedenen Fraktionen siedeln dürfen, müssen wir uns zunächst ihren Respekt verdienen. Hier klönen wir mit einem **Ork**.



Der **Strategiepart** lässt Ihnen viele taktische Möglichkeiten. Erhöht platzierte Einheiten haben beispielsweise deutliche Vorteile in der Schlacht.



Diese wunderschön ausgestaltete **Großstadt** ist einer der Dreh- und Angelpunkte für Quests und die Geschichte von Spellforce 2.



Jede Rasse hat einen **Titanen**. Ein mächtiges Monster, das extra viel Ressourcen kostet. Wenn sie das Schlachtfeld betreten, dann kracht's.

schwarze und weiße Magie, einhändige und zweihändige Waffen, Lebens- und Naturmagie zu verteilen, wählen wir in einem Baummenü aus 138 Fertigkeiten. Die unterteilen sich in kämpferische und magische Begabungen. Das ist wesentlich übersichtlicher, lässt uns aber dennoch die Freiheit, sich in einen Axt schwingenden Haudrauf oder einen Blitze schleudernden Sprücheklopfer zu verwandeln. Oder in einen Allrounder, dem dann aber die fortgeschrittenen Fähigkeiten fehlen.

Andere Neuerungen machen das Leben im Rollenspielmodus leichter. Zaubersprüche werden mit jedem Levelaufstieg automatisch gesteigert (der Level der Kampfeinheiten auch), man muss also nicht immer wieder neue Spruchrollen mit besseren Varianten aufstöbern. Die sehr langen Laufwege werden dadurch verkürzt, dass man nun jederzeit zu überall in der Welt verteilten Teleportsteinen reisen kann. Auch das Erfüllen von Quests geht leichter von der Hand. Im ersten Teil war es nicht immer ganz

ZWERG IM WANDEL DER ZEIT



Schon **Spellforce** (links) bot detailreich gestaltete Modelle. Schließlich mussten die Figuren auch aus der Verfolgerperspektive gut aussehen. **Spellforce 2** geht noch weiter: Die Figuren sind bis auf die Wangenknochen modelliert und bewegen in Zwischensequenzen den Mund lippensynchron.



Mit einem Stoßtrupp greifen wir einen **Verschlinger** an. Mit dem »Click and Fight«-Systems aus der Verfolgerperspektive kein Problem.

leicht, den Questgeber wieder zu finden. In **Spellforce 2** sollen die Beschreibungstexte noch klarer werden und wichtige Nichtspielercharakter auf der Minimap markiert sein.

Sterbliche Charakterköpfe

Ihre fünf Party-Mitstreiter sind diesmal übrigens echte Helden und nicht mehr beliebig herbeibeschworene Ankleide-Puppen, die mit Ihnen in die Schlacht ziehen. Die Jungs und Mädels haben echte Charaktere und auch tragende Rollen innerhalb der Geschichte. Das schafft wesentlich mehr Identifikationsmöglichkeiten. Einkleiden und Ausrüsten lassen sich die Recken trotzdem noch von Ihnen. Und zwar nur vom Feinsten, denn neben Unique Items gibt es diesmal wesentlich mehr magische Effekte auf Roben, Schwertern und Helmen. Dolche etwa, die bei einem Volltreffer den Angreifer heilen oder gegen Untote gleich doppelten Schaden ausrichten.

Außerdem kann Ihr Heldengespann inklusive Avatar in **Spellforce 2** das Zeitliche segnen. Die Leichen bleiben dann für eine Minute am Ort des Dahinscheidens liegen und können mit einem noch atmenden Mitglied des Quintetts gegen eine geringe Menge Lenya wiederbelebt werden. Sind alle Helden verstorben, funktioniert die Wiederbelebung gegen etwas mehr Lenya auch an so genannten Altären des Lebens, die Sie entweder in der Spielwelt finden oder selbst errichten. Steht kein Altar mehr oder sind die Lenya-Reserven aufgebraucht, heißt es dann tatsächlich Game Over.

Das ist übrigens keine sinnlose Schikane, mit der Phenomic das Spiel künstlich schwerer machen will – die sterblichen Helden ermöglichen in erster Linie neue Missionstypen, die im Vorgänger durch die Unsterblichkeit der Hauptfiguren unsinnig waren. Das Beschützen von NPCs etwa oder das Halten von Schlüsselpositionen über eine bestimmte Zeit.

Die eigenen vier Wände

Eine Idee, die uns gut gefallen hat, ist das Lehen. Ein abgeschlossenes Gebiet, das dem Spieler gehört. Hier können wir uns nach Gefechten zurückziehen und durch das Lösen von Quests Ruinen wieder aufbauen oder für Recht und Ordnung sorgen. Dazu treffen wir im Spiel auf Charaktere, die wir für Arbeit im Lehen anwerben können . Damit ist **Spellforce 2** eines der wenigen Spiele, das dem Hauptcharakter die Last des heimatlosen Recken von den Schultern nimmt und sowohl ihm als auch dem Spieler tatsächlich ein Zuhause schenkt.

David Bergmann

SPELLFORCE VS. SPELLFORCE 2

SPELLFORCE	SPELLFORCE 2
	
Entwicklung des Helden	
beim Levelaufstieg werden Punkte auf Charakterwerte verteilt; neue Zaubersprüche werden gekauft oder gefunden	pro Erfahrungslevel wählen Sie eine Fähigkeit aus einem Talentbaum; neue Sprüche erhalten Sie automatisch
Künstliche Intelligenz	
der KI-Gegner braucht keine Rohstoffe und erweckt so lange Truppen aus dem Nichts, bis die Basis zerstört ist; kein Skirmish	der Computergegner muss wie der Spieler aufbauen, Rohstoffe sammeln und Truppen produzieren; Skirmish-Matches sind möglich
Umfang	
21 Inselwelten; Hauptquest mit 30 Abschnitten; 40 Nebenquests; 100 Stunden (mitunter langatmige) Spielzeit	voraussichtlich: 21 Inselwelten; Hauptquest in 30 Akten; über 40 Nebenquests; gestrafft, daher kürzere Spielzeit
Rollenspielpart	
Partymitglieder werden über Runen beschworen und haben keine eigene Geschichte; nur wenige Gegenstände besitzen besondere Eigenschaften; man kann nur direkt von Portalstein zu Portalstein reisen; Quest-Informationen oft unzureichend	Helden begleiten den Spieler durch die gesamte Kampagne und haben eigene Geschichten; man nimmt Einfluss auf die Entwicklung der Helden; viele Gegenstände mit besonderen Eigenschaften; man kann aus der ganzen Welt zu Portalsteinen reisen
Strategiepart	
Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Trolle und Dunkelelfen spielbar; keine Flugeinheiten; Schlachtausgänge nicht immer nachvollziehbar, detaillierte Einheiteninfos fehlen; Befehle wie Patrouillieren nur über Tastaturkommandos	Rassen wie im Vorgänger, zusätzlich Barbaren, Gargoyles und Schatten; weiterführende Befehle über Schaltflächen wählbar; viele Einheiten mit besonderen Eigenschaften; detaillierte Informationen zu einzelnen Einheiten



Durch die berittenen Einheiten wie diese **Ork-Schamanen** wird der Strategiepart spürbar temporeicher.

SPELLFORCE 2

Video



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Noch mehr Strategie, noch mehr Rollenspiel und dazu eine phantastische Grafik – Spellforce 2 verspricht, der Superlativ zum genialen Vorgänger zu werden. Der Strategiepart jedenfalls ist noch deutlich stimmiger und hat uns beim Spielen überzeugt. Da vom ebenso wichtigen Rollenspielpart aber nur Bruchstücke zu sehen waren, vergeben wir noch keine konkrete Einschätzung.«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Phenomic
Version	Alpha
Termin	Winter 2005

SCHLACHT AM VERSUNKENEN TEMPEL



10 Unsere sechsköpfige Heldengruppe macht sich auf den Weg und erforscht den Tempel. Hier steigt unser Avatar nicht nur einen Level auf – wir finden auch ein Portal, das uns in die verlassenen Ruinen auf dem Hügel teleportiert.



4 Im Rathaus nimmt man die Warenlieferung freudig zur Kenntnis. Da nun das Vertrauen in uns gestärkt ist, werden wir mit einer wichtigen Mission beauftragt: Wir sollen die Stadt verteidigen.



3 Durch Zufall treffen wir auf die Waldläufergilde. Deren Mitglieder haben von unseren Heldentaten auf anderen Inselwelten gehört und stellen uns spontan ihre besten Bogenschützen zur Seite.



2 Durch das Erfüllen dieses optionalen Missionsziels machen wir uns das Leben leichter. Die Stadtwachen werden durch unsere Lieferung gestärkt und geben uns Rückendeckung. Außerdem bekommen wir bei den städtischen Händlern ab sofort einen extradicken Helden-Rabatt.



9 Als wir uns kurz in der Stadt aufhalten, um unsere Vorräte an Heiltränken aufzufrischen, erzählt uns eine Patrouille von einem versunkenen Tempel, der sich ganz in der Nähe befinden soll.



12 Damit hätten wir nicht gerechnet – die Orks verstecken einen Verschlinger in ihrem Vorposten, der unseren Helden zu schaffen macht. Schnell rückt unsere inzwischen wieder sehr schlagkräftige Armee nach und brennt die Basis der Orks endgültig nieder.

11 Von den alten Bauten führt ein Weg direkt ins Lager der Feinde. Unsere Heldengruppe stärkt sich noch einmal mit allen zur Verfügung stehenden Schutzzaubern und rückt dann vor.

6 Unser erster Angriffsversuch schlägt fehl. Die Verteidigungsanlagen des Eisensturm-Clans sind einfach zu stark. Unsere halbe Armee wurde aufgerieben.

8 Diese Attacke war ein schwerer Fehler der Orks. Jetzt wissen wir von der Furt und machen sie uns selbst zunutze, greifen die feindlichen Holzlager an. Kommen die Grünen nicht mehr an die Rohstoffe heran, haben wir mittelfristig die Oberhand.

5 Dazu müssen wir erst einmal die ungenügenden Verteidigungsanlagen auf Vordermann bringen und einen kompletten Vorposten aus dem Boden stampfen.

7 Während wir in Windeseile neue Truppen ausbilden, greift eine Gruppe feindlicher Shamanen unseren Vorposten über eine bis dato unbekannte Furt an.

1 Kaum haben wir die Brücke überquert, wird unser Konvoi von orkischen Wegelagerern überfallen. Wir verteidigen die kostbaren Güter, die um jeden Preis in die Stadt gelangen müssen.

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.

SASCHA GLISS

San Andreas, here I come!



Operation gelungen, der Patient rockt! San Andreas hat alles, was schon Vice City zum Ausnahmespiel machte. Allerdings ist das Homie-Epos noch größer, noch schöner und fesselt mich mit weit über 100 Missionen, unzähligen Nebenbeschäftigungen und Spielereien noch länger als der Vorgänger. Klar: Das zynische Hip-Hop-Szenario ist nicht jedermanns Sache, und an einigen Stellen blitzen unschöne Konsolenüberbleibsel auf (verwaschene Texturen, Speichersystem). Nach kurzer Eingewöhnung jedoch stellt sich das alte GTA-Feeling ein.

Besonders angetan haben es mir die Mini-RPG-Elemente, durch die mir die Hauptfigur enger ans Herz wächst als in irgendeinem anderen GTA. Egal, ob ich von Mission zu Mission hetze oder geruhsam durch die Stadt flaniere, den Bürgern bei ihren Unterhaltungen zuhöre, oder CJ ein neues Outfit verpasse: In San Andreas ist derart viel los, dass es sogar Spaß macht, an der Straßenecke zu stehen und zu beobachten, was in der Stadt passiert. Und genau deswegen zieht es mich immer wieder nach San Fierro, Los Santos und Las Venturas: Eine derart stimmige und lebendige Spielwelt ist mir bisher noch nie untergekommen.

Meine Wertung **94**

FLORIAN STANGL

Das beste GTA, aber trotzdem nicht mein Ding



Die Städte in San Andreas sind fast schon echter als die Wirklichkeit – prima! Bei den Missionen hat sich Rockstar selbst übertroffen – genial! Und die Radiosender sind mal wieder zum Kringeln komisch – super! Trotz der Fakten zücke ich keine 90er-Wertung. Denn San Andreas zieht mich durch das Szenario weniger in seinen Bann als die Vorgänger. Ich finde Hip Hop und Gangsta-Attitüden einfach nur peinlich und zum Weglaufen. Mit CJ kann ich viel weniger anfangen als mit Tommy Vercetti.

Weitaus ärgerlicher finde ich den unverständlichen Hardware-Hunger der 3D-Engine und die verschlimmbesserte Fahrzeugsteuerung. Muss das sein? Das alles zieht meine Wertung nach unten. Wer damit leben kann, soll sich ruhig das objektiv beste GTA holen.

Meine Wertung **87**

SIMON FISTRICH

Verbrechen lohnt sich wieder

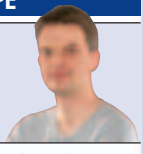


Zugegeben: Ich habe ein mulmiges Gefühl in der Magengrube, wenn ich als wandelndes Gangsta-Klischee durch die Gegend fahre und feindliche Homies umballere. GTA hat im Gegensatz zum Genre-Kollegen Mafia nicht den romantischen Charme, der einen das Schwerverbrecher-Dasein vergessen lässt. Trotz der moralischen Bedenken bleibt San Andreas aber ein fantastisches Spiel: Die unzähligen Missionen sorgen für wochenlangen Spielspaß. Da kann ich auch über Konsolen-Überbleibsel wie die teilweise doch arg hässlichen Texturen, hölzerne Figuren und das nervige Speichersystem hinwegsehen.

Meine Wertung **90**

MARTIN DEPPE

GTA for Life, Brotha!



Ich hätte nie gedacht, dass sich aus GTA noch mehr rauskitzeln lässt als aus den ohnehin schon erstklassigen Vorgängern. Ist aber so – in San Andreas steckt so viel drin, dass es für mehrere Spiele reicht: Rennspiel, Shooter, Schleich-Shooter, Taktik-Shooter, Action-Flieger, eine Prise Rollenspiel. Gerade dieser Mix macht den Reiz aus, kaum eine Mission gleicht der nächsten. Und immer wieder gibt's witzige Einfälle – brillant zum Beispiel die Sandkastenschlacht mit Modellhubschrauber, die Fernseher-plündernden Omas oder die Terminator-2-Verfolgungsjagd durch trockene Abwasserkanäle. Dazu die erstklassigen Sprecher, etwa Alt-Hippie Peter Fonda oder Elektronik-Freak »Zero«.

Black is beautiful

Das Gangsta-Szenario finde ich dermaßen satirisch überzeichnet inszeniert, dass ich diesen Kritikpunkt meiner Kollegen nicht nachvollziehen kann. Auch die technischen Schwächen (Stichwort Texturen) stören mich weniger – hey, beim Drive-by-Shooting mit 180 Sachen auf dem Freeway guck ich mir doch keine Texturen an!

Meine Wertung **95**



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 Grand Theft Auto – San Andreas in dieser Ausgabe



FAKTEN ZUM SPIEL

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

Alles auf einen Blick

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

EINZELNOTEN

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

PRO UND KONTRA

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

SYSTEM-CHECK

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

DER TECHNIK-CHECK

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

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

DAS POWER-TEAM

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

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



MARTIN DEPPE – Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA San Andreas

Lieblingsmaler
Henri Matisse

Lieblingskomponist (Klassik)
Richard Wagner

Ati oder Nvidia?
Nvidia

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Fantasy

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Heroes of Might & Magic 4

Ich sammle …
… leere Flaschen.

Verregnete Sommer sind …
… äh … ziemlich nass?

PS3 oder Xbox 360?
beide!

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Was ist ein »Frühaufsteher«?

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Casablanca. Um Bogie zu sagen, dass er ganz schön doof ist.



FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Sailor (Eigenkomposition)

Lieblingsmaler
Salvatore Dali

Lieblingskomponist (Klassik)
Modest Mussorgski

Ati oder Nvidia?
wurschtegal

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Eishockey ;)

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
NHL 2004

Ich sammle …
… Bootleg-Videos von Kiss.

Verregnete Sommer sind …
… nur eine kurze Abwechslung, dann scheint wieder die Sonne.

PS3 oder Xbox 360?
Schauen wir mal, wenn sie da sind.

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Das Leben des Brian, als Kerkermeister (»… wir haben haufenweise davon …«)



RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Counter-Strike: Source

Derzeitiges Lieblingslied
System of A Down: Old School Hollywood

Lieblingsmaler
Friedensreich Hundertwasser

Lieblingskomponist (Klassik)
Dieser eine Schwede, dessen Namen ich mir nie merken kann …

Ati oder Nvidia?
zuhause Ati, im Büro Nvidia

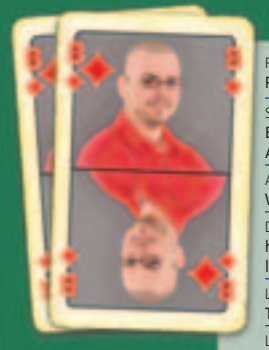
Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Geheimwaffen-Weltkrieg (Secret Weapons)

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
So ziemlich alle Shooter und Rundenstrategiespiele

Ich sammle …
… Falten.

Verregnete Sommer sind …
… feucht?

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Frühaufsteher! Sofern 10:00 Uhr noch als früh gilt …



DAVID BERGMANN – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

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

Lieblingsmaler
Tycho und Gabe

Lieblingskomponist (Klassik)
Wolfgang Amadeus Mozart

Ati oder Nvidia?
Ati

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
schön abgedrehte, wie bei Psychonauts

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
C&C Generäle

Ich sammle …
… Actionfiguren und DVDs.

Verregnete Sommer sind …
… der beste Grund, so richtig schlechte Laune zu haben.

PS3 oder Xbox 360?
vermutlich beide

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Morgenmuffel allererster Kajüte



MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, Power Play

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
SCAR

Derzeitiges Lieblingslied
Aereogramme: Dreams and Bridges

Lieblingsmaler
Joan Miro

Lieblingskomponist (Klassik)
Johann Pachelbel

Ati oder Nvidia?
total egal, Hauptsache schnell

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Okay, unoriginell, aber ich mag halt nun mal das Mittelalter.

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Rennspiele mit mehr als drei Fahrphysik-Parametern …

Ich sammle …
… Slotcars, PC- und Brettspiele.

Verregnete Sommer sind…
… ganz okay, da ich auch bei Regen rausgehe.

PS3 oder Xbox 360?
Klingen beide ziemlich heftig, wahrscheinlich hol ich sie mir beide.



SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei
Power Play, PC Games

Spielt am liebsten
Simulationen, Strategie

Derzeitiges Lieblingsspiel
Stronghold 2

Derzeitiges Lieblingslied
Richard Cheese: Down with the Sickness

Lieblingsmaler
Vincent van Gogh

Lieblingskomponist (Klassik)
Johann Sebastian Bach

Ati oder Nvidia?
zur Zeit Ati

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Zweiter Weltkrieg

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Warbirds

Ich sammle …
… DVDs.

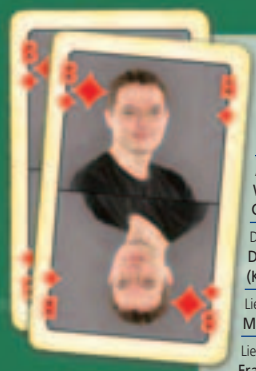
Verregnete Sommer sind …
… %$&%/&q@!!!!

PS3 oder Xbox 360?
Game and Watch

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Frühaufstehender Morgenmuffel

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
The Big Sleep

GEORG VALTIN – Redakteur



POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World Snooker Championship 2005

Derzeitiges Lieblingslied
Das Ich: Gott ist tot (Kindgott-Mix)

Lieblingsmaler
M. C. Escher

Lieblingskomponist (Klassik)
Franz Liszt, Edvard Grieg

Ati oder Nvidia?
Ati

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Fantasy

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
UT CTF (Instagib), Schach ;)

Ich sammle …
… nichts, das ist mir zu anstrengend.

Verregnete Sommer sind …
… Balsam für die Seele.

PS3 oder Xbox 360?
Xbox 360, der PS3-Controller geht gar nicht.

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Herr der Ringe



SANDRA STREHLE – Art Direktorin



POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Die Sims 2

Derzeitiges Lieblingslied
The BossHoss: Hey Ya!

Lieblingsmaler
Friedensreich Hundertwasser, Andy Warhol

Lieblingskomponist (Klassik)
Wolfgang Amadeus Mozart, Familie Strauß

Ati oder Nvidia?
Was auch immer in meinem Apple drin ist …

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Fantasy-Zeugs

Ich sammle …
… Nilpferde, Klamotten, DVDs, Disney-Kram und alles über USA und Wien.

Verregnete Sommer sind …
… depressionsfördernd!!!

PS3 oder Xbox 360?
Nintendo Revolution

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Frühaufsteher – aber ohne Kaffee mufflig.

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Pulp Fiction, Sissi, Herr der Ringe

SARA STEHLIN – Layouterin



POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
WipeOut (PSP)

Derzeitiges Lieblingslied
Flyswatter: Saviour Galore

Lieblingsmaler
Gerhard Richter und Susanne Zühlke

Ati oder Nvidia?
Hauptsache es läuft.

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Rennstrecken

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Oje … wie soll man da eine Chance haben…?!

Ich sammle …
… schöne Erinnerungen.

Verregnete Sommer sind …
… perfekt, um zu bowlen oder zu zocken.

PS3 oder Xbox 360?
Nintendo Revolution

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Frühmuffel

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Four Rooms

MICHAEL ERLWEIN – Redakteur



POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Everquest 2

Derzeitiges Lieblingslied
Hector Berlioz: Symphonie Fantastique

Lieblingsmaler
Oscar aus Dalli Dalli

Lieblingskomponist (Klassik)
Frank Farian

Ati oder Nvidia?
Nvidia

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Grasgrüne Hügellandschaft

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Minesweeper

Ich sammle …
… Strafzettel.

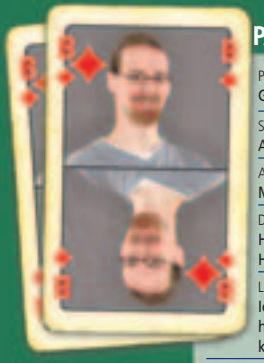
Verregnete Sommer sind …
… nass.

PS3 oder Xbox 360?
PC

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Morgenmuffel

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Gina Wild 4

PATRICK HARTMANN – Redakteur



POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Metal Gear Solid 3 (PS2)

Derzeitiges Lieblingslied
Haggard: Herr Mannelig

Lieblingsmaler
Ich mag Claude Monet, habe aber von Kunst keine Ahnung

Lieblingskomponist (Klassik)
Die alten Meister haben alle etwas, doch ich kenne mich da so wenig aus wie mit Malern.

Ati oder Nvidia?
Ach, Hauptsache der Rechner läuft!

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Fantasy-Welten, in denen es Drachen und Magier gibt.

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Ich sag' mal StarCraft und warte auf Herausforderer!

Ich sammle …
… Erfahrungspunkte.

Verregnete Sommer sind …
… schön, solange draußen noch Pulli-Temperaturen herrschen.

PS3 oder Xbox 360?
Kommt auf die Spiele an.

SIMON FISTRICH – Trainee



Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel
Far Cry (dt.)

Derzeitiges Lieblingslied
Strapping Young Lad: Possessions

Lieblingsmaler
Meine Mutter

Lieblingskomponist (Klassik)
Edvard Grieg

Ati oder Nvidia?
Die tun sich doch nix …

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Mittelalter

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Indizierter Shooter

Ich sammle …
… DVDs und CDs.

Verregnete Sommer sind …
… voll für'n Popo.

PS3 oder Xbox 360?
Will beides ausprobieren.

Frühaufsteher oder Morgenmuffel?
Ganz klar: Morgenmuffel

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
Episode 3. Wäre nicht sonderlich schwer gewesen, da mitzuhalten…

SUSANNE BRAUN – Trainee



Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft (immer noch)

Derzeitiges Lieblingslied
Moby: Lift me up

Lieblingsmaler
Auguste Renoir

Lieblingskomponist (Klassik)
Bedrich Smetana

Ati oder Nvidia?
Ati

Lieblingsszenario bei PC-Spielen
Mittelalterliche Hau-Drauf-Welten

PC-Spiel, in dem ich alle in der Redaktion besiege
Öhm, ich glaube nicht, dass es so ein Spiel gibt …

Ich sammle …
… den größten Unsinn, wie alte Konzertkarten und Alben von den Backstreet Boys.

Verregnete Sommer sind …
… in Deutschland meistens der Standard.

PS3 oder Xbox 360?
Die PS3 verspricht mehr.

Film, in dem ich gerne mitgespielt hätte
In allen Produktionen, in denen so toll Schwerter geschwungen werden.



TOP 30 ACTION



GTA San Andreas: Landet auf dem zweiten Platz und zeigt, wie's geht.



Psychonauts: Das abgedrehte Action-Adventure setzt sich auf Platz 3!

ACTION-HITLISTE



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

TOP 30 STRATEGIE



Stronghold 2 (v1.1): Keine Konkurrenz für Burgenbauer in Sicht.



Freedom Force 2: Turbulentes Strategiespiel im Comic-Stil bewährt sich.

STRATEGIE-HITLISTE



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

TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES



Knights of the Old Republic 2: Rollenspiel im Star-Wars-Universum.



The Bard's Tale: Mit Humor singt sich der Barde in die Hitliste.

ROLLENSPIELE/ADVENTURES-HITLISTE



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

TOP 30 SPORT



Juiced: Weiterhin in der Sporthitliste obenauf und rast Rennern davon.



NHL Hockey Eastside Manager 2005: punktet mit Spieltiefe.

SPORT-HITLISTE



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

BATTLEFIELD 2



»Love is a Battlefield«, schnulzte Pat Benatar in den finsteren Achtzigern. Shooter-Spieler sehen das eher andersrum. **Battlefield ist Liebe!** Und die frischt der offizielle Nachfolger auf. Mit modernsten Waffen, mehr Taktik, tollen Levels.

VIDEO AUF DVD

Über acht Minuten Dogfights, Panzerkämpfe und Infanteriegefechte in der Redaktion und bei Bot-Partien haben wir für Sie in Bild und Ton festgehalten. Auch das Kommando-Interface erleben Sie in Aktion.



Star Wars Battlefront, Söldner, Joint Operations – so launig und innovativ die zahlreichen Nachahmer auch waren, keiner konnte die gleiche Begeisterung entfachen wie das Original: **Battlefield 1942**. Dem offiziellen Nachfolger soll nun genau das gelingen, woran selbst der Ziehsohn **Battlefield Vietnam** scheiterte: dem Großvater der Team-Shooter auf den Genre-Thron folgen. Die Chancen dafür stehen ausgezeichnet, denn **Battlefield 2** hat alles, was Teil 1 seinerzeit so populär gemacht hat – und noch eine Menge mehr.

Rang und Namen

Kaum flimmern die Logos von Electronic Arts und Entwickler Digital Illusions über den Schirm, macht sich wieder das vertraute **Battlefield**-Kribbeln breit. Das coole Spielgrafik-Intro lässt die linke Hand wie von selbst zum WASD-Tastenblock wandern, die rechte umklammert die frisch gewienerte Maus. Wir sind bereit für die Flaggenhatz! Aber halt, erst sollen wir ein Spielerprofil anlegen: Benutzernamen, Mail-Adresse und Passwort will der Login-Bildschirm wissen. Noch bevor wir den Schritt aufs Schlachtfeld wagen dürfen, bekommen wir eine der großen Neuheiten zu Gesicht: das Ranglisten-System. Ähnlich wie ein Online-Rollenspiel behält **Battlefield 2** die Fortschritte jedes Kriegers im Auge, belohnt Erfolge mit Auszeichnungen, Orden, sogar neuen Waffen. Wie das genau funktioniert, haben wir für Sie auf Seite 69 zusammengefasst.

Grüß Gott, Herr Bot!

Damit wir uns im Kampf gegen menschliche Mitspieler keine Blöße geben, wollen wir unsere eingeroste-



Neben Artillerieschlägen und Aufklärungsdrohnen kann der General auch **Nachschub** ordern. Der segelt dann am Fallschirm zu Boden und erlaubt verbündeten Einheiten, ihre Munitionsvorräte aufzufrischen.

WAS WURDE GETESTET?

Ausgewählten Redaktionen stellte Publisher Electronic Arts vor Verkaufsstart eine spezielle Version zur Verfügung, die rund eine Woche vor Abschluss der Entwicklung entstand und bis auf Kleinigkeiten wie den Kopierschutz weitgehend der Verkaufsfassung entspricht.

Der größte Unterschied: Bis Drucklegung hingen lediglich eine Handvoll eigens eingerichteter Testserver am Netz, auf denen wir Partien mit Pressekollegen austragen konnten. Zwar waren die Maschinen auf bis zu 64 Teilnehmer ausgelegt, jedoch tummelten sich selten mehr als 20 Spieler darauf. Erst spät nachts konnten wir mit den amerikanischen Kollegen Schlachten mit 30 und mehr Kämpfern schlagen. Das erschwert die Bewertung einiger Spielbestandteile, allen voran die Spielbalance der verschiedenen Einsatzgebiete.

Ein endgültiges Urteil wird PC PowerPlay deshalb erst in der kommenden Ausgabe fällen, wenn wir einige »echte« Matches bestritten haben. Um Ihnen aber rechtzeitig zum Verkaufsstart eine Empfehlung aussprechen zu können, haben sich zwei Redakteure aber schon jetzt für eine Benotung entschieden.

ten **Battlefield**-Skills erst einmal mit den eingebauten Bots auf Vordermann bringen. Netter Nebeneffekt: Wir lernen die anderen Neuerungen am Spielsystem besser kennen. Zwar existiert kein ausgewiesenes Tutorial, zuschaltbare Hilfetexte liefern aber ausführliche Erklärungen für alle neuen Elemente, die wir im Spiel kennen lernen. Bis auf zwei Exemplare lassen sich alle Karten wie gehabt auch allein mit computergesteuerten Team-Mitgliedern und Gegnern starten. Nur in Netzwerk-Gefechten dürfen wir die Pappkameraden nicht rekrutieren, um fehlende Mitspieler aus Fleisch und Blut zu ersetzen. Schade, denn die Chip-Köppe haben dazugelernt und agieren menschlicher als zuvor. Für ein, zwei Abende machen die Trainingsrunden richtig Laune.

Ticket to play

Für unseren ersten Ausflug in die Welt von **Battlefield 2** entscheiden wir uns für das Szenario FuShe-Pass, in dem eine amerikanische Mannschaft gegen eine chinesische antritt. Die Chancen sind gleich verteilt: Beide Teams halten zu Beginn je eine Flagge und müssen die übrigen neutralen in gewohnter Shooter-Manier einnehmen und sichern. Dieser Conquest genannte Spielmodus ist nach wie vor der einzige mitgelieferte. Allerdings variiert die Aufteilung der Stellungen von Karte zu Karte. Am Kubra-Damm etwa halten die Araber (neben Amis und Chinesen die dritte Partei) anfangs fast alle Schlüsselpositionen besetzt, die US-Army muss entsprechend aggressiv vorgehen. So lange eine Seite noch Schlüsselpunkte hält, oder der Nachschub noch nicht aufgebraucht ist (die so genannten Tickets), dauert der Kampf an.

Taffe Klassenkämpfer

Doch zurück zum FuShe-Pass. Dort suchen wir uns als erstes aus, auf welcher Seite und in welcher Uniform wir ins Gefecht ziehen wollen. Insgesamt sieben Klassen stehen zur Wahl; die meisten sind bereits aus **Battlefield Vietnam** bekannt. Der Sturmsoldat spielt den Allrounder. Schwer gepanzert und bewaffnet, eignet er sich als Frontschwein ebenso wie als Wache. Der Spec-Ops-Krieger entspricht in etwa dem Aufklärer aus früheren Tagen. Er ist nicht ganz so gut geschützt wie der Sturmsoldat, dafür aber deutlich schneller und schleppt Sprengsätze mit, die selbst dicke Panzer in die Luft jagen. Nur der Anti-Tank-Schütze mit seinen Lenkraketen erweist sich als noch gefährlicher für die stählernen Ungetüme.



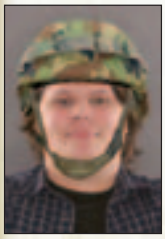
Mit Lenkraketen gegen Panzer und Autokanone gegen Infanterie gehören solche **Truppentransporter** zu den vielseitigsten Kampfmaschinen.



An Engstellen platziert, bringen die **Minen** des Pioniers jeden Panzervorstoss zum Stehen. Gegen Fußsoldaten richten sie aber nichts aus.

MEIN GEWEHR, MEIN PANZER, MEINE UNIFORM

Bei satten sieben Spielerklassen ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die folgenden vier Laufbahnen hatten es den Testern ganz besonders angetan:



Simon: Bazooka-Schütze

Schleichen und Taktik ist nicht mein Ding. Ich suche lieber die direkte Konfrontation mit dem Gegner. Am besten gefällt mir daher der Panzerabwehrschütze. Ausgerüstet mit einer dicken Bazooka kann ich selbst dicke Tanks mit ein paar Treffern zu Altmetall verarbeiten. Noch sensibler reagieren nur Fußsoldaten auf meine Raketen, allerdings sind die nicht ganz so einfach vors Rohr zu kriegen. Helikoptern werde ich zwar zur Not auch gefährlich, trotzdem schwinge ich mich bei Luftangriffen auf auf meine Basis lieber hinter ein stationäres Stinger-Geschütz. Dank der Wärme suchenden Geschosse macht der feindliche Vogel im Handumdrehen Bekanntschaft mit der Erde.



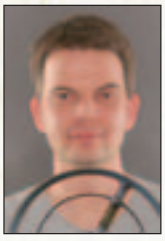
Sascha: Spec-Ops-Kämpfer

In anderen Online-Shootern schleiche ich normalerweise immer als Scharfschütze durchs Gelände. Hier allerdings sind die Sniper-Gewehre derart schwach, dass ich schon bald viel lieber als Special-Forces-Soldat mein Team unterstützt habe. Diese Klasse ist der echte Tausendsassa im Spiel. Die Colt M4 mit Aimpoint-Visierung ist im gezoomten Modus wesentlich effektiver als die »Kimme/Korn«-Sicht der meisten anderen Waffen und haut auch nicht viel schlechter rein als das Scharfschützengewehr. Zudem halten die Spec-Ops einiges aus, sind schnell, und tragen mit den C4-Packs eine echt fiese Allround-Waffe im Tornister, die selbst gegen Panzer-Rüdi hilft.



Rüdiger: Pionier

Weil ich am liebsten im Panzer übers Schlachtfeld rattere oder mich in den Pilotensitz eines Kampfhelikopters schnalle, bin ich die meiste Zeit als Pionier unterwegs. Sollte mein Untersatz mal einen Kratzer abbekommen, steige ich einfach kurz aus und kleistere das Ding mit dem patentierten Allzweck-Schraubenschlüssel wieder zusammen. Außerdem ist es einfach ein diebisches Vergnügen, Zufahrtstraßen zu verminen und dann zuzusehen, wie ein ganzer Konvoi der Gastmannschaft in seine Einzelteile zerlegt wird. Schade nur, dass ich mit der schwachen Schrotflinte gegen andere Soldaten keinen Blumentopf gewinne. Die Knarre leistet bestenfalls im Häuserkampf wertvolle Dienste.



Martin: Sturmsoldat

Mittendrin statt nur dabei: Vor allem in den engen Stadt-Levels spiele ich am liebsten das Frontschwein. Weil mein Sturmgewehr auch über einen eingebauten Granatwerfer verfügt, bin ich hier ziemlich flexibel – und nehm's notfalls auch mit leicht gepanzerten Vehikeln auf. Falls mich ein dickeres ins Visier nimmt, kann ich mich mit den Nebelgranaten immer noch unsichtbar machen und ins Gebüsch verschwinden. Ich bin als Stürmer zwar recht gut gepanzert, doch meine Hauptwaffe ist Mobilität: nie lange an einer Stelle bleiben, immer schön verlegen. Für größere Strecken nehme ich deshalb den flotten, sehr geländegängigen Buggy oder Jeeps, Panzer sind mir nämlich zu lahm.



Mit der Maus fliegt sich so ein **Jagdbomber** recht unkomfortabel. Besser geht's per Joystick, auch wenn der sich schlecht konfigurieren lässt.

Der Sani ist von seiner Auszeit in **Battlefield Vietnam** wieder zurück. Und er hat dazu gelernt. Er kann jetzt nicht nur Leichtverletzte verarzten, sondern mit seinem Elektroschocker auch ausgeknockte Teamkameraden wiederbeleben (und witzigerweise auch Gegner damit angreifen). Eine ähnliche Unterstützerrolle spielt der Versorgungssoldat, nur dass der Munitionstaschen statt Verbandspäckchen verteilt. Die sechste Spielerklasse stellt der Scharfschütze, der sich dank Zielfernrohr nicht nur für Angriffe aus dem Hinterhalt, sondern auch perfekt als Scout eignet. Der Pionier schließlich sichert mit seinen Sprengminen nicht nur Stützpunkte gegen Angriffe ab, sondern repariert auch verbeulte Fahrzeuge.

Kommando à la carte

Auf eine Laufbahn als Mechaniker haben wir bei unserem ersten Einsatz allerdings keine Lust: Wir wählen die Schulterklappen eines Sturmsoldaten. Guten Mutes schwingen wir uns in den erstbesten Jeep – sämtliche Klassen besitzen Fahrerlaubnis und Flugschein – und brettern zur erstbesten Flagge. Allein verläuft die Eroberung nur schleppend, aber mit dem frischen Funkmenü haben wir mit nur einem Klick schnell ein paar Kollegen zur Unterstützung herbei beordert, und die Basis wechselt den Besitzer. Doch noch bevor wir unseren Sieg so richtig genießen können, pfeifen Granaten durch die Luft, rings um uns herum wühlen Explosionen den Boden auf. Mist, erwischt!

Wir sind soeben Zeuge der Macht des Commanders geworden. Die Funktion hat sich **Battlefield 2** beim Konkurrenten **Söldner** ausgeborgt. Jeder Spieler kann sich um den Posten bewerben, die anderen stimmen über die Beförderung ab. Der frisch gebackene Anführer kann zwar theoretisch auch ganz normal am Match



Sanis und Versorgungssoldaten sollten sich aus Duellen besser raushalten. Sie unterstützen ihr Team vielmehr mit **Munition** und Heftpflastern.



An den meisten Schlüsselstellen finden sich fest installierte **Verteidigungsanlagen** wie Maschinengewehre, Bazookas oder Stinger-Launcher.



Zwar lassen sich nur wenige **Gebäude** tatsächlich von Innen erkunden. Mit dem Helikopter kommt man aber an manch unzugängliche Stelle.



Kanoniere genießen nur eine **eingeschränkte Aussicht** auf ihre Umwelt, was sie vor allem gegenüber Hinterhalten verwundbar macht.

teilnehmen, besser aufgehoben ist er aber vor dem Kommandobildschirm. Dort kann der Teamchef Artillerieschläge anordnen, Aufklärungsdrohnen platzieren, die gegnerische Bewegungen für seine Schützlinge aufdecken, einen Satellitenscan anfordern oder Versorgungspakete abwerfen. Mehr dazu auf Seite 72. Das alles funktioniert zwar nur einmal alle paar Minuten, kann aber Gefechte entscheidend beeinflussen. Zumal der Commander über das gleiche simple Auswahlmenü seiner Mannschaft Angriffs- oder Verteidigungsziele zuweisen kann. Ein Team, das koordiniert vorgeht und mit clever platzierten Kanonensalven sowie Munitionskisten unterstützt wird, schlägt einen zahlenmäßig überlegenen, aber schlecht geführten Gegner jederzeit.

Auferstehung im Platoon

Nach einigen Minuten im Generalssessel wissen wir allerdings: Jedermanns Sache ist dieser Job nicht. Denn die intensiven Scharmützel um Flaggen und Fahrzeuge erlebt der Kommandeur auf der Karte statt am eigenen Leib. Bei Feindkontakt ereilt die Offiziere meist der Bildschirmtod, bevor sie sich richtig zur Wehr setzen können. Wir melden uns deshalb lieber als Squadleader. Der spielt zwar ebenfalls Aufpasser und markiert für seine bis zu fünf Schützlinge Sammelpunkte, nimmt aber auch aktiv am Kampfgeschehen teil. Der Befehlshaber arbeitet den Angriffsplan aus, die Unteroffiziere führen ihn mit ihren Abteilungen durch.

Im Idealfall kämpfen die Gruppenmitglieder zusammen als Einheit, was dadurch gefördert wird, dass sich alle Mann per eingebautem Sprechfunk direkt unterhalten können – Mikrofon vorausgesetzt. Sollte einer ins digitale Nirwana abtauchen, kann er nach wenigen Sekunden Auszeit an der Seite seines Anführers wieder einsteigen. Sitzt der beispielsweise in einem Schützenpanzer, nimmt sein Teamkamerad im Beifahrersitz Platz.

Jetzt fall schon um!

Die Spielerklassen unterscheiden sich stärker voneinander als früher. Während etwa der Panzerfaust-Schütze schon nach einem kurzen Sprint völlig außer Atem gerät, spurtet der Sani leichtfüßig übers halbe Schlachtfeld. Dafür geht der Medizinmann sofort zu Boden, wenn man ihn auch nur anhustet, während der Anti-Tank-Spezialist schon mal eine Granate wegsteckt. Ähnlich drastische Differenzen gibt's bei den Waffen. Mit dem Automatikgewehr des Sturmsoldaten treffen wir im Salvenmodus auch auf 50 Meter noch ins Schwarze, die Maschinenpistole des Panzerfaustschützen stanzt auf die Entfernung nur Löcher in die Luft. Und selbst wenn die Kugeln das Ziel finden, hinterlassen sie kaum noch Kratzer.

Weil Treffer außerdem nur schlecht zu erkennen sind (Blutspritzer sind tabu), sorgt das in den ersten Spielminuten regelmäßig für Verwunderung. »Warum zum Geier steht der noch? Ich hab' mein ganzes Magazin verballert!« Doch nach der ersten Runde wissen wir: Einen Spec-Ops-Kämpfer legen wir selbst mit dem Scharfschützengewehr nicht gleich mit dem ersten Schuss um. Und mit dem extrem ungenauen MG des Versorgungssoldaten sollten wir uns besser auf kein Fernduell einlassen.

Tiefflieger für Überflieger

Fast ebenso häufig wie per pedes ist der **Battlefield**-Recke in einem der zahlreichen Fahrzeuge unterwegs. Auf den meisten Schlachtfeldern warten Schützenpanzer, Geländebuggys, gelegentlich auch Flakvehikel und sogar Schlauchboote. Statt Weltkriegstechnik (**1942**) oder 60er-Schrott (**Vietnam**) diesmal hochmoderne



Mit einem Tastendruck öffnet sich ein **Funkmenü** ganz ähnlich dem aus Rainbow Six. So lässt sich in Windeseile Meldung machen.

RANGELEI ONLINE

Wer brav sein Benutzerprofil ausfüllt, bekommt auch was dafür: Lametta! Bei jeder Online-Partie registriert Electronic Arts' Community-System Erfolge und Misserfolge des Spielers. Wer wann wo wie lange mit welcher Waffe gekämpft hat, wen er im Duell besiegt hat, wer ihn schließlich zu Boden geschickt hat. Das nutzt Battlefield 2 nicht nur für witzige Statistikspielchen der Marke »... und Ihr Lieblingsfeind heißt ...«, sondern verleiht guten Spielern Orden und Auszeichnungen. Für die bronzene Panzerkampfspange genügt es schon, ein paar Minuten im Geschützturm zu verbringen. Für die goldene Variante müssen es dann schon ein paar Dutzend Abschüsse sein. Richtiges Glitzerzeug wie den Silver Star bekommt nur, wer sich als guter und fairer Spieler



erweist, etwa Flaggenpunkte verteidigt und Mitspielern mit Munition und Verbandszeug aushilft. Wer richtig lange durchhält, dem winken sogar neue Waffen. Dann darf sich beispielsweise der Sturmsoldat statt des M16 das etwas kräftigere G3 umschnallen. Wer übrigens nur im lokalen Netz oder Solomodus zocken will, kann das netterweise auch ohne Internet-Verbindung. In dem Fall reicht ein Offline-Profil.



Im Kampfhubschrauber nimmt vor dem Piloten der **Schütze** Platz. Der steuert die schwenkbare Kanone des Helis und fauert die Lenkraketen ab.

Hardware. In den meisten Exemplaren finden mehrere Passagiere Platz. Im Kampfpanzer etwa bedient einer das Fla-MG, ein anderer spielt Chauffeur und Kanonier. Das geht noch einfacher von der Hand als im Vorgänger, weil die Granaten schneller durch die Luft schneiden und man entsprechend weniger stark vor- beziehungsweise drüberhalten muss. Wer sich dagegen in die Lüfte schwingen will, sollte schon etwas mehr Zeit ins Flugtraining investieren. Selbst erfahrene **Vietnam**-Piloten werden einige Übungsstunden brauchen, bis sie mit den Kampfhelikoptern die gewohnt tollkühnen Stuka-Attacken und Tiefflüge absolvieren können.

Noch komplizierter gestaltet sich die Lenkung der Düsenjäger und Bomber. Zum einen, weil die Dinger aufgrund des extrem hohen Tempos blitzschnelle Reaktionen fordern – in kleinen Einsatzgebieten läuft man ständig Gefahr, übers Ziel hinaus zu schießen und die Kartengrenze zu verlassen. Zum andern, weil die Flugzeuge mehr schlecht als recht auf Maus-kommandos hören. Wohl dem, der einen Joystick sein Eigen nennt. Warum sich aber ausgerechnet Flightsticks im Optionsmenü nicht richtig konfigurie-



Vorsicht vor **Feldärzten** aus der Gegnermannschaft! Die Defibrillatoren erwecken Tote zum Leben. Auf Lebende wirken sie aber umgekehrt.



Zu echten **Dogfights** kommt es in der Luft nur selten. Die Maschinen sind einfach zu schnell und zu schwerfällig für tollkühne Flugmanöver.

DAS KOMMANDOSYSTEM IM DETAIL

Die schlagkräftigste Waffe des Teamleiters ist nicht etwa sein Sturmgewehr, sondern der Taktikbildschirm. Wie man den bedient, erfahren Sie hier.



(1) Aktiviert die vier wichtigsten Werkzeuge des Generals: »Scannen« deckt für wenige Sekunden sämtliche Gegner auf und markiert sie auf den Radarschirmen aller Teammitglieder. »Artillerie« lässt einen Granathagel auf die gewählte Position niedergehen. »UAV« platziert eine Aufklärungsdrohne, die in einem kleinen Radius fortwährend Feindbewegungen meldet. »Güter« wirft per Fallschirm ein Versorgungspaket ab. Die gelbe Schrift in der Schaltfläche zeigt an, dass diese Option gerade verfügbar ist. Die anderen drei wurden erst vor kurzem ausgelöst und brauchen noch einige Sekunden zum Nachladen. Damit die Extras auch funktionieren, müssen die entsprechenden Kontrollgebäude (UAV-Trailer, Artilleriekanonen) in der Arena unter allen Umständen vor feindlichen Sabotageakten geschützt werden!

(2) Der Squad-Bildschirm zeigt sämtliche verfügbaren Gruppen, deren Mitglieder sowie ihre derzeitige Klassen und Fahrzeuge an. Hierüber lassen sich einzelnen Squads gesondert Order erteilen.

(3) Chatfenster und Spielmeldungen. Unbedingt im Auge behalten!

(4) Die Übersichtskarte markiert Schlüsselpunkte, Teammitglieder und Feinde – sofern erspäht. Das Schlachtfeld lässt sich auch in einer stark vergrößerten 3D-Vogelperspektive betrachten, dabei geht aber die Übersicht flöten.

(5) Per Rechtsklick öffnet sich ein Menü mit sämtlichen Befehlen. So lassen sich Sammelpunkte setzen, die dann allen Untergebenen auf der Mini-Map eingezeichnet und mit Rauchkerzen markiert werden. Das Kommando-Interface des Squad-Leaders ist fast identisch, nur die Werkzeuge fehlen.

ren lassen (etwa für die Sichtsteuerung), ist absolut schleierhaft.

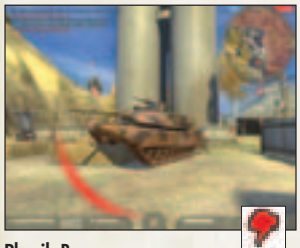
Schwieriger Balance-Akt

Ebenfalls noch nicht ganz ausgereift wirkt die Kraftbalance zwischen den Einheiten. Während die Spielerklassen in Sachen Geschwindigkeit und Panzerung vergleichsweise sauber austariert wurden, sind uns bei manchen Wummen und Vehikeln Ungereimtheiten aufgestoßen. So beträgt der Wirkungsradius der meisten Explosivwaffen gefühlte fünf Zentimeter – abgesehen vielleicht von Artillerie und Fliegerbomben. Man muss einem Opponenten die Splittergranate schon zwischen die Zähne klemmen, damit der was merkt. Und dass der amerikanische Cobra-Kampfhubschrauber einer großkalibrigen Panzerkanone Stand hält (mehrmals!), wirkt so albern wie die Tatsache, dass die ‘45er Kugeln auf 100 Meter ins Ziel trägt.

Verstärkt werden solche »Hä?«-Momente durch die immer noch vorhandenen Fehlerchen beim Schadensmodell und den Trefferzonen. Es kommt durchaus vor, dass eine Lenkrakete mitten durch den Passagierraum düst, ohne Schaden anzurichten. Dann wieder will ein Abrams-Tank auch

NEUE FREUDEN, ALTE SCHWÄCHEN

Was uns gefallen hat ... und was weniger.



Physik-Bugs
Gab’s schon in Battlefield 1942: Panzer nehmen Schaden, wenn sie auf Sandsäcke prallen oder durch schweres Gelände heizen. Albern! Nervig auch die stellenweise sehr ungenaue Kollisionsabfrage. Da will man mit dem Hubschrauber zwischen zwei Schornsteinen durch ...



Spielwelt
Schon das virtuelle Vietnam war eine Augenweide. China und Arabien sind noch deutlich schöner. Abwechslung ist Trumpf. Von Dörfern bis hin zu qualmenden Industrieanlagen ist alles mit drin. Dabei sehen die Levels nicht nur unterschiedlich aus, sie spielen sich auch so.



Teamwork
Dank Commander und Squad-Leader arbeiten die Teammitglieder enger zusammen als früher. Zumindest theoretisch. Ob sich auf Public-Servern die Spieler wirklich der Knute der Hobby-Offiziere beugen werden? Immerhin hat’s bei der Hälfte unserer Test-Matches geklappt.



Treffer-Feedback
Aus anderen Shootern ist man gewohnt: Gut gezielt ist gut getroffen. Nicht bei Battlefield 2. Die meisten Waffen streuen auf größere Distanzen wie Schrotflinten. Nur ein X im Fadenkreuz zeigt Treffer an. Die Figuren reagieren oft gar nicht. War das nun Lag oder nur schlecht gezielt?



Fest installierte **Stinger-Geschütze** sind neben Flakpanzern die einzigen Flugabwehrwaffen. Tragbare Geräte wie in Vietnam fehlen.



Mit zwei Mann sind **Kampfpanzer** optimal besetzt. Einer fährt und bedient die Kanone, ein zweiter klemmt sich hinter das Maschinengewehr.

nach dem dritten Panzerfausteinschlag ins Heck nicht in die Luft fliegen, ein andermal beginnt er schon beim ersten zu qualmen – obwohl der die starken Vorderseite traf.

Scho schee, die Moschee!

Battlefield-Mannschaften treten auf insgesamt zwölf Spielfeldern gegeneinander an, wobei alle in drei Varianten für 16, 32 und 64 Teilnehmer zur Wahl stehen. Für die größeren Ausgaben werden nicht nur die Grenzen erweitert, sondern auch Siegpunkte umverteilt und weitere Fahrzeuge und Waffen platziert, was den Spielverlauf teils deutlich verändert. Die – meist fiktiven – Szenerien reichen von arabischen Wüstenstädten mit engen Straßenschluchten und prachtvollen Moscheen über chinesische Sumpflandschaften, auf denen man vor Nebel kaum den Gewehrlauf vor Augen sieht, bis hin zu weitläufigen Tälern irgendwo im mongolischen Hochland.

Entsprechend abwechslungsreich gestalten sich die Partien. In Städten triumphiert die Infanterie. Mauern, Bretterverschläge und Blechzäune offerieren Deckung. Autowracks, Straßensperren und enge Kurven lassen Panzer nur die zweite Geige spielen. Hier zählen schnelle Reaktionen, der richtige Riecher für Verstecke und Präventivfeuer. Ganz anders etwa am Golf von Oman, wo Hubschrauber und Jagdbomber das Schlachtfeld beherrschen. Fußsoldaten haben im offenen, flachen Terrain kaum Chancen gegen Panzerfahrzeuge.

Für Augen und Ohren

Ob die Chancen in allen Levels fair verteilt sind, wird die Zeit zeigen. Eines lässt sich aber jetzt schon sagen: Grafisch sind die Karten rundum gelungen. Nicht, weil sie mit tonnenweise Spezialeffekten blenden würden. Die Technik von **Battlefield 2** ist sehr gut, aber kein Meilenstein. Vielmehr haben Digital Illusions' Leveldesigner wunderbar abwechslungsreiche, reich ausgeschmückte Arenen konstruiert. Alles wirkt deutlich natürlicher als noch im **Vietnam**-Ableger. Nicht zuletzt, weil die Entwickler die dritte Dimension viel stärker nutzen. In einigen Szenarien gibt es enorme Höhenunterschiede: Der gewaltige Kubra-Damm beispielsweise taugt durchaus als Paragliding-Plattform. Ein Mangel trübt allerdings den Eindruck: die geringe Sichtweite. Selbst mit maximalen Qualitätseinstellungen blendet die Engine feine Details wie Büsche oder Gras schon nach zehn, zwanzig Metern aus. Auch größere Objekte und Feinde fallen in einigen Dutzend Metern Entfernung dem Weichzeichner zum Opfer – darunter auch Fahrzeuge. Zu Fuß oder im Panzer ist das kein Problem. Am Steuer eines flotten Buggys oder – ganz besonders – Helis und Düsenfliegers kann's aber ins Auge gehen, wenn im Tiefflug durch die Täler plötzlich ein Baukran »aufpoppt«. Davon abgesehen gewinnt **Battlefield 2** mit Leichtigkeit die Schönheitskür der Online-Shooter. Realistische Landschaften, lebendige Figuren und Modelle, die sich sogar in einer Simulation blendend machen würden – besser kann's auch **Joint Operations** nicht. Nur **Söldner** hat dem Konkurrenten noch eines voraus: ein richtiges Schadenssystem für Bauten und Landschaft.

Die Arbeit der Tontechniker hinterlässt eher gemischte Gefühle. Manche Waffeneffekte oder Motorengeräusche klingen trotz Surround-Sound eher dünn, dann wieder bringen krachende Explosionen die Lautsprecher zum Beben. Immerhin: Die beliebte **Battlefield**-Fanfare haben die Komponisten hervorragend variiert. Im Ladebildschirm dudeln nun gefällige arabisch oder chinesisch angehauchte Weisen. Und zwar ziemlich lange: Die Ladezeiten sind mit 512 MB RAM jenseits von Gut und Böse, erst ab 2,0 GB Hauptspeicher kann man den Vorgang »zügig« nennen.

Eine Frage der Einstellung

Als etwas behäbig erweist sich auch der eingebaute Browser für Internetspiele. Der braust schon mal geschla-

TECHNIK-CHECK

- 512 MB Hauptspeicher sind für Battlefield 2 das absolute Minimum.
- Erst ab 1,5 GB RAM werden die Ladezeiten akzeptabel, mit 2,0 GB sind sie kurz.
- Die Engine setzt Grafikarten mit Support für Shader 1.4 oder höher voraus.
- Das schließt ältere Modelle aus, darunter die immer noch verbreitete Geforce-4-Serie.
- CPU-Power bringt mehr als Grafikkarten-Speed; optimal läuft's mit 4,0 GHz.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **1,9 GB**
Ladezeiten **sehr lang (512 MB RAM) zügig (2,0 GB RAM)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,8 GHz	800x600x32, 512 MB, min. Details	□	□	□	■	□	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 1,0 GB	□	□	□	■	□	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x32, 512 MB	□	□	□	■	□	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 1,0 GB	□	□	□	■	□	■	■	■	■	■
4,0 GHz	1.280x1.024x32, 1,5 GB	□	□	□	■	□	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 2,0 GB	□	□	□	■	□	■	■	■	■	■

Minimale Details, 800x600



Maximale Details, 1.600x1.200





Über größere Entfernugnen zielt es sich über **Kimme und Korn** leichter als mit dem Fadenkreuz. Einige Waffen bieten auch Zielfernrohre.

gene fünf Minuten, um die Serverliste zu aktualisieren – zumindest in der Demoversion, die Sie auch auf unserer beiliegenden DVD finden. In der Testversion ging's natürlich schneller, allerdings hatten dort auch selten mehr als drei, vier Spielplätze geöffnet. Dafür ist ein eigener Server in wenigen Sekunden aufgesetzt. Für dedizierte Maschinen (also Computer, die sich nicht selbst ins Spiel einklinken) liefert Electronic Arts ein eigenständiges Tool mit, in dem sich von der Mapliste über die Punkteverteilung bis hin zum Anti-Cheat-Werkzeug **Punkbuster** alle erdenklichen Einstellungen anpassen lassen. LAN-Server aktivieren Sie auch direkt im Hauptprogramm. Dort finden sich weniger Wahlmöglichkeiten, dafür darf der Server auch mitspielen.

Ähnlich wie HLTV bei **Counter-Strike** fungiert die Server-Software auf Wunsch als Videorekorder und zeichnet alle Partien auf. Die je nach Dauer der Matches und Qualität fünf bis 20 MB großen Dateien können sich die Teilnehmer später einfach herunterladen und anschließend in **Battlefield 2** betrachten. Schade allerdings, dass der Player weder Zurückspulen noch Umschalten in die Egoperspektive erlaubt. Letzteres wäre wünschenswert, um das Aufspüren von Cheatern zu erleichtern, die trotz **Punkbuster**-Support garantiert nicht lange auf sich warten lassen werden.

Freund oder Feind

Schade auch, dass Electronic Arts kaum Gebrauch vom Community-System macht. Wenn sich ohnehin alle Teilnehmer anmelden müssen – wo sind dann Buddy-Listen, Verabredungsfunktionen, Chats? Dass im entsprechenden Menü noch gähnende Leere herrscht, lässt aber zumindest hoffen, dass die Entwickler in dieser Richtung noch Pläne verfolgen. Wir jedenfalls würden uns freuen, gleich nach dem Login zu erfahren, auf welchem Server sich unsere Waffenbrüder und Erzfeinde tummeln.

Rüdiger Steidle

BATTLEFIELD 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die Vorgänger mochten und immer noch nicht genug vom Flaggenhissen haben

... damit sich der teure zweite Gigabyte-Speicherriegel endlich mal lohnt

... falls Sie schon Vietnam am liebsten mit Heli und Düsenjäger unsicher gemacht haben: Die Airforce ist so stark wie nie zuvor!

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie Befehlsallergiker und notorischer Einzelkämpfer sind: Teamwork zählt!

... wenn Sie an einem 56K-Modem hängen; ISDN oder besser DSL sollte es schon sein

... wenn Sie sich ein brandneues Spielerlebnis erhoffen: Battlefield ist immer noch Battlefield.



TEST-CENTER

SIMON FISTRICH

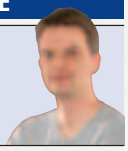


Das hätte noch besser werden können!

Dass Battlefield 2 toll ausschaut und jede Menge Freude bereitet, ist nicht die Frage. Die lautet vielmehr: Warum macht's mir nicht noch mehr Spaß? Antwort: Weil ich Battlefield 1942 und Vietnam schon in- und auswendig kenne und Teil 2 im Prinzip auch nix anderes darstellt – deshalb kann ich's auch schon benoten; die Kommandofunktionen sind mir Wurscht. Für eine Traumwertung gibt's aus meiner Sicht derzeit zu viele Mini-Mängel. Zum Beispiel die zu flotten Flieger, mit denen ich ständig im Kreis kurble. Außerdem vermisse ich ein vernünftiges Treffer-Feedback. Aber genug gemeckert, der Chef ruft zur nächsten Partie!

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Im Netzwerk erstklassig

Ja, Infanteriewaffen streuen manchmal unrealistisch. Ja, Panzer verbeulen sich an Sandsäcken. Ja, die Düsenjäger sind zu schnell. Aber: Das gilt für beide Parteien, das gleicht's aus. Muss ich halt sorgfältiger zielen, fahren und fliegen. Gerade hier steckt die Riesenstärke von Battlefield 2: Die Klassen und Fahrzeuge sind abwechslungsreich und motivierend. Weil ich Battlefield am liebsten im LAN mit Freunden spiele (nirgends ist der Schadenfreude-Faktor höher!), kann ich's schon bewerten.

Meine Wertung **91**

RÜDIGER STEIDLE



Für ein endgültiges Urteil noch zu früh

Eines kann ich jetzt schon sagen: Battlefield 2 ist ein absolut würdiger Nachfolger und wird von den Fans bestimmt herzlicher begrüßt werden als der etwas unglückliche Vietnam-Ableger. Für eine abschließende Wertung haben mir die Test-Matches aber noch nicht ganz ausgereicht.

Vor allem, weil viele Karten erst mit 64 Spielern ihr volles Potenzial entfalten und sich auf den Test-Servern selbst zu Spitzenzeiten nur die Hälfte herumtrieb. Und weil ich sehen will, ob Electronic Arts die Performance und das Waffen-Balancing bis zur Veröffentlichung oder per Patch noch verbessern kann. Daher drücke ich mich in dieser Ausgabe feige vor einer Endnote und vertröste Sie auf die nächste.

Möchte noch kein Urteil fällen

SASCHA GLISS



Helikopter-fliegen im Wohnzimmer

Was haben Battlefield 2 und der Grand Prix von Monaco gemeinsam? Beide Veranstaltungen finden auf viel zu engem Raum statt. Ganz klar: BF2 wurde um das Fußvolk herum gestrickt, die Hubschrauber und vor allem die Jets nachträglich hineingezwängt.

Sei's drum, konzentriere ich mich halt auf den Bodenkampf. Leider muss ich mich auch hier mit Ungereimtheiten herumschlagen, die mir den Spaß verderben. Wieso streuen die Waffen derartig unberechenbar, dass der Ausgang eines Feuergefechts oft nur vom Glück abhängt? Mal schauen, ob EA das Balancing verfeinert. Noch halte ich eine Wertung für verfrüht.

Möchte noch kein Urteil fällen

BATTLEFIELD 2



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (64 Spieler)
Internet (64 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (26 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Team-Shooter
Entwickler/Publisher	Digital Illusions/EA
Webseite	www.battlefield2.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Einzelspieler	5

PRO

- sinnvoller Commander-Modus
- Teamarbeit wird gefördert
- abwechslungsreiche Levels
- vielfältige Spielerklassen und Waffen
- Online-Ranglisten und Orden
- einfaches Server-Tool mitgeliefert

KONTRA

- kleine Mängel in der Physik-Engine
- großer Speicherhunger
- wenige innovative Neuerungen
- noch Schwächen im Balancing
- Probleme mit Interface-Konfiguration
- schwacher Solo-Modus

RÜDIGER STEIDLE	--
SIMON FISTRICH	83
SASCHA GLISS	--
MARTIN DEPPE	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**

Demo
Video
?! Tipps

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



Raus aus den Achtzigern, rein ins Ghetto. **GTA San Andreas fesselt von der ersten Sekunde an** und jagt Sie durch die vielleicht komplexeste und lebendigste Spielwelt, die Sie je auf Ihrem PC erkunden konnten.



Die **Stadtbewohner** in GTA führen (beinahe) ein Eigenleben. Der Fahrer des hellblauen Pickups hat einen Unfall gebaut und will fliehen.



Hier hat ihn die Polizei dann doch gestellt, aber der ältere Herr denkt gar nicht ans Aufgeben. Er zieht eine Knarre und **eröffnet das Feuer.**



Wenn wir mit CJ lange genug herumstehen, erleben wir irgendwann, wie **Passanten sich begrüßen** und miteinander unterhalten.



Der **freundliche Herr** mit Sonnenbrille und Spaten fand es gar nicht cool, dass ihm sein Gegner in den Wagen gerauscht ist.

Grove Street Gangsta for Life! Diesem Motto folgend, verlief Carl »CJ« Johnsons Leben bisher relativ simpel. Als Kind der Straßen von Los Santos (eine der drei Städte im fiktiven Bundesstaat San Andreas) schlug er sich seit jeher mit Gaunereien, Diebstählen und anderen Nettigkeiten durch. Jedenfalls tat er das solange, bis er vor fünf Jahren das heimatliche Ghetto Richtung Liberty City verließ. Inzwischen schreiben wir das Jahr 1992, und CJ zieht es back into »da Hood«. Bevor er sich jedoch mit seinen Homies in der Grove Street treffen kann, fangen ihn zwei besonders freundliche Ordnungshüter am Flughafen ab. Officer Tenpenny (Samuel L. Jackson) und Officer Pulaski (Chris Penn) machen Carl schnell klar, dass er ab jetzt für sie zu arbeiten hat. Ansonsten wollen die korrupten Bullen ihm den Mord an einem Polizisten anhängen und ihn schnurstracks ins Kittchen verfrachten. Mit dieser Drohung setzen sie CJ im Territorium der verfeindeten Ballas-Gang aus und fahren lachend davon.

Früh übt sich der Gangsta

Schnitt! An dieser Stelle überlässt uns **GTA San Andreas** erstmals die Kontrolle über unseren Helden. Und da wir mit ihm in der Ballas-Hood herumstehen, lautet der erste Tagesbefehl, seinen schwarzen Hintern so schnell wie möglich in die heimische Grove Street und in Sicherheit zu bekommen. Praktischerweise lehnt direkt vor CJ ein herrenloses Mountainbike an der Wand (Grand Theft Fahrrad?!), mit dem wir nicht nur nach Hause kommen, sondern gleichzeitig auch noch etwas über die neuen Spielelemente von **San Andreas** lernen können.

Nachdem wir uns beim Radeln fürs Erste an den liebevoll gestalteten Häusern, Hinterhöfen und Seitenstraßen von Los Santos satt gesehen haben, geht es ans Eingemachte. CJ sollte so schnell wie möglich aus der unfreundlichen Nachbarschaft herauskommen, also fordert uns das Tutorial per simpler Textmeldung auf, schneller in die Pedale zu treten. Wie weiland in den Sportklassikern **Decathlon** oder **Hyper Olympics** bringen wir unseren Helden durch hektisch/rhythmisches Tastatur-Gehämmer dazu, seinen faulen Hintern aus dem Fahrradsattel zu heben und einen Zahn zuzulegen.

Welcome Home, Homie

Ok, das mit dem Sprinten haben wir gecheckt, und das Benutzerinterface sieht ganz ähnlich aus wie in **Vice City**. Das alte GTA-Gefühl stellt sich also langsam wieder ein, aber was bitte sollen diese merkwürdigen Einblendungen am oberen Bildschirmrand? »Muskeln +« und »Fahrrad-Skills +«? Ganz einfach: Fast jede Aktion im Spiel hat Einfluss auf CJs Charaktereigenschaften oder sein Aussehen. Während wir also durch die Straßen geradelt sind, hat unser dürrer, unfähiger Held bereits die ersten Schritte auf dem Weg zum durchtrainierten Alleskönner hinter sich gebracht. Egal, ob Muskeln, Motorrad-, Auto- oder Waffenskills: Beinahe jede Aktion im Spiel hat Einfluss auf mindes-



Schwere Luftunterstützung: Erreicht CJ einen zu hohen Fahndungslevel, bieten die Ordnungshüter immer heftigere Geschütze auf.

tens eine dieser Eigenschaften, und beinahe jede Eigenschaft beeinflusst wiederum die Art und Weise, in der CJ mit seiner Umgebung interagieren kann. Selbst wenn wir den Homeboy auf der Straße herumstehen lassen, verändern sich einige unserer Werte, dann allerdings zum Negativen.

Pumping Iron

Der optisch auffälligste Charakterwert ist natürlich unsere Muskelkraft. Je nachdem wie fit CJ ist, schleicht er entweder als dürrer Schmachthaken umher, oder stolziert aufgepumpt und muskulös wie Arnold Schwarzenegger in seinen besten Zeiten durch da Hood. Andere Talente sind allerdings spielerisch wesentlich interessanter. Da wäre beispielsweise die Ausdauer, die wir durch Radeln, Rennen oder Training im Fitnesscenter verbessern können. Je höher dieser Wert ist, desto länger kann CJ sprinten oder schwimmen. Ja, Sie haben richtig gelesen: Kontakt mit Wasser endet in **San Andreas** nicht in jedem Fall tödlich, und Autos explodieren auch nicht mehr, wenn sie mit dem nassen Element in Berührung kommen.

Ebenfalls wichtig: der Fettlevel. Je dicker wir unseren Helden werden las-

MEINE SCHÖNSTEN URLAUBSFOTOS

In San Andreas werden Fans der US-Westküste so manches Déjà-Vu erleben. Zum einen haben die Entwickler den Look und die Straßenzüge von L.A., San Francisco und Las Vegas perfekt kopiert, zum anderen stehen an jeder Ecke leicht abgewandelte Baudenkmäler der drei realen Metropolen.



Die Traumfabrik in Los Santos heißt Vinewood und nicht Hollywood, und natürlich prangt dieser Schriftzug auch auf den Hügeln über der Stadt. Übrigens: Bevor bei einem Erdbeben einige Buchstaben beschädigt wurden, zeigte das echte Schild das Wort »Hollywoodland«.



If you're going to San Fierro. Kaum ein anderes Baudenkmal ist typischer für die Westküste als die rote Hängebrücke von San Francisco. Wer ein wenig sucht, findet übrigens ganz in der Nähe ein Schild mit Angaben zu ihrer Länge im Spiel, Größe in MB und Anzahl der Texturen.



Den Vegas-Strip haben die Entwickler zwar nicht eins zu eins nachgebaut, aber viele der Las Venturas-Casinos sind eindeutig zu identifizieren und genauso imposant wie ihre Vorbilder. Beispiele gefällig? »Come-A-Lot« (Camelot), »Caligula's« (Caesar's Palace) oder das »Visage« (Mirage).



Wie das reale Las Vegas sieht die Glitzerstadt Las Venturas bei Nacht besonders beeindruckend und kitschig aus. Man beachte die stilecht ausstaffierten Passanten im **Elvis-Look.**



Der **Waffenladen** für den echten Patrioten ist auch wieder mit von der Partie.



Im Inneren verbessern wir am **Schießstand** unsere Waffenskills. Feuer frei!

sen (durch zu fettes Essen), desto langsamer und unbeweglicher wird er. Ein Supersized-CJ etwa kann keine hohen Mauern erklettern (ja, Mauern und Zäune stellen endlich kein unüberwindliches Hindernis mehr dar), und ihm geht auf der Flucht vor der Polizei schnell die Puste aus.

Vom Küken zur Killermaschine

Da auch der friedlichste Gangsta irgendwann einmal zur Waffe greifen muss, überwacht das Spiel zudem CJs Können mit diversen Schießprügeln. Wir starten mit jeder Waffe auf null Prozent im Newbie-Modus und arbeiten uns durch simples Ballern (entweder auf lebende Ziele oder auf unbelebte Objekte wie Autos) in Richtung 100 Prozent nach oben. Für fast jede Knarre gibt es drei Skillstufen; Anfänger, Gangster (ab 10 bis 20 Prozent) und Hitman (bei vollen 100 Prozent). Je nach Wumme erhalten wir unterschiedliche Spezialfähigkeiten, sobald wir uns in den Gangster- bzw. Hitman-Level hochgeschossen haben. Mit der Micro-Uzi etwa können wir als Gangster weiter und genauer schießen, als Hitman feuern wir im beidhändigen John-Woo-Stil mit zwei Minimaschinenpistolen gleichzeitig.

Achtung Fahrschüler!

Blieben zu guter Letzt noch die Fahrskills, die – gerade am Anfang – für einige Überraschung sorgen. Wer nämlich mit dem Fahrmodell aus **Vice City** im Kopf nach San Andreas kommt, wird sich zunächst wundern: Selbst in einem heißen Sportwagen wie dem Banshee enden die simpelsten Powerslides oft mit einer peinlichen 360-Grad-Drehung.

Ähnlich ergeht es CJ auf den Motorrädern: Jeder kleine Rempler wirft ihn aus dem Sattel, und wer auf zwei Rädern einen Crash baut, nimmt ordentlich Schaden. Des Rätsels Lösung: GTA ist nicht etwa zur Fahrsimulation umgestrickt worden, sondern CJ hat sich einfach noch nicht genug Erfahrung erfahren. Je öfter wir mit Autos oder Bikes durch die Gegend brettern, desto höher steigen die entsprechenden Skills. Schon mit etwas Übung lässt das geänderte Fahrmodell die Vehikel satter auf der Straße liegen, und die Hobel folgen unseren Befehlen williger.

Story im XXL-Format

Ein gut ausgebildeter und aufgepimpter Gangster ist auch bitter nö-



Pimp my Ride ...endlich passt der Titel mal zum Bild. Im Tuningshop lassen wir in unseren Hobel eine **Lachgaseinspritzung** installieren.



Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Der **gelbe Hot Rod** fliegt über die Bahn. Bei solchem Tempo verzerrt das Spiel spektakulär die Perspektive.

IHRE MISSION: **INTERDICTION**

Die Missionen in San Andreas abwechslungsreich zu nennen, wäre stark untertrieben. Die meisten Aufträge reihen verschiedene Aufgaben aneinander und fordern somit CJs ganzes Können.



Mit dem Raketenwerfer muss CJ den Heli gegen die CIA-Chopper verteidigen. Rechts oben: der Healthbalken des Hubis.



Nach getaner Arbeit wirft der Heli seine Ladung ab, und unser Kontaktmann befiehlt uns, sie einzusammeln.



Auf dem Weg dorthin jagen uns die Bullen quer durch die Berge. Gut, dass unsere Karre geländegängiger ist als ihre.



I fought the law, and the law lost ... Moralische Bedenken waren in GTA schon immer fehl am Platz, und auch in San Andreas müssen die **Ordnungshüter** ab und zu zur Räson gebracht werden.

tig, wenn wir die gut 100 storyrelevanten Missionen erfolgreich hinter uns bringen wollen. Die ersten Aufträge, die sich CJ vorwiegend bei seinen Homies in der Grove Street »abholt«, gehen noch als interaktives Tutorial durch und sind nicht wirklich kompliziert zu lösen. So erwarten uns gleich zu Beginn einige Szenarien, in denen wir mit Missions-Grundmustern vertraut gemacht werden, die später immer wieder auftauchen werden. So kutschieren wir in einer Drive-By-Mission unsere Homies durchs Ghetto, während sie aus dem fahrenden Auto gegnerische Bandenmitglieder beschießen. In einer anderen Mission fährt uns Kumpel Big Smoke auf dem Motorrad durch die Gegend, während wir uns nur aufs Ballern konzentrieren.

Eine weitere Mission erklärt eine der zahlreichen Nebenbeschäftigungen von **San Andreas**. So steigen wir mit einem Homie in einen Einbrecher-Lieferwagen und müssen – unter seiner kundigen Anleitung – das Haus eines Waffennarren ausrauben. Besonderer Gag der Stealth-Missionen: Wir müssen darauf achten, nicht zuviel Krach zu machen, ansonsten wachen die Hausbewohner auf, unser Raubzug ist gescheitert. Sobald dieser Auftrag absolviert ist, haben wir Zugriff auf die Einbrecher-Nebenmissionen. Besitzt CJ einen der schwarzen Spezialliefer wagen, kann er mit ihm jederzeit durch die Stadt fahren, die nichts ahnenden Bürger von Los Santos um ihr Hab und Gut bringen und so seinen Kontostand aufbessern.

Konsolige Überreste

Egal ob als Einbrecher, Taxifahrer, Vigilant oder Sanitäter: CJs Möglichkei-



Grand Theft Auto. **Sharon Stone** hat hier noch Glück: Normalerweise tritt oder schlägt CJ den Fahrern ins Gesicht, bevor er ein Auto klaut.

GTA SAN ANDREAS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie wissen, wer Public Enemy, Ice-T oder Rodney King sind

... wenn Sie auf Tarantino-Filme stehen

... wenn Sie sich zu Wasser und in der Luft genauso wohl fühlen wie an Land

... wenn Sie ein Fan der US-Westküste sind

... wenn Sie sich schon immer von Kopf bis Fuß tätowieren wollten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie eine Abneigung gegen englische Schimpfwörter haben, Motherfucker!

... wenn Sie ein ungeduldiger Typ sind

... wenn Sie auf frauenfeindliche Sprüche so gar nicht können

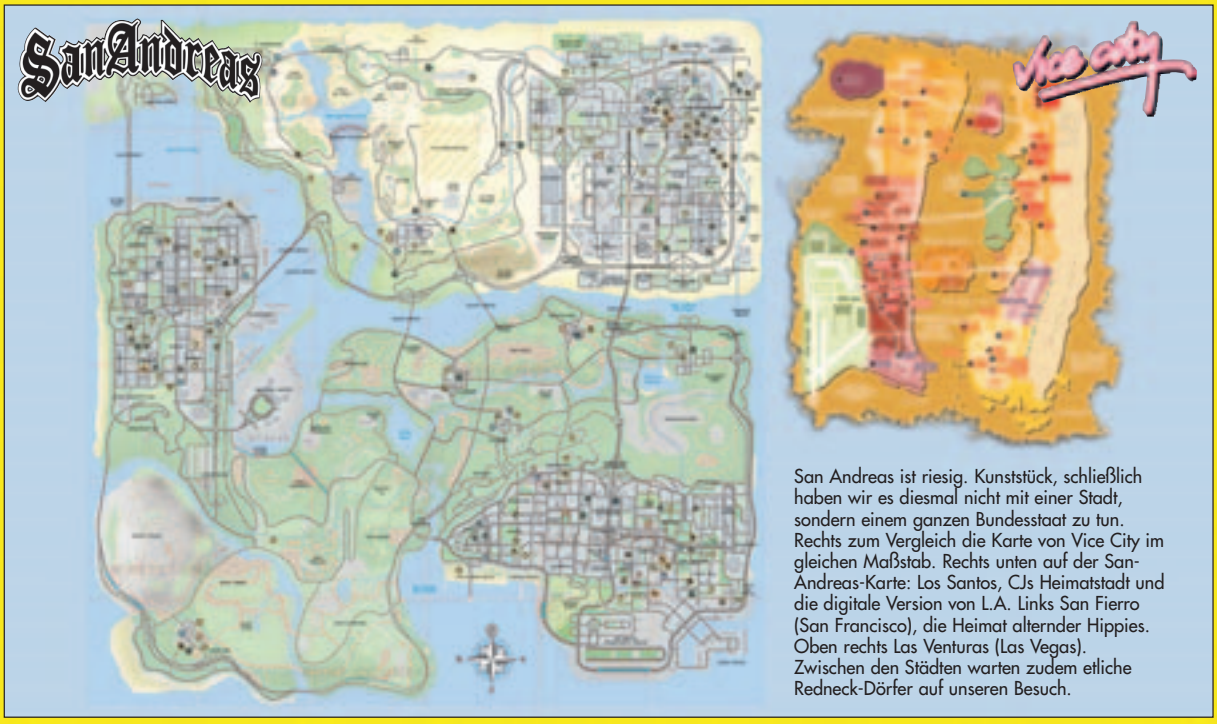
... wenn Sie Pazifist und/oder Bürgerrechtler sind

... wenn Sie immer und überall speichern wollen

... wenn Sie an jeder roten Ampel anhalten, auch wenn sie virtuell ist



KARTEN-VERGLEICH



San Andreas ist riesig. Kunststück, schließlich haben wir es diesmal nicht mit einer Stadt, sondern einem ganzen Bundesstaat zu tun. Rechts zum Vergleich die Karte von Vice City im gleichen Maßstab. Rechts unten auf der San-Andreas-Karte: Los Santos, CJs Heimatstadt und die digitale Version von L.A. Links San Fierro (San Francisco), die Heimat alternder Hippies. Oben rechts Las Venturas (Las Vegas). Zwischen den Städten warten zudem etliche Redneck-Dörfer auf unseren Besuch.

ten, sich fernab von der eigentlichen Story in San Andreas die Zeit zu vertreiben, sind derartig vielfältig, dass wohl nur ganz hartnäckige Spieler es bis zur 100-Prozent-Gesamtwertung bringen werden. Hierfür müssen wir unter anderem die Story beenden, zahllose Subquests lösen, und alle Verstecke finden und kaufen. **San Andreas** bleibt nämlich der alten GTA-Tradition treu, die besagt, dass Sie nicht speichern können, wann Sie wollen. Halt, das stimmt so nicht ganz ... sagen wir lieber: nicht dort, wo Sie wollen. Zu Beginn des Spiels besitzt CJ genau einen Speicherpunkt, nämlich in seinem Elternhaus in der Grove Street. Je weiter wir uns vorarbeiten, desto mehr zusätzliche Verstecke werden in Los Santos, San Fierro, Las Venturas und in den umliegenden Dörfern zum Kauf angeboten. Sehen wir ein sich drehendes Haussymbol vor einem Anwesen, können wir es – falls unsere Kasse stimmt – kaufen und mit CJ dort künftig unseren Fortschritt im Spiel auf die Festplatte bannen.

Teurere Häuser verfügen manchmal über eine Garage. Haben wir gerade ein besonders schönes Auto geklaut, können wir es hier zusätzlich mitspeichern. Die Missionen stellen schließlich die letzte Einschränkung dar, mit der wir uns beim Speichern herumschlagen müssen. Sobald wir einen Auftrag angenommen haben, werden alle Speicherpunkte deaktiviert. Das riecht zwar nach Bevormundung, aber da die meisten Aufträge aus relativ langen Passagen bestehen, in denen wir uns quer durch die Stadtteile bewegen müssen, würde hier Speichern im Versteck nicht wirklich Sinn machen.

Zur Sache, Schätzchen

Eine typische GTA-Mission kombiniert mehrere Aspekte des Spiels, wir müssen also nicht nur Fahren oder Ballern, sondern beides hintereinander oder gleichzeitig. Nehmen wir als Beispiel einen Auftrag aus dem mittleren Abschnitt der Story. CJ trifft seinen Kontaktmann in der Wüste vor Las Venturas. In einer kurzen Zwischensequenz schickt ihn der Herr (den wir an dieser Stelle aus spoilertechnischen Gründen nicht namentlich nennen wollen) in ein abgelege-

TECHNIK-CHECK

- Ladezeiten sind bei GTA kein Thema: Das Spiel lädt kontinuierlich nach.
- Schwere FPS-Einbrüche sind nur dann zu beobachten, wenn viele Objekte (Häuser, Menschen und Autos) gleichzeitig dargestellt werden.
- Auf langsameren PCs reduzieren Sie die Sichtweite, bis das Spiel flüssig läuft.
- Anti-Aliasing sollten Sie erst ab einer Radeon 9800 Pro/Geforce 5900 aktivieren.
- Mit einer sehr fixen Grafikkarte und einem dicken Monitor können Sie die Auflösung auf maximal 2.040 x 1.536 hochdrehen.

PERFORMANCE-TABELLE (MIT MAX. DETAILS, MAXIMALER SICHTWEITE)

Festplatte **5,0 GByte**
Ladezeiten **mittel (512 MByte)**
schnell (1,0 GByte)

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



800x600, minimale Details — 1.600x1.200, max. Details, 2xFSAA

nes Bergdorf, wo er unserem Helden weitere Instruktionen geben will.

Dort angekommen, steigen wir in ein Offroad-Vehikel um, und müssen auf die Spitze eines nah gelegenen Berges heizen. Auf dem Gipfel treffen wir einen Helikopter, der von mysteriösen schwarzen Hubschraubern angegriffen wird. Jetzt gilt es, den freundlichen Heli mit der Bazooka zu verteidigen, bis alle gegnerischen Flieger das Zeitliche gesegnet haben. Sodann wirft der Hubi ein Päckchen ab, das wir möglichst schnell einzusammeln haben. Auf dem Weg zur Abwurfstelle heften sich allerdings die Bullen an unsere Fersen, und wir müssen ihnen in einer waghalsigen Verfolgungsjagd über Stock und Stein entkommen. Nehmen wir auch diese Hürde, geht es zurück zum Bergdorf, wo wir unser Fahrzeug in einer Garage parken. Mission beendet.

Free as a bird ...

Außerhalb der Missionen genießen wir größtmögliche Freiheit. Obwohl zu Beginn der Story die Übergänge nach San Fierro und Las Venturas gesperrt sind, können wir uns in Los Santos und näherer Umgebung frei bewegen und nach Herzenslust umsehen. Die Städte und Dörfer scheinen tatsächlich zu leben, und an allen Ecken und Enden gibt es etwas zu entdecken. Passanten grüßen sich im Vorübergehen oder bleiben zu einem spontanen Schwätzchen an der Straßenecke stehen. Auch die Polizei konzentriert sich nicht mehr nur auf unseren Helden, sondern jagt auch KI-Charaktere durch die Straßen. Knallen etwa zwei Autos ineinander, steigen ab und zu die Insassen aus und beginnen sich zu verprügeln. Kommt ein Streifenwagen vorbei, mischen sich auch noch die Ordnungshüter ein und bringen die Störenfriede mit bleihaltigen Argumenten zur Räson.

Diese Kämpfe haben zwar nichts mit CJ und seiner Geschichte zu tun, und doch verhalten sich die Computercharaktere - für »Statisten« - erstaunlich clever. So rennen sie oft erst davon, bleiben dann aber bei einem Auto stehen, gehen dahinter in Deckung und nehmen ihre Gegner über die Motorhaube aufs Korn. Das alles bringt uns in der Story nicht weiter und hat auch keinen direkten Einfluss auf unseren Charakter. Es erzeugt aber (zusammen mit der phänomenalen Architektur der Städte, den Tag-Nachtwechseln und dem Wettersystem) das Gefühl, sich in einer lebenden, atmenden Stadt zu bewegen. Und genau das verleiht dem Spiel seine einzigartige Atmosphäre.

Sascha Gliss

TEST-CENTER

TOMMY VERCETTI



Wo bitte geht's nach Vinewood?

Hört gut zu, Leute: Klaut in San Andreas bloß keine Karren ohne Navi! Den Verkehrsplaner von SA sollte man mit Betonschuhen in der San Fierro Bay versenken. Bei uns in Vice City war alles schön übersichtlich: zwei Inseln mit ein paar Brücken dazwischen, fertig! San Andreas ist glatt viermal so groß, und dann muss ich mich auch noch in Red County mit den Landeiern herumschlagen. Ständig blockieren die mit ihren Treckern den Freeway. Da könnte man glatt zum Massenmörder werden ... ach Moment, ich bin ja schon einer.

SIMON FISTRICH



Verbrechen lohnt sich wieder

Zugegeben: Ich habe ein mulmiges Gefühl in der Magengrube, wenn ich als wandelndes Gangsta-Klischee durch die Gegend fahre und feindliche Homies umballere. GTA hat im Gegensatz zum Genre-Kollegen Mafia nicht den romantischen Charme, der einen das Schwerverbrecher-Dasein vergessen lässt. Trotz der moralischen Bedenken bleibt San Andreas aber ein fantastisches Spiel: Die unzähligen Missionen sorgen für wochenlangen Spielspaß. Da kann ich auch über Konsolen-Überbleibsel wie die teilweise doch arg hässlichen Texturen, hölzerne Figuren und das nervige Speichersystem hinwegsehen.

Meine Wertung **90**

FLORIAN STANGL



Das beste GTA, aber trotzdem nicht mein Ding

Die Städte in San Andreas sind fast schon echter als die Wirklichkeit – prima! Bei den Missionen hat sich Rockstar selbst übertroffen – genial! Und die Radiosender sind mal wieder zum Kringeln komisch – super! Trotz der Fakten zücke ich keine 90er-Wertung. Denn San Andreas zieht mich durch das Szenario weniger in seinen Bann als die Vorgänger. Ich finde Hip Hop und Gangsta-Attitüden einfach nur peinlich und zum Weglaufen. Mit CJ kann ich viel weniger anfangen als mit Tommy Vercetti.

Weitaus ärgerlicher finde ich den unverständlichen Hardware-Hunger der 3D-Engine und die verschlimmbesserte Fahrzeugsteuerung. Muss das sein? Das alles zieht meine Wertung nach unten. Wer damit leben kann, soll sich ruhig das objektiv beste GTA holen.

Meine Wertung **87**

MARTIN DEPPE



GTA for Life, Brotha!

Ich hätte nie gedacht, dass sich aus GTA noch mehr rauskitzeln lässt als aus den ohnehin schon erstklassigen Vorgängern. Ist aber so – in San Andreas steckt so viel drin, dass es für mehrere Spiele reicht: Rennspiel, Shooter, Schleich-Shooter, Taktik-Shooter, Action-Flieger, eine Prise Rollenspiel. Gerade dieser Mix macht den Reiz aus, kaum eine Mission gleicht der nächsten. Und immer wieder gibt's witzige Einfälle – brillant zum Beispiel die Sandkastenschlacht mit Modellhubschrauber, die Fernseher-plündernden Omas oder die Terminator-2-Verfolgungsjagd durch trockene Abwasserkanäle. Dazu die erstklassigen Sprecher, etwa Alt-Hippie Peter Fonda oder Elektronik-Freak »Zero«.

Black is beautiful

Das Gangsta-Szenario finde ich dermaßen satirisch überzeichnet inszeniert, dass ich diesen Kritikpunkt meiner Kollegen nicht nachvollziehen kann. Auch die technischen Schwächen (Stichwort Texturen) stören mich weniger – hey, beim Drive-by-Shooting mit 180 Sachen auf dem Freeway guck ich mir doch keine Texturen an!

Meine Wertung **95**

SASCHA GLISS



San Andreas, here I come!

Operation gelungen, der Patient rockt! San Andreas hat alles, was schon Vice City zum Ausnahmespiel machte. Allerdings ist das Homie-Epos noch größer, noch schöner und fesselt mich mit weit über 100 Missionen, unzähligen Nebenbeschäftigungen und Spielereien noch länger als der Vorgänger. Klar: Das zynische Hip-Hop-Szenario ist nicht jedermanns Sache, und an einigen Stellen blitzen unschöne Konsolenüberbleibsel auf (verwaschene Texturen, Speichersystem). Nach kurzer Eingewöhnung jedoch stellt sich das alte GTA-Feeling ein.

Training Day in San Andreas

Besonders angetan haben es mir die Mini-RPG-Elemente, durch die mir die Hauptfigur enger ans Herz wächst als in irgendeinem anderen GTA. Egal, ob ich von Mission zu Mission hetze oder geruhsam durch die Stadt flaniere, den Bürgern bei ihren Unterhaltungen zuhöre, oder CJ ein neues Outfit verpasse: In San Andreas ist derart viel los, dass es sogar Spaß macht, an der Straßenecke zu stehen und zu beobachten, was in der Stadt passiert. Und genau deswegen zieht es mich immer wieder nach San Fierro, Los Santos und Las Venturas: Eine derart stimmige und lebendige Spielwelt ist mir bisher noch nie untergekommen.

Meine Wertung **94**

PATRICK HARTMANN



Einfach nur der Hammer!

GTA San Andreas ist seit langem das wohl fetteste Spieldauer-Schwergewicht im Action-Genre. Endlich kann ich wieder mal eine Welt so richtig kennenlernen, bevor alles vorbei ist! Das Gangster-Szenario macht mich zwar nicht an, aber die wirkliche Faszination geht für mich von den Städten, Missionen und versteckten Gags aus.

Wer den Vorgänger liebte, wird sicher bei San Andreas nicht enttäuscht. Ich kann allen Homies und denen, die es werden wollen, diesen Action-Kracher nur wärmstens empfehlen!

Meine Wertung **94**

GTA SAN ANDREAS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (78 Seiten, Hardcover)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Rockstar Games/Take 2
Webseite	www.sanandreas.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	10
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- riesige, lebendige Spielwelt
- unzählige Easereggs und Gags
- filmreife Story
- exzellenter Soundtrack
- prominente (amerikanische) Sprecher
- hohe Langzeitmotivation
- nahtlose Übergänge von Stadt zu Stadt
- riesiger Fuhrpark

KONTRA

- restriktives Speichersystem
- teilweise hässliche Texturen
- einige unfair schwere Nebenmissionen
- polarisierendes Szenario

SASCHA GLISS	94
MARTIN DEPPE	95
PATRICK HARTMANN	94
SIMON FISTRICH	90
FLORIAN STANGL	87

Durchschnitts-Wertung der Tester **92**

Video ?! Tipps

PSYCHONAUTS





Mit Kult-Adventures wie Grim Fandango hat sich Tim Schafer schon vor Jahren selbst ein Denkmal gesetzt. Jetzt schickt er Sie auf **eine Reise in die Hirne seiner abgedrehten Charaktere.**



Raz kann mit den anderen **Charakteren** in der Spielwelt plauschen. Oftmals in Multiple- Choice-Dialogen, die stets für einen Lacher gut sind.



Völlig abgedreht: Einen der **Bosskämpfe** bestreiten wir gegen einen Blaupausen-Panzer auf einem Blaupausen-Schlachtfeld.



Die Gegnervielfalt lässt etwas zu wünschen übrig. Meistens legt sich Raz mit diesen **Burschen** an, die unpassende Gedanken zensieren.



Kombinieren müssen Sie zwar nichts, allerdings ist Ihr **Inventar** gut gefüllt. Mit Objekten, die für verschiedene Quests benötigt werden.

Es gibt Spiele, die sind so gut, dass man tagelang nicht von ihnen lassen kann. Es gibt Spiele mit einer Spielzeit von knapp 15 Stunden, an deren Ende man traurig feststellt, dass sie eigentlich viel zu schnell durchgespielt waren. Kurz gesagt: echte Highlights, die viel zitierten »Software-Perlen«. Ihr Markenzeichen: spannende Story, ausgefeilte Dialoge, stimmiges Design. Allerdings bleiben oftmals gerade diese kleinen Meisterwerke unbeachtet in den Regalen liegen. **American McGee's Alice**, **Beyond Good & Evil** etwa. Auch der ehemals für Lucas Arts tätige Designer Tim Schafer hat da so seine Erfahrungen. Aus seiner Feder stammen unter anderem **Grim Fandango**, **Day of the Tentacle** und **Vollgas** – inzwischen hochgelobte Adventure-Klassiker, denen allerdings kein finanzieller Erfolg vergönnt war. Jetzt ist der Tim Burton der Spieleentwickler mit seiner neuen Firma Double Fine und einem Action-Adventure zurück, das so abgedreht ist, dass sich bis jetzt noch kein deutscher Publisher gefunden hat.

Für uns erst recht Grund genug, **Psychonauts** direkt aus Amerika zu importieren, durchzuspielen und Ihnen zu sagen, dass uns hierzulande eines der besten Spiele des Jahres durch die Lappen gehen könnte.

IMPORT

Psychonauts ist derzeit leider nur als Import aus den USA oder Kanada erhältlich. Bis Redaktionsschluss führte kein deutscher Importhändler das Action-Adventure, und eine Veröffentlichung im europäischen Ausland steht derzeit noch in den Sternen.

Bestellen können Sie entweder über den Internet-Shop des Entwicklers unter www.doublefine.com oder diverse amerikanische Ketten wie www.ebgames.com

Weltrettende Gehirnakrobaten

Der Star in **Psychonauts** ist ein kleiner Junge mit Riesenschädel und einer mordsmäßigen Schutzbrille. Der Bengel hört auf den Namen Razputin, seine Freunde nennen ihn Raz, und er hat sich ins »Whispering Rocks Sommercamp« eingeschlichen. Das ist kein gewöhnliches Sommercamp mit Pfadfinderübungen und fröhlichem Musizieren am Lagerfeuer. In diesem Sommercamp werden Psychonauts ausgebildet – eine Truppe von Elitesoldaten, die sich in die Köpfe ihrer Feinde einschleichen. Während Superman in Metropolis kämpft und Spider-Man den Bürgern von New York einen ruhigen Schlaf beschert, haben die Psychonauts das Unterbewusstsein als Schlachtfeld auserkoren. Jetzt allerdings bedroht eine Verschwörung das friedliche Beisammensein im friedlichen Sommercamp für Psi-Kids, und Raz ist der einzige, der sie aufdecken kann.

Gut abgeguckt

Psychonauts ist ein klassisches Action-Adventure: Raz absolviert Abschnitte, in denen es auf Geschicklichkeit ankommt. Er muss Sprünge richtig timen, sich an Vorsprüngen entlang hangeln, zeitkritische Turnübungen meistern. Und immer wieder böse Buben verdreschen. Mit seinen Fäusten, mit seinen Psi-Kräften (dazu später mehr) oder mit Kniffen, wenn es sich um Bossgegner handelt. Raz muss kleine Knobeleien lösen. Einige simple Schalterrätsel und Kopfnüsse, die auch in einem Point&Click-Adventure gut aufgehoben wären.

Kurz gesagt: Das Team rund um Lead Designer Erik Robson und Creative Director Tim Schafer erfindet das Genre nicht neu, sondern baut **Psychonauts** aus allerlei Versatzstücken



Dieser eigentlich friedliebende **Lungenfisch** wurde von den Verschwörern mutiert. Raz treibt sich auch in seinem Hirn herum.



Schon der Tutorial-Level, ein Schlachtfeld von einem **Hindernisparcours**, ist detailliert gestaltet und ziemlich abgedreht.

zusammen, die sich seit Jahren etabliert haben. Allerdings drückt Double Fine dem Ganzen einen derart unverwechselbaren Stempel auf, dass sich **Psychonauts** am Ende dann doch völlig anders spielt.

Gut gedrillt

Die Spielwelt ist in zwei Bereiche unterteilt: Die reale Welt des Sommercamps und die Gedankenwelten abgedrehter Charaktere, die die zwölf Levels von **Psychonauts** ausmachen. Und die Möglichkeiten der verschiedenen Hirnwelten hat Double Fine vorbildlich umgesetzt – das abwechslungsreiche Leveldesign hat uns schlichtweg umgehauen. In den Denkapparaten unserer Psychonauts-Ausbilder, abgewrackten Schauspielern und Paranoikern sieht es nicht nur unterschiedlich aus – es spielt sich auch komplett anders.

Während des Tutorials etwa sollen wir den Hindernisparcours unseres ersten Ausbilders absolvieren. Wir hechten über Abgründe, springen wie der persische Prinz von einer Fahnenstange zur nächsten und schießen auf Pappkameraden. Ein typisches Action-Adventure eben, das sich übrigens hervorragend mit Tastatur und Maus steuern lässt. Einziger Wehrmutstropfen: Die Kamera funktioniert zwar wesentlich zuverlässiger als bei vielen Konkurrenten, bleibt aber gerade in engen Passagen gerne an Wänden hängen oder setzt sich hinter einem Objekt fest. Ebenfalls ein Problem: die Zielhilfe. Gerade in hektischen Kämpfen würde es ungemein helfen, wenn ein Gegner selbst bei wilden Ausweichmanövern fokussiert bliebe. Dummerweise darf man sich bei aktivierter Zielhilfe selbst kaum noch bewegen, da bei Ausfallschritten meist das fokussierte Ziel wechselt. Damit wird eine äußerst sinnvolle Funktion praktisch unbrauchbar.

Pfeilspitzen statt Briefmarken

Den Großteil der Spielzeit verbringen Sie dann auch in den grauen Zellen anderer Figuren. Das Sommercamp dient zu Spielbeginn als Tutorial und wird später nur benötigt, wenn Sie neue Ausrüstung brauchen. **Psychonauts** macht seine Konsolenherkunft nämlich recht deutlich: Für PC-Spiele eher untypisch, verfallen Sie gezwungenermaßen dem Sammelfieber. In den Levels klauben Sie zahlreich Erinnerungsbruchstücke auf – quietschbunte zweidimensionale Objekte. Haben Sie hundert davon eingesackt, steigen Sie als Psychonaut einen Rang auf, lernen neue Psi-Fähigkeiten oder verbessern bereits bekannte.

So kann Raz beispielsweise besonders hoch springen, an einer Art Gedankenblase sanft wie eine Feder zu Boden gleiten, Objekte wie durch Geisterhand bewegen oder die Welt durch die Augen anderer betrachten.

Diese Fähigkeiten können Sie auch mit ausreichend Spielkarten ausbauen, die überall verstreut warten. Außerdem sind überall im Sommercamp mit psychischer Energie aufgeladene Pfeilspitzen versteckt – die Währung in **Psychonauts**. Haben Sie die Brieftasche ordentlich gefüllt, können Sie im Camp-Kiosk shoppen gehen und sich unter anderem eine Apparatur

DIE **SPIELELEMENTE** VON PSYCHONAUTS



Geschicklichkeit

Wie der persische Prinz turnt Raz an Fahnenstangen herum, balanciert in schwindelerregender Höhe auf schmalen Balken und muss riskante Sprünge richtig abpassen. Diese Einlagen erfordern zwar ein Mindestmaß an Geschick, sind vor allem mit Hilfe der Psi-Kräfte aber sehr fair. Außerdem dürfen Sie in Psychonauts jederzeit den Spielstand sichern.



Kämpfe

Mit Fäusten und einem Energiestrahl setzen Sie sich gegen die Feinde zur Wehr. Die verschiedenen Typen lassen sich leider an einer Hand abzählen. Für Abwechslung sorgen da die Bossgegner vom mutierten Lungenfisch bis zu einem turmhohen, durchgeknallten Schlachter. Hier müssen Sie dann die Schwachstellen der Bosse ausfindig machen und schamlos ausnutzen.



Rätsel

Statt Schlüsselkarten-Sammeln und Schalter-Umlegen gibt's in Psychonauts tatsächlich was zu knobeln. Zwar keine Kombinationsrätsel, aber an vielen Stellen müssen Sie die Psi-Fähigkeiten geschickt einsetzen und durchaus um die Ecke denken. Für denkfaule Naturen ist das Action-Adventure mit dem Extra an Adventure jedenfalls nicht geeignet.



Sammeln

Spinnweben, Spielkarten, Erinnerungsbruchstücke – um im Spiel voranzukommen, muss alles gesammelt werden, was nicht niet- und nagelfest ist. Eingefleischte PC-Spieler, denen das so gar nicht in den Kram passt, können wir beruhigen: Die Suche läuft quasi vollautomatisch nebenbei und erfordert kein Aufspüren von gut versteckten Geheimgängen.



Mit unserem **Gedankenstrahl** machen wir dieser seltsamen Kanone den Garaus. Danach können wir die feindliche Burg einnehmen.



In den **Kämpfen** heißt es vor allem: Ruhe bewahren. Da Sie es meistens mit mehreren Feinden zu tun haben, kann es hektisch werden.

anschaffen, die geistige Spinnweben unschädlich macht. Die finden sich überall in den Levels und stehen für vernachlässigte Erinnerungen des Hirninhabers. Das Vernichten dieser Spinnweben ist in manchen Abschnitten zum Weiterkommen nötig und bringt ebenfalls Punkte, die neue Psi-Fähigkeiten freischalten.

Niemand wird gezwungen

Im Gegensatz zu klassischen Sammelorgien wie **Super Mario**, sind bei **Psychonauts** keine Fingerverrenkungen nötig, um an die begehrten Objekte zu gelangen. Das Leveldesign ist durchgehend geradlinig, Erinnerungsbruchstücke oder Spinnweben finden sich fast immer an Stellen, an denen man ohnehin vorbeikommt. Und wer keine Lust hat, minutenlang darüber nachzudenken, wie man das knappe Dutzend versteckter Objekte einheimst, der lässt es einfach bleiben. **Psychonauts** lässt sich problemlos durchspielen, ohne dass man alles aufsammeln müsste.

Andere Hirne, andere Sitten

Weniger Sammelspiel und fast schon Adventure ist dagegen die Suche nach dem Milchmann. Die bestreiten Sie im Kopf eines paranoiden Polizisten, der ständig nur von einem spricht: eine Regierungsverschwörung, die sich um einen Milchmann dreht. Das klingt nicht nur schräg, das ist auch schräg. Um herauszufinden, was es damit auf sich hat, laufen Sie durch eine amerikanische Bilderbuch-Nachbarschaft mit exakt geschnittenen Büschen und schmucken Reihenhäuschen. Zum Klischee der biederen Amis gesellt sich dann noch der Alptraum aller Verschwörungstheoretiker: In Hydranten und Mülltonnen sind Sicherheitskameras versteckt, überall bespitzeln verkleidete Agenten die braven Bürger. Verkleidet ist allerdings etwas übertrieben – die Trenchcoatträger unterscheiden sich nur minimal voneinander. Wer als Gärtner getarnt ist, spaziert mit einer Heckenschere herum, angebliche Kanalarbeiter hingegen mit einem Pömpel. Wenig kreativ, aber sehr nachahmenswert. Damit Raz die von den Agenten besetzten Bereiche betreten kann, muss nämlich auch er sich verkleiden.

Um die Kostüme aufzustöbern, ist Hirnschmalz gefragt. So muss der angehende Psi-Söldner beispielsweise die Zahlenkombination für ein Sicherheitsschloss herausfinden und dazu geschickt mit seinen Kräften umgehen. Der gezielte Umgang mit den Fähigkeiten der Psychonauts wird vor allem in der zweiten Spielhälfte sehr wichtig und verlangt stellenweise auch kreatives »um die Ecke«-Denken. Sehr löblich: Kommt Raz einmal nicht weiter, kann er auf Knopfdruck Infos zur Bekämpfung bestimmter Feinde oder zum Weiterkommen einholen.

Grenzenlos skurril

In anderen Abschnitten ist Raz auf dem Spielplan eines Brettspiels unterwegs, löst für die Spielfiguren kleinere Aufgaben und zieht dann die Zinnmännchen von A nach B. Oder aber er befindet sich im Kopf einer vom Leben enttäuschten Schauspielerin und



Die Grafik von Psychonauts besticht durch **Experimentierfreudigkeit** mit Formen und Farben. Eben der typische Stil von Tim Schafer.



Die Geschichte wird in zahlreichen **Zwischensequenzen** erzählt. Die laufen allerdings nicht in Echtzeit ab und sind leicht verpixelt.



In diesem **Disco-Abschnitt** büffelt Raz zwischen grauenhaft gestylten Tänzern für eine seiner ersten und wichtigsten Psi-Fähigkeiten.



Wortspielchen: In jedem Level finden Sie **»emotional baggage«**, den Sie zum Wohl der jeweiligen Charaktere entsorgen können.

muss mit verschiedenen Kulissen bestimmte Theaterstücke inszenieren. Am Ende dieses Abschnitts tritt er schließlich gegen einen Kritiker an, der vernichtende Worthülsen auf den Nachwuchs-Gedankenleser abfeuert.

Wir garantieren Ihnen: Langweilig wird einem im mit abgedrehten Ideen voll gepfropften **Psychonauts** mit Sicherheit niemals.

Ein echter Schafer

Die Levels sind nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch abwechslungsreich. Im Tutorial-Abschnitt turnen Sie über ein Schlachtfeld, auf dem Unmengen an Maschendraht und Panzersperren ausgelegt sind; von vielen spiegelnden Oberflächen aus beäugt Sie ein Abbild Ihres Ausbilders, der schmissige Drill-Kommandos zum Besten gibt. Die Gedankenwelt der einzig weiblichen Ausbilderin wiederum ist im bunten Disco-Stil gehalten, der an John Travoltas vergangene, beste Zeiten erinnert.

Allgegenwärtig ist dabei der ureigene Grafikstil, der Spiele von Tim Schafer so unverwechselbar macht. In den Levels dominieren kantige Bäume, im wahrsten Sinne des Wortes schräge Bauwerke und eckige Formen das Bild – alles wirkt wie grob skizziert und nicht vollständig ausgearbeitet. Auch die Charaktere erinnern mit vorzugsweise eckigen oder ovalen Konturen, zu langen oder fehlenden Hälsen und verschrobenen Gesichtszügen nur entfernt an Menschen. **Psychonauts** ist ausnehmend schräg und nicht jedermanns Sache, aber stimmig von Anfang bis Ende.

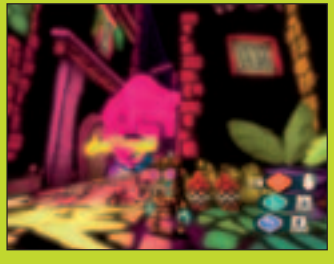
Mit der technisch wie künstlerisch superben grafischen Gestaltung kann die Soundkulisse nicht ganz mithalten. Die Effekte gehen zwar durchweg in Ordnung, allerdings gibt es pro Level nur ein Musikstück. Die sind zwar jeweils sehr stimmig und reichen von Disco bis Sergio Leone, beginnen nach der x-ten Wiederholung aber doch, dezent zu nerven.

Selten so gelacht

Tim Schafer hat sich nicht nur in Sachen Design auf alte Tugenden besonnen. Neben dem Leveldesign ist es vor allem der allgegenwärtige Humor, der **Psychonauts** auszeichnet. Seien es unerwartete Slapstick-Einlagen,

REDAKTEURE KÜHREN IHRE **LIEBLINGSLEVEL**











David Bergmann: »Waterloo World«

Im Hirn von Napoleon Bonapartes Urenkel kämpfen der wenig siegeshungrige Enkel und Napoleon höchstpersönlich um die Vorherrschaft – in einem Brettspiel. Dieser Level ist aus zwei Gründen mein Favorit: Zum einen ist der übertriebene französische Akzent von Napoleon schlichtweg zum Schießen. Zum anderen finde ich die Idee, als Aushilfskraft bei einem Brettspiel à la Siedler von Catan zu dienen, einfach grandios. Da muss ich einem Soldaten ein leckeres Schnecken-Mahl servieren oder seelischen Beistand bei einer Dorfmiliz leisten und darf danach die Spielfiguren übers Schlachtfeld ziehen.



Simon Fistrich: »Black Velvetopia«

In Edgar Teglees gemartertem Oberstübchen tanzen abstrakte Kunst, mexikanisches Wrestling und Stierkampf einen neonfarbenen Ringelreihen. Der Künstler baut verzweifelt an einem überdimensionalen Kartenhaus, um seine geheimnisvolle Liebe vom Himmel zu holen. Für die nötige Stabilität fehlen dem Meister vier Damen. An der Besorgung hindern wollen uns a) der Stier El Odio, b) der Torero Dingo und c) eine Handvoll raubtierartiger Wrestler. Und am Ende kommt alles anders, als man denkt. Dank stimmiger Mexiko-Atmosphäre und total verrücktem Handlungsverlauf mein persönliches Highlight. Olé!



Georg Valtin: »The Milkman Conspiracy«

Ernst gemeinte Verschwörungstheorien fand ich schon immer spannend – werden sie so herrlich auf die Schippe genommen wie hier, muss aber auch ich lachen. Überall im Level stehen leidlich getarnte Geheimagenten herum und geben geniale Sprüche zum Besten. Mit Nudelhölzern als Hausfrau verkleidete Agenten etwa: »One day, my husband will think less of me sexually, but he will always love my pies.« Auch das Leveldesign ist grandios: Die amerikanische Kleinstadt ist nicht plan angeordnet, alles scheint im freien Raum zu schweben, Querstraßen verlaufen senkrecht zueinander – ein echter Augenschmaus.



Martin Deppe: »Lungfishopolis«

Im Hirn eines Lungenfisches kämpfe ich als Nachwuchs-Godzilla gegen ein Terror-Regime und kann nach Herzenslust alles kurz und klein schlagen oder platt treten. Das Beste: Die Mitglieder der Fisch-Revolution ermutigen mich sogar noch dazu, denn deren Familien wohnen schließlich in einer anderen Stadt und sind vor mir sicher. Am Levelende hänge ich dann wie King Kong an Hochhäusern und zerquetsche Hubschrauber. Denken Sie jetzt bitte nicht, ich würde Gewalt gegenüber Fischen befürworten. Aber die Idee und die mitunter detailgetreue Umsetzung dieses Levels haben es mir einfach angetan.



Hier stapft Raz als **Junior-Godzilla** durch eine Großstadt, wirft mit Panzern um sich und macht nach Lust und Laune alles dem Erdboden gleich.

die herrlich ausgearbeiteten Dialoge in den überdurchschnittlich langen Zwischensequenzen oder Wortspiele. Wer hier nicht Tränen lacht, ist selber schuld. Besonders gut gefallen hat uns beispielsweise die Interpretation der emotionalen Päckchen, die jeder zu tragen hat – im Englischen werden diese als »emotional baggage« bezeichnet, und so finden sich in den Levels jede Menge Hutkoffer, Kleidersäcke und Handtaschen mit unschönen Erinnerungen.

Immer wieder überrascht das Spiel mit Klamauk-Momenten wie diesem: Einer der bösen Verschwörer sammelt die Gehirne von Kindern und verkündet mit stolzer Stimme seinen neuesten Fang: »Ha! Now I have the brain of a little girl«, woraufhin Razputin in schallendes Gelächter ausbricht: »Hahahaha! You have the brain of a little girl. And the muscles of a little girl, too. Hahahaha!«

Frustig im Abgang

Im Vergleich mit anderen Action-Adventures können sich die 13 bis 15 Stunden Spielzeit von **Psychonauts** durchaus sehen lassen. Anzumerken ist allerdings, dass mit den Leveldesignern auf der Zielgeraden die Pferde durchgegangen sind. Der letzte Level hat mit dem vorbildlichen Balancing des restlichen Spiels nichts mehr gemeinsam und ist schlichtweg bockschwer. Unter Zeitdruck müssen Sie Geschicklichkeitseinlagen meistern, an denen Sie in den ersten Versuchen garantiert scheitern. Die fairen Rücksetzpunkte entschädigen nur bedingt. Unser Tipp: Räumen Sie in der letzten Spielstunde alle zerbrechlichen Objekte beiseite und lassen Sie sich den Spaß an diesem Meisterwerk nicht verderben, das hoffentlich bald auch hierzulande erhältlich ist.

David Bergmann

PSYCHONAUTS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Tim-Schafer-Fan sind

... falls Ihnen abgedrehte Spiele wie American McGee's Alice gefallen

... wenn Ihr Zwerchfell strapazierfähig ist

... wenn Sie schon immer wissen wollten, wie es in den Köpfen anderer Menschen aussieht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ausschließlich realistische Spiele spielen

... falls Ihnen Schlüsselkarten- und Schalterrätsel Rätsel genug sind

... wenn Sie beim Spielen alles wollen, nur nicht lachen

... wenn Ihr Englisch eingerostet ist – dann hoffen Sie am Besten auf eine baldige und gute deutsche Übersetzung



TEST-CENTER

SIMON FISTRICH



Geniales Leveldesign

Selten so gelacht! Nach einer halben Ewigkeit beglückt Design-Papst Tim Schafer die darbende Fangemeinde mit einem Output, der sich gewaschen hat. Kein Level gleicht sowohl thematisch als auch optisch dem anderen, eine aberwitzige Idee jagt die nächste – und die Umsetzung ist durchweg auf einem so hohen Niveau, dass manch andere Entwickler Fernrohre brauchen, um bis da oben gucken zu können.

Winzige Mängel bei der Kameraführung und den sauschweren letzten Level lasse ich einfach mal angesichts der Brillanz des restlichen Inhalts untern Tisch fallen: Für mich ist Psychonauts schon jetzt das Spiel des Jahres.

Meine Wertung 93

GEORG VALTIN



Ich bin ein Psychonaut!

Hut ab! Psychonauts hat das coolste und abgedrehteste Leveldesign seit American McGees Alice. Spielerisch erinnert mich der Titel mit seiner ausgewogenen Mischung aus Geschicklichkeitseinlagen, Kämpfen und Rätseln an Rayman 3. Diese Mischung allein hätte bereits für viel Spielspaß garantiert, aber Tim Schafer und sein Team haben ein echtes Meisterwerk geschaffen: egal ob das innovative Szenario, die abgedrehten Charaktere oder die witzigen Dialoge.

Kleine Schwachpunkte zeigen sich nur bei Steuerung (Stichwort: Zielhilfe) und den Kameraperspektiven. Allerdings trübt beides den hervorragenden Gesamteindruck nur marginal.

Meine Wertung 91

MARTIN DEPPE



Ein Spiel, das polarisiert

So ganz kann ich die Euphorie meiner drei Mit-Tester nicht nachvollziehen. Für mich ist Psychonauts ein abgedrehtes, durchgestyltes, sehr gutes und angenehm »anderes« Spiel. Mehr nicht.

Wenn Sie konsolige Spiele mit Antihelden abseits der Massenware mögen, Ihnen der abgefahrene Grafikstil gefällt (am besten mal unser Video anschauen), dann könnte Psychonauts allerdings Ihr El Dorado sein.

Meine Wertung 83

DAVID BERGMANN



Das Heilmittel für alle, die die Lust am Spielen verloren haben

Was mich an Psychonauts gestört hat: Der letzte Level und die Schmerzen vom ständigen Hämmern auf die Tischplatte. Was mir gefallen hat: der gesamte Rest. Double Fine hat in den letzten vier Jahren das nahezu perfekte Action-Adventure geschaffen. Ich kann mich nicht daran erinnern, schon einmal derart abwechslungsreiche Levels erlebt zu haben. Und dass ich bei einem Computerspiel Tränen lache, das gab's seit den alten LucasArts-Adventures auch nicht mehr.

Nicht neu, aber grandios

Dass Tim Schafer und seine Kollegen kaum echte Neuerungen auffahren, stört mich deshalb überhaupt nicht. Die Präsentation, die Rätsel, das Leveldesign und vor allem die Gags – Psychonauts ist exakt das Spiel, auf das ich seit Jahren warte.

Meine Wertung 94

PSYCHONAUTS



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

Ausstattung
5 CDs, Handbuch (37 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Double Fine/Majesco
Webseite	www.psychonauts.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich (Import)
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	nicht beantragt
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- geniales Leveldesign
- stimmiges, abgedrehtes Design
- Tausendundein Gag
- ernstzunehmende Rätsel

KONTRA
- kleinere Kameraprobleme
- auf Dauer nervige Musik

DAVID BERGMANN	94
SIMON FISTRICH	93
GEORG VALTIN	91
MARTIN DEPPE	83

Durchschnitts-Wertung der Tester: **90**

Video

Tipps



Koffer packen: Logan hat nur begrenzt Platz in seinem **Rucksack**.



Gegen diese LoreGen-**Kampfläufer** brauchen Sie schweres Geschütz.

CHROME SPECFORCE

Grafisch bieterer Ego-Shooter mit versteckten Stärken: Auf dem entlegenen Planeten Estrella **helfen Sie einer Rebellengruppe, mit einem mysteriösen Ausbeuter-Konzern und seinem Tyrannengeneral fertig zu werden.**

Bei einem Routine-Einsatz der Elitetruppe Specforce kommt es zu einem Zwischenfall, und zwei Soldaten stranden alleine und ohne Funkverbindung auf einem Randplaneten der Galaxis. Wie es das Klischee so will, liegen auf dem Himmelskörper ein paar unterdrückte Rebellen und ein übermächtiger Tyrannen-Konzern im unfairen Clinch. Doch mit der Hilfe der beiden Elite-Kämpfer ist der Konzern namens LoreGen schon so gut wie erledigt. Einen der Soldaten mit dem Namen Logan steuern Sie durch den Ego-Shooter **Chrome Specforce**.

Einweg-Missionen

Auf dem Planeten Estrella sind Sie zu etwa gleichen Anteilen im Freien und in den Gebäuden des LoreGen-Konzerns unterwegs. Die Außenareale sehen wie schon im Vorgänger **Chrome** sehr gut aus. Allerdings übertreffen Actiontitel wie **Far Cry** die Grafik von **Chrome Specforce** mühelos. Vor allem in den Innenräumen hetzen Sie immer wieder durch die gleichen Flure und Fabrikhallen. Fast entsteht der Eindruck, als müsste (ähnlich wie bei weltweiten Fastfood-Ketten) jede Filiale von LoreGen gleich aufgebaut sein.

Die Route durch die einzelnen Levels ist absolut linear. Erst wenn Sie einen bestimmten Punkt erreichen, laufen neue Skripte ab, und in manchen Missionen können Sie sogar scheitern, wenn Logan sich zu weit vom vorgesehenen Pfad entfernt. Doch meistens ist es entlang des linearen Wegs spannend genug. Denn die Designer haben die Levels mit Gegnern geradezu voll gestopft. Neben den Schurken, die Ihnen ans Leder wollen, erhalten Sie in fast allen Einsätzen Verstärkung durch einen Specforce-Kollegen oder Rebellen an Ihrer Seite. So bekommt Logan zum Beispiel beim Sturm auf eine Basis Deckung von einem Scharfschützen, der den Weg frei macht.

Damit sich der Held nicht verlaufen kann, gibt es von jedem Gebiet eine Karte, die aktuelle Missionsziele zeigt. In einer Minikarte in der unteren Bildschirmecke sind die wichtigsten Positionen ebenfalls angezeigt. Ähnlich wie in **GTA San Andreas** finden Sie durch die kleinen Symbole in der Übersicht immer schnell zum nächsten Brennpunkt.

Ein Tütchen, oder geht's so?

Um mit den Bösewichten fertig zu werden, schleppt Logan eine Auswahl von Waffen mit sich herum. Darunter sind die üblichen Ego-Shooter-Knarren wie Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Raketenwerfer. Allerdings haben Specforce-Agenten ein begrenztes Inventar. Ähnlich wie in **Deus Ex 2** müssen Sie also entscheiden, ob Sie lieber einen sperrigen Raketenwerfer oder die handliche Schrotflinte und ein paar Erste-Hilfe-Koffer einpacken. Praktisch: Nachschub gibt's bei den Feinden, denn Logan darf die Rucksäcke von Gefallenen plündern.

Alle Knarren haben eine nützliche Zielfunktion, die nahe Feinde mit einem roten Kreis markiert. Dieses Hilfsmittel ist vor allem im dichten Dschungel erstklassig, um versteckte Schurken aufzuspüren.

Zusätzlich zu den Waffen hat Logan noch vier Tricks eingebaut, die



Hier müssen wir auf einem **Speeder** durch dichten Dschungel rasen.



In den meisten Missionen hat Hauptcharakter Logan **Begleiter** dabei.

ähnlich funktionieren wie die Implantate in **Deus Ex 2**. Ein Tastendruck aktiviert die Sonderfähigkeiten. Dann hechtet der Held doppelt so schnell durch die Levels, steckt zweimal so viele Treffer ein, macht sich unsichtbar oder erlebt die Welt in Zeitlupe.

Invasion der KI-Gegner

Das Missionsdesign von **Chrome Specforce** fordert von Ihnen den konsequenten Einsatz aller Waffen und Fähigkeiten. Vor allem in den beiden höheren der drei Schwierigkeitsstufen haben Sie sonst keine Chance. Das liegt vor allem an den Gegnermassen, die sich Logan in den Weg stellen. Meistens können Sie aber schon vorhersehen, von wo die Bösewichte anrücken. Oft sind es mehrere Wellen, bevor Sie weiter gehen können. In Gebäuden sind in der Regel in allen Räumen Feinde. Die KI scheint vor allem über ein Wegpunkte-System zu laufen: Die Gegner bewegen sich stets auf den gleichen Routen – auch nach dem Laden eines Spielstands können Sie die meisten Kampfabfolgen reproduzieren.

Dennoch kommt bei dem Geballere Spaß und Spannung auf. Vor allem in den letzten Levelabschnitten, in denen Logan nämlich auch in schwere Fahrzeuge wie meterhohe Kampfläufer und gepanzerte Truppentransporter einsteigen darf. Zum Beispiel muss er einmal als Bordschütze Horden von LoreGen-Schergen aus dem Weg räumen, während ein Kollege den Jeep zu einer Evakuierungszone lenkt. In einem weiteren Einsatz steht ein dicker Mech zur Verfügung, hinter dessen Steuerknüppel sich Logan mal so richtig mit Raketen und Miniguns austoben kann.

Kurz, aber preiswert

Wie viele der aktuellen Ego-Shooter hat auch **Chrome Specforce** das Problem der kurzen Spieldauer. Geübte Zocker absolvieren die elf Episoden in gerade einmal acht bis maximal zehn Stunden. Danach ist Estrella gerettet, und der Wiederspielwert gering.

Für Multiplayer-Fans stehen dann noch acht Karten für Mehrspielerschlachten zur Verfügung. Doch hier bietet **Chrome Specforce** lediglich die Standardspielarten wie Capture the Flag, Deathmatch und Domination. Die bringen zwar mit den coolen Fahrzeugen aus den Solomissionen ungefähr für einen Nachmittag Spaß, doch danach haben Sie alles gesehen, was es zu sehen gibt. Wirkliche Langzeitmotivation kommt bei den Gefechten nicht auf. Es muss also jeder Ego-Shooter-Fan selbst entscheiden, ob der relativ günstige Preis von etwa 30 Euro die ungefähr dreizehn Spielstunden wert ist.

Patrick Hartmann



Von einem mächtigen **Kampfläufer** aus leiten wir den Angriff auf die Hauptbasis von LoreGen.



Die **Suchfunktion** der Waffen vereinfacht das Finden der Feinde.

DAVID BERGMANN

Ich bleib' bei Far Cry!



Da kann der Kollege Hartmann so oft auf gelungenes Leveldesign hinweisen, wie er will. Mir sind die matschigen Sumpfwälder und die Gebäudekomplexe einfach zu monoton. Außerdem vermisse ich die Freiheit, in den riesigen Levels auf Erkundungstour zu gehen. Mir kommt es so vor, als ob ich ständig auf der gleichen Linie entlang alle Feindwellen abballere.

Deshalb ziehe ich den Survival-Trip in Far Cry vor, da habe ich mehr Freiheiten, zeitgemäße Grafik und eine gute Gegner-KI.

Meine Wertung **72**

PATRICK HARTMANN

Die inneren Werte zählen!



Grafisch lockt Chrome Specforce zwar keinen Shooter-Fan mehr hinterm Ofen vor, dafür bietet es gutes Leveldesign. Denn trotz des linearen Wegs durch alle Levels passiert ständig etwas um mich herum. Da muss ich einen Freund aus einem Hinterhalt retten. In der nächsten Mission erobere ich eine Flakbatterie und hole feindliche Shuttles vom Himmel, und im nächsten Abschnitt leite ich in einem Mech einen Angriff auf eine Basis. Um mich herum ist stets alles geskriptet, doch auf eine Weise, die Spannung beim Spielen erzeugt.

Am meisten stört mich allerdings die Gegner-KI. Denn die ist deutlich schlechter als bei der Konkurrenz wie etwa Far Cry. Lediglich die Masse überdeckt dieses Manko geschickt.

Meine Wertung **79**

CHROME SPECFORCE

Video



Multiplayer	
Einzel-PC (– Spieler)	
Netzwerk (32 Spieler)	
Internet (32 Spieler)	
Ausstattung	2 CDs, Handbuch (16 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Techland/Koch Media
Webseite	http://specforcethegame.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 5700	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	6

PRO

- spannende Missionen
- Motivation durch Sonderfähigkeiten
- viele Vehikel in den Solomissionen

KONTRA

- schlechte Gegner-KI
- linearer Missionsaufbau
- kurze Spieldauer

PATRICK HARTMANN	79
DAVID BERMANN	72

Durchschnitts-Wertung der Tester **76**



Die Blitzkanone deckt einen kegelförmigen Bereich vor Ihrem Hubschrauber mit **Elektrokugeln** ein. Sie gehört zu den stärksten Primärwaffen im Spiel und erzeugt sehenswerte Grafikeffekte.



In den Missionen finden Sie gut erkennbare **Upgrades** für Ihre Waffensysteme.



Auf **Bossgegner** wie dieses überdimensionale Fluggerät treffen Sie sehr selten.

AIR STRIKE 3D 2

Eine anspruchslose Ballerei für bewusste geistige Auszeiten: Im Hubschrauber pflügen Sie **in der Manier altbekannter Vertikal-Scroller** durch eine feindliche Armee.

Vor vielen Jahren beherrschten ähnliche Titel wie **Air Strike 3D 2** die Spielelandschaft: Sie bewegen sich mit einem Fahrzeug, in diesem Fall einem Hubschrauber, über nach unten scrollende Landschaften und ballern auf alles, was sich bewegt. Das macht auch heutzutage noch Laune, wenn es so gut gemacht ist wie **Air Strike 3D 2**. Das bietet nämlich eine schicke Grafik, zahlreiche Gegnertypen, Waffen und Upgrades sowie eine gute Steuerung. Allerdings verliert das Spiel schnell seinen Reiz, wenn man sich durch die mageren 18 Levels geballert hat – geübte Zocker brauchen dafür nur zwei bis drei Stunden.

Mit Strahlen und Raketen

Anfangs schlagen Sie sich mit einem schwachen Helikopter und Basisbewaffnung durch. Im Laufe des Spiels schalten Sie fünf zusätzliche Hubschrauber frei, die über eine bessere Panzerung oder höhere Geschwindigkeit verfügen. In den Missionen entdecken Sie zusätzliche primäre Waffensysteme wie Plasma- und Laserkanonen, ja sogar einen Flammenwerfer. Mit Upgrades, die Sie auf der Karte oder in den Überresten der Gegner finden, verstärken Sie stufenweise die Wirkung der Offensivsysteme. Die Upgrades behalten Sie auch, falls Ihr Heli abgeschossen wird. Außerdem sammeln Sie während der Missionen bis zu fünf Raketenarten ein, mit denen Sie besonders gut gepanzerte Feinde zerlegen.

Zusätzlich dürfen Sie ab und zu Extra-Attacken wie Luftschläge oder Clusterbomben einsetzen, die meist den gesamten Bildschirm auf einmal von Feinden befreien. Normalerweise zerstören Sie feindliche Flugzeuge, Panzer, Flak-Stellungen und Militärgebäude. Selten bekommen Sie es mit Bossgegnern zu tun, für die Sie nicht einmal besondere Taktiken benötigen. Meist weichen Sie einfach deren Geschossen aus, während Sie selbst Dauerfeuer geben.

Alles im Griff

Die Steuerung geht gut von der Hand. Mit der Maus bewegen Sie Ihren Hubschrauber und feuern primäre Waffen sowie Raketen ab. Mit der Tastatur wechseln Sie Waffen und lösen die Extra-Attacken aus. Grafisch macht **Air Strike 3D 2** eine gute Figur, vor allem bei den Effekten. Kleiner Nachteil: Mitunter erkennt man vor lauter bunten Farben nicht mehr, wer gerade auf einen schießt und ob man getroffen wird. Wenn Sie unschlüssig sind, sollten Sie die Demo von unserer DVD spielen.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Viel zu schnell vorbei



Dauerfeuer, Bildschirm füllende Explosionen und banale Weltenretter-Story – Air Strike 3D 2 ist genau das richtige Spiel für zwischendurch, nur viel zu leicht: Mit dem meist extrem knackigen Schwierigkeitsgrad seiner Genrebrüder hat die Hubi-Ballerei nämlich überhaupt nichts gemeinsam und ist mir mit noch nicht einmal drei Stunden Spielzeit eindeutig zu kurz.

Immerhin gibt's einen spaßigen Zweispielermodus. Den kann man auch nach mehrmaligem Durchspielen immer wieder mal anwerfen.

Meine Wertung **69**

GEORG VALTIN

Fast-Food-Ballerei



Nach dem Spielen von Air Strike 3D 2 fühlt man sich wie nach dem Besuch eines Fast-Food-Ladens: Es hat zwar geschmeckt, aber trotzdem ist man nicht satt. Irgendwie macht es schon Spaß, mit voll aufgerüsteten Waffensystemen durch die Gegnerhorden zu pflügen. Doch hätten die Entwickler trotz des simplen Spielprinzips für mehr Abwechslung sorgen müssen. Taktische Herausforderungen fehlen völlig, der Spielablauf ist sehr gleichförmig.

Zum kurzen Abreagieren zwischendurch ist Air Strike 3D 2 ganz gut geeignet. Und immerhin bekommen Sie für den fairen Preis von 10 Euro ein sehr gutes Spiel, das auch besser ist als die zahlreiche kostenlose Konkurrenz aus dem Internet.

Meine Wertung **64**

AIR STRIKE 3D 2

Demo



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (als HTML-Datei auf CD)

Sound Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Divo Games/Rondomedia
Webseite	www.divogames.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; sehr leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	400 MHz
Grafikkarte	TNT 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO
- zahlreiche Waffen und Upgrades
- unterschiedliche Feindtypen
- abwechslungsreiche Levels

KONTRA
- gleichförmiger Spielablauf
- nerviger Sound
- nur 18 Missionen

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	64
DAVID BERGMANN	69
	67

EARTH 2160 V1.1

Der vierte Teil der Earth-Reihe ist nichts für Einsteiger. Profi-Strategen dagegen haben ihre helle Freude, **bauen ihre Armee selbst zusammen und tüfteln stundenlang an Erfolg versprechenden Taktiken.**



Marketingmaßnahmen treiben manchmal skurrile Blüten. Publisher Zuxxez etwa trumpft für **Earth 2160** mit der vielleicht eigenwilligsten Verpackung des Jahres auf. Neben Klappcover und einem schmucken Hologrammbildchen auf der Rückseite blinkt dank eingebautem Bewegungssensor nämlich ein blaues Lämpchen aus der Front und schreit vorbeigehenden Käufern förmlich entgegen: »Kauf mich!«

Wer dem Ruf folgt, bekommt ein Spiel völlig ohne Kopierschutz, dafür aber mit Steam-ähnlichem Aktivierungsmodell (siehe Extrakasten »Steam lässt grüßen«), Soundtrack, Poster mit dem gesamten Forschungsbaum des Echtzeit-Strategiespiels und extradickem Handbuch, das sogar Platz fürs Eintragen eigener Tastaturbelegungen lässt. In Sachen Ausstattung spielt **Earth 2160** also bei den ganz Großen mit. Ob das auch fürs Spiel selbst gilt, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

STEAM LÄSST GRÜSSEN

Wenn Sie in **Earth 2160** mehr als nur die erste Kampagne spielen, müssen Sie das Spiel beim Publisher aktivieren lassen. Das funktioniert via Internet oder per Telefon über eine kostenlose 0800-Hotline. Dann erhalten Sie einen Freischaltcode, mit dem Sie **Earth 2160** bei einer Neuinstallation erneut frei schalten können – vorausgesetzt, Sie haben keine Veränderungen an der Hardware Ihres PCs vorgenommen. Ist dies der Fall, müssen Sie das Spiel erneut via Internet oder Telefon aktivieren lassen. Das funktioniert die ersten drei Mal ohne Nachfrage, ab der vierten Aktivierung müssen Sie direkt in Kontakt mit dem Publisher treten.

Optional können Sie sich unter Angabe Ihrer Adresse auch registrieren und erhalten dadurch Zugang zu einem speziellen Patch, der unter anderem die Standard-Sychronstimme einer der Hauptfiguren durch die von Manfred Lehmann (**Bruce Willis**) ersetzt.

Im Gegenzug für diesen Aufwand bleibt Ihnen ein Kopierschutz erspart. Um Kompatibilitätsprobleme mit bestimmten DVD-Laufwerken müssen Sie sich bei **Earth 2160** also keine Sorgen machen.



Bei **Angriffen** ist Mikromanagement gefragt. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip erfordert den fehlerfreien Einsatz Ihrer Truppen.



Ihre **Helden** finden immer wieder neue Waffen, mit denen Sie sie wie in einem Rollenspiel mittels eines Inventars ausrüsten können.

Intergalaktische Dickköpfe

Die Science-Fiction-Story von **Earth 2160** ist schnell erzählt. Nachdem der Krieg um die Erde in den Vorgängern zum Exitus des blauen Planeten geführt hat, geht die Kabbelei im All weiter. Zunächst auf dem Mars, aber da wurde es den Streithähnen auch schnell zu eng. Also werden neue Welten erschlossen. Vorzugsweise mit viel Platz, noch mehr Ressourcen und keinen Nebenbuhlern.

Klappt natürlich nicht, und deshalb übernehmen Sie in 28 Missionen die Geschicke der vier Fraktionen: Eurasian Dynasty, United Civilized States, Lunar Corporation sowie eine mysteriöse Alienrasse.

Andere Seiten, andere Sitten

Die vier Parteien sind eine der großen Stärken von **Earth 2160**, spielen sie sich doch vollkommen unterschiedlich. Die Eurasian Dynasty etwa muss alle ihre Gebäude über Röhrensysteme miteinander verbinden und schickt Sammler aus, um Rohstoffe abzubauen. Die Lunar Corporation hingegen stapelt ihre Gebäudetypen zu Türmen aufeinander und arbeitet mit Minenkomplexen statt flexibler Sammler. Die Aliens wiederum pfeifen auf Basen und klassischen Echtzeit-Strategie-Schnickschnack. Stattdessen lädt sich jede extraterrestrische Einheit an Rohstoffvorkommen auf und kann sich klonen oder in einen fortgeschrittenen Einheitentyp transformieren, sobald die Speicher gefüllt sind. Die United Civilized States liegen mit ihren sechs Grundgebäuden, die mit Upgrades für Truppenproduktion, erhöhten Energieausstoß und weitere Funktionen erweitert werden, irgendwo im Strategie-Allerlei.

Von den alles verschlingenden Aliens abgesehen, streiten sich alle Völker um die drei Rohstoffe Wasser, Eisenerz und Kristalle – jede Fraktion baut zwei der Güter ab und investiert in Basenbau, Armee und Forschung.

Pimp my Army

Anders als etwa Blizzard bei **StarCraft** und **WarCraft 3** setzt Entwickler Reality Pump für Balancing und Abwechslung nicht vorrangig auf vollkommen unterschiedliche Völker. Von den Aliens abgesehen, ähneln sich die drei Fraktionen bei Gebäuden, Einheiten und Waffensystemen relativ stark. Stattdessen entscheiden Sie im umfangreichen Forschungsbaum von **Earth 2160**, wo's mit Ihren Jungs und Mädels lang geht.

Haben Sie ausreichend Rohstoffe beisammen, erforschen Sie besser entwickelte Lasertechnologien oder Panzerungen, Raketenwerfer oder ganz neue Einheiten wie Mechs und Panzer. Upgrades wie aufgemotzte Waffensysteme bekommen die Einheiten dann automatisch verpasst. Um eine wirklich schlagkräftige Armee auf die Beine zu stellen, müssen Sie allerdings selbst ab in die Schrauberwerkstatt und Hand anlegen.

In einer Art Einheitenbaukasten wählen Sie nämlich Panzer, Buggys, Mechs und Konsorten als Grundgerüst und rüsten diese dann mit bestimmten Komponenten auf. Soll es der Highspeed-Antrieb sein, oder doch eher die kostengünstige Alternative? Soll der Panzer Flugeinheiten mit Lasern vom Himmel holen oder eher mit dem imposanten doppelläufigen Kanonenrohr feindlichen Gebäuden das Leben schwer machen? Und, besonders wichtig: Ist die Panzerung für den Angriff von Energie- oder Chemiewaffen ausgelegt?

Sind Sie dann mit Ihrem neuen Schätzchen zufrieden, verpassen Sie ihm noch einen Namen, und schon landet es neben den Standardtypen im Produktionsmenü und kann in die Massenfertigung gehen. Kleiner Designschnitzer: In der Einzelspielerkampagne werden zwar von Mission zu Mission bereits erforschte Technologien übernommen, selbst entworfene Einheiten müssen Sie zu Beginn



Dieses umfangreiche und anfangs verwirrende **Forschungsmenü** ist Dreh- und Angelpunkt Ihrer taktischen Entscheidungen in Earth 2160.



Von kleinen Aussetzern einmal abgesehen, arbeitet die **KI** gut und macht sich Schwachstellen in Ihrer Verteidigung zunutze.



In diesem **Baumenü** erstellen Sie eigene Einheiten mit den erforschten Technologien, indem Sie vorhandene Chassis mit neuen und besseren Waffen- sowie Schutzsystemen ausstatten.



Die **Aliens** pfeifen auf Basenbau und klonen oder transformieren ihre Einheiten.



Anders als andere Fraktionen stapelt die Lunar Corporation ihre **Gebäudeteile**.

jedes Einsatzes aber erneut zusammenklicken. Das wird hoffentlich bald mit einem Patch behoben.

Hausgemachte Strategie

Das individuelle Zusammenstellen der eigenen Armee lässt wesentlich mehr Freiheiten zu als das klassische Stein-Schere-Papier-Prinzip anderer Echtzeit-Strategiespiele. Bei denen müssen meist eher die Spieler ihre Taktik ans Spiel anpassen – **Earth 2160** macht's genau andersherum. Ist dafür allerdings auch bockschwer und nichts für Genre-Neueinsteiger oder Spieler, die lange Einarbeitungszeiten scheuen. Wer genug Rohstoffe beisammen hat, um sein Panzer-Grundgerüst mit den besten Technologien auszustatten, der hat nämlich nicht automatisch die Oberhand. Ist die Panzerung beispielsweise gegen Chemiewaffen ausgelegt und der Feind kommt mit Lasern daher, sind die vermeintlichen Superwaffen innerhalb von Sekundenbruchteilen Altmetall, die investierten Ressourcen für Forschung und Produktion verloren.

Das ist einerseits sehr fordernd und für versierte Strategen eine echte Herausforderung – für Spieler, die sich abends nur ein oder zwei Stündchen entspannen wollen, wird **Earth 2160** aber eher zu einer frustigen Angelegenheit. Zumal man den Gegner mit falsch produzierten Einheiten noch nicht einmal in Schach halten kann, sie sind tatsächlich völlig wertlos. Umso schwerer wiegt die Tatsache, dass das Ausbaldowern adäquater Gegenmaßnahmen durchaus einige Zeit in Anspruch nehmen kann, denn an den Feindeinheiten selbst erkennt man nur mit geschultem Auge und guten Spielkenntnissen, welche Upgrades installiert sind. Also schickt man weitere sinnlos produzierte Truppen in Testläufen ins Verderben, bis eine wirkungsvolle Zusammenstellung gefunden ist.

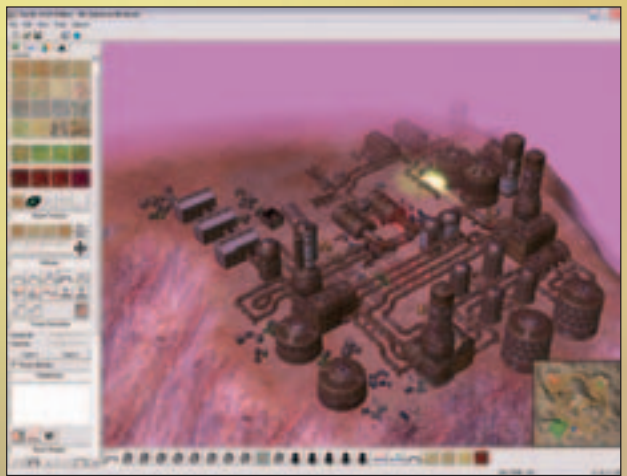
In der Kampagne ist es uns jedenfalls immer wieder passiert, dass wir komplette Verbände verloren haben, nur weil sie sich an den extrem starken Verteidigungsanlagen und den besser ausgerüsteten Feinden die Zähne ausgebissen haben.

Licht und Schatten

Nicht nur für Profis, sondern auch für Einsteiger geeignet ist die Grafik von **Earth 2160**, die das frei dreh- und zoombare 3D-Geschehen mit hervorragendem Bump-Mapping, realistischen Licht- und Schatteneffekten sowie hohen Polygonzahlen technisch sehr eindrucksvoll inszeniert. Einheiten sehen auch aus nächster Nähe noch sehr gut aus, die Animationen sind gut ausgearbeitet, und die pompösen Explosionen stellen selbst das Effektfeuerwerk **Command & Conquer Generäle** kalt. Allerdings schaffen die Entwickler das Kunststück, die beeindruckende Technik stellenweise ungenutzt zu lassen.



Spezialeinheiten heißen in Earth 2160 »virtuelle Agenten« und stehen Ihnen für einen Obolus begrenzte Zeit zu Diensten.



Mit dem mitgelieferten **Editor** erstellen Sie Mehrspieler- und Skirmish-Karten. Das Bauen eigener Missionen ist allerdings nicht möglich.



Ingame-**Zwischensequenzen** erzählen die Story weiter. Die meisten Dialoge werden von gelangweilt wirkenden Sprechern vorgetragen.

Durch den konsequenten Verzicht von Farben gibt es auf dem Bildschirm meistens nur Grau-, Rot- und Brauntöne zu sehen – farbenfrohe Settings, in denen auch mal mehrere Farben existieren, sind die Ausnahme. Den tristen Look kann man zwar mit dem Science-Fiction-Hintergrund entschuldigen. Allerdings beweist **StarCraft**, dass auch Planetenoberflächen und Raumbasen hübsch aussehen dürfen. Trotz der Farbarmut ist **Earth 2160** vor allem dank der Effekte dennoch das Echtzeit-Strategiespiel.

Schön: Der Bildausschnitt lässt sich weit hinauszoomen, das schafft Übersicht. Allerdings verschwinden Objekte dabei sehr schnell, die oftmals ohnehin nur schwer mit der Maus anzuwählen sind, da die Steuerung zuweilen etwas ungenau ist.

Von Helden und Strategen

Die Einzelspielerkampagne beschäftigt auf einem hohen Niveau, das über »Mach' alles platt«-Missionsziele hinausgeht. Einsätze mit einem begrenzten Einheitenkontingent stehen ebenso auf dem Plan wie Massenschlachten. Besonders wichtig sind die Hauptfiguren der Kampagnen, die ein Inventar besitzen und immer wieder Waffen oder andere Gegenstände aufklauben. Die Jungs und Mädels müssen also je nach Anforderung ausgestattet werden und legen etwa per Hand ganze Vorposten mit Sprengstoff in Schutt und Asche.

Wer lieber menschlichen Kontrahenten gegenübersteht, der stürzt sich mit bis zu sieben Mitspielern in die Schlacht. Neben dem Deathmatch gibt es noch den Modus »Uncle Sam«: Die Rohstoffe werden vom Spiel direkt an die Spieler ausgeteilt.

Aber auch für den Mehrspielermodus gilt: Einsteiger haben hier nur wenig Spaß. Erfahrene Spieler, die eine echte Herausforderung suchen, sind hier aber goldrichtig.

David Bergmann

EARTH 2160: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn WarCraft und Command & Conquer für Sie nur Kinderkram sind

... wenn Sie eine echte Herausforderung suchen

... falls Sie schon lange auf eine Möglichkeit warten, Ihre Einheiten selbst zu modifizieren

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie noch keine Erfahrung mit Echtzeit-Strategiespielen haben

... falls Sie Ihre Freizeit vorzugsweise in farbenfrohen Spielen verbringen

... wenn Sie keine Lust haben, sich mehrere Stunden mit einem Spiel zu beschäftigen, um Erfolge zu verbuchen



TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Hui und Pfui



So viele schöne und schlimme Momente habe ich selten in einem Spiel erlebt. Wunderbar zum Beispiel der Einheitenbaukasten – sowas mochte ich schon bei Warzone 2100, Akte Europa und Alpha Centauri. Aber bei Earth 2160 ist mir das Prinzip zu gnadenlos: Die »falsche« Waffe, den »falschen« Schild eingebaut, und schon zerbröselt's meine wehrlosen Truppen. Zumindest etwas Schaden sollten sie doch anrichten!

Anderes Beispiel, die Steuerung: Forschen und Basisbau geht nach einiger Zeit flott von der Hand. Doch dafür bewegen sich Einheiten einer Armee unterschiedlich schnell, ich muss sie manuell beieinander halten.

Meine Wertung **79**

RÜDIGER STEIDLE

Wunderbar vielseitiger Multiplayer-Modus



Seit dem Urahn hat mich kein Earth-Titel mehr so richtig vor den Bildschirm gebannt. Verglichen mit dem Krieg zwischen Nod und GDI bei C&C oder zwischen Orcs und Menschen bei WarCraft fand ich das Endzeit-Szenario der Serie von Reality Pump einfach zu blutleer. Das gilt leider auch für den vierten Teil. Dabei ist die Geschichte gar nicht mal unspannend, sie wird nur reichlich dröge aufgeführt. Die Sprecher klingen derart lustlos, dass ich die Solokampagne trotz der hohen spielerischen Qualitäten bald abgebrochen habe.

Besser gefällt mir der variantenreiche Mehrspielermodus. Schließlich bestimme ich hier selbst die Dramatik.

Meine Wertung **77**

SIMON FISTRICH

Für Einsteiger viel zu schwer



Ich mag herausfordernde Echtzeit-Strategie, aber Earth 2160 ist mir dann doch eine Spur zu heftig. Wenn ich das Verhalten meiner Einheiten nicht ständig überwache, macht mich die KI in späteren Missionen beängstigend schnell zur Schnecke. Gut gefallen haben mir die Aliens. Im Redaktions-Match spielten die sich anfangs zwar etwas zäh, putzten aber dank starker Einheiten langfristig alle Gegner von der Karte.

Meine Wertung **80**

DAVID BERGMANN

Ein Spiel für ein ganzes Strategen-Leben



Ich mag die abwechslungsreiche Einzelspielerkampagne. Ich mag die taktischen Möglichkeiten dank umfangreicher Forschung. Und ich spiele auch immer wieder gerne eine Runde im Mehrspielermodus. Kurzum: Eigentlich mag ich Earth 2160. Allerdings stößt mir der Schwierigkeitsgrad sauer auf. Scheitert eine Taktik, probiere ich gerne neue aus – aber das falsch produzierte Einheiten hier überhaupt keine Chance haben, ist mir schlichtweg zu krass.

Mehr Arbeit als Spaß

Auch sonst stellt Earth 2160 extrem hohe Anforderungen: So sind meine Einheiten mal viel zu passiv und ein andermal wieder viel zu aktiv. Ohne ständiges Mikromanagement bin ich aufgeschmissen. Earth 2160 ist klar für Hardcore-Strategen ausgerichtet, die sich richtig in ein Spiel hineinfuchsen wollen.

Meine Wertung **80**

EARTH 2160 v1.1



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

Ausstattung
1 DVD, Soundtrack-CD, Blinklicht, Handb. (146 S.)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Reality Pump/Zuxxez
Webseite	www.earth2160.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	9

PRO
- viele taktische Möglichkeiten
- umfangreiche Forschung
- technisch eindrucksvoll

KONTRA
- Balancing nur für Profis
- kleine Steuerungsmacken
- sehr lange Einarbeitungszeit

DAVID BERGMANN	80
MARTIN DEPPE	79
RÜDIGER STEIDLE	77
SIMON FISTRICH	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **79**

Video

?! Tipps


Neue **Ereignisse** gibt's nicht, der Ölturm ist aus dem Hauptprogramm.


Die **Gäste** wuseln jetzt nicht nur an Land, sondern auch im Wasser.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOAKED!

Achterbahnen, Imbissbuden und jetzt auch noch Planschbecken: Das Addon zu Rollercoaster Tycoon 3 bringt neue Szenarien für den Karrieremodus, neue Bahnen – **und macht Sie zum Bademeister.**

Während wir in Deutschland vom launischen Sommerwetter genervt in die Röhre schauen, haben es die Bewohner des **Rollercoaster Tycoon**-Lands besser: Die Sonne wärmt mit angenehmen 26 Grad und scheint fast ständig. Da wird es Zeit, für ein wenig Abkühlung zu sorgen und den Leuten ein Vergnügen der feuchten Art zu bereiten. Die Entwickler von Frontier Labs haben sich ins Zeug gelegt und bringen nach sieben Monaten das Addon zum erfolgreichen **Rollercoaster Tycoon 3**. Mit dabei sind neue Szenarien und Attraktionen. Außerdem können Sie nun auch Pools, Rutschen und Wasserfälle bauen.

Wie im Hauptprogramm haben wir im Addon die Wahl zwischen freiem Bauen, dem so genannten Sandkastenmodus, und der Kampagne. In der helfen wir heruntergewirtschafteten Parks wieder auf die Beine. Währenddessen arbeiten wir uns vom Anfänger zum Tycoon hoch und retten dabei die neun neuen Parks vor der Schließung.

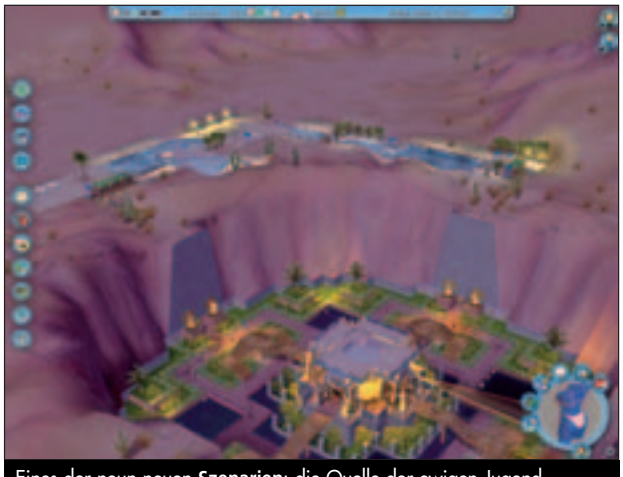
Wunderwelten

In einem schottischen Park vergrault uns ständiges Regenwetter die Gäste, der »Meereswelten«-Park liegt in einer tristen Hochhauslandschaft, und das Szenario »Das Versunkene Atlantis« ist wegen seiner Insellage nur schwer zu bebauen. An Aufträgen, um zum Tycoon aufzusteigen, mangelt es nicht. Hier Blumen pflanzen, dort lange Achterbahnen oder Pools bauen. Die Einsteigermissionen sind dabei einfach zu lösen, schwieriger wird's, wenn wir das Bankdarlehen zurückzahlen oder auf einem kleinen Gelände eine riesige Bahn bauen sollen.

Zwischendurch erfüllen wir noch kleinere Aufträge, die uns ein wenig Geld in die Kassen spülen. Im Wüstenszenario zum Beispiel schwitzen wir Blut und Wasser, um einen VIP namens Rob Waterman zufrieden zu stellen. Das ist gar nicht so leicht: Wir haben ihm eine riesige Badelandschaft gebaut, doch bei seinem zweiten Besuch will er unbedingt Achterbahn fahren. Also stampfen wir innerhalb kurzer Zeit eine atemberaubende Holzbahn aus dem Boden. Schließlich ist es so weit, die Berühmtheit kommt zu Besuch – und lässt die Bahn links liegen. Und bei der nächsten Visite auch. Irgendwas kann in unserem Park also nicht stimmen. Allerdings haben wir keine Ahnung, was falsch läuft, denn das Programm sagt nur »Pech gehabt, vielleicht klappt es beim nächsten Mal«.

Ab ins feuchte Vergnügen

Nun aber ab ins Schwimmbad. Im Bauprogramm finden Sie jetzt zwei neue Optionen – Wasserrutschen und Schwimmbecken. Während das Achterbahnbauen immer noch eine knifflige Angelegenheit ist, erstellen Sie problemlos gleich mehrere Schwimmbecken. Sie suchen sich nur eine Beckenrandform aus (rund oder eckig), klicken auf die Stelle, an der Sie gerne Ihren


Eines der neun neuen **Szenarien**: die Quelle der ewigen Jugend.


Das **Bauen** der Rutschen ist so komplex wie das der Achterbahnen.

Pool hätten, und ziehen die gewünschte Größe auf. Anschließend legen Sie einen gekachelten Bereich an, um Liegen, Sonnenschirme, Lampen und Duschen aufzustellen. Zum Schluss pflanzen Sie noch eine Umkleidekabine zwischen einen Weg und die gekachelte Zone, und schon können Wasserratten dem spritzigen Spaß frönen.

Dabei müssen Sie nicht am Boden bleiben: Wenn Sie etwas Außergewöhnliches errichten wollen, legen Sie über bereits vorhandenen Becken weitere Pools an. Mit Shift und Linksklick können Sie die Bauteile ganz einfach in die Höhe ziehen.

Noch spannender sind die Wasserrutschen. Sie wählen aus sechs Varianten und setzen die Station an einen erhöhten Badebereich. Wie bei den Achterbahnen bauen Sie Kreisel und Kurven ein. Das Rutschenende kommt in ein Becken am Boden, und schon steht dem Spaß nichts im Weg.



Im **Sandkastenmodus** können Sie alle Bahnen quer durcheinander bauen, doch der Platz ist knapp.

Free Willy

Ein ebenso feuchtes Vergnügen sind Killerwal- und Delfinshows. Die erstellen wir wie das Feuerwerk des Hauptprogramms mit einer Zeittafel. Ganz nach Belieben fügen wir Aktionen wie »Über die Stange springen« und »Trainerin reiten lassen« ein. Besonders lustig ist das »Zuschauer nass spritzen«, das wir gleich dreimal einbauen. Noch ein kurzer Flossenwinker zum Schluss, die Show kann starten.

Für noch mehr tierischen Spaß wollen wir ein Aquarium. Das lässt sich zwar ebenfalls mit den gleichen Werkzeugen wie eine Achterbahn bauen, ist im Gegensatz dazu aber nur begehbar. Hier reihen wir Haifischbecken an Rochenbassin und fügen noch ein paar kleinere Aquarien hinzu.

Feuerwerk der Extraklasse

Wenn Sie Lichtshows mögen, haben Sie jetzt noch mehr Möglichkeiten, um Ihre Besucher zu beeindrucken. Zusätzlich zum Feuerwerk können Sie im Addon Wasserfontänen und Lasershows basteln. Hier haben die Entwickler den Editor der Feuerwerksshow einfach übernommen, für eingespielte Tüftler ändert sich also nichts. Tolles Tool: Sie können Laser entwickeln, die Ihre selbst gemalte Bilder an eine Wand werfen.

Apropos Effekte – mit Addon sieht **Rollercoaster Tycoon** noch besser aus. Wenn Sie sich im Baumodus befinden, funkeln die Bauteile wie Diamanten. Oft lässt sich aber nicht mehr die Richtung erkennen, in die Sie bauen. Ist Ihr Park gut mit Attraktionen und Gästen gefüllt, beginnt das Spiel zu ruckeln. Somit ist das Addon wie schon das Hauptprogramm nichts für schwache Rechner, denn auch ohne Details ruckelt das Bild.

Susanne Braun



Der **Editor** der Killerwal-Show ist kinderleicht zu bedienen.

DAVID BERGMANN



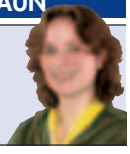
Eigentlich hatte ich mir ein paar Verbesserungen versprochen

Ich bin kein großer Freund von Schwimmbädern. Trotzdem versüßt Soaked mir das Tycoon-Leben – hier muss ich schließlich nicht selbst im Chlor paddeln, sondern bin der Bademeister. Und dank der neuen Attraktionen kann ich meine Parks mit noch mehr Themenbereichen ausschmücken und das PC PowerPlay-Logo in die Luft lasern.

Ich verstehe aber nicht, warum sich an den Macken des Hauptprogramms nichts getan hat. Das Bauen komplizierter Bahnen und die Performance sind noch immer ein Graus.

Meine Wertung **83**

SUSANNE BRAUN



Pitti Platsch lässt grüßen

Ich kann jetzt endlich meine Traumachterbahn bauen, die neben einem Wasserfall vom Berg herunterstürzt. An dem Spiel selbst hat sich aber nichts geändert. Macht nix – solange ich immer noch Spaß habe. Und den habe ich auf jeden Fall! Die Steuerung geht einfach von der Hand, nur manches Mal fluche ich beim Bau: Ich kann zwar zoomen und die Kamera drehen. Kaum will ich aber das Bild kippen, springt die Ansicht wieder in Ausgangsposition, sobald ich das Mausrad loslasse.

Und was mich immer noch aufregt: Die automatische Fertigstellung von Achterbahnen ist meistens nicht zu benutzen. Das Programm rechnet sehr lange und findet nur selten vor Ablauf der Rechenzeit ein passendes Ende.

Meine Wertung **82**

RCT 3: SOAKED!



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (19 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Wirtschaftssimulation-Addon
Entwickler/Publisher	Frontier Labs/Atari
Webseite	www.rollercoastertycoon.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- sehr schöne Grafik
- neue Attraktionen
- tolle Szenarien
- Laser- und Wassershows

KONTRA
- fummeliger Achterbahnbau
- bei vollem Park ruckelt's

SUSANNE BRAUN	82
DAVID BERGMANN	83

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**



Unsere **Dynamitstange** beflügelt den gegnerischen Wurm zu ungeahnten Höhenflügen. Die automatische Kamera zoomt bei spektakulären Explosionen extra nah an die Action heran.



Biokampfmittel. Die **alte Frau** zappelt noch ein wenig, zieht dann aber doch in die Schlacht.



Nachdem sie auf ihr Opfer zugewatschelt ist, zünden wir unsere **Selbstmordattentäterin**.

WORMS 4 MAYHEM

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann sprengen sie sich noch heute gegenseitig in die Luft. Nach dem eher unausgegorenen Aufbaustrategie-Mix Worms Forts **kehren die säbelrasselnden Kriechtiere zu ihren Wurzeln zurück.**

Ach, was wäre die Welt für ein schöner Ort, würden sich die Menschen bloß ein Beispiel an den gemeinen Regenwürmern nehmen. Die nämlich ziehen zwar ebenfalls schon seit Jahren regelmäßig schwer bewaffnet in den Krieg, nehmen die Angelegenheit allerdings nicht wirklich ernst. Wie sonst wäre zu erklären, dass die mächtigsten Waffen im Wurm-Arsenal nicht etwa Shotgun, Bazooka oder Handgranate, sondern explodierende Schafe und müffelnde alte Damen sind?

Je oller, je doller

Derart abgedreht bewaffnet zieht es die taffen Kriechtiere pünktlich zum zehnten Geburtstag der Serie erneut an die Front. Wie schon in den beiden Vorgängern tummeln sich unsere Würmer in schicken 3D-Landschaften, und haben – rein optisch – nicht mehr wirklich viel mit einem echten Regenwurm gemein. Im Gegenteil: **Worms 4** kommt erstmals mit einer Art Wurm-Modenschauoption daher, dank der wir unsere rosafarbenen Sol-





Aus der **erhöhten Position** schießt und trifft es sich mit der Bazooka besonders einfach.



Luftunterstützung: Gezielt wird in der Vogelperspektive, den Rest erledigt unsere **Luftwaffe**.



My Home ist in Kassel. Obwohl die meisten Karten in Worms 4 erneut aus Inselgruppen bestehen, sind die **Landmassen diesmal groß genug**, um spannende Gefechte zu ermöglichen.

daten nach eigenem Gutdünken einkleiden und verschönern können. Ein Wurm im Pornostar-Look mit weißem Cowboyhut, verspiegelter Sonnenbrille und coolen, roten Handschuhen? In **Worms 4** kein Problem!

Worm my pimp!

Der Wurm-Editor ist jedoch nur die Spitze des Flexibilitäts-Eisbergs. Wie es sich für einen **Worms**-Titel gehört, geben uns die Entwickler beinahe sämtliche Freiheiten an die Hand, um uns das Spiel nach unseren eigenen Wünschen zurechtzubiegen. Im Waffeneditor etwa basteln wir uns neue Massenvernichtungs-Instrumente. Dabei können wir nicht nur Art und Wirkung der Waffen, sondern auch deren Look im Spiel (und den Look der verwendeten Munition) selber bestimmen. Ähnliches gilt für den Spielmodus-Editor. Hier stellen wir die zig Parameter ein, nach denen eine Partie **Worms** seit jeher abläuft. Rundenzeit, Rückzugzeit oder Waffenarsenal sind nur einige der vielen Schrauben, an denen hier gedreht werden kann.

Wer sich genügend in den Editoren ausgetobt hat, zieht endlich aufs Schlachtfeld. Hier erwartet uns eine gesunde Mischung aus Altbekanntem und Neuem. Wie üblich laufen alle Partien rundenweise ab. Pro Runde ist ein Wurm am Zug. Hat er sein Pulver verschossen oder versehentlich Schaden genommen, ist der Gegner an der Reihe. Das Spiel bietet einen offenen Mehrspieler-Part – der allerdings mit CPU-Teams auch gegen den Computer gespielt werden kann – und einen Kampagnenmodus inklusive Story, der aus strikt vorgegebenen Missionen besteht. Hier kämpfen wir nach jeweils vorgegebenen Regelsets und müssen in den meisten Aufträgen nicht nur das gegnerische Team ausschalten, sondern auch noch Spezialaufträge erfüllen. Das Missionsdesign ist dabei clever genug, die 3D-Welt wirklich auszunutzen. So stehen etwa in einigen Szenarien die Feindwürmer auf unterschiedlichen Stockwerken eines Hauses verteilt, und wir müssen uns mit Ninjaseil und anderen Hilfsmitteln zu ihnen vorarbeiten. In anderen Aufträgen ist die Vernichtung des gegnerischen Teams Nebensache, und wir müssen ein bestimmtes Objekt auf der Karte erreichen und einsammeln.

Ansichtssache

Apropos 3D: Mit **Worms Mayhem** kommt bereits das dritte Spiel der Serie, das sich vom altbekannten Sidescroller-Look der Urväter verabschiedet hat. Obwohl auch diesmal das Spielprinzip noch nicht zu 100 Prozent mit der 3D-Perspektive harmoniert, geht die Steuerung doch leichter von der Hand als zunächst gedacht. Unsere Würmer latschen auf Tastendruck in alle vier Himmelsrichtungen über die knallbunten Landschaften, beherrschen die gewohnten Sprungtechniken, und auch die Waffen funktionieren ganz ähnlich wie in den älteren Titeln der Reihe. Gewöhnungsbedürftig ist allerdings das Zielen mit Wurfgeschossen wie Granaten

WÜRMER-GALERIE

Zeig mir Deinen Wurm, und ich sage Dir, wer Du bist. Je weiter wir uns in der Kampagne vorkämpfen, desto mehr Kleidungsstücke können wir im Zubehörshop frei schalten. Allerdings bietet das Spiel auch schon im Originalzustand ausreichend Material für die virtuelle Modenschau der Würmer. Hier einige Beispiele:



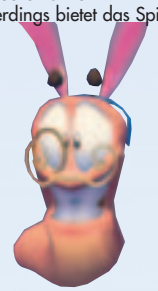
Get funky! Der Soulbruder-Wurm.



Wir sind Papst! Naja, wenigstens Bischof.



Pornostar, oh Pornostar …



Hugh Hefner würde diesen Wurm wählen.



Arrrr …! Plunder and sink her!



Irrer Diktator oder irischer Freiheitskämpfer?



Ob es im Zweiten Weltkrieg schon 3D-Kinos gab?



Weder sollst du bis Vier zählen, noch sollst du nur bis zur Zwei zählen, es sei denn, dass du fortfährst zu zählen bis zur Drei. **Die Fünf scheidet völlig aus.**

oder der Bazooka. Ein präzises Anvisieren mit solchen Wummen ist in der standardmäßigen Verfolgerperspektive natürlich unmöglich, daher bietet das Spiel einige Hilfsansichten, um uns die Übersicht der alten 2D-Welten wenigstens teilweise zu erhalten.

Erste Wahl, um uns schnell ein Bild des aktuellen Levels zu machen und den Gegner aufzuspüren, ist die Vogelperspektive. Diese hängt die virtuelle Kamera in einiger Höhe über das Geschehen, und kann per Maus und Mausrad in alle Richtungen gedreht, geschwenkt und gezoomt werden. Noch wichtiger ist jedoch die Zielsicht, die uns die Welt durch die Augen unseres aktuell gewählten Wurms sehen lässt. Ist eine entsprechende Waffe aktiviert, erscheint zudem ein Fadenkreuz, das wir in bester Ego-Shooter-Manier mit der Maus auf denjenigen Feind-Wurm richten, den wir über den Jordan schicken wollen. Das eigentliche Abfeuern einer ballistischen Waffe (etwa Granate oder Bazooka) läuft dann beinahe exakt so ab, wie schon im **Ur-Worms** von 1995. Mit dem Fadenkreuz und einem simplen Gradmesser stellen wir den Abschusswinkel ein, und geben dem Projektil mehr oder weniger viel Schmackes mit auf den Weg. Je länger wir den Abzug gedrückt halten, desto höher die Mündungsgeschwindigkeit unseres Geschosses.

Mehr Zielwasser, bitte!

Das alles funktioniert erstaunlich gut, wenigstens nach einer gewissen Eingewöhnungsphase. Die 3D-Levels sind zwar nicht ganz so gut einzuschätzen wie weiland die platten 2D-Landschaften, mit etwas Übung kullern allerdings schon bald die ersten Granaten vor die entsetzen Würmer des Gegners. Leicht nervig ist hingegen die automatische Kameraführung zwischen Abschuss und Einschlag einer Waffe. Die ist zwar stets bemüht, uns den spektakulärsten Blick aufs Geschehen zu liefern, allerdings schaltet das Spiel dabei teils hektisch hin und her und lässt uns so nicht exakt sehen, wo genau unser Wurf oder Schuss denn nun gelandet ist.

Am Ende des Tages steht natürlich auch für einen Wurmgeneral die Frage nach dem Warum. **Worms 4** liefert mit seinem Bonus-System die Antwort gleich mit. Für jede gewonnene Schlacht erhalten wir eine handfeste Belohnung in Form von Goldmünzen. Mit dieser Währung schalten wir dann im Worms-Shoppingmodus bisher nicht zugängliche Karten frei, kaufen mächtigere Waffen oder erweitern den Kleiderschrank unserer Würmer, indem wir neue Hüte, Brillen oder Schnurrbärte für unser Teamdesign hinzukaufen.

Sascha Gliss



TEST-CENTER

MICHAEL GALUSCHKA

Ach du heilige Granate!



Im Gegensatz zu Rüdiger finde ich schon, dass Team 17 auch die dritte 3D-Auflage der Wurmjagd ziemlich in den Humus gesetzt hat. Dem Spielfluss ist die oft chaotische Kameraführung nicht zuträglich, und aus den Möglichkeiten von Polygongrafik holt das Mayhem-Konzept viel zu wenig heraus. Und Bananen kann ich bald nicht mehr sehen: Manche Waffen, so witzig sie ursprünglich auch waren, gehören endlich auf den Kompost. Doch was soll's. Die 20 Jahre alte Grundidee funktioniert immer noch blendend. 2005 mag nicht der beste Worms-Jahrgang sein, trotzdem gehört Mayhem zu den wohl witzigsten Taktikspielen weit und breit.

Meine Wertung **72**

PATRICK HARTMANN

Endlich wieder Worms!



Nachdem ich von Worms Forts unglaublich enttäuscht war, bringt der neuste Teil der Reihe endlich die Stärken der Serie zurück. Vor allem das zerstörbare Terrain hatte mir gefehlt. Aber nun reißen meine heiligen Handgranaten wieder große Krater in die Landschaft. Dadurch sind die Spielzüge wieder viel taktischer. Kann ich die Wurmelite von Kollegen Steidle ins Wasser schubsen, oder braucht es noch ein explosives Schaf, damit der Krater im Boden groß genug ist? So macht mir Worms Spaß!

Die Kamera-Patzer kann ich gerade noch verschmerzen. Immerhin geht nichts über Übung mit dem Ninja-Seil und der Ego-Perspektive.

Meine Wertung **77**

RÜDIGER STEIDLE

Schwächen abtrainiert



Im dritten 3D-Match hat Team 17 endlich zu alter Form gefunden. Bei den vorangegangenen Partien hat mich genervt, dass die Spielfelder nur aus kleinen Inseln bestanden. So war es Erfolg versprechender, die Krabbelgegner ins Wasser zu schubsen, statt sich auf klassische Granatenduelle einzulassen. Zumal das Terrain oft die Explosion absorbierte. Die beiden Mankos sind behoben! Endlich wieder Worms-Feeling!

Meine Wertung **80**

SASCHA GLISS

Nicht ganz perfekte 3D-Version des Evergreens

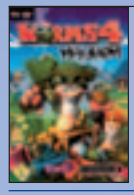


Das technisch Machbare muss nicht unbedingt die beste Alternative sein. Worms 4 macht erneut deutlich, dass die Konvertierung eines 2D-Spielprinzips in die dritte Dimension eine heikle Angelegenheit ist. Trotzdem: Worms 4 macht immer noch einen Heidenspaß und erfreut mit einem superknuddeligen Comic-Look der Extraklasse.

Allerdings ist es in 3D – trotz zahlreicher Hilfsperspektiven und Zielsicht – immer noch schwierig, Schusswinkel und -kraft genau genug einzuschätzen. Die KI hat dabei, wie in allen Vorgängern, naturgemäß weniger Probleme. Gerade im Mehrspielermodus jedoch dreht Worms 4 voll auf. Es macht halt immer noch mehr Spaß, einem Kumpel den letzten Wurm wegzukillen, als im (witzigen) Storymodus gegen die KI zu kämpfen.

Meine Wertung **81**

WORMS 4 MAYHEM



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Rundentaktik
Entwickler/Publisher	Team 17/Codemasters
Webseite	www.wormsmayhem.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	29. Juli 2005
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 5	RAM	1,0GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	6
Singleplayer	7

PRO
- wormsmäßig knuddeliger Look
- abgedrehte Waffen und Werkzeuge
- abwechslungsreiche Spielmodi
- Waffen etc. zum Selberbasteln

KONTRA
- teilweise unübersichtlich
- Gefechte gegen KI auf Dauer öde

SASCHA GLISS	81
MICHAEL GALUSCHKA	72
PATRICK HARTMANN	77
RÜDIGER STEIDLE	80

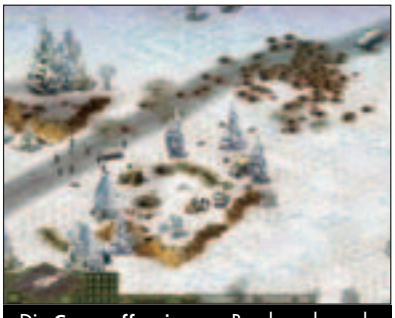
Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Der Look der Städte erinnert noch immer an eine **Modelleisenbahnlandschaft.** Oben rechts eine der unsäglich langatmigen Hilfetexte, mit denen uns das Spiel ständig bombadiert.



Auf der **Strategiekarte** nehmen wir Produktionsstätten ein und treiben die Front voran.



Die **Gegenoffensive** von Bundeswehr und Franzosen ging gründlich daneben.

THE DAY AFTER

Blitzkrieg statt Kubakrise: In der alternativen Zeitlinie von The Day After **kommt es in den Sechzigern zum post-nuklearen Showdown Warschauer Pakt gegen NATO.**

Die Kubakrise. Zwei Wochen im Oktober 1962, in denen die Welt nur haarscharf am nuklearen Abgrund vorbeischrammte. Was aber, wenn damals weniger kühle Köpfe an den Schalthebeln der Macht gesessen hätten? Das empfindliche Geflecht aus Bedrohung und Gegenbedrohung hätte den Atomkrieg im Fall der Eskalation unausweichlich gemacht. Genau dieser wenig erfreulichen Prämisse folgt **The Day After** und befördert den Spieler zum Oberbefehlshaber einer der vier Armeen, die im postnuklearen Krieg um die kümmerlichen Reste unserer Erde streiten.

Der Pixelgeneral

Neben den USA und der UdSSR beteiligen sich auch die Chinesen sowie eine Allianz der Franzosen und der Bundesrepublik am Kampfgeschehen. Die eigentlichen Schlachten laufen in einer leicht modifizierten **Blitzkrieg**-Engine. Interessanterweise bringen die Entwickler einen globalen Strategiepart mit ins Spiel, in dem Sie Truppenteile über die Landkarte schieben, Fabriken und Radaranlagen einnehmen oder neue Einheiten rekrutieren. Wenn auf diesem Übersichtsschirm zwei gegnerische Verbände aufs gleiche Feld ziehen, schaltet das Spiel in die bekannte Echtzeittaktik-Perspektive. Hier dirigieren wir Panzer-, Infanterie- und Hilfstruppen über die Karte, um bestimmte Geländepunkte einzunehmen und den Gegner zu zermürben.

Wie weiland **Blitzkrieg** bietet das Spiel Schlachten mit vielen Einheiten, weswegen Sie schon bald den Spielegöttern für die Pausenfunktion danken werden. Da es keinen Basisbau gibt, müssen Sie mit den Einheiten auskommen, die Sie mit in die Schlacht nehmen. Und das ist selbst auf leichteren Schwierigkeitsgraden keine einfache Aufgabe.

Spezialeinheiten nach vorn

Schlüssel zum Erfolg sind die Spezialeinheiten und -fahrzeuge. So klärt etwa der Offizier per Fernglas feindliche Befestigungen auf, vor denen Sie ansonsten chancenlos niedergemetzelt würden. Artillerieeinheiten schießen über die gesamte Karte und plätten eingegrabene Infanterie ebenso zuverlässig wie feindliche Panzer. Vielleicht am wichtigsten sind jedoch die Reparatur- und Sanitätsvehikel, mit denen Sie angeschlagene Fahrzeuge und Soldaten wieder auf Vordermann bringen. Gehen solche Schlüsseleinheiten verloren, ist die Schlacht praktisch nicht mehr zu gewinnen.

Sascha Gliss

MARTIN DEPPE

The Days before Blitzkrieg 2



Es wird höchste Zeit, dass Blitzkrieg 2 fertig wird – ich kann die ganzen Nachwehen des ersten Teils nämlich nicht mehr sehen. Dabei könnte The Day After mit seinem Strategiemodus durchaus eine ordentliche Modifikation sein. Könnte. Wenn's nicht so unfair schwer wäre. Wenn's nicht so textwüstig daherkäme. Und wenn's nicht so abwechslungsarme Einsatzziele hätte. Immer nur angreifen ist laaaangweilig!

Kurzum: Lohnt sich nur, wenn das Szenario Sie interessiert und Sie lieber arbeiten als spielen.

Meine Wertung **62**

SASCHA GLISS

Ein Fall für den Ultra-Hardcore-Strategen



Argh! Wer bitte soll diese Schlachten gewinnen? Die KI ist schon auf »normaler« Stufe so heftig, dass es mir die Schuhe auszog. Viel schlimmer jedoch ist, dass das Spielprinzip auch nicht den kleinsten Fehler verzeiht. Ich habe praktisch nie Truppen zum »Verheizen« übrig und kann mir Verluste somit nicht leisten. Erschwerend kommt hinzu, dass die KI fast immer aus der Defensive agiert und ich gegen eingegrabene Feinde anstürme.

Trotz Pausenfunktion kam bei mir nie wirkliche Freude auf. Gerade die fummelige Steuerung der Soldaten im Dreipixelhoch-Format sorgt für Frust. Schade eigentlich, denn der Strategiepart und das recht unverbrauchte Szenario haben mir gut gefallen.

Meine Wertung **67**

THE DAY AFTER



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (80 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	G5 Software/CDV
Webseite	www.thedayafter-game.de/
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; schwer bis brutal
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO
- interessantes Szenario
- riesiges Waffen- und Einheitenarsenal
- läuft problemlos auf älteren Rechnern

KONTRA
- knüppelharte KI
- unübersichtliche Schlachten
- fummelige Truppensteuerung

SASCHA GLISS	67
MARTIN DEPPE	62

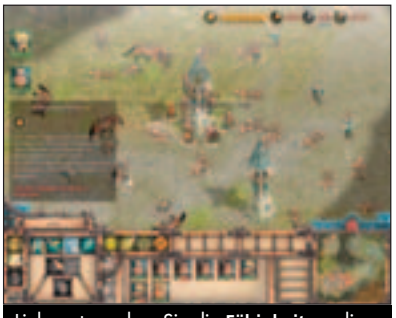
Durchschnitts-Wertung der Tester **65**



Zwischensequenzen wie dieser Kampf von zwei verfeindeten **Menschen-Clans** werden in der mäßigen Spielgrafik erzählt. Übersicht ist bei der geringen Auflösung ein Fremdwort.



Diese **Kolonie** haben wir erobert. Nun kämpfen die Trolle auf unserer Seite.



Links unten sehen Sie die **Fähigkeiten**, die wir dem Veteranen beibringen können.

RISING KINGDOMS

Willkommen, liebe Retro-Freunde: Rising Kingdoms hat eine epische Fantasy-Geschichte, abwechslungsreiche Einheiten – **und eine vollkommen veraltete Technik.** Wer das nächste WarCraft nicht abwarten kann, sollte trotzdem weiterlesen.

Es ist etwas faul im Staate Equiada: Statt auf gute Nachbarschaft zu setzen, fragen die acht Völker nicht lange nach dem Grund, sondern lassen lieber gleich Fäuste und Geschosse fliegen. Zum Glück berichtet eine alte Prophezeiung von der Ankunft des Auserwählten, der in einem alles entscheidendem Kampf gegen eine dunkle, am Horizont auftauchende Bedrohung doch noch alles zum Guten wenden und in Equiada für Frieden sorgen soll ...

Das kennen wir doch irgendwo her?

Genau so altbacken wie die Story spielt sich **Rising Kingdoms** auch. Interface, Steuerung und Spielprinzip erinnern frappierend an Genre-Kollegen wie **WarCraft 3** oder **Armies of Exigo**. Daher stehen Basenbau und das schnelle Erforschen neuer Technologien im Vordergrund, während taktische Überlegungen eher notwendige Nebensache sind.

Nachdem Sie sämtliche Rohstoffvorkommen in Reichweite abgegrast haben, stellen Sie sich eine schlagkräftige Armee zusammen und suchen die Karte nach Feinden ab. Egal, für welche der drei spielbaren Rassen Sie sich entscheiden, das Grundprinzip ändert sich auch in späteren Missionen nur sporadisch.

Auf ins Feld!

In drei Kampagnen steuern Sie jeweils die Menschen, die Waldwesen und die Sinistri. In welcher Reihenfolge Sie die Feldzüge angehen, bleibt Ihnen überlassen. Aus Kontinuitätsgründen empfiehlt Ihnen das Programm aber, die vorgeschlagene Reihenfolge beizubehalten. Jede Mission gliedert sich in mehrere Aufträge: Zuerst müssen Sie etwa einen Vorposten der Trolle einnehmen, dann ein Rohstoff-Vorkommen ausbeuten und abschließend die gegnerische Basis schleifen. Löblich: In der Quest-Übersicht können Sie sich die entsprechenden Zielorte auf der Übersichtskarte anzeigen lassen. Die ist stets aufgedeckt und muss nicht extra erforscht werden. Lediglich der »Schlachtennebel« verhindert die Sicht auf den Feind.

Ohne Ruhm keine Ehre

Sie müssen drei Ressourcen in **Rising Kingdoms** erschließen. Gold und Edelsteine finden Sie in einzelnen Vorkommen auf der Karte. Während das Schürfen nach dem wertvollen Edelmetall normalerweise keine Probleme bereitet, ist die Suche nach Diamanten weit schwieriger. Die brauchen Sie für besonders starke Einheiten und Gebäude.

Der dritte »Rohstoff« ist das entscheidende Element, wenn es um Upgrades geht: Ruhm. Den erlangen Sie in Form von Punkten, indem Sie die Basen so genannter Niederer Völker erobern. Wie eingangs erwähnt, tummeln sich noch mehr Völker in Equiada. Die werden vom Computer gesteuert und haben sich in Kolonien zusammengerottet. Darunter fallen so illustre Zeitgenossen wie Trolle, Drachen oder Elfen.

Positiver Nebeneffekt: Wenn Sie eine Kolonie besetzt haben, können Sie Ihre Armee um neue Einheiten des entsprechenden Volkes erweitern. Haben Sie eine Troll-Filiale unter Ihren Fittichen, stehen Ihnen etwa die mächtigen Bergtrolle zur Verfügung. Außerdem gibt es zusätzliche Upgrades für Ihr Volk. Zum Beispiel den Troll-Schatz, der Ihrer Schatzkammer alle paar Minuten eine frische Ladung Gold beschert. Das schnelle Besetzen der Kolonien ist auch in Multiplayer-Duellen der Schlüssel zum Erfolg.

Rassenkampf

Auch Spieler, die es nur selten zu einer Echtzeit-Partie zieht, kommen mit den Menschen sofort zurecht. Die Bauern haben in **Rising Kingdoms** nichts mit Korn und Kuh am Hut, sondern werkeln emsig in Goldminen und kratzen die zumeist in Flüssen vorkommenden Edelsteine zusammen. Jede schlagkräftige Menschenarmee ist gut gemischt: Pikeniere, Ritter (oder Paladine) und Bogenschützen halten die Gegner auf Trapp, während in den hinteren Reihen magiebegabte Einheiten wie Mönche und Hexen um die Wette heilen, aufdecken, verzaubern und wiederbeleben.

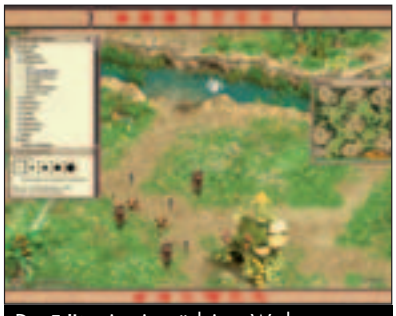
So wie man in den Wald ruft...

Die Waldwesen erinnern an die Elfen aus **WarCraft 3**. Das naturverbundene Völkchen pflanzt Gebäude, die dann selbständig aus dem Boden wachsen. Zu den wichtigsten bewohnbaren Pflanzen gehören die Magischen Häuser, die nicht nur das Einheitenlimit heraufsetzen, sondern auch die einzige Möglichkeit für die Waldwesen sind, angeschlagene Einheiten zu heilen. Das Manko machen sie durch starke Einheiten wie den Wolfsreitern oder den Werwolf wieder wett. Letzterer kann nach einem Upgrade offene Wunden bei Angreifern reißen, die eine spätere Heilung der gegnerischen Figur verhindern.

Praktisch: Sowohl bei den Menschen als auch bei den Waldwesen müssen Sie keine Arbeiter zum Gebäudebau abstellen. Den gewünschten Komplex wählen Sie im Haupthaus aus, anschließend kümmert sich automatisch ein eigens dafür abgestellter Arbeiter um den Bau. Ausnahme: Wenn Sie weit von Ihrer Basis ent-



Die naturverbundenen **Waldwesen** sind mit Pfeil und Bogen sehr geschickt.



Der **Editor** ist ein mächtiges Werkzeug: Selbstgebastelte Einsätze sind kein Problem.



Die **Helden** in Rising Kingdoms können Gegenstände aufnehmen, die Charaktere fallen lassen oder die versteckt sind. Nicht übersetzte Texte wie der »Staff« kommen häufiger vor.

fernte Rohstoffvorkommen abschöpfen wollen, müssen Sie mit einem Arbeiter einen Handelsposten errichten.

Heißer Apostel

Weit spannender als Menschen und Waldwesen spielen sich die Sinistri, der dritte Konkurrent um die Vorherrschaft im Fantasy-Reich. Arbeiter haben die aus Feuer und flüssigem Gestein bestehenden Wesen nicht nötig; wenn die Gebäude zur Rohstoffgewinnung per Beschwörung errichtet sind, werden die Ressourcen vollautomatisch abgebaut. Die Einheiten gehören zu den interessanten im Spiel. Der Dunkle Reiter etwa kann Heilzauber feindlicher Einheiten umleiten und sie auf sich anwenden. Der Apostel des Todes ist von Haus aus unsichtbar – wehe dem Gegner, der nicht einen Aufdecker für getarnte Einheiten in seiner Truppe hat!

Veteranentreffen

Wie es sich für einen WarCraft-Klon gehört, kommen auch besonders starke Helden ins Spiel, hier als Veteranen bezeichnet. Einige davon sind für die Story relevant – sterben sie, gilt eine Mission meist als gescheitert. Andere können Sie für Gold und Ruhmpunkte in ihrem Haupthaus anwerben. Jedem Veteran stehen zahlreiche Spezialfähigkeiten zur Verfügung, die Sie ihm kostenpflichtig beibringen können. Sterben die angeworbenen Helden im Kampf, treten Sie als Geistererscheinung auf, die Sie für Geld wiederbeleben dürfen. Nach einer abgeschlossenen Mission verlernen die Veteranen ihre Spezialfähigkeiten wieder. Überhaupt müssen Sie auf den meisten Karten von Null beginnen und können einmal gebaute Basen nicht übernehmen, was die Spieldauer künstlich in die Länge zieht.

Immerhin sind Veteranen mit einem Inventar ausgerüstet, dass Sie mit auf der Karte verstreuten und vom Gegner fallen gelassenen Items befüllen können. Einige davon erhöhen die Eigenschaften Ihres Helden dauerhaft, Gegenstände wie Heiltränke lassen sich nach Bedarf einsetzen.

Willkommen im Jahr 2005

Klingt ja alles nach einem zwar nicht unbedingt innovativen, dafür aber grundsolidem Strategiespiel. Wäre es auch, wenn die Präsentation dem aktuellen Standard nicht um mindestens drei Jahre hinterherhinken würde. Im Zeitalter von Grafik-Schwergewichten wie Earth 2160 oder Act of War sieht Haemimonts Echtzeit-Beitrag hoffnungslos veraltet aus. Zwar sind die Hintergründe hübsch gezeichnet, aber bis auf etwas Rauschen, das zum Beispiel animierte Blätter in den Bäumen vortäuschen soll, völlig statisch. Die meisten Einheiten bewegen sich mit ihren wenigen Animationsphasen so holprig, dass wir uns im ersten Moment vor einer höher aufgelösten Version von WarCraft 2 wähnten.

Das könnte man noch verschmerzen, allerdings lässt sich die Auflösung von 1.024 mal 768 Bildpunkten nicht ändern. Das sorgt für dramatische Übersichtsprobleme, zumal man die Ansicht weder drehen noch sonst wie verstellen kann. Auch die akustische Untermalung hält mit der Konkurrenz nicht mit. Immerhin wird der Soundtrack auf CD mitgeliefert.

Simon Fistrich

RÜDIGER STEIDLE



Belanglose Durschnitts-Strategie

Eine so trocken präsentierte Story habe ich schon lange nicht mehr erlebt. Die epische Fantasy-Geschichte mit ihren überraschenden Wendungen wird dem Spieler in Form von Texttafeln erzählt. Zwischensequenzen finden, wenn überhaupt, nur in der Spielgrafik statt – und die hinkt der Konkurrenz um Lichtjahre hinterher.

Spielerisch sehe ich es ähnlich wie Simon: Für eine kurze Partie in der Mittagspause reicht's aus, richtig fesseln vermag es mich aber nicht. Dazu sind die Missionen zu langweilig.

Meine Wertung **57**

SIMON FISTRICH



Kommt um Jahre zu spät

Der Publisher weiß schon, warum er Rising Kingdoms zum vergünstigten Preis von 30 Euro in die Läden stellt. Grafik und Präsentation locken heute niemanden hinter dem Ofen vor. Daher eignet sich Rising Kingdoms in erster Linie für beinharte Echtzeit-Fans, welche die Wartezeit auf WarCraft 4 überbrücken möchten. Die bekommen dafür recht solide Strategie-Kost geboten, die kurze Zeit Spaß macht, spielerisch aber rein gar nichts Neues bietet.

Dazu kommen noch Schlampereien wie fehlende Soundeffekte, nicht übersetzte Menütafeln und die aus unverständlichen Gründen nicht verstellbare Auflösung. Da kann auch der beiliegende Soundtrack Rising Kingdoms nicht mehr retten.

Meine Wertung **63**

RISING KINGDOMS



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (64 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entw./Publisher	Haemimont G./Black Bean
Webseite	www.haemimontgames.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	4
Steuerung	7
Multiplayer	5

PRO

- solide Echtzeit-Strategie
- Soundtrack mit in der Packung
- abwechslungsreiche Einheiten

KONTRA

- veraltete Grafik
- keine spielerischen Überraschungen
- wenig aufregende Präsentation

SIMON FISTRICH	63
RÜDIGER STEIDLE	57
Durchschnitts-Wertung der Tester	60



Aus der Vogelperspektive metzeln wir uns durch eine Horde von **Draugr,** also untoten Wikingern. Die äußerst praktische **Minimap** am rechten oberen Bildrand zeigt Feinde als rote Punkte.



Bei einigen Gegnern wie diesen laufenden **Bäumen** ist der Bogen die beste Waffe.



Der Barde hat immer einen Blick für das **Wesentliche** (natürlich das Schwert)!

THE BARD'S TALE



Ein opportunistischer Schurke soll die Welt retten? Das kann ja nur schief gehen. Wärmen Sie die Lachmuskeln auf, und genießen Sie das **wohl ungewöhnlichste Rollenspiel der letzten Jahre!**

»Du bist der Auserwählte, musst die Welt retten und tapfer gegen das Böse kämpfen!« Dieser Satz beschreibt den roten Faden so ziemlich aller Rollenspiele der letzten Jahrzehnte. Wer der Hauptfigur aus Ubisofts Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** eine solche Aufgabe anträgt, erntet allenfalls Spott. Der Barde interessiert sich für Wein, Weib, Gesang und Geld. Helden, egal ob selbsternannte oder vom Schicksal bestimmte, gehen ihm genauso auf den Sack wie alle anderen Rollenspiel-Klischees. Deshalb werden sie in **The Bard's Tale** auch so richtig schön auf den Arm genommen und durch den Kakao gezogen. Freuen Sie sich auf 20 Stunden voller Humor, Anspielungen und witziger Dialoge, die von einer typischen Story und actionreichen Kämpfen umrahmt werden.

Verlockende Melodien

Die Besonderheit des Spiels besteht darin, dass sich der Barde mit seinen Liedern Gefährten herbeispielen kann. Die magischen Strophen lernen Sie im Laufe des Spiels. Außerdem erhöht sich die Zahl der Diener, die der Hauptfigur gleichzeitig zur Seite stehen. Ist es anfangs nur einer, so greift der Held später auf bis zu vier Mitstreiter zurück. Zu den melodiehörigen Kameraden zählen unter anderem ein Feuerelementar, eine Heldin mit Armbrust und die Schrulle, eine alte Frau mit Heilkräften. Die Kunst ist es nun, für jede Situation die passenden Helfer zu beschwören. Um



Mit seinen **Kommentaren** beweist unser Held, dass er die Regeln der Rollenspiele durchschaut hat und überhaupt nicht mag.



Der beschworene **Fallensucher** (Mitte), eine der nützlichsten Kreaturen, blockiert den Steinklotz, der uns eigentlich zerquetschen würde.

beispielsweise durch die gefrorenen Wände eines Wikingergrabes zu kommen, brauchen Sie das Feuerelementar. In gefährlichen Gebieten hilft der Fallensucher, der entsprechende Vorrichtungen findet und entschärft. Im Kasten »Die Lieder des Barden« stellen wir alle potenziellen Gefährten vor.

Welche Sie benutzen, hängt zu einem guten Teil auch von Ihrer Spielweise ab. Wenn Sie beispielsweise bevorzugt mit dem Bogen aus der Distanz angreifen, sollten Sie auf alle Fälle den Ritter als Tank wählen. Kämpfen Sie selbst in der ersten Reihe, ist die Schrulle mit den Heilzaubern eine gute Ergänzung. Im Laufe des Spiels lernen Sie verbesserte Versionen der Lieder, die den Mitstreitern eine entsprechend stärkere Form verleihen. Wenn die Lebensenergie erschöpft ist, lösen sich die Kameraden wieder in Wohlgefallen auf. Sofern Sie genügend Mana haben, können Sie die Verschwundenen aber sogleich wieder herbeirufen.

Von der Mythologie inspiriert

Das Abenteuers spielt auf den sagenumwobenen schottischen Orkney-Inseln, irgendwann im Mittelalter. Zu den Schauplätzen gehören neben idyllischen Dörfern und Wäldern unter anderem Schnee bedeckte Landschaften, von Toten besetzte Städte sowie finstere Höhlensysteme. Allerdings lädt das Spiel häufig nach, auch wenn Sie beispielsweise nur in eine kleine Hütte gehen – das stört allerdings merklich den Spielfluss.

Die Gegnertypen wurden aus dem üblichen Repertoire der Wölfe, Skelette, Golems und Co. rekrutiert. Dazu gesellen sich die passenden mythologischen Gestalten wie keltische Druiden, Wikinger-Krieger und diverse Arten von Trow (koboldartige Wesen, die angeblich auf den Orkney-Inseln hausen). Die normalen Gegner stellen Sie trotz zahlenmäßiger Überlegenheit kaum vor Probleme, auch wenn einige davon Tricks auf Lager haben: Druiden werfen Sie mit Zaubern zu Boden, Wölfe heulen, um ihr restliches Rudel zu alarmieren.

Während Sie die meiste Zeit eher schwachbrüstige Feinde zerlegen, bekommen Sie es regelmäßig auch mit wesentlich heftigeren Bossen zu tun. Auch bei diesen Zwischengegnern dominieren mythologische Gestalten wie Herne und Lugh. Deren Spezialfähigkeiten erbt der Barde, nachdem er sie besiegt hat. Um sie einzusetzen, benötigen Sie so genannte Nattersteine, die Sie bei den Überresten besiegter Gegner oder in Truhen finden. Damit rufen Sie den Geist des Geschlagenen, der den gewünschten Effekt spendiert. Herne hält Widersacher zum Beispiel mit Wurzeln an Ort und Stelle fest, Lugh umgibt den Barden unter anderem mit wirbelnden Klingen, die alle Feinde in Reichweite schädigen.

Geldbeutel statt Rucksack

Auf ein klassisches Inventar haben die Entwickler praktischerweise verzichtet. Normale Gegenstände, die Sie in Truhen oder bei erlegten Monstern finden, werden automatisch in Silberstücke umgewandelt. Trotzdem lohnt sich ein Blick auf die Beute, denn die besteht neben unbrauchbaren Waffen, Perlen, oder Edelsteinen auch aus witzigen Objekten, von Badehosen über Autogrammkarten bis hin zu Hautcreme und »Gesucht!«-Plakaten mit dem Konterfei des Barden.

Mitunter finden Sie wertvolle Artefakte, die der Barde automatisch anlegt. Diese wertvollen Teile erhö-



Im hohen Norden ist es ungemütlich: Während der Reise auf der per Skript fahrenden **Eisscholle** attackieren und blaue Wasserwesen.

hen bestimmte Attribute, Lebensenergie oder den Manavorrat. Bisweilen erhalten Sie die Artefakte auch für erledigte Quests. Gleiches gilt für Waffen und Rüstungen, die Sie aber auch beim örtlichen Händler für reichlich Silber kaufen können. Dabei ersetzen bessere Gegenstände die vorhandenen, wobei sich letztere wiederum in Silberstücke auflösen.

Zynischer Sprücheklopfer

Zu den großen Stärken des Spiels zählen der Humor und die Parodie des Genres. Das geht gleich zu Beginn des Spiels los, als der Barde die rollenspieltypische Aufgabe erhält, eine Ratte zu erledigen. Dass es sich dabei um ein Feuer speiendes Riesenexemplar handelt, muss er schmerzlich am eigenen Leib erfahren. Bei dem ersten erschlagenen Wolf erbeutet er neben dem Fell auch Waffen und gar Haushaltsgegenstände, ein klarer Seitenhieb in Richtung **Diablo 2**, wo Insektenschwärme schon mal eine Kettenrüstung dabei hatten. Immer wieder treffen Sie irgendwelche »Auserwählten«, die meist einen völlig sinnlosen Heldentod sterben. Solche Anspielungen ziehen sich durch das gesamte Spiel und sorgen viele Grinser.

In Gesprächen mit NPCs wählen Sie keine vorgefertigten Sätze aus, sondern einfach, ob Sie unfreundlich oder nett antworten wollen, seinen Text spricht der Barde dann von allein. Denken Sie aber nicht, dass höfliche Reaktionen immer die bessere Wahl sind: Mal kommen Sie als zynischer Fiesling weiter, mal als Kavalier. Jetzt raten Sie mal, wie Sie sich ein Nachtlager bei der vollbusigen Bardame Mary ergattern – genau, Variante eins. Teilweise haben die Antworten auch kleinere Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Im Grunde ist es aber Ihnen überlassen, wie Sie auftreten. Witziger sind jedenfalls die sarkastischen Sprüche.

Sänger, Nahkämpfer oder Schütze?

Während sich das Spiel in den meisten Belangen über seine Genrekollegen lustig macht, entspricht die Charakterentwicklung weitgehend klassischen Rollenspielen. Für ausgeschaltete Gegner und erledigte Aufträge erhalten Sie Erfahrungspunkte und steigen damit stufenweise auf. Bei jeder neuen Stufe verteilen Sie Punkte nach eigenem Gutdünken auf diverse Attribute. Stärke bestimmt beispielsweise, wie stark der Barde im Nahkampf hinlangt, hohes Charisma drückt die Preise bei Händlern, und viel Rhythmusgefühl steigert die Angriffskraft herbeigespielter Mitstreiter. Alle zwei Stufen entscheiden Sie sich außerdem für ein Talent. Dazu gehören vor allem Waffenkenntnisse, die es ermöglichen, mächtige Hau-Drauf-Instrumente wie zweihändige Schwerter und Morgensterne zu benutzen. Darauf basierend lernen Sie später Rundumschläge, Konterattacken und andere nützliche Techniken für Nah- und Fernkampfwaffen.

Auch passive Skills, etwa die erhöhte Chance auf kritische Treffer oder »Schatzsucher« (Sie finden mehr Geld) sind im Angebot. Welche Sie auswählen, bleibt Ihnen überlassen. Wichtig ist nur, dass Sie zumindest eine Konterattacke beherrschen. Andernfalls haben Sie es in der zweiten Hälfte des Spiels deutlich schwerer. Uns hat der

DIE LIEDER DES BARDEN

Söldner



Dieser Nahkämpfer teilt mit seiner Zweihandaxt mächtig aus und wirft Gegner zu Boden. Allerdings ist er langsam und seine Rüstung vergleichsweise schwach, dafür recht früh verfügbar.

Ritter



Dank seiner Rüstung kann der Ritter sehr viel einstecken. Er teilt weniger aus als der Söldner, kann Feinde aber mit einem Schildhieb lähmen und kampfunfähig machen. Der beste Tank im Spiel.

Heldin



Greift bevorzugt aus der Distanz an. Feuert regelrechte Bolzenhagel mit ihrer Armbrust ab und wirft herannahende Widersacher damit zurück. Im Nahkampf ist sie dagegen sehr schwach.

Hüne



Ein sehr starker Fernkämpfer, der Felsbrocken in Gegnergruppen schleudert. Das verursacht nicht nur viel Schaden, sondern lähmt die Getroffenen auch. Er kostet allerdings sehr viel Mana.

Elementar



Ein Feuerwesen, das mit Flammenbällen um sich wirft und damit Schurken in der Distanz in Brand steckt. Es hilft außerdem dabei, die dicken Eiswände im Wikingergrab zu beseitigen.

Koloss



Eine Art Höllenhund, der am liebsten mitten in Feindgruppen rennt und dort Explosionen auslöst. Er verfügt außerdem über einen Feueratem, mit dem er Übeltäter aus der Nähe verbrennt.

Donnerspinne



Betäubt und schädigt Gegner mit Blitzen, die von einem Feind zum nächsten springen. Sehr stark, überlebt aufgrund schwacher Verteidigung nur wenige Sekunden im Nahkampf.

Rammer



Springt wild in der Gegend herum und rammt Elektrostäbe in den Boden. Der daraufhin entstehende Blitz trifft alle Widersacher in der Umgebung. Lohnt nur bei eher statischen Gegnern.

Schrulle



Sie heilt Verbündete und ist damit Ihre Lebensversicherung. Außerdem verzaubert sie Feinde, so dass sie flüchten. Wahrscheinlich der Charakter, den Sie am häufigsten an Ihrer Seite haben werden.

Zauberin



Die teuerste Begleiterin ist wenig hilfreich: Kann Feinde verlangsamen und gefallene Kreaturen wiederbeleben. In der Praxis brauchen Sie beides kaum, und kämpfen kann sie auch nicht.

Leibwächter



Der dicke Typ mit dem Schild wehrt Fernangriffe auf den Barden ab, indem er sie auf sich lenkt. Absorbiert Zauber, weshalb er gegen alle magische Attacken praktisch immun ist.

Gaunerin



Sie hat zwar kaum etwas an, teilt dafür aber mit ihren Dolchen kräftig aus. Die Gaunerin kann sich hinter Gegner schleichen und hinterrücks zustechen – eine der besten Offensivwaffen des Spiels.

Fallensucher



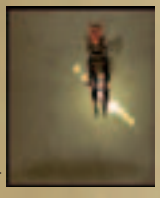
Ein alter Abenteurer, der hauptsächlich Fallen findet und sie entschärft. Außerdem entdeckt er Geheimgänge und sammelt Schätze für Sie ein. Er ist aber ein schwacher Kämpfer.

Lebenssauger



Dieses Flattervieh entzieht Gegnern Lebensenergie und verwendet sie, um Verbündete zu heilen. Nach der Gaunerin der stärkste Angreifer und für Feinde schwer zu treffen, weil er fliegt.

Lichtfex



Der fliegende Leuchtkäfer bringt Licht ins Dunkel und ist Ihr Passierschein für stockfinstere Areale. Außerdem sendet er gleißende Lichtblitze aus, die Gegner für einige Momente betäuben.

Ratte



Tja, halt eine ganz einfache Ratte. Kann gar nichts, außer hässlich aussehen und Frauen verschrecken – und genau das brauchen Sie zumindest einmal im Spiel, sonst kommen Sie nicht weiter.

Kampf mit zwei Waffen (Schwert und Dolch) am besten gefallen, weil sich der Barde so einfach schneller bewegt. Außerdem sind Dolche vergleichweise früh verfügbar und billiger als die anderen Waffen. Schläge mit dem Kettenmorgenstern sind langsamer als mit Schwert oder Dolch, haben dafür aber die Chance, Gegner zu betäuben. Der Vorteil der Zweihandwaffen liegt in der hohen Reichweite und der enormen Wirkung.



Neben normalen Gegnern erwarten Sie auch starke **Bosse.** Hier kämpfen wir zusammen mit Elementar, Schrulle und Fallensucher gegen Lugh, eine bekannte Figur aus der keltischen Mythologie.

Praktische Kombination

Sie steuern den Barden hauptsächlich mit der Maus. Mit der rechten Taste bewegen Sie sich, mit der linken kämpfen Sie. Bei mehrfachem Klicken und dem richtigen Timing reiht der Barde unterschiedliche Schläge aneinander. Der Held bewegt sich beim Linksklick allerdings nicht automatisch zum Gegner, um ihn anzugreifen. Stattdessen müssen Sie erst hinlaufen und dann attackieren. Das ist in den ersten Minuten gewöhnungsbedürftig, weil es fast alle Action-Rollenspiele anders machen. Nach einer Weile fällt das aber nicht mehr auf.

Den Rest erledigen Sie mit der Tastatur: Mit den ersten vier Zifferntasten öffnen Sie Untermenüs und wählen mit dem vertrauten WASD-Kreuz Spezialfähigkeiten, Lieder oder Waffen. Das funktioniert tadellos und sehr flott, da man die Tastenkombinationen mit der Zeit auswendig kennt, etwa »2-W-A« für das Herbeizaubern der Schrulle. Trotzdem bauten die Entwickler für die einfache Heilzauber-Spezialfähigkeit einen Hotkey ein – wenn das Leben des Helden auf dem Spiel steht, kann es schließlich nicht schnell genug gehen.

Eine Minimap am rechten oberen Bildrand zeigt Türen, Quest-NPCs und einen Pfeil in die entsprechende Richtung. Diese Karte springt per Knopfdruck sogar in die Bildschirmmitte, falls Sie einen größeren Ausschnitt sehen wollen. Zwar sind die meisten Levels grundsätzlich linear

EINE AUSWAHL DER SCHÖNSTEN **GAGS UND EASTER EGGS**



Der Barde findet ein sprechendes **Bastard-Schwert,** das seinem Namen alle Ehre macht.



Überall treffen Sie **»Auswerwählte«** (meist Kinder), die fast immer eine schlechte Figur machen.



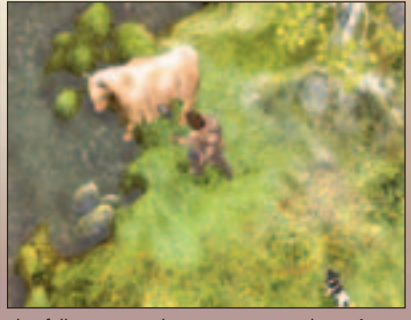
Beim ersten erlegten Wolf finden Sie lächerlich viel **Beute**, darunter auch einen Kerzenleuchter.



Immer wieder singen NPCs lustige **Liedchen.** Passend zum Text hüpft der Karaoke-Mitsing-Ball.



InHouton können Sie Hühner erschlagen. Falls Sie es übertreiben, kommt dieses **Riesenkampfhuhn.**



Ebenfalls in Houton können Sie grasende **Rinder** umkippen, bis die schließlich angreifen.



Mit dem **Icons** am oberen Bildrand bestimmen Sie, ob Sie unfreundlich oder nett antworten wollen. Wir entscheiden uns hier für Ersteres.

aufgebaut, doch führen oft alternative Wege zum Ziel. Auf der Minimap sind auch die Speicherpunkte eingetragen. Die sind fast immer fair und häufig in der Spielwelt verteilt, so dass sie selbst bei eingefleischten Fans der freien Spielstandsicherung kaum als Manko durchgehen.

Augen zu, Ohren auf!

Grafisch hinterlässt **The Bard's Tale** einen gemischten Eindruck. Die Charaktermodelle sind größtenteils sehr hübsch und detailliert gestaltet. Dagegen fallen die groben, niedrig aufgelösten Umgebungstexturen negativ auf. Das Spiel verwendet die ungewöhnliche Vogelperspektive, in der die hübschen Kampfanimationen trotzdem gut zur Geltung kommen. Die Kamera lässt sich frei drehen, aber nur vernachlässigbar zoomen. Falls Sie Ihren Barden zum Fernkämpfer machen, sollten Sie letzteres bedenken, da es die Reichweite der Bögen einschränkt. Bei Interaktionen mit Händlern oder Zwischensequenzen zoomt und schwenkt die Kamera von der Vogelperspektive direkt ins Geschehen – das trägt gerade in Gesprächen zur Atmosphäre bei, weil Sie einfach näher am Geschehen sind.

Lobenswert ist die gelungene Synchronisierung. Alle Sprecher passen zu ihren Charakteren, auch wenn der Barde ruhig noch etwas zynischer hätte ausfallen dürfen. Absolut hörenswert sind die englischen Lieder der NPCs, etwa das Hoch auf den Erfinder des Biers in der Kneipe in Houton. Und damit Sie schön mitgrölen können, werden die Texte samt Karaoke-Hüpfball gleich mit eingeblendet. Wer gute Englischkenntnisse hat, sollte ohnehin erwägen, in der Originalsprache zu spielen – die Soundfiles sind mit auf der DVD.

Georg Valtin

THE BARD'S TALE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Ihnen klassische Rollenspiel-Szenarios auf den Senkel gehen

... wenn Sie Ihre Party-Mitglieder gerne und häufig tauschen

... falls Sie zynischen Humor à la Harald Schmidt mögen

... wenn Sie ein Inventar schon immer für überflüssig gehalten haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie mit Ihren Party-Mitgliedern auch interagieren wollen

... falls Sie nicht aus der Vogelperspektive kämpfen wollen

... wenn Sie Ihre Angriffe lieber auswürfeln als draufzuhauen

... wenn Sie Spiele mit Speicherpunkten kategorisch ablehnen



TEST-CENTER

DAVID BERGMANN

Mit Witz und Charme aus der Affäre gezogen



Ein anstrengender Monat für meine Lachmuskeln. Neben Psychonauts glänzt auch The Bard's Tale mit pointierten Dialogen und zieht obendrein gekonnt ein ganzes Genre durch den Kakao. Schade nur, dass ich mit den zwei Antwortmöglichkeiten keinen Einfluss auf die Geschichte nehmen kann.

Allerdings erreicht das eigentliche Spiel nicht das Niveau des Humors. Ich hätte mir mehr Abwechslung und Feintuning der Steuerung (Klick, Klick, Leertaste, Klick, Klick, ...) gewünscht. Die witzige Inszenierung hat mich aber bis zum Ende bei der Stange gehalten. Wer mit dem Humor nichts anfangen kann, der ist hier aber falsch.

Meine Wertung **79**

SUSANNE BRAUN

Ich lieg' vor Lachen unterm Tisch!



Die englischen Sprecher von The Bard's Tale verdienen meiner Meinung nach einen Oscar für die Synchronisation. Nein, besser zwei! Wenn mein Barde vorm Houtoner Shopinhaber steht, und der im besten Oxford-Englisch sein Angebot herunterrasselt, bekomme ich vor Lachen Tränen in den Augen. Und dass es ein Spiel schafft, ein komplettes Genre auf den Arm zu nehmen, hätte ich nie zu träumen gewagt.

Schade nur, dass mein Spaß von der etwas veralteten Grafik und der gewöhnungsbedürftigen Steuerung gemindert wurde. Dafür gefällt mir die Idee umso mehr, die passenden Mitkämpfer per Musikinstrument herbeizurufen.

Meine Wertung **86**

DER BARDE

Meine beste Geschichte



Das war wirklich ein gelungenes Abenteuer: Die Bardame in Houton rumgekriegt, ganze Städte verwüstet, mir die Artefakte der mächtigsten Kreaturen geschnappt und mich schließlich aus der ganzen Angelegenheit ausgeklinkt. Sollen gute und böse Mächte doch schauen, wer gewinnt. Als opportunistischer Schurke kann ich mich mit allen Situationen anfreunden. Wäre mir eine Ehre, Sie bald wieder zu besuchen, aber jetzt muss ich erstmal meine Stimme ölen, Prost!

GEORG VALTIN

Gelungene Parodie eines Genres



Ich gebe ja zu, dass ich als Rollenspieler gerne den leuchtenden Helden mime. Aber auch ich gähne angesichts der immer gleichen Storys und Sprüche von auserwählten Recken, die die Welt retten sollen. Da macht mir die Rolle des Barden viel mehr Spaß, denn jeder muss wohl zugeben, dass Weib, Wein und Gesang verlockender sind, als in tödlichen Gegenden immer gegen viel zu starke Monster zu kämpfen und dann mit einem Händedruck abgespeist zu werden.

Zwar lebt The Bard's Tale hauptsächlich von den Gesprächen und den Charakteren. Doch machen mir die Kämpfe trotz der ungewöhnlichen Kameraperspektive so viel Spaß, dass ich das Spiel mit einem anders entwickelten Charakter noch einmal spielen werde – diesmal vielleicht sogar freundlich.

Meine Wertung **87**

THE BARD'S TALE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Inxile/Ubisoft
Webseite	www.thebardstale.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen, leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- bissiger Humor
- vielfältige Mitstreiter
- abwechslungsreiche Spielwelt
- praktische Bedienung

KONTRA

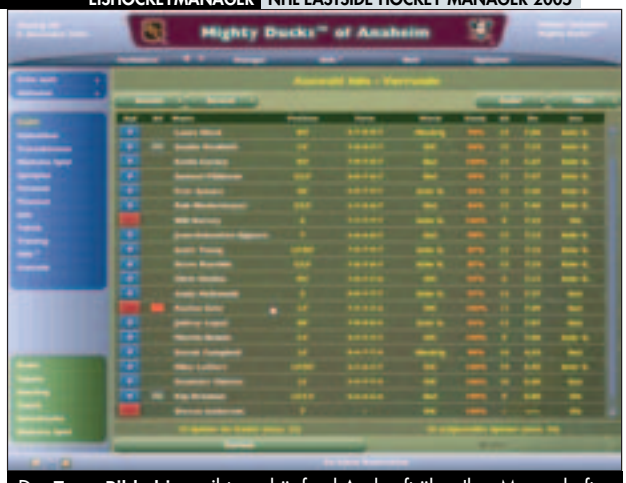
- häufiges Nachladen
- teils hässliche Texturen

GEORG VALTIN	87
DAVID BERGMANN	79
SUSANNE BRAUN	86

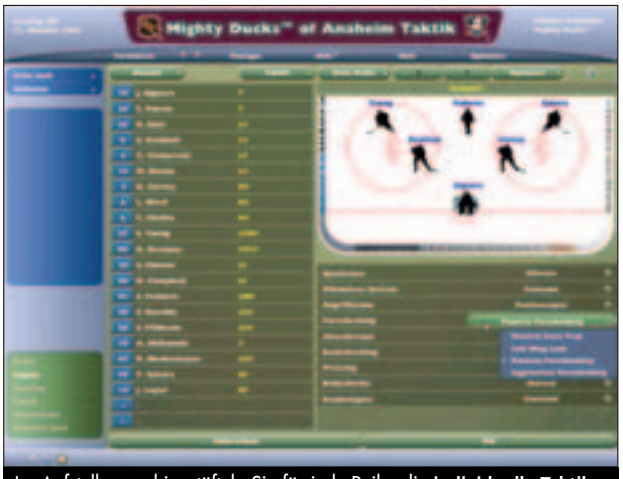
Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**

Demo

?! Tipps



Der **Team-Bildschirm** gibt erschöpfend Auskunft über Ihre Mannschaft. Icons weisen auf den besonderen Status einzelner Akteure hin.



Im Aufstellungsschirm tüfteln Sie für jede Reihe die **individuelle Taktik** aus. Zudem können Sie Spielern Spezialanweisungen geben.

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005

Von Enthusiasten für Enthusiasten: Wer bei diesem Manager durchsteigen will, sollte ein echter Eishockey-Fan sein und Sitzfleisch haben. **Belohnt wird er dafür mit unvergleichlichem Detailreichtum und Tiefgang.**

Am 16. Februar 2005 geschieht das Unfassbare: Die NHL legt die Saison 2004/2005 endgültig auf Eis. Grund war einmal mehr das liebe Geld – die NHL als ausrichtender Verband und Vertreter der 30 Vereine sowie die Spielerorganisation NHLPA konnten sich nicht über einen so genannten Salary Cap einigen, eine Obergrenze für die Spielergehälter.

Da kommt der **NHL Eastside Hockey Manager 2005** gerade recht. Hier hat man für läppische 45 Euro gleich 3.200 Teams und 32.000 Spieler unter seiner Fuchtel. Das Spiel war ursprünglich ein Freeware-Project des Finnen Risto Remes und läuft inzwischen unter dem Banner von Sports Interactive. Die schufen die berühmte (bei manchen eher berüchtigte) **Championship Manager**-Reihe für Eidos und zuletzt für Sega den **Football Manager 2005**. Der spaltete vor Jahresfrist mit seinem exorbitanten Tiefgang und dem kompromisslos englischen Manager-Stil die Anhänger des Genres in zwei Lager. Der **NHL Manager** wurde in Sachen Menüaufbau und Spielablauf so weit wie möglich an das FM-Konzept angepasst.

Mehr Trainer als Manager

»Kompromisslos englisch« bedeutet vor allem, dass der Begriff Manager eigentlich fehl am Platze ist. Denn um Dinge wie Stadionausbau, Eintrittspreise, Sponsoren oder Fanartikelverkauf müssen Sie sich nicht kümmern – geschweige denn, dass sie überhaupt im Spiel vorkommen. Grundsätzlich konzentrieren Sie sich im **Eastside Hockey Manager** darauf, als Trainer und Mannschaftsbetreuer Ihr Team erfolgreich durch die Saison zu dirigieren. Selbst das Finanzmodell ist rudimentär – hauptsächlich müssen Sie darauf achten, die vorgegebenen Budgetgrenzen nicht durch übertrieben teure Neuverpflichtungen und Verträge zu sprengen. Schaffen Sie das nicht, meckert bald der Vorstand und mahnt Sie zur Sparsamkeit.

Zum Austoben stehen Ihnen über 20 Ligen offen – neben NHL und deren Unterligen unter anderem auch die deutsche DEL. Dabei haben nicht nur alle Clubs ihre Originalspieler samt Originalfoto – was wir anhand des drittklassigen Vereins »Pee Dee Pride« eigenhändig Mann für Mann überprüft haben. Auch die pro Spieler zwei Dutzend Statistiken und Attribute sollen exakt stimmen, was wir den Entwicklern durchaus glauben. Da es im Spitzeneishockey – zumindest in den enthaltenen Ligen – keinen Auf- und Abstieg gibt, ist mit der Wahl des Vereins automatisch auch die Spielklasse vorgegeben, die Sie dauerhaft beackern. Wollen Sie echte Karriere machen, führt das nur über einen Wechsel des Klubs. Jobs bei höherklassigen Mannschaften bekommen Sie logischerweise nur dann angeboten, wenn Sie als Manager schon einschlägige Erfolge feiern konnten.



Eine der Statistiken nach dem Spieltag zeigt an, von wo aus abgezogen wurde und wohin die **Schüsse aufs Tor** platziert wurden.



Die **Spielerinformationen** umfassen nicht weniger als fünf Seiten. Eine regelmäßige Verwertung dieser Infos ist die Grundlage für den Erfolg.

Wertevolle Spieler

Um die erwähnten Attribute der einzelnen Akteure dreht sich im Prinzip das ganze Spiel. Sie sind aufgeteilt in mehrere Kategorien – physische oder mentale Stärke, Technik – und umfassen neben harten Fakten wie Ausdauer, Stocktechnik oder Härte der Checks auch »weiche« Faktoren wie Siegeswille, Moral, Einfluss auf die Mannschaft und Ansehen bei den Teamkollegen. Mit dem richtigen Trainingsplan können die Werte im Laufe der Zeit steigen – oder mit dem falschen auch fallen. Je jünger ein Spieler ist, desto leichter lässt er sich damit noch zu einem echten Kufencrack formen.

In der richtigen Interpretation und dem passenden Umgang mit den ganzen Daten liegt die Herausforderung und auch die Faszination des Spielprinzips. Denn zum einen lassen sie viele verschiedene Ansätze in Sachen Aufstellung und Taktik zu. Zum anderen gibt es weder für Spieler noch für die einzelnen Mannschaften eine Angabe der Gesamtstärke – man muss sich also verstärkt auf seinen Instinkt und das Gefühl verlassen.

Taktik-Trio

Neben den Fähigkeitswerten wird die Aufstellung auch von den Vorschriften der jeweiligen Liga mitbestimmt. Die Größe von Gesamtkader und Aufstellung ist beschränkt, mitunter kommen zusätzliche Vorschriften wie eine Höchstzahl an Veteranen hinzu. Haben Sie im Taktik-Screen Ihre Formation gefunden, gilt es noch die Taktikfinessen festzulegen.

Hier operiert der **NHL Eastside Hockey Manager** auf drei verschiedenen Ebenen: Sie geben allgemeine Anweisungen für das komplette Team vor, tüfteln für jede Reihe eine passende Spielweise fest und belegen auf Wunsch noch einzelne Spieler mit Spezialwünschen. Taktik und Können der Spieler aufeinander abzustimmen – daran liegt nicht nur das Erfolgsgeheimnis, sondern auch der langfristige Spielreiz des Managers.

Schwaches Feedback

Die Früchte seiner Arbeit erntet man dann hoffentlich an den zahlreichen Spieltagen. Das Match können Sie wahlweise im Textmodus verfolgen oder per Taktikscreen. Bei letzterem beobachten Sie, wie zehn wandernde Kreise (Spieler) mit Häkchen vorne dran (Schläger) über ein 2D-Eisfeld huschen. Dummerweise ruckeln sie dabei unerträglich, was erstens bald die Augen tränen lässt und es zweitens praktisch unmöglich macht, Schlüsse aus dem Gezeigten zu ziehen.

Da auch der (auf Dauer relativ langweilige) Textmodus wenig Essenzielles verrät, ist es trotz Torschuss-Analyse und Spielerbewertungen gar nicht so einfach, sich wirklich hilfreiches Feedback aus einem Spieltag zu holen. Wem es bei der eigenen Partie gerade langweilig ist, kann auch die anderen Matches der Liga in gleicher Ausführlichkeit begutachten und so seine Kenntnisse über die anderen Mannschaften vertiefen.

Teure Tauschgeschäfte

Eine weitere große, durch die Sportart selbst (und ihren einzelnen Ligen) bedingte Eigenheit des **NHL Eastside Hockey Manager 2005** ist der Transferbereich. Während etwa in der deutschen DEL Spieler relativ normal gekauft werden, haben die amerikanischen Ligen alle ein Trading-System. Hier werden Spieler bevorzugt getauscht – entweder eins zu eins oder auch mal ein wirklicher Star-Akteur gegen zwei bis drei Ergänzungsspieler. Damit die gewünschten Verstärkungen auch wirklich solche sind, ist zum einen ein realistisches, umfassendes Scouting-System integriert, mit dem zum Beispiel russische Jugendligen automatisch nach Talenten durchforstet werden. Zum anderen stehen zur Spielersuche umfangreiche Optionen und Filter zur Verfügung.

Tendenziell nimmt der Spielerbestand während einer Saison (besonders in der NHL) eher ab: Es ist einfach zu verlockend, zwei oder drei Nulpen gegen einen potenziellen Star einzutauschen. Um dem entgegenzuwirken, richten Sie vor einer Saison ein Trainingslager aus. Dabei nehmen auch ein halbes Dutzend Neuankömmlinge am Probetraining teil, die Sie bei Gefallen und entsprechendem Talent sofort unter Vertrag nehmen können. Daneben wurden natürlich auch die ganzen Drafts detailgenau ins Spiel integriert. Speziell der Entry-Draft ist eine hervorragende Möglichkeit, einem möglichen Jahrhunderttalent auf die Spur zu kommen.

Präsentationsverzicht

Noch ein Wort zur Technik: Die Präsentation ist unter aller Kanone und selbst für einen textbasierten Manager übertrieben schlicht ausgefallen. Während optisch zumindest die angenehm lesbare Schriftart und die meist übersichtliche Bildschirmaufteilung positiv auffallen, herrscht akustisch außer etwas Publikumssound und Mini-Anheiz-Samples absolute Flaute.

Wegen der großen Datenmenge geraten die Ladezeiten auch mit viel RAM recht lang. Auf jeden neuen Tag warten Sie dadurch etliche Sekunden. Für einen etwas zähen Spielfluss sorgt zudem das ständige Bombardement mit Nachrichten aus völlig uninteressanten Vorgängen in anderen Ligen. Eine Frechheit sind schließlich die Spielstände: Jeder einzelne frisst auf der Festplatte um die 150 Megabyte – anscheinend wird immer die komplette Datenbank mit abgespeichert.

Michael Galuschka



Ständig werden Sie mit neuen **Nachrichten** überhäuft. Die sind aber oft uninteressant bis belanglos und ziehen das Spiel in die Länge.

FLORIAN STANGL



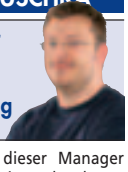
Wie Trockeneis, aber deutlich haltbarer

Das wichtigste an einem Manager ist im wirklichen Leben wie im Spiel, dass er vernünftiges Feedback gibt. Das ist neben der tristen Optik die größte Schwäche dieses Produkts: Es ist unnötig schwierig, aus Trainingslager oder Match die nötigen Rückschlüsse über den Zustand meines Teams zu ziehen.

Andersrum ist es für entsprechend begeisterte und geduldige Tüftler aber ein gefundenes Fressen. Mir macht es einen Heidenspaß, an der optimalen Aufstellung für den jeweiligen Gegner herumzubasteln.

Meine Wertung **80**

MICHAEL GALUSCHKA



Für Zahlentüftler und echte Eishockey-Freaks eine Offenbarung

So knochentrocken dieser Manager auch rüberkommt: Er ist mehr als nur ein Zeitvertreib für diejenigen, die am liebsten stundenlang über Excel-Tabellen brüten. Aus dem Zahlenmaterial eine gute Mannschaft zu formen, sie mit der richtigen Taktik zu versehen und damit erfolgreich zu sein – der NHL Eastside zieht einen stärker in die Thematik rein als die Konkurrenz. Eishockey-Faszination vermittelt er trotz fehlender Hochglanzoptik ohne Ende.

Trotzdem gibt es für eine dermaßen katastrophale Präsentation keine Entschuldigung. Besonders schade finde ich daneben die theoretisch nützliche, praktisch aber unbrauchbare Taktikansicht – in der hätte ich mich gerne länger aufgehalten.

Meine Wertung **79**

NHL HOCKEY MANAG. 05



Multiplayer
Einzel-PC (30 Spieler)
Netzwerk (30 Spieler)
Internet (30 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (66 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Eishockeymanager
Entwickler/Publisher	Sports Interactive/Sega
Webseite	www.sigames.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	433 MHz
Grafikkarte	TNT	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	TNT	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	TNT	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	1
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- enormer spielerischer Tiefgang
- fantastisches Datenmaterial
- trotz öder Grafik viel Eishockey-Flair

KONTRA
- nicht vorhandene Präsentation
- mitunter arg langatmig
- zäher Multiplayer-Modus

Durchschnitts-Wertung der Tester

MICHAEL GALUSCHKA	79
FLORIAN STANGL	80
	80



Der **Möchtegern-Audi »Quadro«** ist schnell, aber nervös. Trotz Allradantrieb lässt sich der Flitzer nur mit Mühe auf der Straße halten, daran ändern auch die zahlreichen Tuningoptionen nicht viel.



Gib's mir! Die streitbaren **KI-Fahrer** kicken uns bei jeder Gelegenheit von der Strecke.



Wer es auf Treppchen schafft, wird zum **nächsten Rennen** eingeladen.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

Rennstrecken sind vor allem eines: blitzsauber und topfeben. Richtig? Falsch! In Cross Racing Championship 2005 **lassen wir das ökologische Gewissen zu Hause und heizen nach Herzenslust durch die schlammige Pampa.**

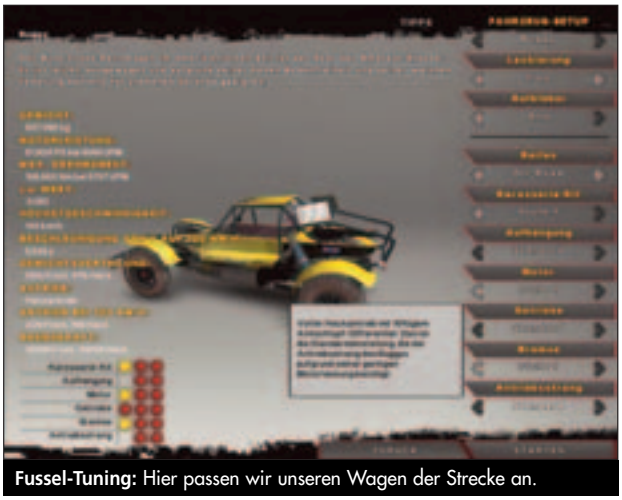
Nicht Straßenrennen, aber auch keine echte Rallye – **Cross Racing Championship** lässt sich nicht so leicht in eine Schublade einordnen. Versuchen wir es mal so: Wer auf dem Dorf aufgewachsen ist, und die ersten Fahrstunden mit dem Trecker auf dem Feldweg absolviert hat, sollte sich mit diesem Szenario durchaus anfreunden können. Als hoffnungsvoller Nachwuchspilot starten wir nämlich vorwiegend auf Strecken, über die man das eigene Auto nicht so gerne prügeln würde. Mit ihrem Mix aus Schotter-, Schlamm-, Sand- und Asphaltpisten, erinnern die Parcours stark an das, was uns etwa in einem **Colin McRae**-Spiel unter die grobstolligen Reifen kommt. Allerdings heizen wir hier nicht – wie ein braver Rallyefahrer – alleine und gegen die Uhr über Stock und Stein, sondern müssen uns auch gegen ziemlich aggressive Gegner durchsetzen.

Welches Rennen hätten's gern?

Einzelrennen, Zeitfahrmodus für »Hotlapper« und Karriere: Bei den Modi erwarten den Rennspielveteranen keine großen Überraschungen. Entscheiden wir uns für die Karriere, geht es wie üblich von einem Rennen zum nächsten. Gute Platzierungen werden hier mit Prestigepunkten und neuem Tuningequipment belohnt. Bevor es jedoch auf die Strecke geht, liefert uns das Spiel einige rudimentäre Infos zur aktuellen Piste, sodass wir im Tuning-Bildschirm unseren Wagen abstimmen können. Für den Karriere-Neuling ist das Tuning allerdings schon vorbei, bevor es richtig angefangen hat: Neue Bauteile wie aufgemotzte Motoren, Getriebe oder Aufhängungen wollen erst verdient werden, und Grünschnäbel haben somit lediglich bei der Reifenwahl ein Mitspracherecht.



Wer sich durch die erste Serie kämpft, schaltet den **Beachbuggy** frei.



Fussel-Tuning: Hier passen wir unseren Wagen der Strecke an.



Kleinwagen unter sich. Das **Anfänger-Auto** Corus erinnert stark an Kleinwagen aus Rüsselsheim und Köln.

Mach's mir nicht so schwer

Im Cockpit erwarten uns die aus etlichen anderen Arcade-Racern bekannten Optionen, Anzeigen und Kameraperspektiven. Wer es besonders realistisch mag, schaltet auf die Onboard- oder die Motorhauben-Kamera, standardmäßig läuft das Spiel jedoch in der üblichen Verfolgerperspektive. Das allerdings ändert sich, sobald wir uns für einen der härten Schwierigkeitsstufen entscheiden. In der Amateureinstellung etwa haben wir es noch mit einer lahmen KI zu tun, müssen uns keine Sorgen über Beschädigungen machen und können alle Kameras nutzen. Heben wir das Niveau an, werden die Gegner aggressiver, das eigene Auto empfindlicher und die Kameraoptionen mehr und mehr beschnitten – in der härtesten Einstellung sind schließlich alle externen Perspektiven deaktiviert. Fairerweise können wir allerdings vor jedem einzelnen Rennen den Schwierigkeitsgrad neu wählen.

Der variable Schwierigkeitsgrad erweist sich gerade in späteren Karriereläufen als segensreich, da die Computergegner den Begriff vom aggressiven Fahren bisweilen nämlich mehr als wörtlich nehmen. So konzentrieren sie sich oft lieber darauf, den Spieler zu behindern oder von der Strecke zu schubsen, als darauf, selber das Rennen zu gewinnen. Eine weitere Schwierigkeit stellen die Kurse selber dar. Diese sind – gerade in anspruchsvolleren Events – oft reichlich kompliziert gestaltet und halten mit engen Kurven und fies platzierten Hindernissen am Streckenrand so manchen Stolperstein auf dem Weg zur Spitze bereit.

Lohn der Angst

Wer sich, allen Schwierigkeiten zum Trotz, schließlich in einem Durchgang auf einen Podiumsplatz vorkämpft, schaltet automatisch eines oder mehrere der nächsten Rennen frei, erhält neue Ausrüstung oder sogar die Schlüssel zu einem neuen Rennwagen. Da **Cross Racing Championship** ohne Lizenz auskommen muss, stehen keine »echten« Flitzer in der virtuellen Garage. Stattdessen haben die Macher Fantasie-Autos ins Spiel gepackt, die sich allerdings eng an realen Vorbildern orientieren. So heizen wir etwa zu Beginn unserer Karriere mit einem kantigen Allrad-Boliden namens »Quadro« durch die Gegend ... »Vorsprung durch Technik«, ick hör Dir trapsen. Zum Release kommt das Spiel mit gerade einmal acht Rennern daher, allerdings wollen die Entwickler nach Veröffentlichung neue Autos zum Download anbieten und so den Fuhrpark nachträglich erweitern.

Sascha Gliss



Per **Replay-Funktion** analysieren wir den Fahrstil unserer Gegner.

MICHAEL GALUSCHKA

Kolbenfresser in der zweiten Runde



Cross Racing Championship 2005 ist ein klassisch-schönes Beispiel dafür, dass ein interessantes Konzept alleine nicht reicht. Die Mischung aus Rallye, Rundstreckenrennen und einem Schuss Destruction Derby finde ich in der Theorie höchst attraktiv. Doch was hilft es, wenn schon bei den Grundlagen geschludert wird: Bei Gegner-KI (unfair) und Fahrverhalten (unkontrollierbar) positioniert sich CRC nur im Hinterfeld aktueller Rennspiele. Das vergleichbare Flat Out gefällt mir jedenfalls deutlich besser.

Meine Wertung **55**

SASCHA GLISS

Unausgegorener Rennspielmix



Die Idee zu CRC 2005 gefällt mir. Eine Quasi-Rallye mit abwechslungsreichen Strecken und heißen Stoßstangen-Duellen: Herz, was willst Du mehr? Zum Beispiel eine Gegner-KI, die nicht ständig darauf aus ist, mich von der Strecke zu kicken oder zu behindern. Oder wie wäre es mit einer nachvollziehbaren Fahrphysik? Die meiste Zeit fühlen sich die Boliden recht gut an, manchmal aber brechen sie ohne besonderen Grund aus und lassen sich nur mit Mühe wieder einfangen.

Dass ich mit Fantasie-Autos über die Piste heize, kann ich verschmerzen, die Motorensounds Marke »Nähmaschine« und die gefühllose Steuerung nicht. Ganz klar: Ich bleibe SCAR treu, wenn mich die Gier nach Tempo packt.

Meine Wertung **63**

CROSS RACING CHAMP.



Multiplayer	Einzel-PC (5 Spieler), Netzwerk (8 Spieler), Internet (8 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (18 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Invictus/Take 2
Webseite	www.crc2005.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	22. Juli 2005
Schwierigkeit	5 Stufen; sehr leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	5
Multiplayer	6

PRO

- originelles Szenario
- interessante Tuningoptionen

KONTRA

- Gegner-KI unnötig aggressiv
- unausgewogene Fahrphysik
- gefühllose Steuerung
- nervige Motorsounds

		Durchschnitts-Wertung der Tester
SASCHA GLISS	63	59
MICHAEL GALUSCHKA	55	

Demo

Video

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



Martin Deppe

Bei mir liegen immer beide Folgen von **No One Lives Forever** auf der Platte. Denn Cate Archer und ihre abgedrehten, rasanten Action-Abenteuer gehören zu meinen persönlichen Lieblingen.



Florian Stangl

Weniger wegen seiner spielerischen Güte, sondern dank der Thematik habe ich **Kiss – Psycho Circus** wieder ausgegraben. Leveldesign, Waffen sowie Atmosphäre tun es mir heute noch an.



Michael Galuschka

Da mir der Sinn nach etwas märchenhaft Buntem stand, habe ich mal wieder Westwoods **Legend of Kyrandia** ausgegraben. Nicht ganz LucasArts-Niveau, aber doch zauberhaft!



Georg Valtin

In Ermangelung aktueller D&D-Rollenspiele werde ich mir noch einmal **Neverwinter Nights** und die beiden Addons vornehmen. Außerdem gibt's dafür sehr gute kostenlose Zusatzmodule.



Rüdiger Steidle

Eigentlich liebe ich Rollenspiele mit epischer Story. Fürs schnelle Metzeln zwischendurch habe ich mir allerdings kürzlich **Nox** besorgt. Ein schöner **Diablo**-Klon in bewährter Westwood-Qualität.



Patrick Hartmann

Meine Festplatte beherbergt seit einigen Tagen wieder **Baldur's Gate 2**. Die Grafik ist vielleicht nicht mehr taufrisch, aber wen stört das schon, wenn das Spielprinzip unverwüstlich ist?



David Bergmann

Earth 2160 hat mein Echtzeit-Strategie-Fieber geweckt. Also schnell die **Command & Conquer**-Episode 1 installiert. Geniale Story und Videos lassen das altbackene Spieldesign schnell vergessen.



Sascha Gliss

Trotz antiquiertem Look steht die **Combat Mission**-Serie bei mir immer noch ganz hoch im Kurs. Das Kampfsystem und die detaillierte Trefferberechnung sind auch heute noch einfach spitze.



Simon Fistrich

Ich metzele mich erneut durch **Kiss – Psycho Circus**. Obwohl berufstaktisch (Florian ist Fan!) heikel: Das Auftreten der maskierten Opas finde ich oberpeinlich. Das Spiel rockt aber.



Susanne Braun

Ich vertreib mir meine Zeit mit **Hitman – Contracts**, bevor im Herbst der vierte Teil kommt. Ist zwar noch nicht so alt, um als Klassiker durchzugehen, macht mir aber einen Heidenspaß!

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
AGE OF WONDERS 2 Strategiespiel	1.2 –	Green Pepper Juni 2002	7 Euro 75
ALONE IN THE DARK 4 Action-Adventure	– –	Green Pepper Juli 2001	7 Euro 72
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro 89
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro 78
DEUS EX 2 Action-Rollenspiel	1.2 –	Eidos März 2004	15 Euro 80
DTM RACE DRIVER 2 Rennspiel	1.1 Juni 2005	Codemasters April 2004	20 Euro 85
EVERQUEST 2 Online-Rollenspiel	2071L Januar 2005	Ubisoft November 2004	30 Euro 84
FIFA 2004 Fußball-Simulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 81
FREELANCER Weltraumspiel	1.4 Mai 2005	Rondomedia Mai 2003	15 Euro 85
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro 86
GRAND PRIX 4 Rennspiel	9.6 Februar 2005	Atari Juni 2002	15 Euro 77
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro 81
JOINT OPERATIONS Multiplayer-Shooter	110304 April 2005	Electronic Arts Juni 2004	20 Euro 89
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro 93
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro 87
MIGHT & MAGIC 9 Rollenspiel	1.03 –	Green Pepper April 2002	7 Euro 67
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro 82
PLAYBOY – THE MANSION Bunny-Simulation	1.01 März	Ubisoft März 2005	30 Euro 67
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	CDV Juni 2004	30 Euro 89
PORT ROYALE 2 Aufbauspiel	1.1 –	East Entert. Media April 2004	20 Euro 83
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN Action-Adventure	– Dezember 2004	Ubisoft Dezember 2004	30 Euro 82
PROJECT SNOWBLIND Ego-Shooter	– April 2005	Eidos April 2005	20 Euro 84
RICHARD BURNS RALLY Rennspiel	1.02 –	Rondomedia September 2004	15 Euro 80
SPLINTER CELL – PANDORA TOMORROW Schleich-Action	1.31 –	Rondomedia März 2004	15 Euro 88
THE MOMENT OF SILENCE Adventure	1.2 –	DTP Oktober 2004	20 Euro 81
THIEF 3: DEADLY SHADOWS Action-Adventure	1.1 April 2005	Eidos Juni 2004	15 Euro 83
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Sportspiel	– Dezember 2004	Activision Dezember 2004	30 Euro 90
TOP SPIN Tennis-Simulation	1.1 –	Atari Oktober 2004	15 Euro 83
UNREAL TOURNAMENT 2004 Actionspiel	3355 Februar 2005	Atari März 2004	15 Euro 88
WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR Echtzeit-Strategie	1.2 Mai 2005	THQ September 2004	30 Euro 84
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004 Billard-Simulation	1.1 –	Codemasters Juni 2004	20 Euro 83
WORMS 3D Taktikspiel	1.2 –	Ak Tronic Oktober 2003	10 Euro 78

AKTUELLE COMPILATIONS



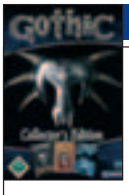
ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	**ANNO 1503**		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Preis/Leistung			GUT



DISCIPLES 2 GOLD EDITION

Anbieter	Pointsoft	ca. Preis	20 Euro
Genre	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**DISCIPLES 2**		80
	GUARDIANS OF LIGHT (Addon)		78
	SERVANTS OF THE DARK (Addon)		78
	RISE OF THE ELVES (Addon)		79
Preis/Leistung			GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**GOTHIC**		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 COMP. NEU

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	30 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**HEROES OF MIGHT & MAGIC 4**		85
	THE GATHERING STORM (Addon)		86
	WINDS OF WAR (Addon)		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



KONAMI 4 GAMES PACK

Anbieter	Konami	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**PRO EVOLUTION SOCCER 3** I Sportspiel		88
	METAL GEAR SOLID 2 I Taktik-Shooter		86
	APOCALYPTICA I Actionspiel		59
	CASINO I Wirtschaftssimulation		67
Preis/Leistung			GUT



SPELLFORCE PLATINUM EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**SPELLFORCE**		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
	SHADOW OF THE PHOENIX (Addon)		79
Preis/Leistung			SEHR GUT



WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: STRATEGIE NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 6 Jahre
Spiele	**CIVILIZATION 3** I Runden-Strategie		82
	PLAY THE WORLD (Addon) I Runden-Strategie		83
	CONQUESTS (Addon) I Runden-Strategie		84
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 I Aufbauspiel		80
	WACKY WORLDS (Addon) I Aufbauspiel		75
	TIME TWISTER (Addon) I Aufbauspiel		75
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: ROLLENSPIELE NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	15 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**NEVERWINTER NIGHTS** I Rollenspiel		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon) I Rollenspiel		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon) I Rollenspiel		87
	DEMON STONE I Actionspiel		74
Preis/Leistung			SEHR GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**AQUANOX 2** I Actionspiel		84
	ARX FATALIS I Rollenspiel		82
	CULTURES 2 I Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 I Strategie		61
	DIE GILDE I Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 I Aufbauspiel		72
	FAR WEST I Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN I Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 I Wirtschaftssimulation		81
	ITCH I Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE I Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD I Rennspiel		57
	PUSHER I Denkspiel		70
	RALLY TROPHY I Rallye-Simulation		80
	THINK X I Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BIATHLON 2004** I Sportspiel		31
	BEYOND GOOD AND EVIL I Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK I Action-Adventure		75
	LOCK ON I Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST I Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 I Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD I Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL I Schleich-Action		85
	WORLD RACING I Rennspiel		77
	XIII I Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Im Mittelpunkt von Everquest 2 stehen die gemeinsamen **Kämpfe** gegen Monster. Je nach Klasse unterscheiden sich die Aufgaben. So zaubern wir hier mit unserer Druidin aus der zweiten Reihe.



Die guten **Animationen** wie der Sprungtritt unseres Mönches verwöhnen das Auge.



Am Karriere-Anfang kommen Sie mit dem Erfüllen von **Quests** am schnellsten voran.

EVERQUEST 2

Die Alternative für Blizzard-Hasser und PvP-Muffel: Sonys Online-Rollenspiel setzt auf **traditionelle Inhalte in modernster Technik.** Mit nur 30 Euro sind Sie dabei.

Während **World of WarCraft** und **Guild Wars** das Genre der Online-Rollenspiele modernisiert haben, bleibt **Everquest 2** bei Bewährtem. Langwierige, aber umfangreiche Charakterentwicklung, ausgeklügeltes Handwerkssystem und epische Kämpfe gegen immer stärkere Monster sprechen vor allem Fans des Vorgängers ab. Aber auch Einsteiger finden sich aufgrund eines ausführlichen Tutorials schnell zurecht.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der vier Basisklassen Kämpfer, Magier, Priester oder Kundschafter. Später entwickeln Sie sich zu Spezialisten weiter, beispielsweise kann ein Priester Kleriker, Schamane oder Druide werden. Motivierend beim Werdegang des Charakters: Sie erhalten automatisch bei jedem Stufenaufstieg eine neue, klassenspezifische Spezialfähigkeit.

Kämpfe für Helden

Obwohl Sie am Anfang Ihrer Laufbahn dank zahlreicher Quests auch alleine gut vorwärts kommen, stehen die gemeinsamen Gefechte gegen starke Monster im Vordergrund. Das Kampfsystem erhält dank der so genannten »Möglichkeiten für Helden« Tiefgang. Dabei handelt es sich um bestimmte Sequenzen von Angriffstechniken oder Zaubern, die bei richtiger Ausführung neben ihren eigentlichen Effekten noch Boni bringen.

Feinde finden Sie in allen Gebieten der abwechslungsreichen Spielwelt – je weiter Sie sich von den großen Städten in die Wildnis wagen, desto stärker werden die Viecher. Außerdem gibt es instanzierte Bereiche, in denen Gruppen ungestört von anderen Spielern Abenteuer erleben. Die derzeit noch fehlenden PvP-Kämpfe will Sony mit dem im September 2005 erscheinenden Addon **Desert of Flames** ins Spiel integrieren.

Schön und Hardware-hungrig

Technisch ist **Everquest 2** momentan das beste Online-Rollenspiel. Umgebungsgrafik, Animationen und Spezialeffekte sehen deutlich schöner aus als bei der Konkurrenz. Allerdings erweist sich der Titel als Hardware-Fresser, bei allen zugeschalteten Details kommen selbst High-End-PCs ins Schwitzen. Allerdings lassen sich nahezu alle grafischen Parameter wie Partikeldichte oder Schattenqualität anpassen. Ärgerlich: Die Ladezeiten bei weniger als 768 MB Arbeitsspeicher werden auf Dauer nervig lang. Sehr gelungen sind dagegen der orchestrale Soundtrack und die umfangreiche Sprachausgabe.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Sehr gut, aber nicht mein Fall



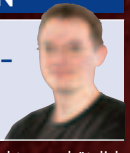
Everquest 2 gibt sich mit einem vorbildlichen Tutorial einsteigerfreundlich. Auf den Servern tummeln sich aber größtenteils MMORPG-Profis. Einsteigern, die sich schnell zurechtfinden wollen, rate ich deshalb von Everquest 2 ab.

Wer sich im Genre auskennt, liegt hier allerdings goldrichtig. Viele Quests, eine wunderschöne Hochglanz-Optik und ein ausgereiftes Charaktersystem fesseln mühelos für Monate. Mir macht World of WarCraft auf Grund seiner liebevollen Fantasywelt aber nach wie vor mehr Spaß.

Meine Wertung **81**

GEORG VALTIN

Erste Wahl für epische Kämpfe – gegen Monster



Okay, Everquest 2 wirkt grundsätzlich etwas altbacken. Allerdings hat Sonys Online-Rollenspiel seine Stärken. Da wäre zum Beispiel die modernste und schönste Grafik im Genre, eine durchdachte, motivierende Charakterentwicklung und für friedfertige Spieler das umfangreichste Handwerkssystem. Wer vor allem mit Freunden zusammen epische Schlachten gegen Monster schlagen will, ist hier richtig – Solo-Abenteurer haben es nach leichtem Start schwerer als in World of WarCraft.

Obwohl ein PvP-System per Addon nachgeliefert werden soll, bin ich diesbezüglich skeptisch: Wenn so etwas nicht von Anfang an in die Entwicklung einbezogen wird, gibt's zwangsweise Balancing-Probleme.

Meine Wertung **87**

EVERQUEST 2



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.500 pro Server)

Ausstattung
2 DVDs, Handbuch (69 Seiten)

Sound 7.1-Surround

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	SOE/Ubisoft
Webseite	everquest2.station.sony.com
ca. Preis	30 Euro + 12 bis 15 Euro/Monat
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Singleplayer	7

PRO

- schöne, riesige Spielwelt
- motivierende Charakterentwicklung
- epische Kämpfe gegen Monster

KONTRA

- teils sehr lange Laufwege
- gleichförmige Quests
- noch keine PvP-Kämpfe

Durchschnitts-Wertung der Tester

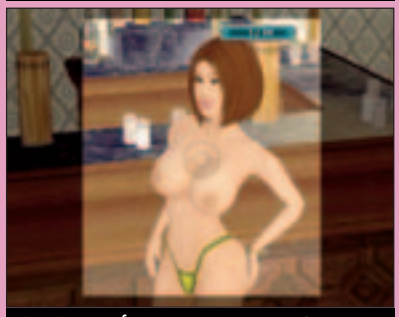
GEORG VALTIN	87
DAVID BERGMANN	81
	84



Unsere Spielfigur Hugh Hefner hat die schokobraune Talia durch emsiges Quatschen und Tatschen rumgekriegt – sie ist jetzt **unsere Freundin** und posiert auch mal gratis.



Um Gespielin Talia bei Laune zu halten, leisten wir harten **Körpereinsatz**.



Die Damen für **Cover und Centerfold** knipsen wir selber. Ist nämlich Chefsache!

PLAYBOY THE MANSION

In seidene Bademäntel hüpfen, Damen in Seidenstrümpfen knipsen, **mit halbseidenen Heften Millionen scheffeln**: Hier können Sie den Playboy raushängen lassen …

Ewig lang haben wir unser potentielles Opfer verfolgt. Es in Sicherheit gewogen. Gefügig gemacht. Endlich ist es im Fadenkreuz! Wir zielen, drücken den Auslöser, schießen – Volltreffer!

Nein, **Playboy – The Mansion** ist kein Shooter. Sondern eine Mischung zwischen Wirtschafts-Simulation (Hefte verkaufen), **Sims 2** (dreist gemopstes Interface) und **Singles 2** (Partner bei Laune halten). Jeden Monat (entspricht einer Mission) müssen Sie ein Heft aus verschiedenen Komponenten zusammenbauen, Freundschaften schließen und genug Geld scheffeln, um weitermachen zu können.

Zeig's mir, Baby!

Allerdings brauchen Sie auch ein gutes Shooter-Händchen: Die Fotos für Cover und Centerfold schießen Sie nämlich selbst. In Ihrer Villa stöckeln ständig Promi-Damen und Models umher, aus denen Sie wählen können. Falls Ihnen die Auswahl nicht gefällt, schmeißen Sie eine teure Party und texten die Opfer in verschiedenen Kategorien zu (geschäftlich, freundschaftlich, liebevoll). Und wenn das immer noch nicht reicht, werfen Sie den Model-Editor an und bauen Ihre persönliche Traumfrau – von der Hautfarbe bis zum Winz-Outfit.

Jetzt noch den Hintergrund festlegen (Pool, Fototapete mit Palmenstrand, Arbeitszimmer und so weiter), und schon wackelt die Kandidatin los. Und zwar sehr ansehnlich, dank gelungener Animationen und polygonreicher, schön texturierter Models. 24 Mal drücken Sie ab, picken sich das beste Foto raus, fertig sind Cover und Ausklapp-Poster.

Blablaboy

Das Ablichten weitgehend textilfreier Schönheiten macht natürlich Spaß. Weitaus weniger allerdings die Arbeit für den Rest des Heftes. Hier ist vor allem Quasseln gefragt, damit Promis Ihnen ein Interview geben oder Essay schreiben. Gerade bei mehreren Opfern gleichzeitig endet das in dröger Menüklickerei. Da helfen auch die frischen Einrichtungsgegenstände nicht viel (Stichwort Massagebank), die Sie für fertige Hefte ergattern. Hier fehlt's einfach an Abwechslungsreichtum; das kriegen die Nebenbuhler **Sims 2** und **Singles 2** besser hin.

Martin Deppe

SUSANNE BRAUN



Im Bademantel die Sau rauslassen

Ein paar Stunden in die Haut eines begehrten Mannes mit Macht, Kohle und dickbusigen Schönheiten schlüpfen – warum nicht? Nett, dass die fast nackten Frauen nach meiner Pfeife tanzen, aber erst muss ich sie ausgiebig bequatschen. Immerhin kann ich alle Willigen gleich wie in einer Gruppentherapie belabern – sehr praktisch. Blöd hingegen ist die ewige Wiederholung der Dialoge und Partys. Das sorgt schon nach kurzer Spielzeit für Gähnen. Da bleib ich lieber Singles-Voyeur und beobachte heiße Rangeleien im Bett.

Meine Wertung **66**

MARTIN DEPPE



Sims mit weniger Möbeln, aber mehr nackter Haut

Wenn Ihnen die Sims zu prüde und anstrengend sind, Sie lieber nur mal zwischendurch spielen statt lang am Stück, nackte Polygon-Damen Sie in Wallung bringen – dann ist das Playboy-Spiel das Richtige für Sie. Alle anderen bleiben bei den Sims. Denn das Spiel macht anfangs Laune, und es gibt viel auszuprobieren. Doch dann wiederholen sich Quasseleien, Aufträge und Ablauf zu früh. Das macht Singles 2 mit seiner Story weitaus besser.

Schön hingegen sind die Damen (jaha, auch die Herren): realistisch animiert, nett anzuschauen, alle mit eigenem Charakter – und alle kriegen auch ein nettes Lächeln hin. Ist schließlich mindestens so wichtig wie die nackte Haut, die sie freizügig zeigen …

Meine Wertung **68**

PLAYBOY – THE MANSION



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (21 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Bunny-Simulation
Entwickler/Publisher	Cyberlore/Ubisoft
Webseite	www.playboythemansion.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- viele Bunnys
- viele Playmates
- viele andere Frauen

KONTRA
- Missionsziele wiederholen sich
- auf Dauer langweilig
- zu viele Männer

MARTIN DEPPE	68
SUSANNE BRAUN	66

Durchschnitts-Wertung der Tester: **67**

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

ANNO 1602



Um in unserer Vollversion Anno 1602 die Cheats zu aktivieren, starten Sie zuerst ein Spiel und speichern es. Danach drücken Sie gleichzeitig die Tasten »STRG«, Alt, Shift und W. Unten links im Spielbildschirm erscheint eine Zeile, in der Sie »2061« eingeben, mit Enter bestätigen und dann die Taste A drücken. Sie bestätigen nochmals mit Enter und wählen nun eine Insel an.

CHEAT	WIRKUNG
Shift + M	Geld
Shift + Z	Steine
Shift + K	Kanonen
Shift + H	Holz
Shift + T	Werkzeug

Sind die Cheats aktiviert, dann drücken Sie wieder »STRG«, Alt, Shift und W gleichzeitig. Geben Sie einen der folgenden Codes ein, wählen einen Kontor oder ein Schiff aus und bestätigen danach wieder mit A. Mit dem passenden Cheat können Sie dann den Vorrat des jeweiligen Produkts erhöhen.

CHEAT	WIRKUNG
2	Eisenerz
3	Gold
4	Wolle
5	Zuckerrohr
6	Tabak
7	Schlachtvieh
8	Korn
9	Mehl
10	Eisenwaren
11	Schwerter
12	Musketen
13	Kanonen
14	Nahrung
15	Tabakwaren
16	Gewürze
17	Kakao
18	Alkohol
19	Stoffe
20	Kleidung
21	Schmuck
22	Werkzeug
23	Holz
24	Ziegelsteine

EARTH 2160



FORSCHUNG In der Einzelspielerkampagne sollten Sie zuerst nur Technologien erforschen, die Ihnen sofort nutzen. Also beispielsweise Upgrades für Waffensysteme, die dann automatisch auf Einheiten übertragen werden oder entsprechende Schilde, wenn Ihr Feind mit bestimmten Waffensystemen angreift.

Allerdings sollten Sie in der Kampagne darauf achten, am Ende einer Mission alle zur Verfügung stehenden Technologien erforscht zu haben, beziehungsweise noch ausstehende Technologien erforschen. Ihr Forschungsstand wird nämlich in die Folgemission übernommen, in der Sie auf diese Art einiges an Ressourcen sparen.

Im Mehrspielermodus sind die Rohstoffe knapper als in der Kampagne. Beschränken Sie sich hier also auf Forschungen, die Sie wirklich benötigen.

HELDEN Unterschätzen Sie in der Solokampagne nicht die Wichtigkeit der Helden. Sofern Sie die Heroen den Situationen entsprechend mit den gefundenen Gegenständen einkleiden und ausrüsten, sind sie eine schlagkräftige Unterstützung für die restlichen Truppen.

MIKROMANAGEMENT Klingt banal, ist bei Earth 2160 aber sehr wichtig: Behalten Sie Ihre Truppen jederzeit im Auge. Durch das extreme Stein-Schere-Papier-Prinzip hat der Feind leichtes Spiel, wenn Ihre Einheiten unbeaufsichtigt in der Landschaft stehen. Achten Sie außerdem darauf, größere Formationen per Hand zu dirigieren. Schnellere Einheiten passen ihre Geschwindigkeit nämlich nicht an langsamere Mitstreiter an.

CHEATS Earth 2160 ist ein Spiel für Hardcore-Strategen. Wenn Ihnen also einmal die Ressourcen knapp werden oder Sie sich an feindlichen Stellungen die Zähne ausbeißen, ist das keine Schande. Gerade bei solchen Problemen helfen die folgenden Cheats weiter. Drücken Sie zur Eingabe einfach im laufenden Spiel die Enter-Taste und bestätigen Sie die Cheats auch mit Enter. War die Eingabe erfolgreich, erscheint in einer Statusmeldung der Name des Cheats mit einer 1 dahinter.

CHEAT	WIRKUNG
Cheats_2160	Cheat-Modus aktivieren
SetExperienceLevel X	Erfahrungslevel der selektierten Einheit auf X festlegen; 8 ist das Maximum
SetExperiencePoints X	Erfahrungspunkte der selektierten Einheit auf X festlegen
AddExperiencePoints X	Erfahrungspunkte der selektierten Einheit um X erhöhen
ResetFog	die komplette Karte aufdecken; Gegner sind allerdings nicht sichtbar
gamerate X	Spielgeschwindigkeit auf X festsetzen; möglich sind Werte zwischen 1 und 100
time X	Ingame-Zeit auf X festsetzen; die Nacht geht von 1 bis 65, der Tag von 66 bis 200
quit / exit	Spiel beenden
heal	selektierte Einheit heilen
kill	markierte Einheit töten
addMoney X	alle Rohstoffvorräte um X erhöhen
researchAll	alle zur Verfügung stehenden Techniken sind erforscht

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



CHEATS Wollen Sie ungehindert durch Ihre Hood brausen? Oder nicht mehr so oft von Polizisten belästigt werden? Ganz einfach: Geben Sie die folgenden Passwörter während des Spiels ein. Richtig eingetippte Cheats werden mit einer kurzen Einblendung oben links im Screen belohnt. Bevor Sie aber lostippen: Einige Cheats können nicht rückgängig gemacht werden! Speichern Sie also vorher, damit Ihr Spiel nicht für die Mülltonne war.

CHEATS	WIRKUNG
MUNASEF	Adrenalin-Mode
YLTEICZ	Aggressive Autofahrer
COXEFGU	alle Fahrzeuge erhalten Nitro-Antrieb



CHEATS	WIRKUNG
ZEIIVG	alle Ampeln bleiben auf Grün
XJVSNAJ	Tageszeit immer Mitternacht
CIKGCGX	Beach Party
IOWDLAC	alle Fahrzeuge werden schwarz
CPKTNWT	Fahrzeuge in der Umgebung explodieren
AFSNMSMW	Boote fliegen
BSXSGGC	gerammte Fahrzeuge schweben weg
RIPAZHA	Autos können fliegen
ASNAEB	Fahndungslevel herabsetzen
BMTPWHR	Country-Mode
ASBHGRB	Elvis lebt!-Mode
FOOOXFT	Stadtbewohner haben Waffen
YSOHNUL	Zeit vergeht schneller
PPGWJHT	Spielablauf schneller
BTCDBCB	Carl wird fett
CFVFGMJ	Nebelwetter
OUIQDMW	Fadenkreuz während der Fahrt
PRIEBJ	Funhouse-Mode
MROEMZH	nur Gangmitglieder auf der Straße
BAGOWPG	Bounty-Mode
YECGAA	Jetpack
AIYPWZQP	Fallschirm
HESOYAM	maximale Energie, Panzerung und 250.000 Dollar
NCSGDAG	Waffenfähigkeiten auf maximal
JHJOECW	Bunny-Hop-Mode
OSRBLHH	Fahndungslevel auf zwei Sterne setzen
WANRLTW	unbegrenzte Munition, kein Nachladen
BAGUVIX	unbegrenzte Lebensenergie
CVWKXAM	unbegrenzter Sauerstoff
XICWMD	Autokarosserien unsichtbar
JYSDSOD	Muskeln
NATURETALENT	maximale Fahrzeugfertigkeiten
OGXSDAG	maximaler Respekt
EHIBXQS	maximaler Sex-Appeal
LFGMHAL	Mega-Jump-Mode

CHEATS	WIRKUNG
IAVENJQ	Mega-Punch-Mode
AEDUWNV	niemals hungrig
AEZAKMI	Fahndungslevel immer auf Null
AFPHULTL	Ninja-Mode
AFZLLQLL	Sonnenschein
AJLOJYQY	Stadtbewohner greifen sich an
BGLUAWML	Stadtbewohner greifen Carl an
LLQPFBN	alle Fahrzeuge werden pink
AUIFRVQS	Regenwetter
SJMAHPE	Jeder rekrutierbar, besitzen Pistolen
ZSOXFSQ	Jeder rekrutierbar, besitzen Raketenwerfer
THGLOJ	weniger Straßenverkehr
IOJUFZN	Riot-Mode
LJSPQK	Fahndungslevel auf sechs setzen
KVGYZQK	Carl besteht nur aus Haut und Knochen
LIYOAAY	Spielablauf verlangsamen
BEKKNQV	Carl wird von Prostituierten verfolgt
JCNRUAD	Smash'n'Bomb-Mode
SZCMAWO	Selbstmord
BGKGTJH	nur einfache Autos auf Straße
FVTMNBZ	nur landwirtschaftliche Fahrzeuge auf Straße
GUSNHDE	nur schnelle Autos auf Straße
LXGIWYL	Waffenset 1
KJKSZPJ	Waffenset 2
UZUMYMW	Waffenset 3

Mit den folgenden Codes bekommt Carl seine Wunschfahrzeuge, die neben ihm vom Himmel fallen:

CHEAT	WIRKUNG
AIWPRTON	Rhino-Panzer
CELEBRITYSTATUS	Stretch-Limousine
TRUEGRIME	Müllwagen
AMOMHRER	Tankwagen
URKQSRK	Stunt-Flugzeug
KGGGDKP	Hovercraft
JUMPJET	Kampfjet

CHEATS	WIRKUNG
AKJJYGLC	Quadbike
AGBDLCID	Monstertruck
OHDUDE	Kampfhubschrauber



EIGENE MUSIK Die Spielanleitung erklärt auf den Seiten 4 und 5 ganz genau, wie Sie Ihre eigenen Musikdateien in San Andreas abspielen können. Allerdings wurde vergessen anzugeben, in welchem Verzeichnis die Dateien liegen müssen. Der Pfad lautet **\Eigene Dateien\GTA San Andreas User Files\User Tracks**. Kopieren Sie einfach die gewünschten Files hier hinein. Alternativ reicht es, nur Verknüpfungen zu erstellen. Schon können Sie Ihren eigenen Radiosender genießen.

PSYCHONAUTS



SHOPPINGTOUR Sammeln Sie von Anfang an alle Pfeilspitzen ein, an denen Sie vorbeikommen. Kaufen Sie außerdem so früh wie möglich die Wünschelrute, um die unter der Erde versteckten Pfeilspitzen aufzuspüren – die bringen nämlich weitaus mehr Geld, das Sie wiederum recht früh in den »Cobweb Duster« stecken sollten. Den benötigen Sie für das Weiterkommen in den späteren Levels ohnehin und außerdem hilft er Ihnen, schneller im Rangsystem aufzusteigen.

SACKGASSE Ab dem Level »The Milkman Conspiracy« beginnt Psychonauts, knifflig zu werden. Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, überlegen Sie sich zuerst, welche Ihrer psychischen Fähigkeiten von Nutzen sein könnte. Vor allem das Hineinversetzen in andere Charaktere (oder auch viele Objekte) und das Entzünden von Holzzäunen oder Büschen ist oft für das Lösen der Rätsel notwendig.

HILFE MIT SPECK Kommen Sie auch nach längerem Überlegen nicht weiter, rufen Sie einfach Agent Cruller über den Speck zu Hilfe, der sich in Ihrem Inventar befindet. Der Anführer der Psychonauts holt Sie nicht nur aus jedem Level in die Realität zurück, sondern gibt Ihnen auch mehr oder weniger konkrete Tipps zum Weiterkommen im aktuellen Abschnitt.

DIE MÜNZE UND DER KAMIN Die Münze, die Sie im Abschnitt »Waterloo World« finden müssen, liegt im Kamin hinter Napoleons Neffen. Die goldene Scheibe müssen Sie mit Hilfe Ihrer Psi-Fähigkeit zum Bewegen von Gegenständen aus dem Kamin holen, was nicht ganz einfach ist. Oftmals visiert Raz nämlich alles an – nur die Münze nicht. Falls Sie hier Probleme haben, probieren Sie das Ganze aus der Ego-Perspektive.

SILENT HUNTER 2



U-Boote versenken und Schiffe jagen kann ein ganz schöner Stress sein. Hier haben wir ein paar Tipps für Sie, wie Sie als Kaleun mit unserer U-Boot-Vollversion nicht so schnell untergehen.

EIN FLAMMENSCHEIN IN DER NACHT Um Munition und Torpedos zu sparen, sollten Sie Frachtschiffe mit der Flak angreifen. Am besten nähern Sie sich Ihrem Ziel bis auf ein paar hundert Meter und richten die Flak auf die Schiffsbrücke oder den Schornstein aus. Nach einigen Schüssen wird der Frachter bereits brennen, und nachdem Sie wieder geladen haben, wird es nicht mehr allzu lange dauern, bis das Schiff explodiert.

SPRUNGHAFTER SIEG Wenn Sie zwischendurch mal in die nächste Mission der Kampagne schnuppern wollen, machen Sie Folgendes: Öffnen Sie im Spielverzeichnis von Silent Hunter 2 (**\silent hunter ii\sim**) die Datei **sim.ini** mit dem Texteditor, und fügen Sie die Zeilen **[ULTIMATION]** und **cheat=TRUE** hinzu. Wenn Sie nun in der Kampagne die Tasten »STRG«, Shift und ⇧ drücken, gewinnen Sie die Mission, und sie wird beendet.

SINGLES 2



CHEATS Sind Sie ein chronisch unterbezahlter Pleitegeier von einem Single? Dem kann Abhilfe geschafft werden. Öffnen Sie das Spieleverzeichnis von Singles 2 und wechseln Sie in den Unterordner **Config**. Suchen Sie die Datei **game.cfg** und öffnen Sie diese mit einem Texteditor. Im unteren Drittel finden Sie folgende Zeilen:

```
moneyEmptyScene = 100000
moneyStartStory = 496
moneyStartBackyard = 2500
moneyStartApartment = 5000
moneyStartPenthouse = 10000
```

Ändern Sie die Werte nach Wunsch – der größtmögliche Betrag ist dabei 999.999 Euro. Nach einem Neustart des Spiels haben Sie nun reiche Singles statt arme Schlucker. Hin und wieder kann es aber passieren, dass das Spiel Ihren Reichtum mit einem Absturz bestraft.

Einen Abschnitt weiter unten finden Sie Zeilen zum Freischalten von verschiedenen Spielabschnitten. Ersetzen Sie im folgenden Abschnitt »false« durch »true« und schmeißen eine Penthouse-Fete.

```
StoryEnabled = true
BackyardEnabled = false
ApartmentEnabled = true
PenthouseEnabled = false
```

THE BARD'S TALE



Das Rollenspiel, dass den anderen Mitbewerbern seines Genres die Narrenkappe aufsetzt, ist sehr einsteigerfreundlich. Wenn Sie trotzdem für Ihren Barden eine kleine Starthilfe gebrauchen können, sind Sie hier goldrichtig.

ERSTSCHLAG Wählen Sie den Kritischen Schlag als Ihr erstes Talent, denn jedes andere Talent benötigt den Erwerb zusätzlicher Waffen, bevor Sie es benutzen können.

DES MENSCHEN BESTER FREUND Wenn Sie mit dem Welpen außerhalb der »Zur besoffenen Ratte«-Taverne reden und freundlich zu ihm sind, wird er Sie bei Ihren Abenteuern begleiten. Können Sie dann Ihr nächstes Talent wählen, nehmen Sie das Hundetraining. Der Hund greift dann ebenfalls Ihre Feinde an. Außerdem wird er von seinen Gegnern nur bewusstlos geschlagen, aber nie getötet.

AUS DEM HINTERHALT Greifen Sie Ihre Feinde nur von hinten oder von der Seite aus mit der Donnerspinne an. Wenn Sie die Gegner mit dieser Attacke nämlich von vorne angreifen, werden nicht nur Sie, sondern auch Ihre Mitkämpfer mit dem folgenden Feindangriff attackiert.

WÖLFCHEN Verhindern Sie, dass der letzte lebende Wolf eines Rudels noch ein Heulen loslässt, sonst werden weitere Wölfe kommen, die ihm helfen. Kommen zu viele Wölfe zur Hilfe, nehmen Sie lieber die Füße in die Hand.

BOGENSCHÜTZE Sobald es Ihnen möglich ist, sollten Sie in Houton den Langbogen im Geschäft kaufen. Der kostet zwar um die 250 Silber (hängt von Ihrem Charisma-Wert ab), doch es ist einfacher, Ihre Feinde im Fernkampf als im Nahkampf zu besiegen.

HÜHNERGESCHNETZELTES Selbst wenn Tierschutzaktivisten Sturm laufen sollten: Töten Sie die Hühner, die Ihnen über den Weg trippeln. Das macht nicht nur Spaß, Sie verdienen auch noch Geld damit. Wenn Sie eine größere Zahl von Hühnern geplättet haben, schließen Sie Bekanntschaft mit einem riesigen und sehr starken Huhn. Es wird etwa vier Silber bringen, wenn Sie es umhauen.

SCHÖN TRINKEN Kaufen Sie Mary in Taverne etwas von ihrem Witwen-Wein ab, bevor Sie sich im Geschäft nach Ausrüstungsgegenständen umschauen. Der Wein erhöht Ihren Charisma-Wert, und damit sinken die Preise. Nüchtern Sie sich vor einem Kampf unbedingt aus, denn der Wein verringert Ihre Lebensenergie.

HEBEL ZIEHEN Die richtige Reihenfolge der Hebel im Gefängnis lautet: 2, 1, 2, 3, 1, 2. So retten Sie alle Gefangenen (falls Sie das wollen).

HAU DAS FASS Zerschlagen Sie erst dann die Fässer in Houton, nachdem Sie mit dem Fassmacher gesprochen haben. Der redet aber erst mit Ihnen, wenn Sie eines seiner Holzgefäße unmittelbar vor seinem Haus zertrümmern.

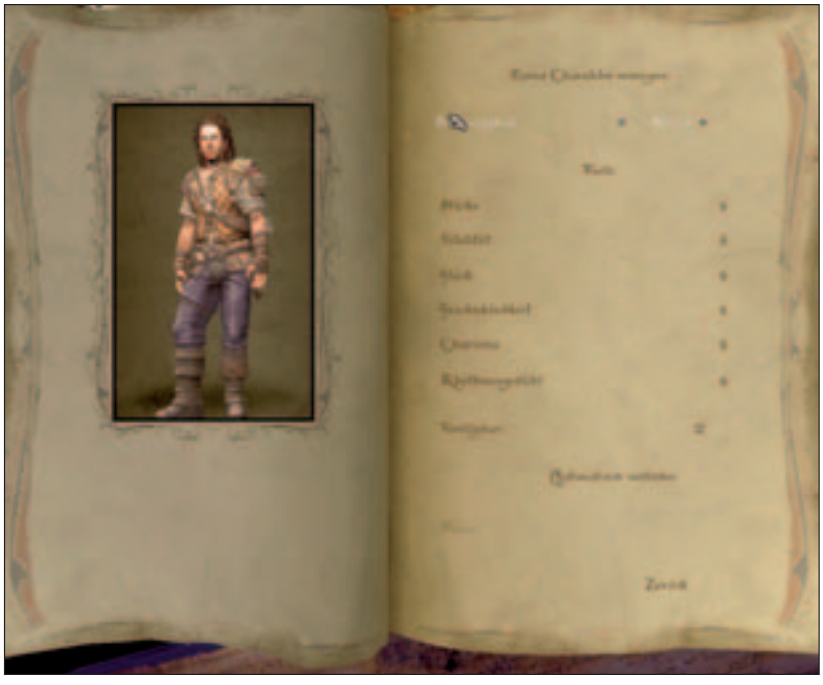
IM LAUFEN BESCHWÖREN Sie müssen nicht stehen bleiben, um Ihre Mitstreiter herbeizuspielen. Falls Sie also im Kampf sind und dringend Hilfe brauchen, rufen Sie Ihre Mitstreiter einfach im Rückzug herbei.

AUSKONTERN Lernen Sie möglichst früh im Spiel eine zusätzliche Nahkampfwaffen-Art (Flegel, Zweihänder, Zwei-Waffen-Kampf) und anschließend die entsprechende Konterattacke. So attackiert der Barde seine Angreifer nach einem Block automatisch.

Wenn Sie einen Level aufsteigen, können Sie neue Punkte auf Ihre Attribute verteilen. Mit der folgenden Liste haben Sie einen Überblick, was Sie mit der Verteilung bewirken. Alle Attribute können Sie bis Stufe 20 steigern, Glück sogar bis 21. Das ist aber kaum nötig: Es reicht völlig, wenn Sie jedes Attribut nur bis Stufe 17 steigern, denn im Spielverlauf finden Sie Nattersteine, die Ihnen zusätzliche Boni auf Ihre Talente geben.

STÄRKE beeinflusst die Höhe des Schadens, den Sie mit Nahkampfwaffen ausrichten.

TALENTSTUFE	AUSWIRKUNG
4	-3 Schaden
5	-3 Schaden
6	-2 Schaden
7	-2 Schaden
8	-1 Schaden
9	-1 Schaden
10	normaler Schaden
11	+1 Schaden
12	+2 Schaden
13	+3 Schaden
14	+4 Schaden



TALENTSTUFE	AUSWIRKUNG
15	+5 Schaden
16	+6 Schaden
17	+7 Schaden
18	+8 Schaden
19	+9 Schaden
20	+10 Schaden

VITALITÄT beeinflusst die Menge der Trefferpunkte, die Sie einstecken können. Nicht nur Punkte, die Sie in das Attribut investieren, erhöhen Ihre Lebenspunkte: Mit jeder neuen Stufe erhält Ihr Barde zehn Trefferpunkte mehr. Außerdem gibt es einen Natterstein, der einen Bonus bringt.

TALENTSTUFE	AUSWIRKUNG
2	+10 Trefferpunkte
3	+15 Trefferpunkte
4	+20 Trefferpunkte
5	+25 Trefferpunkte
6	+30 Trefferpunkte
7	+35 Trefferpunkte
8	+40 Trefferpunkte
9	+45 Trefferpunkte
10	+50 Trefferpunkte
11	+55 Trefferpunkte
12	+65 Trefferpunkte
13	+75 Trefferpunkte
14	+85 Trefferpunkte
15	+100 Trefferpunkte
16	+115 Trefferpunkte
17	+130 Trefferpunkte
18	+150 Trefferpunkte
19	+175 Trefferpunkte
20	+200 Trefferpunkte

GLÜCK erhöht Ihre Chance, bessere Treffer zu landen und Ihren erledigten Gegnern mehr Geld und Gegenstände aus der Tasche zu ziehen.

GESCHICKLICHKEIT beeinflusst die Höhe des Schadens, den Sie mit Fernkampfwaffen anrichten.

TALENTSTUFE	AUSWIRKUNG
4	-3 Fernkampfschaden
5	-3 Fernkampfschaden
6	-2 Fernkampfschaden
7	-2 Fernkampfschaden
8	-1 Fernkampfschaden
9	-1 Fernkampfschaden
10	normaler Fernkampfschaden
11	+1 Fernkampfschaden
12	+2 Fernkampfschaden
13	+3 Fernkampfschaden
14	+4 Fernkampfschaden
15	+5 Fernkampfschaden
16	+6 Fernkampfschaden
17	+7 Fernkampfschaden
18	+8 Fernkampfschaden
19	+9 Fernkampfschaden
20	+10 Fernkampfschaden

CHARISMA beeinflusst die Preise in Läden.

TALENTSTUFE	AUSWIRKUNG
0-2	20% Preisaufschlag
3-4	15% Preisaufschlag
5-6	10% Preisaufschlag
7-8	5% Preisaufschlag
9-10	normaler Preis
11	5% Vergünstigung
12-13	10% Vergünstigung
14-15	15% Vergünstigung
16-17	20% Vergünstigung
18-19	25% Vergünstigung
20	30% Vergünstigung

RHYTMUSGEFÜHL beeinflusst den Schaden, den Ihre herbeigerufenen Mitstreiter verursachen.

TALENTSTUFE	AUSWIRKUNG
4	-9% Schaden
5	-8% Schaden
6	-7% Schaden
7	-6% Schaden
8	-5% Schaden
9	normaler Schaden
10	normaler Schaden
11	+5% Schaden
12	+6% Schaden
13	+7% Schaden
14	+8% Schaden
15	+9% Schaden
16	+10% Schaden
17	+11% Schaden
18	+12% Schaden
19	+13% Schaden
20	+14% Schaden

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

BATTLEFIELD 2

Hektik auf dem Schlachtfeld? Unsere Übersicht liefert notwendige **Survival-Strategien und clevere Insider-Tipps** für erfolgreiche Schlachten an der Battlefield-2-Front! Sowohl für den Solo- als auch den Multiplayer-Modus.

EXPERTEN-TIPPS

GRASHÜPFER Deckung ist das halbe Leben. Daher sollten Sie darauf achten, nicht unversehens in feindliches Feuer hinein zu rennen. Suchen Sie Schutz in Häusereingängen, kauern Sie sich in die platzierten Bunker oder klettern Sie über Leitern auf Dächer. Besonders clever: In ländlichen Karten wie etwa Zatar Wetlands bietet das hoch gewachsene Gras den besten Sichtschutz.

IM KONVOI Alleingänge mit wertvollen Fahrzeugen führen in der Regel nicht zum Erfolg. Sprechen Sie die Angriffe mit Ihren Teamkameraden ab, und bemannen Sie gleich mehrere Vehikeltypen. Ein Amphibienfahrzeug und ein Jeep etwa sind mit gleich zwei Geschützen optimal gegen Fußvolk gewappnet und können es dank des Raketenwerfers ebenfalls mit Helikoptern und Panzern aufnehmen.



SCHWER BELADEN Sammeln Sie Ihre Kameraden ein, bevor Sie an die Front vorrücken. Dadurch ist auch Ihr Gefährt besser geschützt. Schließlich kann jeder Passagier durch Schießscharten ballern. Außerdem sollten Sie stets einen Pionier an Bord haben. Er wird Schäden reparieren und somit die Lebensdauer des Fahrzeugs verlängern. Achtung: Lassen Sie Ihre Kameraden aussteigen, bevor Sie sich mit starken Gegnern wie dem Abrams oder T-90 anlegen – sonst bekommt der Opponent beim Volltreffer gleich mehrere Kills gutgeschrieben.

FEUERTECHNIK Einzelschuss oder Dauerfeuer? Durch ein erneutes Betätigen der Waffenauswahltaste schalten Sie den Feuermodus Ihrer Kanone um. Der Vorteil des Einzelschussmodus: Sie zielen wesentlich genauer, selbst bei mehreren Schüssen hintereinander verzieht der Schießprügel nicht übermäßig. Beim Dauerfeuer weitet sich das Fadenkreuz mit jeder abgegebenen Kugel – die Wahrscheinlichkeit auf einen präzisen Treffer sinkt. Auf kurze Distanz bieten sich Feuerstöße an: Die linke Maustaste kurz halten und wieder loslassen. So pegelt sich das Fadenkreuz wieder ein und Sie können präziser feuern.

GUT ABGESETZT Ihren Pilotenschein für die Helis und Jagdbomber machen Sie am besten im Einzelspielermodus – Ihre Multiplayer-Kameraden werden's Ihnen danken. Üben Sie mit den Hubschraubern vor allen Landungen intensiv. Gute Piloten gleiten mit dem Black Hawk im flachen Sinkflug zu Boden, ziehen kurz vor dem Aufsetzen zum Bremsen die Nase hoch, und düsen wieder los, sobald die Mannschaft ausgestiegen ist. Schwebeflug sollte ebenso auf dem Lehrplan stehen. Damit lassen sich ohne Landung Flaggenpunkte einnehmen.

BOMBENHAGEL Bomber-Asse prägen sich zu allererst die Lage der Flaggenpunkte ein und ermitteln dann geeignete Anflugrouten und Abwurfpunkte. Effektiver, als Jagd auf Bodenfahrzeuge und Flieger zu machen, sind nämlich taktische Präventivangriffe auf die gegnerischen Spawn-Punkte. Zu den Trainingslektionen jedes Flugschülers sollte auch das Aufmunitionieren im Tiefflug gehören: Maschinen, die in wenigen Metern Höhe über das eigene Flugfeld düsen, werden automatisch mit neuen Raketen bestückt und repariert.

ÜBERFALLKOMMANDO Die ersten Spielminuten sind in Battlefield 2 oft entscheidend. Springen Sie also in einen flotten Jeep und rasen Sie auf schnellstem Wege zum Zielpunkt. Verschanzen Sie sich dort in den umliegenden Gebäuden oder gehen Sie in Deckung – der Feind wird garantiert das gleiche versuchen. Noch effektiver sind Eroberungszüge mit Transporthubschraubern. Im Sea Hawk etwa finden gleich sechs Soldaten gleichzeitig Platz. Eingeteilt in zwei Gruppen können diese mit Hilfe des Fallschirm (E zum Aussteigen drücken, dann Taste Q halten) über dem Zielgebiet abspringen und auf diese Weise fast gleichzeitig zwei Punkte erobern.



PRÄZISE Auch in Battlefield 2 verfügt jede Einheit über Trefferzonen, an denen sie besonders verwundbar ist. Bei Soldaten ist das natürlich der Kopf. Beziehen Sie beim Anvisieren aber stets die Entfernung mit ein! Schüsse fallen bei längerem Flug deutlich ab. Wichtig gerade für Sniper.

Panzer und andere schwere gepanzerte Einheiten sind nur mit größeren Kalibern sicher zu knacken. Da müssen schon der Raketenwerfer oder ein stationäres Geschütz herhalten. Zielen Sie möglichst auf die Rückseite, zwischen Turm und Rumpf oder auf die sehr schwach gepanzerte Oberseite der Hülle!

FLUGABWEHR An die schnellen Düsenjäger sollten Sie als Anti-Tank-Schütze keine Rakete verschwenden, Hubschrauber dagegen sind durchaus zu treffen, wenn sie direkt auf Ihre Position zuhalten oder auf der Stelle stehen. Einige Fahrzeuge wie der Tunguska-Panzer verfügen über zielsuchende Raketen. Mit ihnen können Sie auch auf größere Distanz zum Erfolg kommen – ein bis zwei Treffer genügen. Da die Reichweite der Projektile deutlich größer ist als Ihre Sichtweite, können Sie auch ohne direktes Ziel »auf Verdacht« schießen. Doof nur, wenn sich in der Richtung ein verbündetes Flugzeug befindet ... Relativ sicher ist Ihnen der Erfolg, wenn Sie Ihren Kontrahenten von hinten aufs Korn nehmen, so kann ihm die Rakete am leichtesten folgen. Schwer hat sie es von der Seite und besonders von vorne. Als Pilot warnt Sie ein Signalton vor so einer Aufschaltung. Geben Sie in dem Fall sofort Vollgas, werfen Sie Täuschkörper ab und suchen Sie dicht über dem Boden das Weite – so prallen eventuell folgende Raketen mit etwas Glück gegen Hindernisse.



HINTERTÜRCHEN Nicht immer sind die direkten Wege zu Stützpunkten auch die besten. Einige Areale sind mit Zäunen oder Mauern abgesichert und scheinbar lediglich durch Haupttore passierbar. An diesen Stellen haben Sie zwei Möglichkeiten: Lassen Sie Ihre Mannen mit dem Helikopter einfliegen und direkt per Fallschirm abspringen, oder Sie gehen auf Suche nach zusätzlichen Eingängen. In beinahe jeder Barriere finden sich Schlupflöcher oder – bei Holzpalisaden – morsche Bretter. Mit einer Handgranate lassen sich diese aufsprengen. Auf Daqing Oilfields etwa befindet sich im Lagersektor ein Extrazugang. Schleichen Sie sich an den drei großen Türmen vorbei und untersuchen Sie die Wände bei dem allein stehenden Schornstein. Das vereinfacht Überraschungsangriffe enorm. Für die Defensive empfehlen wir entsprechend, die Geheimgänge mit Anti-Personen-Sprengsätzen zu versperren und die Zufahrtsstraßen mit Panzerabwehrminen zu sichern.

ÜBERSICHT BEWAHREN Linsen Sie regelmäßig auf die Minikarte rechts oben. So werden Sie gewarnt, falls der Gegner eine Ihrer Basen erobert. Zum Üben eignet sich die maximale Vergrößerung. So können Sie sich die Position von Flaggen, Fahrzeugen und Geschützen einprägen. Im Einsatz sollten Sie aber lieber weit herauszoomen. Wie bei jedem Multiplayer-Shooter gilt: Lernen Sie Schleichwege, Verstecke und Zugänge auswendig!

KOMMANDANTEN-SPIELZEUG Geben Sie unbedingt auf die Spezialwaffen wie den Radarwagen und die Artillerie Acht. Ein einziger feindlicher Spec-Ops-Kämpfer kann die kostbare Technik mit seinen C4-Sprengsätzen in die Luft jagen. Sollte es zum Schlimmsten kommen, wechseln Sie sofort in die Pionier-Kluft und reparieren die Geräte. Umgekehrt sollte es natürlich ein vorrangiges Ziel Ihres Teams sein, die gegnerische Ausrüstung zu zerstören.



GESCHÜTZE VERWENDEN An den meisten Schlüsselstellen finden sich fest installierte Geschütze, die die Verteidigung enorm erleichtern. Besonders Raketenwerfer und Luftabwehranlagen sind nicht zu verachten. Allerdings sind Sie als Bedienung feindlichen Angriffen schutzlos ausgeliefert, weil Sie nicht in Deckung gehen können. Sollte sich eine Stellung nicht halten lassen, zerstören Sie nach Möglichkeit die Einrichtungen, so fällt die Rückeroberung später leichter.

BRÜCKEN ZERSTÖREN Die hölzernen Verbindungsbrücken auf den Inselkarten lassen sich mit Sprengladungen oder Artilleriebeschlägen zerstören. Zwar können Pioniere die kaputten Übergänge wieder in Stand setzen, das kostet die Angreifer jedoch wertvolle Zeit und macht sie verwundbar.

AMPHIBIEN Die meisten Fahrzeuge werden im tiefen Wasser zerstört und können nur Furten überqueren. Schützenpanzer sind aber auch in der Lage, durch Flüsse oder Seen zu fahren. Allerdings sind sie dabei extrem langsam und damit verwundbar.

KAMIKAZE Wenn Ihnen der Sinn nach einem Heldentod steht: Schnappen Sie sich einen schnellen Untersatz wie Buggy oder Jeep, stopfen Sie das Gefährt mit Sprengstoff voll, brettern Sie damit ins nächste Feindlager – und Bumm!

SOLDATENKLASSEN
SPECIAL FORCES

Die Jungs von der Spezialeinheit sind für den Fronteinsatz gut gerüstet. Sie spurten mit ordentlichem Tempo über das Schlachtfeld, verfügen über ausreichend starke Schutzwesten und vertragen daher einiges. Dank ihrer Ausrüstung auch für versteckte Sabotagemanöver zu gebrauchen!

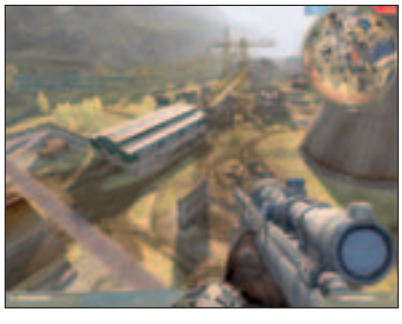
TAKTIK Nie ist ein Panzerabwehrschütze da, wenn man ihn braucht. Mit waghalsigen Angriffen können aber auch die Spec-Ops Panzer in die Knie zwingen. Rennen Sie im Zickzack auf den feindlichen Tank zu, greifen Sie sich eine C4-Ladung und pappen Sie sie an die Panzerung. Dann nichts wie weg, und Zündung! Es lohnt sich auch, präventiv Ladungen an Schlüsselpositionen zu platzieren, etwa, wenn Sie eine Attacke erwarten.



SCHARFSCHÜTZE

Der Scharfschütze stellt hohe Anforderungen an jeden Spieler: Nicht nur, dass Sie gut mit dem Gewehr umgehen müssen, Sie sollten obendrein weite Teile der Karten auswendig kennen. In Nahkämpfe dürfen Sie sich mit dem wieselflinken Argusauge nicht begeben. Der Sniper segnet bereits nach ein bis zwei Treffern das Zeitliche und muss daher verdeckt agieren. Umgekehrt braucht er für die kräftigeren Widersacher (Sturmsoldat, Anti-Tank-Schütze) oftmals drei oder mehr Treffer. Gute Schützen zielen deshalb auf den Kopf. Auf größere Entfernungen auch mal darüber, da die Kugel im Flug leicht fällt.

TAKTIK Auf beinahe jeder Karte finden sich Sniper-Nester. Halten Sie an Bohrtürmen, Hochhäusern und anderen Konstruktionen Ausschau nach Leitern oder Eingängen. Diese führen Sie dann sicher in luftige Areale. Von dort aus lässt es zum einen perfekt snipern, zum können Sie das Kampfgebiet überblicken und Ihrem Commander und den übrigen Kameraden den Bescheid geben, welche Einheiten der Feind gerade wohin bewegt. Auf diese Weise können Gegenmaßnahmen schneller eingeleitet werden, als es der Oberbefehlshaber auf der taktischen Karte allein veranlassen könnte. Damit Ihnen kein Gegner unvermittelt in den Rücken fällt, sichern Sie Ihre Position mit Anti-Personen-Sprengsätzen.



STURMSOLDAT

Wie es der Name dieser Klasse schon verrät, geht der Sturmsoldat gerne mit dem Kopf durch die Wand. Trotz der soliden Schutzweste und dem schweren Gepäck kann er zwar flott sprinten, allerdings geht ihm nach wenigen Metern die Puste aus. Dank seines breit gefächerten Arsenals stellt er aber die ideale Gattung für Einsteiger dar.

TAKTIK Nicht ganz so effektiv wie Flash-Bombs, aber nützlich: die Nebelkerzen. Vor allem attackierende Panzer können mit Hilfe der Rauchgranaten aus dem Konzept gebracht werden. Die kurze Verwirrung des Feindes nutzen Sie entweder zu einer feigen, aber entschlossenen Flucht, oder bearbeiten die fiesen Maschinen mit dem Granatwerfer.

Das M16A2-Sturmgewehr (und die Kalaschnikows auf den Gegenseiten) ist das Rundum-Glücklich-Paket für BF2-Spieler. Im Standard-Modus deckt es Soldaten präzise und durchschlagsstark mit Kugeln ein. Mit dem Granatwerfer hingegen treiben Sie verschanzte Widersacher aus ihren Löchern und bieten sogar Einsatzfahrzeugen wie Jeeps und leichten Schützenvehikeln Paroli. Mit ausgewachsenen Kampfpanzern sollten Sie sich allerdings nur einlassen, wenn diese bereits stark angeschlagen sind (Rauch am Heck). Zielen Sie dabei auf größere Distanz immer ein wenig höher, da die Geschosse einen Bogen fliegen. Auf kurze Distanz dürfen Sie getrost direkt drauf halten.



VERSORGUNGSSOLDAT

Um seine Mannen stets schnell mit neuer Munition zu versorgen, muss die Support-Einheit natürlich flott kurze Distanzen zurücklegen. Darunter leidet allerdings die eigene Sicherheit: wenige Treffer, und der Bursche liegt im Gras – also Vorsicht! Immerhin erhalten Sie für jedes an den Mann gebrachte Versorgungspäckchen Punkte gutgeschrieben.

TAKTIK Die Bewaffnung des Versorgungssoldaten beschränkt sich prinzipiell auf das leichte MG. Dies ist auf kurze Entfernung tödlich, streut allerdings extrem. Geben Sie daher nur gezielte Feuerstöße ab, und versuchen Sie erst gar nicht, auf große Distanz Treffer zu landen. So machen Sie nur die Gegner auf sich aufmerksam. Falls Ihnen mal die Kugeln oder Granaten ausgehen: Mit den Munitionspäckchen können Sie sich auch selbst versorgen! Einfach vor die Füße werfen und aufsammeln.



PIONIER

Die Pionier läuft etwa so behände wie ein Sturmsoldat, hält dabei aber wesentlich weniger aus. Obwohl er mit seiner Schrotflinte für den Nahkampf prädestiniert scheint, sollten Sie ihn aus größeren Scharmützeln heraushalten und ihn lieber als Unterstützung für den Angriff in Fahrzeugkonvois betrachten.

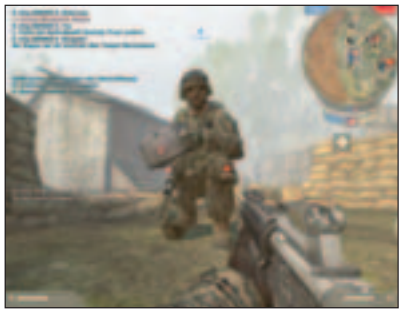
TAKTIK Sehr praktisch: Kaum dass der Pionier ein Fahrzeug betritt, schraubt er auch schon dran rum. So können Sie zugleich aus den Schießscharten lugen und ihren Kameraden durch kleinere Reparaturarbeiten einen guten Dienst leisten. Zusätzlich schleppt der Technik-Freak etliche Minen mit sich. Schützen Sie damit wichtige Flaggenpunkte oder blockieren Sie Brücken. Sie schränken damit die Bewegungsfreiheit des Feindes ein und haben eine bessere Kontrolle über das gesamte Schlachtfeld. Vorsicht: Die Minen machen keinen Unterschied zwischen Freund und Feind!



SANITÄTER

Der Medizinmann ist wahrlich kein Krieger! Seine Panzerung ist denkbar schlecht; ein gezielter Treffer, und er ist Geschichte. Dafür verarztet er Verletzte in der Nähe bei angewähltem Medi-Kit automatisch oder verteilt prophylaktisch Verbandspäckchen an umkämpften Fronten – allerdings kann die auch der Feind aufklauben. Auch er erhält Punkte für jeden verarzteten Patienten und jedes wiederbelebte Opfer.

TAKTIK Halten Sie sich im Hintergrund, lauschen Sie dem Funkverkehr und behalten Sie die Minikarte im Auge. Hier werden Ihnen durch blinkende Punkte hilfebedürftige Soldaten angezeigt. Versorgen Sie noch stehende Kameraden mit den Erste-Hilfe-Paketen, holen Sie ausgeknockte Kollegen mit dem Defibrillator zurück ins Leben. Mit den Stromstößen können Sie übrigens auch aufmüpfige Widersacher zu Boden schicken! Droht Ihre Stellung überrannt zu werden, verteilen Sie vorsichtshalber ein paar Verbandspäckchen um die Verteidigungslinien herum – von denen haben Ihre Kameraden auch nach Ihrem Ableben noch etwas.



PANZERABWEHRSCHÜTZE

Da sich die Anti-Tank-Einheit mit Metallmonstern herumschlagen muss, verfügt sie über eine starke Schutzweste. Allerdings ist sie alles andere als flink und wirft nach kurzen Sprints das Handtuch.

TAKTIK Um bewegliche Ziele auszuschalten, können Sie die Flugbahn Ihrer Raketen nach dem Abschuss beeinflussen. Zielen Sie weiterhin auf Ihr Opfer oder etwas davor (Maustaste gedrückt halten). Lenken Sie nicht zu hektisch, denn das Geschoss reagiert sensibel. Verschwindet Ihr Ziel hinter einem Gebäude, machen Sie einfach weiter wie bisher, müssen dabei aber die Tiefe des Raums mit einberechnen. Übrigens: Die Raketen sind auch äußerst effektiv gegen Hubschrauber, sollten aber nur frontal oder direkt von hinten eingesetzt werden. Von der Seite ist ein schnelles Ziel kaum zu treffen.



DIE **FAHRZEUGE** IM ÜBERBLICK

TYP	PARTEI	BEWAFFNUNG	PLÄTZE	NATÜRLICHE FEINDE	SPEZIALITÄT
AH-1Z SuperCobra Hubschrauber	USA	20 mm Bordgeschütz Hellfire-Raketen TOW	2	Abfangjäger Flugabwehr	langsame Panzer einzelne Soldaten
BTR-90 Gepanzerter Transporter	MEC	30 mm Bordkanone 7.62 mm Bordgeschütz 30 mm Granatwerfer	5	Antitanks Schwere Panzer	Amphibienfahrzeug gepanzerter Truppentransport
FAV Jeep	MEC China	leichtes Maschinengewehr	3	Antitanks Sniper Panzer	schnelle Truppentransporte flinke Flaggenübernahmen
F15-SE Strike Cobra Flugzeug	USA	Hellfire-Raketen leichtes Maschinengewehr Laser-gesteuerte Raketen	2	andere Flugzeuge Luftabwehr	Bombardements vor Angriffswelle schwere Panzer
F18 E/F Super Hornet Flugzeug	USA	Hellfire-Raketen 7.62 mm Bordgeschütz	1	andere Flugzeuge Flugabwehr Tunguska-Tanks	Abfangjäger extrem schnell und wendig
GAZ 39374 Vodnik Gepanzerter Transporter	MEC China	7.62 mm Bordgeschütz	4	Antitanks Stationäre Bazookas Andere Panzer	Truppennachschub Absicherung der Basis
HH-60H Seahawk Hubschrauber	USA	2x 7.62 mm Bordgeschütz	6	Panzer Flugabwehr Antitanks	sicherer Truppentransport Fallschirmangriffe
HMMWV Jeep	USA	leichtes Maschinengewehr	4	schwere Panzer Antitanks Sniper	Truppentransporte Transport zum nächsten Stützpunkt
Jian (J)-10 Flugzeug	China	Luft-Luft-Raketen Bomben	2	Flugabwehr Abfangjäger	Abfangen feindlicher Bomber Bombardements vor Angriffen
LAV.25 APC Gepanzerter Transporter	USA	25 mm Kanone 2x 7.62 mm Bordgeschütz	6	Luftangriffe Antitanks	gesicherter Truppentransport
M1A2 Abrams Panzer	USA	120 mm Bordkanone 7.62 mm Geschütz leichtes Maschinengewehr	2	Luftangriffe Antitanks Langsamkeit	sehr schwer gepanzert! effektiv gegen sämtliche Bodeneinheiten
Mi-17 HIP Hubschrauber	China	2x 23 mm Kanonen	5	Panzer Antitanks Abfangjäger	Truppentransporte Fallschirmangriffe

SOLDATEN UND OFFIZIERE

SOLDAT

SQUADS GRÜNDEN Agieren Sie nicht auf eigene Faust! Schließen Sie sich einer Gruppe an. Gibt es noch keine, oder sind die bestehenden bereits gut gefüllt, gründen Sie eine neue. So kämpft Ihr Team am effektivsten. Andernfalls bekommen Sie von den Befehlen Ihres Kommandeurs nichts mit.

ROLLENVERTEILUNG Um die Kampfkraft zu maximieren, sollten in den Squads möglichst viele verschiedene Spielerklassen vertreten sein. Auch wenn Sie lieber das Frontschwein spielen, sollten Sie sich also ein Herz nehmen und die Sani-Uniform überstreifen, wenn in Ihrer Gruppe noch einer Medizinmann fehlt. Gerade die Unterstützungssoldaten bringen im Gefecht oft die Entscheidung.

SPRECHFUNK Nutzen Sie das eingebaute Voice-Com-System, um sich mit den Jungs und Mädels in Ihrer Abteilung abzusprechen! Das ist insbesondere wichtig, wenn Sie mit anderen ein Vehikel bemannen. So können Sie Ihre Beifahrer schnell auf Ziele aufmerksam machen. Sollten Sie kein Headset Ihr Eigen nennen, greifen Sie wenigstens auf das Tastatur-Menü (Standardbelegung: Q) zurück, um etwa Feindsichtungen durchzugeben. Bis Sie »Panzer von links!« eingetippt haben, hat der Ihnen den Untersatz schon unterm Hintern weg geschossen.

SQUAD-LEADER

STAYING ALIVE Denken Sie dran: Als Gruppenführer fungieren Sie gleichzeitig als mobiler Einstiegspunkt für Ihre Teammitglieder. Halten Sie sich deshalb in Konfrontationen lieber etwas zurück, und überlassen Sie Ihren Kameraden die Drecksarbeit. Ziehen die den Kürzeren, sind sie in wenigen Sekunden wieder an Ihrer Seite. Segnet dagegen Ihr Bildschirmheld das Zeitliche, ist die Chance zum Wiedereinsteig für Ihre Kollegen futsch.

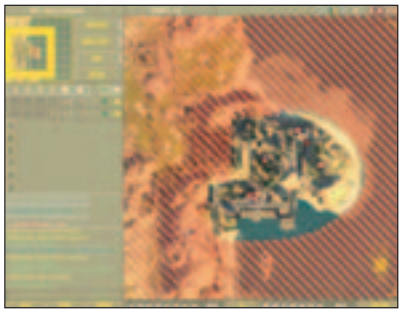
BEFEHLSGEWALT Zwar dürfen Sie auch selbst Angriffsziele markieren oder Ihrem Commander Artillerieziele vorschlagen, im Regelfall sollten Sie sich aber darauf beschränken, die Order Ihres Kommandeurs auszuführen. Befehle bestätigen Sie einfach mit der »Bild hoch«-Taste, das markiert dann automatisch das neue Ziel für alle Squad-Mitglieder.

COMMANDER

PLANUNG Als Oberbefehlshaber laufen sämtliche Schnüre auf dem Schlachtfeld bei Ihnen zusammen. Am Kampfgeschehen sollten Sie selbst nur im Notfall teilnehmen. Suchen Sie sich stattdessen ein ruhiges Plätzchen, und koordinieren Sie die Attacken Ihrer Squads. Versuchen Sie nicht, die gesamte Karte mit einer riesigen Angriffswelle zu erobern. Stattdessen sollten Sie einen Flaggenpunkt nach dem anderen einnehmen und stets einige Soldaten zur Absicherung zurückbehalten. Erst ab 32 Mit- und Gegenspielern lohnen sich mehrere Einsatzziele. Planen Sie zudem Ihre Angriffe im Voraus. Nutzen Sie die Radaraufklärung und das UAV, um so die aktuelle Lage in den Zielgebieten zu erkennen.

KAHLSCHLAG Droht ein Stützpunkt eingenommen zu werden, decken Sie das Gebiet vorsichtshalber mit einem Artilleriebeschlag ein. So können Sie den Stützpunkt danach mit nur einem Squad problemlos zurückgewinnen. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass nicht schon ein Gegenangriff rollt, sonst werden Sie zum Teamkiller!

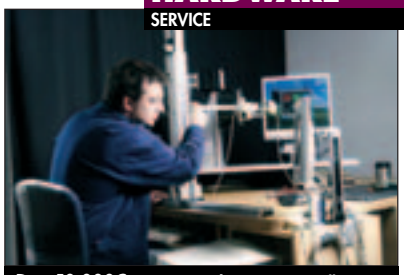
FUNKDISZIPLIN Halten Sie stets Kontakt zu den Truppenführern, geben Sie dabei aber kurze, eindeutige Kommandos (bei Ortsangaben immer Landschaftsmerkmale nennen). Für lange Reden ist in Battlefield 2 schlichtweg keine Zeit!



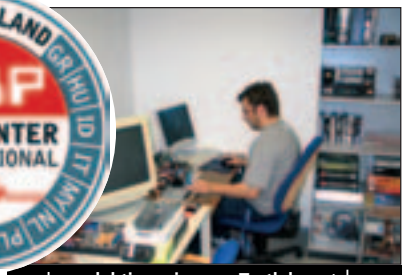
DIE **FAHRZEUGE** IM ÜBERBLICK

TYP	PARTEI	BEWAFFNUNG	PLÄTZE	NATÜRLICHE FEINDE	SPEZIALITÄT
Mi-28 Havok Hubschrauber	MEC	Hellfire-Raketen schweres Bordgeschütz Laser-gesteuerte Raketen	2	Abfangjäger Luftabwehr	Sturzflugangriffe Bombardements vor Attacken
MiG-29 Fulcrum Flugzeug	MEC	Hellfire-Raketen leichtes Maschinengewehr	1	Flugabwehr andere Jäger	leichter Jäger Extrem flink! schwächere Panzer
M6 Bradley Linebacker Flakpanzer	USA	Stinger-Raketen schweres Bordgeschütz	2	Antitanks Luftangriffe stationäre Bazookas	Luftabwehr Absichern der Basis Sturmangriffe
Nanjing (NJ) 2046 Jeep	China	leichtes Maschinengewehr	4	leicht gepanzert Antitanks Panzer	Amphibienfahrzeug Truppentransporte
SU-34 Flanker Flugzeug	MEC	Hellfire-Raketen leichtes Maschinengewehr Laser-gesteuerte Raketen	2	Abfangjäger	Bombardements vor Angriffen schwerer Abfangjäger, nicht so wendig
Tunguska M1 Flakpanzer	MEC China	30 mm Luftabwehr Boden-Luft-Raketen leichtes Maschinengewehr	3	Antitanks Panzer Special-Forces	einzige mobile Luftabwehr Absichern der Basis
Type 98 Panzer	China	125 mm Bordkanone 7.62 mm Bordgeschütz leichtes Maschinengewehr	2	Luftangriffe Antitanks	Absicherung der Basis stark gegen Bodeneinheiten
T90 Panzer	MEC	125 mm HEAT-Kanone 7.62 Bordgeschütz Leichtes Maschinengewehr	2	Antitanks Luftattacken	sämtliche Bodeneinheiten extrem schwer gepanzert!
WESSEX-Saker Jeep	USA	leichtes Maschinengewehr	3	Antitanks Sniper schwere Panzer	schnelle Truppentransporte extrem wendig!
Wuzhuang Zhisheng Jeep	China	schweres Bordgeschütz Luft-Boden-Raketen	5	Antitanks schwere Panzer	gesicherte Truppentransporte Absicherung der Basis
WZ-10 Hubschrauber	China	57 mm Raketen Luft-Boden-Raketen 23 mm Bordgeschütz	2	Abfangjäger Luftabwehr stationäre Bazookas	Bombardements vor Angriffen leichter gepanzerte Fahrzeuge Soldaten
(Z)-8 Hubschrauber	China MEC	2x 7.62 mm Bordgeschütz	6	Flugabwehr Abfangjäger Antitanks	längere Truppentransporte Fallschirmangriffe





Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.

Willkommen zu einer neuen Ausgabe unseres Hardwareteils! Zusammen mit dem Testcenter des Fachmagazins »Chip« versorgen wir Sie **mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.**

Liebe PC PowerPlay-Leser,

Battlefield 2 ist sicherlich das heißeste Spiel der nächsten Monate. Und mit den spannenden Multiplayer-Gefechten rückt ein Stück Hardware vermehrt in den Blickpunkt, das ausnahmesweise mal nicht »3D-Karte« oder »Highend-Prozessor« heißt. Die Rede ist vielmehr von Headsets – (nicht nur) bei Fans von Taktik-Shootern gehört es schon seit längerem zu den wichtigsten Accessoires überhaupt. Wir haben uns durch mehr als 20 Modelle gehört und sagen Ihnen, welches sein Geld wert ist.

Abseits vom Schwerpunkt erwartetm Sie ansonsten ein diesmal besonders abwechslungsreicher Hardwareteil. So haben wir etwa einen kleinen RAM-Wegweiser für Sie zusammen gestellt, uns mit Kühlern und Lüftern für Grafikkarten auseinandergesetzt und sind der Frage auf der Spur gegangen, ob Dells Super-Spiele-Notebook **Inspiron XPS** wirklich so toll ist. **Quake**-König und Maus-Experte Simon wiederum nahm sich der drei aktuell besten Luxusnager an und klärt Sie darüber auf, welches Modell von Logitech, Razer und Raptor Gaming für Sie das geeignetste ist.

intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder, Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs. Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zu werden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Selbst bei Kopfhörern legen wir andere Kriterien an als bei Lautsprecherboxen.

Michael Galuschka

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir

SCHREIBEN SIE UNS

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY HARDWARE-WERTUNGSKASTEN

RAPTOR-GAMING M2

Typ		Maus
ca. Preis		50 Euro
Hersteller		Raptor-Gaming
Internet		www.raptor-gaming.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	94
Techink	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	94
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 12 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Hut ab! Nach der enttäuschenden M1 hat Raptor mit der M2 eine echte Spitzenmaus entwickelt, die technisch voll und ganz überzeugt. Eine hervorragende Idee: das variable Gewicht.«

91

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

HARDWARE NEWS

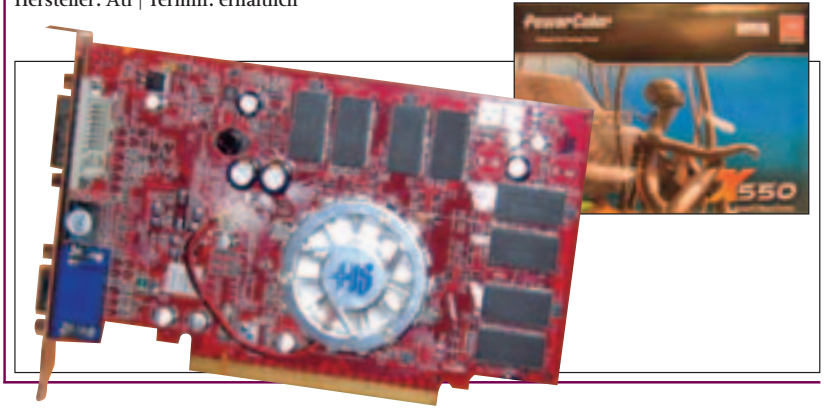
ATI CROSSFIRE
ATIS ANTWORT AUF SLI

Ati bläst zum Angriff auf Nvidias SLI-Technologie. Allerdings gestaltet sich das als **Crossfire** bezeichnete Prinzip etwas anders als bei der Konkurrenz. Für den Betrieb wird die spezielle **Crossfire**-Edition einer Grafikkarte mit Ati-Chip benötigt. Die Karte fungiert als »Master«, eine zweite Karte als »Slave«. Über einen externen Adapter werden beide Karten miteinander verbunden. Im Gegensatz zu SLI müssen die zwei Karten nicht baugleich sein, aber aus der gleichen Serie stammen. Beispielsweise funktioniert eine **Radeon X800 Crossfire Edition** nur mit anderen X800-Modellen. Erste Benchmarks sind durchaus beeindruckend: Bei Doom 3 in der Auflösung 1.600 mal 1.200 mit vierfachem Anti-Aliasing wurde die Leistung beim Betrieb von zwei **Radeon X850** gegenüber einer einzelnen **X850** um 86 Prozent gesteigert.
Hersteller: Ati | Termin: Juli 2005



ATI RADEON X550
NEUE MAINSTREAM-REIHE

Im Prinzip handelt es sich bei der **Radeon X550** um eine verbesserte Version der schon seit gut einem Jahr erhältlichen **X300**. Mit 400 MHz Chip- und 500 MHz Speichertakt liegen die Taktraten etwas höher als bei dem Vorgängermodell, das mit 325/400 MHz getaktet ist. Die Speicherschnittstelle ist auf 128 Bit festgelegt, und insgesamt teilen sich vier Pixel-Pipelines die Arbeit. Die Leistung soll in etwa auf dem Niveau einer **Radeon 9550** liegen, was zwar bei vielen aktuellen Spielen ausreicht, für kommende Highlights jedoch zu wenig sein dürfte.
Die Karte erscheint erstmal nur für den PCIe-Port, Hersteller wie His und Tul wollen die ersten Modelle zum Erscheinen dieses Heftes bereits im Programm haben. Ein Preis wurde noch nicht genannt.
Hersteller: Ati | Termin: erhältlich



AMD ATHLON 64 X2
DUAL-CORE-CPU IST VERFÜGBAR

AMD hat die sofortige Verfügbarkeit des **Athlon 64 X2** bekannt gegeben. Momentan gibt es die CPUs mit zwei Kernen aber nur in Komplett-PCs zu kaufen, da vorerst nur Händler mit dem **X2** beliefert werden. Nach einigen Wochen sollte der Prozessor dann für Jedermann bestellbar sein. Insgesamt wird es vier verschiedene Versionen geben (4200+, 4400+, 4600+, 4800+), die mit bis zu 2,4 GHz getaktet sind. Geeignet sind die CPUs für Mainboards mit Sockel 939. Besitzer dieser Platine sollten sicherstellen, dass sie die jeweils aktuellste Bios-Version aufgespielt haben, damit der Prozessor problemlos unterstützt wird. Die kleinste Variante des **X2** hat in den USA einen Händlerpreis von 537 Dollar, in Deutschland sollten die Modelle in den nächsten Wochen auf den Markt kommen.
Hersteller: AMD | Termin: erhältlich

NVIDIA GEFORCE 7800 GTX
LEISTUNGS-VERDOPPLUNG?

Auf der Computermesse Computex in Taiwan hat Nvidia die ersten Details zur neuen Geforce-Generation **7800** preisgegeben. Der verbaute Chip mit dem Namen **G70** soll im Vergleich zum derzeitigen Spitzenmodell **Geforce 6800 Ultra** die Grafikleistung fast verdoppeln. Der Hersteller will den Leistungszuwachs nicht durch höhere Taktraten gewinnen, sondern durch verbesserte und zahlenmäßig erweiterte Pixel-Pipelines. Das Spitzenmodell **7800 GTX** wird die SLI-Technologie unterstützen, welche zwei parallel arbeitende Karten ermöglicht. Besitzer einer **Geforce 6800**, die mittelfristig auf den SLI-Zug aufspringen wollen, brauchen sich aber keine Sorgen zu machen: Nvidia verspricht, auch nach Erscheinen der **7800** die Versorgung an 6800er-Karten mit dem älteren Chip sicherzustellen. Ein Preis steht noch nicht fest.
Hersteller: Nvidia | Termin: 3. Quartal 2005

ATI MOBILITY RADEON X800 XT
SPITZENGRAFIK FÜR NOTEBOOKS

Die **Mobility Radeon X800 XT** ist Atis neuestes Rennpferd im Stall der Notebook-Grafikkarten. Die Karte eignet sich für Nutzer, die aus ihrem Notebook die maximale Grafikleistung herausholen wollen. Mit 16 Pixel-Pipelines und 256-Bit-Speicheranbindung ist Atis neues Produkt den leistungsstarken Schwesterkarten im Desktop-Bereich daher durchaus ebenbürtig.
Allerdings spricht der Hersteller eher Kunden an, die statt eines stationären PCs einen Laptop auf dem Schreibtisch stehen haben – der sehr hohe Stromverbrauch und die starke Abwärme verhindern eine uneingeschränkte Mobilität. Notebooks mit der **Mobility Radeon X800 XT** sind in den USA unter anderem bei Alienware erhältlich. In Deutschland werden entsprechende Geräte folgen. Ein Preis steht noch nicht fest.
Hersteller: Ati | Termin: erhältlich

EKL CPU COOLER V8 & MACS AIR CONDITION KOOLER
MONSTRÖSE CPU-KÜHLER

Ein ausreichende Kühlung ist für moderne Prozessoren lebenswichtig. EKL und Macs bieten zwei neue Kühler an, die auf den ersten Blick vor allem durch ihre enormen Dimensionen auffallen. Der **V8** von EKL eignet sich für fast alle Prozessoren und kommt inklusive eines Controllers für einen freien 3,5-Zoll-Schacht oder per Adapter auch für einen PCI-Slot. Damit kann die Kühlleistung variiert werden. Der **Air Condition Kooler** von Macs ist speziell für AMD-CPUs ausgelegt, die auf die Sockel 939 und 754 passen. Bei diesem Kühler ist eine Einheit mit Digital-Display für einen freien 5,25-Zoll-Laufwerksschacht enthalten. Daran lässt sich unter anderem die aktuelle Temperatur ablesen. In der nächsten Ausgabe überprüfen wir die Kühlleistung der beiden Geräte.



Hersteller: EKL, Macs
Termin: erhältlich

SHUTTLE XPC XN26P
BAREBONE MIT SLI-UNTERSTÜTZUNG

Shuttle wird seine erfolgreiche Barebone-Produktreihe voraussichtlich um ein Gerät erweitern, das Nvidias SLI-Technologie unterstützt. Der Shuttle **XPC XN26P** wird mit einem Sockel-939-Mainboard ausgeliefert und eignet sich somit auch für die neuen Zwei-Kern-Prozessoren von AMD. Zwei PCIe-Ports ermöglichen die Nutzung von SLI, außerdem ist ein Anschluss für Serial-Ata-Festplatten mit an Bord. Das Gerät kann mit bis zu 2,0 GByte Hauptspeicher ausgerüstet werden. Noch unklar ist, ob der Barebone auch in Verbindung mit zwei Grafikkarten vom Typ Geforce 6800 GT angeboten wird. Auch ein Preis steht noch nicht fest.



Hersteller: Shuttle | Termin: August 2005

FESTPLATTEN MIT 500 GBYTE
SEAGATE, HITACHI UND MAXTOR

Der in den letzten Jahren gestiegene Speicherhunger von Spielen, Anwendungen und Dateien erfordert immer üppigere Festplatten. Bereits im März stellte Hitachi mit der **Deskstar 7K500** eine Serial-Ata-Festplatte mit einer Kapazität von gewaltigen 500 GByte vor. Seagate und Maxtor ziehen jetzt nach und kündigen ihrerseits Festplatten mit der gleichen Größe an. Sämtliche Modelle schaffen 7.200 Umdrehungen pro Minute. Der Preis wird jeweils bei etwa 400 Euro liegen. Wann genau die Geräte in Deutschland verfügbar sind, gaben die Hersteller noch nicht bekannt.

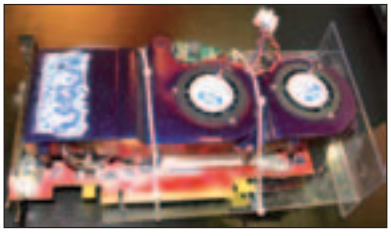


Hersteller: Seagate, Hitachi und Maxtor
Termin: 2. Halbjahr 2005

SAPPHIRE BLIZZARD RADEON X800 XT
MIT FLÜSSIGEM METALL GEKÜHLT

Der Grafikkarten-Hersteller Sapphire hat mit der **Blizzard Radeon X850 XT** und der **Blizzard Radeon X850 XT** die beiden ersten Karten angekündigt, die mit einem neuartigen Kühlsystem ausgerüstet sind, das von der amerikanischen Firma Nano Coolers entwickelt wurde. Statt Wasser fließt durch die Kühlleitungen flüssiges Metall, welches durch eine elektromagnetische Pumpe bewegt wird. Die edle Flüssigkeit soll deutlich besser kühlen als herkömmliche Wassersysteme. Ein weiterer Vorteil der Technologie: Karten mit dem Blizzard-Kühler sollen im Betrieb sehr leise sein. Die Produkte sind für PCI-Express ausgelegt; ein Preis ist noch nicht bekannt.

Hersteller: Sapphire | Termin: Juli 2005



D-LINK DGL-4300
W-LAN ROUTER FÜR GAMER

D-Link hat mit dem **DGL-4300** einen W-LAN-Router speziell für Spieler entwickelt. Das Gerät hat vier LAN- und einen W-LAN-Port, der die Daten mit bis zu 108 MBit pro Sekunde durch die Luft jagt. Neben der Kompatibilität zu den aktuellen Standards IEEE 802.11g/b sorgt ein im Hintergrund laufendes Tool namens GameFuel für eine möglichst effiziente Übertragung. Die Konfiguration des Geräts wird über einen Webbrowser vorgenommen. Der **DGL-4300** hat einen empfohlenen Verkaufspreis von knapp 200 Euro.



Hersteller: D-Link
Termin: erhältlich

HARDWARE-TICKER

Treiber

Apple mit Intel-Prozessoren
Apple, Hersteller des in Amerika weit verbreiteten Macintosh, wechselt in naher Zukunft den Prozessor: Statt einer PowerPC-CPU von IBM will man auf Intel-Prozessoren setzen. Das Macintosh-Betriebssystem ist schon seit einiger Zeit für beide Prozessorarten ausgelegt. Auf Nicht-Macs wird Mac OS aber nicht laufen.

Blu-ray nicht teurer als HD-DVD
Trotz eines aufwändigeren Herstellungsverfahrens wird ein Blu-ray-Rohling nicht teurer werden als andere gleich geartete Medien. Das hat die Blu-ray Disc Association bekannt gegeben. Der günstige Preis wird durch Optimierungen im Fertigungsprozess erreicht.

Pentium D 820 läuft nicht mit Nforce4
Der schwächste der neuen Multi-Core-Prozessoren von Intel, der Pentium D 820 mit 2,8 GHz, wird nicht vom Nforce4-Chipsatz unterstützt. Ein Grund dürfte darin liegen, dass nur die wenigsten Spieler ein leistungsstarkes Mainboard mit dem schwachen Prozessor koppeln werden.

Neuer Catalyst-Treiber von Ati
Ati hat eine neue Version seines Grafikkarten-Treibers veröffentlicht. Der Catalyst 5.6 eignet sich für sämtliche Radeon-Modelle. Die neue Software soll bestimmte Spiele wie Doom 3 deutlich beschleunigen. Außerdem werden nun auch einige Notebooks unterstützt. Den Treiber finden Sie natürlich auch auf unserer DVD.

KOPFSACHE
25 HEADSETS IM TEST

Kopfhörer, ob mit oder ohne Mikro, gehören **zu den boomenden Bereichen der Spiele-Hardware.** Wir haben uns die wichtigsten Modelle auf dem Markt genauer angehört.



Bei der Hardware geht es mitunter ähnlich zu wie bei den Spielen. Manche Genres, sprich Gerätekategorien, verschwinden langsam, andere erlangen mit der Zeit eine nicht für möglich gehaltene Popularität. Wer hätte vor ein paar Jahren schon geglaubt, dass die früher zur Pflichtausstattung gehörenden Joysticks praktisch vom Aussterben bedroht sind? Und wer dachte damals ernsthaft daran, dass Headsets eines Tages dermaßen beliebt sind?

Taktik-Shooter als treibende Kraft

Dass das Image eines Callcenter-Hilfsmittels längst überholt ist, liegt an mehreren miteinander verknüpften Entwicklungen. Da wäre zum einen das vehemente Aufkommen der LAN-Partys zu nennen. In einer Halle mit mehreren Hundert gleichzeitig spielenden Leuten ist ein Kopfhörer sprichwörtlich Pflicht. Zum anderen wäre da der Vormarsch von Online-fähigen Spielen, besonders im Taktik-Shooter-Bereich. Hier gehören (gesprochene) Anweisungen an Teammitglieder praktisch zum Spielprinzip, und die Programmierer machten sich die technischen Möglichkeiten von Headset samt Mikrofon und Spracheingabe natürlich bald zu Nutze.

Moderne Zeiten: 5.1 und USB

Eine weitere, davon unabhängige Entwicklung war das Vorpreschen von Surround-Sound am PC. Die Beliebtheit von 5.1-Systemen steigerte sich über die Jahre konstant. So war es nur eine Frage der Zeit, bis der Rundumklang auch von den Kopfhörern adaptiert wurde, zumal es ähnliche Konzepte im Hifi-Bereich schon länger gibt. Und als derzeit aktuellsten Trend gilt es schließlich noch USB-Modelle zu vermerken. Da immer mehr Spieler vorwiegend oder gar ausschließlich ihren Kopfhörer nutzen, wird für sie das sonst übliche Soundkarte-Boxen-Kabel-Gewirr eigentlich überflüssig. Also verpflanzten findige Entwickler kurzerhand einen Soundchip in ein kleines, ins Hörer-Kabel integrierte Kästchen und statteten das Ganze dann mit einem USB-Anschluss aus. Schließt man so ein Modell nun an den PC an, erkennt der Rechner das automatisch als Standard-Soundkarte und gibt fortan jeglichen Sound über den Kopfhörer aus.

In unserem Schwerpunkt wollen wir uns beiden grundsätzlichen Kategorien widmen: den Headsets, also Modellen mit integriertem Mikrofon, sowie den 5.1-Kopfhörern. Manche Hersteller vereinen beide Ansätze zu einer Art »Königsklasse«, den 5.1-Headsets. Hier ist seit seinem Erscheinen besonders das **Speedlink Medusa** unheimlich populär.

So haben wir getestet

Wie bei den Boxensystemen ist auch bei den Kopfhörern und Headsets die Klangqualität das ent-

ALLE **25 TESTKANDIDATEN** IM ÜBERBLICK

5.1-HEADSET		CA. PREIS
Hama 5.1 Vibra Headphone HS-600	5.1-Kopfhörer	45 Euro
Sharkoon Majestic 5.1	5.1-Headset	55 Euro
Sharkoon Cosmic 5.1	5.1-Headset	40 Euro
Speedlink Medusa 5.1	5.1-USB-Headset	70 Euro
Speedlink Medusa 5.1 USB	5.1-USB-Headset	85 Euro
Teac Powermax HP-10	5.1-Headset	40 Euro
Thrustmaster 5.1 Dolby Digital Headphone	5.1-Kopfhörer	125 Euro
Trust 751B 5.1 Silverline Headset	5.1-Kopfhörer	35 Euro
Zalman ZM-RS6F Theatre 6	5.1-Kopfhörer	35 Euro
STEREO-HEADSETS		**CA. PREIS**
Hama CS-408	Stereo-Headset	20 Euro
Hama CS-410 PC-Vibra-Headset	Stereo-Headset	25 Euro
Hama HS-65	Stereo-Headset	18 Euro
Logitech Precision PC Gaming Headset	Stereo-Headset	35 Euro
Plantronics Audio 90	Stereo-Headset	30 Euro
Plantronics Gamecom Pro1	Stereo-USB-Headset	80 Euro
Sennheiser PC 155	Stereo-USB-Headset	105 Euro
Sennheiser PC 160	Stereo-Headset	110 Euro
Sharkoon HS 20	Stereo-Headset	15 Euro
Speedlink Full Metal Headset	Stereo-Headset	25 Euro
Speedlink Keto2	Stereo-Headset	15 Euro
Speedlink Triton	Stereo-Headset	35 Euro
Terratec HeadSet Master 2	Stereo-Headset	15 Euro
Trust 630B Silverline Bass Headset	Stereo-Headset	30 Euro
Trust HS2200 Headset	Stereo-Headset	8 Euro
Trust 640U Silverline USB	Stereo-USB-Headset	25 Euro

scheidende Kriterium. Sie macht deshalb auch satte 60% der Gesamtbewertung aus. Dazu muss jeder Proband ein gemischtes Programm aus anspruchsvoller Musik, DVD-Filmen und natürlich aktuellen Spielen über sich ergehen lassen.

Neben den rein tonalen Qualitäten (hat der Bass genügend Volumen, kommen die Höhen schön seidig-zart?) spielen hier auch Präzision und eine ordentliche Stereoperspektive mit rein. Beides ist nötig, um bei 3D-Spielen Gegner und andere Geräuschquellen gut orten zu können. Bei 5.1-Systemen kommt entsprechend noch hinzu, wie gut der räumliche Eindruck ist – und der davon ausgehende Nutzen bei Spielen mit Surround-Unterstützung. Ebenfalls eine Rolle spielt die Qualität des Mikrofons. Wobei hier meist nur geringe Unterschiede auszumachen waren, außerdem hängt sie auch vom jeweiligen Spiel und der Verbindung ab.

Die drei restlichen Bewertungskriterien Tragekomfort (20%), Ausstattung (10%) und Verarbeitung (10%) sind praktisch selbsterklärend – Auffälligkeiten in einer dieser Disziplinen werden zudem im jeweiligen Text vermerkt.

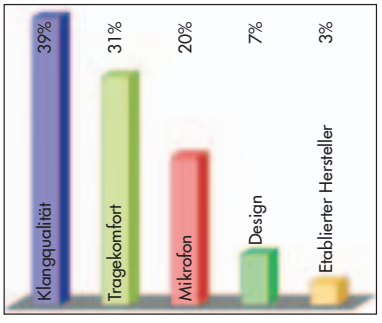
Michael Galuschka



Das Kommunikationssystem von **Battlefield 2** wurde konsequent auf Spracheingabe ausgelegt.

UMFRAGE

? Was ist Ihnen beim Kauf eines Headsets besonders wichtig?



Ergebnis: Die Klangqualität ist für unsere Leser das wichtigste Kriterium eines guten Headsets. Eine große Rolle spielen auch der Tragekomfort und ein vorhandenes Mikrofon.

Quelle: Umfrage unter über 1.000 Teilnehmern auf www.pcpowerplay.de (mehrere Antworten waren möglich)



SPEEDLINK MEDUSA 5.1



Der absolute **Verkaufsschlager** unter den 5.1-Sets: Ist er zu Recht so beliebt?

Hardware-Kategorie: Surround-Headset

Eine Empfehlung für das **Medusa**? Alles andere als eine Überraschung, schließlich hat sich das Speedlink-Teil fast schon den Status eines Headset-Klassikers erarbeitet. Doch trotz Award und prominent platziertem Halbseiten-Test: Es ist nicht so, dass das Medusa überragend abgeschnitten oder die Konkurrenz weggefegt hätte. Vielmehr profitiert das 5.1-Set von einer Kombination aus eigenen Vorzügen und dem insgesamt mäßigen Niveau des Testfeldes. Und auch davon, dass sich die beiden klanglichen Ausreißer von Sennheiser ihre Qualitäten mit einem happigen Aufschlag bezahlen lassen.

Besonders im Bereich der 5.1-Technik liegt bei den Headsets noch einiges im Argen. Da macht auch das **Medusa** keine Ausnahme, trotzdem ist es in dieser Disziplin quasi der Einäugige unter den Blinden: Schallquellen lassen sich im Raum passabel orten, wenngleich die Präzision nicht mit einem 5.1- oder EAX4-befeuerten stationären Boxenset vergleichbar ist. Immerhin beherrscht der Kopfhörer diese Disziplin besser als seine billigeren 5.1-Kontrahenten. Dazu gesellt sich ein gutes Mikrofon mit hoher Sprachverständlichkeit, die Ohrmuscheln in halboffener Bauweise schirmen Außengeräusche ausreichend ab. Zu den weiteren Trümpfen zählt der sehr gute Tragekomfort; trotz des hohen Gewichts kann man es den ganzen Tag ohne schmerzende Ohren aushalten.

Musik-Muffel

Für LAN-Parties ist das Gerät also erste Wahl. Warum wir vom Speedlink dennoch nicht einhellig begeistert sind, liegt an den tonalen Qualitäten. Die wuchtige Abstimmung, gepaart mit ordentlichen Pegelreserven, passt bei Spielen ganz gut. Als Hifi-Kopfhörer ist das Ding aber wenig brauchbar: Es klingt zu unausgewogen, der Musik fehlt es an Glanz, die Höhen wirken krächzig und lassen keinen rechten Spaß aufkommen. Zudem zeigte sich der Verstärker anfällig gegen Störeinflüsse von Handys. Dennoch ist das **Medusa** sicher nicht umsonst so beliebt: Als 5.1-Set unerreicht, leistet es sich lediglich als Hifi-Kopfhörer eine Schwäche.

Michael Galuschka

MEDUSA 5.1

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		70 Euro
Hersteller		Speedlink
Internet		www.speedlink.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	78
Tragekomfort	(20%)	83
Ausstattung	(10%)	87
Verarbeitung	(10%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 25 getesteten Headsets)

FAZIT

»Auch wenn die 5.1-Technik bei Kopfhörern wenig Vorteile bringt: Wenn es denn unbedingt ein Surround-Headset sein muss, ist das Medusa für Spieler nach wie vor erste Wahl.«

81

SHARKOON MAJESTIC 5.1



Hardware-Kategorie: Surround-Headset

Ordentliches Surround-Headset mit misslungenem **USB-Konzept**.

Als **Medusa**-Jäger tritt Sharkoon mit dem **Majestic 5.1** in den Ring. Und das zum Kampfpreis von 55 Euro – inklusive USB-Anschluss. Ein silbernes Kästchen beherbergt den Soundchip und steuert die Gesamtlautstärke; die weiter oben liegende, ins Kabel integrierte Fernbedienung regelt den Pegel für die einzelnen Kanäle. Zur Bassverstärkung hat das Majestic zudem noch eine Vibrationsfunktion eingebaut. Bei Bassimpulsen zittert der ganze Kopfhörer und soll dem Gehirn damit suggerieren, gerade einen donnernden Tiefbass zu vernehmen.

Keine Lust auf 3D

Ein genauer Blick in die Systemsteuerung zeigt, dass Sharkoons Konzept halbherzig wirkt. Denn für das **Majestic** wird lediglich ein allgemeiner Treiber für externe USB-Audiogeräte geladen. Deswegen kann es lediglich auf die Software-Variante von Microsofts DirectSound 3D zurückgreifen. Was bei Stereo-Headsets auch völlig ausreichend ist – nicht aber bei einem theoretisch spieletauglichen 5.1-System. Besteht ein Spiel für echten 3D-Sound auf entsprechenden Hardware-Support der Soundkarte, bleibt das **Majestic** außen vor und läuft nur in den 2D- beziehungsweise Pseudo-3D-Modi. Und das ist ein ganz schöner Klops, zumal das Headset an sich dem **Medusa** in Sachen Klangqualität und Tragekomfort durchaus auf den Fersen ist.

MAJESTIC 5.1

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		55 Euro
Hersteller		Sharkoon
Internet		www.sharkoon.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	68
Tragekomfort	(20%)	82
Ausstattung	(10%)	78
Verarbeitung	(10%)	82
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 9 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Ein ordentliches 5.1-USB-Headset mit sehr gutem Tragekomfort. Doch beim verbauten, in Spielen nicht Hardware-3D-fähigen Soundchip hat sich Sharkoon einen Lapsus geleistet.«

73

TRUST 751B 5.1 SILVERLINE HEADSET



Hardware-Kategorie: Surround-Headset

Komplett ausgestatteter 5.1-Kopfhörer zum absoluten **Kampfpreis**.

Ein ausgewachsenes 5.1-Kopfhörersystem für nur 35 Euro? Trust macht es beim **751B** möglich, ohne dafür auf den ersten Blick groß Kompromisse eingehen zu müssen. So wirkt das schwere, standfeste Kontrollkästchen sogar schicker und hochwertiger als bei der einschlägigen Konkurrenz. Per Sechskanal-Ausgang lässt sich der Sound zu einem Boxensystem durchschleifen, ein zusätzlicher Stereoeingang sorgt für Flexibilität. Alle wichtigen Kabel liegen in der Packung. Und dank Stummschalt-Knopf (Mute) muss man bei Unterbrechungen nicht jedes Mal den Kopfhörer abnehmen. Was man letztendlich aber doch tut, denn wegen des nicht perfekten Tragekomforts gönnt man seinen Ohren gerne hin und wieder eine Pause.

Standard-Soundqualität

Im Praxistest zeigt sich dann allerdings doch noch, woher der billige Wind weht. Der Raumeindruck ist bescheiden – typisch für 5.1-Systeme dieser Preisklasse. Ein wenig mehr Atmosphäre bringt das zwar, doch bei Online-Spielen hat man damit keinen wirklichen Vorteil gegenüber den Nur-Stereo-Nutzern. Und über die reine Klangqualität reden wir besser erst gar nicht groß; sie liegt im Bereich von Stereo-Hörern der 25-Euro-Preisklasse. Der Gegenwert fürs Geld ist durchaus da; die Frage nach dem Sinn solch billiger 5.1-Systeme stellt sich trotzdem.

751B 5.1 SILVERLINE HEADSET

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		35 Euro
Hersteller		Trust
Internet		www.trust.nl
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	56
Tragekomfort	(20%)	71
Ausstattung	(10%)	81
Verarbeitung	(10%)	74
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 8 (von 9 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Das 751B kann in Sachen Qualität zwar nicht zaubern, doch billiger bekommt man ein vernünftiges 5.1-Headsets nirgends. Zumal an der Ausstattung nicht groß gespart wurde.«

63

ZALMAN ZM-RS6F THEATRE 6



Hardware-Kategorie: Surround-Headset

Unter der ansehnlichen Zalman-Hülle steckt **minderwertige Technik**.

Täuschungsmanöver geglückt: Das wuchtige, in Anthrazit gehaltene Erscheinungsbild lässt zuerst auf einen ausgewachsenen Hifi-Kopfhörer schließen. Und das für nur knapp 40 Euro – in Wirklichkeit ist der **ZM-RS6F** dann auch »nur« ein auf Spiele ausgerichtetes 5.1-Modell. Für den Tragekomfort gibt es trotz des hohen Gewichts Bestnoten: Der Zalman sitzt wie angegossen, die Polster an den einklappbaren Ohrmuscheln und dem Bügel drücken auch nach längerer Zeit nicht.

Mehr Schein als Sein

Abgesehen von einem ordentlichen Maximalpegel war es das aber auch schon wieder mit den Vorzügen. So spendierte man dem Modell noch nicht einmal einen eigenen Lautstärkeregler – jede Änderung geschieht umständlich über Windows.

Das eigentliche Hauptmanko ist der grausame Klang. Im ersten Moment wirkt er halbwegs bassstark, was sich aber auf Dauer schlicht als dumpf erweist. Dazu gesellen sich hohle Mitten, was dem Ganzen einen Hauch von Telefongequäke verleiht. Kaum besser sieht es mit der Ortbarkeit aus. Obwohl man die einzelnen Lautsprecherchassis pro Ohrmuschel extra weit auseinander gesetzt hat (deshalb auch die längliche Form), ist von einem räumlichen Klangeindruck wenig zu spüren. Trotz der nur 40 Euro raten wir von diesem Kopfhörer ab.

ZM-RS6F THEATRE 6

Typ		Surround-Headset
ca. Preis		40 Euro
Hersteller		Zalman
Internet		www.zalman.co.kr
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	41
Tragekomfort	(20%)	84
Ausstattung	(10%)	62
Verarbeitung	(10%)	76
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 9 (von 9 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Zalman, bleib bei deinen Lüftern: Das RS6F sieht gut aus, ist gut verarbeitet, sitzt gut auf dem Kopf – und klingt absolut grausam. So ist es nicht mal die günstigen 40 Euro wert.«

56

SENNHEISER PC 160



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Das mit Abstand am **besten klingende** Headset gesamten Testfelds.

Sennheiser fährt klar auf der Understatement-Schiene: Das **PC 160** sieht sehr unscheinbar aus – trotz der ganz guten Verarbeitung so unscheinbar, dass es leicht mit typischen 30-Euro-Modellen verwechselt werden kann. Dabei kostet es fast das Vierfache – rund 110 Euro sind für ein Stereo-Headset jede Menge Holz. Selbst gegenüber dem bisherigen Spitzenmodell **PC 150** beträgt der Unterschied deutliche 50 Euro. Im Vergleich zum Bruder punktet das 160er mit größeren Ohrpolstern und einem auf Dauer besseren Tragekomfort.

Klangwolke 7

Auf technische Gimmicks verzichtet das **PC 160** komplett – es soll einfach nur möglichst guten Sound vermitteln. Ein hehres Ziel, das allerdings locker erreicht wurde. Wie kein anderes Modell klingt es eben nicht wie ein typisches PC-Headset, sondern vielmehr wie ein richtiger Hifi-Kopfhörer. Damit machen Musik und Spiele gleichermaßen viel Spaß, zumal es auch in Disziplinen wie Präzision und Ortbarkeit glänzt. Verdientermaßen ergattert das PC 160 somit unseren Sound-Award. Dennoch finden wir, dass 110 Euro für ein Headset viel zu viel Geld ist; das sollte sich schon für unter 100 Euro machen lassen. Übrigens gibt es vom **PC 160** noch eine Special Edition mit Branding des SK-Clans sowie eine USB-Variante namens **PC 165**.

PC 160		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		110 Euro
Hersteller		Sennheiser
Internet		www.sennheiser.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	88
Tragekomfort	(20%)	79
Ausstattung	(10%)	74
Verarbeitung	(10%)	82
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 16 getesteten Stereo-Headsets)
FAZIT		

»In Sachen Klangqualität macht dem Sennheiser PC 160 so schnell keiner was vor. Happige 110 Euro sind, bei aller Qualität, für ein simples Stereo-Headset dennoch überzogen.«

84

SENNHEISER PC 155



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Verwandlungskünstler: Das PC 155 bietet gleich beide Anschlussarten.

Beim **PC 155** handelt es sich um die USB-Variante des arrivierten **PC 150**-Headsets. Genauer gesagt um ein **PC 150**, an das zusätzlich eine Verlängerung mit integriertem Soundchip und USB-Buchse gesteckt wurde. Eine tolle Idee: Während sich andere USB-Headsets wenig flexibel geben, können Sie das PC 155 wahlweise auch ganz herkömmlich analog an eine bereits vorhandene Soundkarte anschließen. Eine weniger tolle Idee ist der gesalzene Aufpreis von rund 40 bis 50 Euro – das sind ein bisschen Kabel und ein billiger Soundchip wirklich nicht wert.

Vizekönig im Klangreich

Gespannt waren wir nach der tollen Vorstellung des **PC 160** auf den Klangcheck. Und in der Tat: Speziell bei Musik wurde das **PC 150** nur vom Stallkollegen geschlagen. Souverän und kraftvoll spielt sich das Kombi-Headset durch's Material; eine Gabe, die es auch beim anschließenden Spieletest in viele Soundpunkte ummünzen kann. Allerdings wird der Kopfhörer bei höheren Pegeln schrill bis aufdringlich, wodurch man die Lautstärke bald freiwillig wieder zurückdreht. Eine dennoch sehr gute Vorstellung für sehr viel Geld: Die Preis-Leistungs-Analyse fällt beim **PC 155** nicht übertrieben positiv aus. Wer USB nicht unbedingt braucht, sollte deshalb einfach das **PC 150** nehmen.

PC 155		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		105 Euro
Hersteller		Sennheiser
Internet		www.sennheiser.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	79
Tragekomfort	(20%)	77
Ausstattung	(10%)	81
Verarbeitung	(10%)	81
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 16 getesteten Stereo-Headsets)
FAZIT		

»Der kleine, tolle Kniff mit der abziehbaren USB-Verbindung macht das PC 155 universell einsetzbar wie kein zweites Headset. Dennoch verlangt Sennheiser auch hier zu viel Geld.«

79

PLANTRONICS AUDIO 90



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Der **Headset-Klassiker** ist auch heute noch voll auf der Höhe der Zeit.

Wie das Speedlink Medusa gehört auch das **Audio 90** von Headset-Spezialist Plantronics zu den bekannten Klassikern. Und das trotz – oder gerade wegen – des eher schlichten Konzepts: Das **Audio 90** präsentiert sich als typisches Stereo-Headset ganz ohne Schnickschnack. Die superweichen Polster der mittelgroßen Ohrmuscheln sorgen für ein auch auf Dauer angenehmes Tragegefühl, wenngleich man durch die sanfte Auflage immer wieder mal das Gefühl verspürt, der Hörer würde gleich verrutschen. Das Mikrofon ist gut einstellbar, bei der Bedienung nervt lediglich die nicht entzifferbare Beschriftung des Lautstärkereglers, in welche Richtung man leiser oder lauter stellt.

Unser Preis-Leistungs-Tipp

Bis auf ein vernehmbares Grundrauschen zeigt sich das **Audio 90** im Hörtest von seiner guten Seite. Anfangs wirkt die Vorstellung eher dünn und unspektakulär, was sich bei längeren Sessions aber zunehmend positiv bemerkbar macht, da es nie lästig wird. Dass aber auch untenrum was geht, zeigt sich beim Spieleeinsatz: Wuchtige Bässe bringt das Plantronics satt rüber, ohne groß zu verzerren oder Nebengeräusche zu produzieren. In der 30-Euro-Klasse gehört das **Audio 90** damit klar zu den Empfehlungen – den Klassiker-Status und zudem unseren Preis-Tipp hat es sich redlich verdient.

AUDIO 90		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Plantronics
Internet		ww.plantronics.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	71
Tragekomfort	(20%)	70
Ausstattung	(10%)	72
Verarbeitung	(10%)	80
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 3 (von 16 getesteten Stereo-Headsets)
FAZIT		

»Das Audio 90 zeigt eine rundum gute Vorstellung und bleibt dabei mit 30 Euro in einem angenehm niedrigen Kostenrahmen. In Sachen Preis-Leistung eines der besten überhaupt«

71

HAMA CS-410



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Preisgünstige **Wuchtbrumme** mit technischen Tricks im Bassbereich.

Für gerade mal 25 Euro gehört das **Hama CS-410** zu den größten und wuchtigsten Geräten des gesamten Testfeldes. Die Ohrmuscheln umschließen auch größere Lauscher komplett, Störgeräusche von außen werden dadurch ganz ordentlich rausgefiltert. Als Besonderheit ist im Kabel ein kleines Kästchen integriert. Das beherbergt trotz seines Aussehens zur Abwechslung mal keine USB-Soundkarte, sondern die Steuerung für den Vibra-Bass. Dazu sind zwei AAA-Batterien nötig, die nicht beiliegen – das macht Trust beim **630B** besser. Wie bereits beim **Majestic** erwähnt, soll durch die Vibrationen die Illusion von wummernden Tiefbass-Schlägen entstehen. Bis hin zu mittleren Lautstärken und der Kästchen-Einstellung »normal« klappt das auch leidlich gut, darüber und in der »Max«-Position zittern einfach nur die Ohrläppchen unangenehm.

Dumpfer Geselle

Wenn für 25 Euro dermaßen üppig Material verbaut wird, darf man vom Klangerlebnis nicht mehr viel erwarten. Das **CS-410** behauptet sich aber ganz ordentlich: Es klingt tendenziell dumpf und mit brummeligem Bass, von der Qualität eines **Audio 90** ist es doch ein Stück entfernt. Für feinfühligen Musikgenuss eignet es sich damit nicht, wer aber zum Beispiel bei seinen Spielen gerne mal den Pegel hochdreht, ist mit dem Hama ganz gut beraten.

CS-410		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		25 Euro
Hersteller		Hama
Internet		www.hama.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	57
Tragekomfort	(20%)	74
Ausstattung	(10%)	70
Verarbeitung	(10%)	70
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 6 (von 16 getesteten Stereo-Headsets)
FAZIT		

»In dieser Preisklasse macht Vibra-Bass durchaus Sinn, wie das grundsätzlich bieder klingende CS-410 zeigt. Ansonsten bietet das Headset vor allem üppige Ausmaße zum schmalen Preis.«

63

LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Ein ebenso seltsames wie misslungenes **Tragekonzept** drückt die Wertung.

Mit einer Nackenbügel-Konstruktion wartet Logitechs **Precision PC Gaming Headset** auf. Die ging allerdings daneben: Der ungepolsterte Henkel drückt wahlweise entweder am Kopf, oder man hat ständig das Gefühl, der Hörer würde gleich von den Ohren rutschen. Ein weiterer Fauxpas ist der viel zu kurze Mikrofonarm, der sich zwar stufenlos drehen, aber nicht in der Länge verstellen lässt. Dadurch hängt das Mikro selbst mitten auf der Backe, man sollte dementsprechend ein wenig lauter reden.

Schön Abstand halten

Doch es gibt auch positives zum **Gaming Headset** zu vermelden: Die Lautstärkeregelung am Kabel gehört zu den am bequemsten bedienbaren im Testfeld, das Grundrauschen der Kopfhörer ist recht niedrig. Trotz der wuchtigen Erscheinung umschließt das Headset nicht die Ohren. Seine äußere Polsterung dient erstens dem Komfort und zweitens als eine Art Abstandhalter – die eigentlichen Lautsprecher liegen dadurch nicht direkt auf dem Gehörgang auf. Durch den Praxistest mogelt sich das Logitech ohne große Auffälligkeiten. Zwar muss es den typischen Headset-Krankheiten »schwacher Bass« und »aufdringliche Höhen« Tribut zollen, als klangtechnischer Totalausfall entpuppt es sich aber nicht. Rund 35 Euro müssen Sie auf den Tisch legen – angesichts der Qualitäten zu teuer.

PRECISION PC GAMING HEADSET		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		35 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	64
Tragekomfort	(20%)	40
Ausstattung	(10%)	68
Verarbeitung	(10%)	81
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 8 (von 16 getesteten Stereo-Headsets)
FAZIT		

»Das Logitech will anders sein – und setzt sich mit seinem Bügelkonzept voll in die Nesseln. Die restlichen Qualitäten reichen von durchschnittlich bis unspektakulär.«

61

TERRATEC HEADSET MASTER 2



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

Terratecs **Bügelwinzling** erfüllt gerade so die Mindestansprüche.

Woher der mit rund 15 Euro niedrige Preis des **HeadSet Master 2** kommt, erkennt man auf den ersten Blick. Gespart wurde vor allem am Material: Zwei kleine Hörer, verbunden durch einen Nackenbügel, der ebenso wie das Mikrofon im Spaghettidesign daherkommt – das war's auch schon. Der ordentliche Tragekomfort profitiert vor allem vom mit rund 60 Gramm sehr niedrigen Gewicht des Geräts. Das Mikrofon ist ganz gut einstellbar, die Kabellänge mit 2,40 Meter ausreichend dimensioniert. Allerdings befindet sich der integrierte Lautstärkeregler etwas zu nah am Headset und hängt deshalb grundsätzlich in der Luft.

Mangelnder Orientierungssinn

Im Praxischeck schlägt sich der Winzling wacker. Mikrofon und Lautsprecher erreichen preisklassenbezogen passable Leistungen. Allerdings liegen die Hörer nur unzureichend an den Ohren an – besonders im Bassbereich verflüchtigt sich ein Teil der Klangkulisse deshalb einfach in die Umgebung. Bei niedrigen und mittleren Lautstärken ist das Terratec aber zumindest kein Qual für die Lauscher. Da mangels Präzision die Ortbarkeit von Geräuschen unbefriedigend ausfällt, raten wir vom Einsatz bei dafür sensiblen Spielen wie **Counter-Strike** eher ab. Seine Stärken liegen ganz klar in seiner Mobilität, etwa als Laptop-Headset.

HEADSET MASTER 2		
Typ		Stereo-Headset
ca. Preis		15 Euro
Hersteller		Terratec
Internet		www.terratec.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	48
Tragekomfort	(20%)	62
Ausstattung	(10%)	44
Verarbeitung	(10%)	66
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 14 (von 16 getesteten Stereo-Headsets)
FAZIT		

»Gegen größere Headsets hat das Terratec keine Chance, zumal es auch für 15 Euro bessere Alternativen gibt. Die Stärke des HeadSet Masters liegt ganz klar in seiner Mobilität.«

52

RESTEPLATTE
15 WEITERE HEADSETS IM KURZTEST

Dass die folgenden 15 Modelle nur in Kurzform getestet und erwähnt werden, hat mehrere Gründe: Manche sind einfach nicht gut genug oder schlicht nur wenig interessant. Andere wiederum ähneln stark einem bereits ausführlich beschriebenen Modell oder wurden gar schon in einer früheren Ausgabe getestet. In der großen Tabelle auf den nächsten zwei Seiten sind aber auch sie mit allen wichtigen Daten und technischen Details vertreten.

5.1-HEADSETS

Auf dem Papier ist das **Speedlink Medusa 5.1 USB** der Chef im Ring: Gleichzeitig Surround-Sound und eine integrierte USB-Soundkarte bietet sonst nur noch Sharkoon. Das Kabelgewirr des normalen **Medusa** fällt weg, allerdings auch ein Stück Klangqualität und vor allem Räumlichkeit: Der **C-Media**-Chip kann mit einer **Audigy 2 ZS** bei weitem nicht mithalten. Zwei Geräte um die 40 Euro komplettieren schließlich das Angebot an 5.1-Headsets: Teacs **Powermax HP-10** hatten wir bereits in der April-Ausgabe getestet. Es punktet mit ordentlicher Ausstattung und passablen Qualitäten zum vergleichsweise günstigen Preis. Auf einem insgesamt ähnlichen Niveau spielt das kleinere Sharkoon-5.1-System namens **Cosmic**. Hier fällt allerdings auf, dass der Surround-Charakter meist eher theoretischer Natur ist – von echtem 3D-Sound ist kaum etwas zu hören.



Teac HP-10: gut ausgestattetes 5.1-Headset mit attraktivem Preis-Leistungs-Verhältnis.

5.1-KOPFHÖRER

Recht klein ist das übrige Feld an mikrofonlosen 5.1-Kopfhörern. Hamas **5.1 Vibra Headphone HS-600** entpuppt sich als typische, zu den Konkurrenten von Teac (**HP-10**) und Trust (**751B**) fast identische Taiwan-Ware. Dem **HS-600** gelingt eine durchaus passable Darbietung, allerdings ist das **HP-10** besser ausgestattet, das **751B** wiederum immerhin rund 10 Euro billiger.

Fast schon ein Exot: Das in der Mai-Ausgabe getestete **Thrustmaster T510** wurde vor allem für Filme konzipiert. Der enthaltene Decoder verarbeitet sowohl Dolby-Digital- als auch Dolby-Pro-Logic-2-Daten und setzt sie akkurat in Dolby Headphone um. Das klingt gut, ist aber für den Spieleeinsatz nur begrenzt zu gebrauchen und dafür mit rund 125 Euro viel zu teuer.

STEREO-USB-HEADSETS

Das große **Trust 640U Silverline USB** sieht schick aus und kostet trotz USB-Anschluss nur schmale 25 Euro. Und allein damit hat es schon seine Existenzberechtigung, auch wenn die tatsächlichen Qualitäten ebenso schmal ausfallen wie der Preis: Der Tragekomfort geht noch als mittelmäßig durch; doch der dünne, spitze Sound liegt mit am unteren Ende aller Testmuster.

Das **Gamecom Pro1** (Test in Ausgabe April 2005) gehört nicht zu den Glanzleistungen von Plantronics. Das Headset klingt zwar ganz annehmbar, tendenziell aber entweder zu dünn und spitz oder mit aktivierter Bassanhebung zu dicklich. Mit 80 Euro ist es jedenfalls ziemlich überteuert.

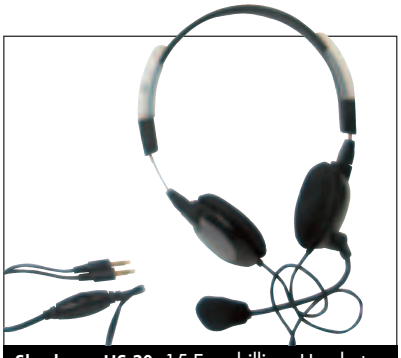


Trust 640U Silverline: groß, billig und mit USB-Anschluss ausgestattet.

STEREO-HEADSETS

Noch kein Ende in Sicht: Weitere acht »normale« Stereo-Headsets hatten wir zum Test in der Redaktion. Das preislich untere Ende markiert mit schlappen 8 Euro das **Trust HS-2200**. Optisch ist es praktisch identisch zum Terratec-Modell, bei der Klangqualität merkt man jedoch, warum es nur halb so viel kostet: Mehr als bessere Telefonqualität kommt nicht raus. Selbst wenn es billig sein soll, geht man da lieber eine Klasse höher und gibt rund 15 Euro für ein **Speedlink Keto2** oder **Sharkoon HS 20** aus. Beide sind mit ihren kleinen Hörern typische Vertreter dieser Preisklasse und klingen gerade noch akzeptabel. Welten trennen sie hingegen im Tragekomfort: Das **Keto2** liegt grausam schlecht, das **HS 20** überraschend gut am Kopf an.

Zwischen 20 und 35 Euro drängen sich gleich etliche Headsets ohne große Besonderheiten. Hama probiert es bei seinen **CS-408** und **HS-65** mit schierer Größe. Speziell das **HS-65** erinnert an teure, ausgewachsene Hifi-Kopfhörer, kostet dabei aber läppische 18 Euro. Doch dafür liegt es auch erstaunlich schlecht an den Ohren an und liefert einen bestenfalls als erträglich zu bezeichnenden Klangteppich. Das **CS-408** kann beides besser: Es trägt sich auch über längere Sitzungen hinweg recht bequem und klingt halbwegs passabel.



Sharkoon HS 20: 15 Euro billiges Headset mit überraschend gutem Tragekomfort.

Weiter die Preisleiter nach oben geht es mit dem knapp 25 Euro teuren **Speedlink Full Metal Headset**, das dem Namen entsprechend vor allem auf eine edle Metalloptik setzt. Mit seinen durchschnittlichen Qualitäten sticht es ebenso wenig aus der Masse heraus wie sein Markenkollege **Triton**. Das beispielhaft schnörkellose Headset gehört mit 35 Euro schon zur gehobeneren Preisklasse und trifft dort auf die Konkurrenten von Logitech und Plantronics. Ersteren kann es schlagen, am Plantronics kommt es jedoch nicht vorbei.

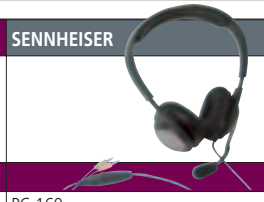
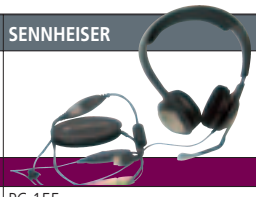
Und zu guter Letzt hätten wir noch das **Trust 630B Silverline Bass Headset**. Es passt in Sachen Größe, Verarbeitung und spontan billiger Anmutung eigentlich in die 15-Euro-Klasse, kostet aber satte 30. Nicht zuletzt wegen der per USB oder Batterien gespeisten Vibrationsmotoren, die dem Gehirn die Illusion von Tiefbass vermitteln sollen. Das entfaltet bei mittleren Schallpegeln durchaus seine Wirkung, wobei sich das **630B** mit seinem guten Tragekomfort und akzeptablen Klang überhaupt recht achtbar hält und damit zu den positiven Überraschungen im großen 25er-Feld zählt.

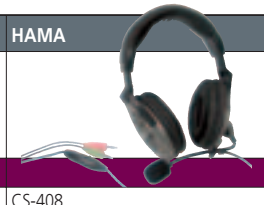
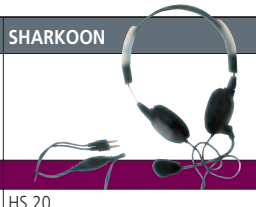
Michael Galuschka



Speedlink Triton: gehobenes Mittelfeld – sowohl preislich als auch qualitativ.

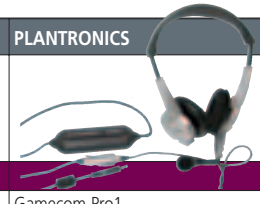
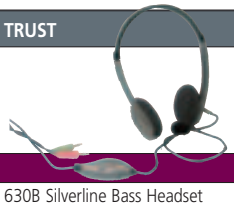
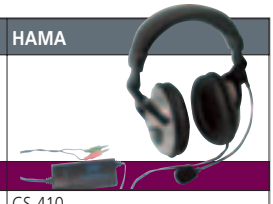
	SPEEDLINK	SPEEDLINK	THRUSTMASTER	SHARKOON
				
ALLGEMEIN				
Name	Medusa 5.1	Medusa 5.1 USB	T510	Majestic 5.1
ca. Preis	70 Euro	85 Euro	125 Euro	55 Euro
Homepage	www.speedlink.de	www.speedlink.de	www.thrustmaster.de	www.sharkoon.de
TECHNIK	Surround-Headset	Surround-Headset	Surround-Headset	Surround-Headset
Anschlüsse	Line-Out/Rear/Center/Mikrofon	USB	Line-Out/SPDIF	USB
Kabellänge	3,85 m	2,30 m	3,60 m	3,40 m
Gewicht	465 g	418 g	436 g	498 g
BEWERTUNG				
Klangtest (60%)	**78**	**75**	**73**	**68**
Tragekomfort (20%)	**83**	**83**	**80**	**82**
Ausstattung (10%)	**87**	**85**	**82**	**78**
Verarbeitung (10%)	**80**	**82**	**72**	**82**
GESAMT	**81**	**78**	**75**	**73**
Preis/Leistung	**gut**	**befriedigend**	**befriedigend**	**befriedigend**

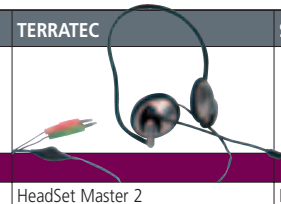
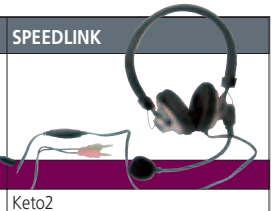
	ZALMAN	SENNHEISER	SENNHEISER	PLANTRONICS
				
ALLGEMEIN				
Name	ZM-RS6F Theatre 6	PC 160	PC 155	Audio 90
ca. Preis	40 Euro	110 Euro	105 Euro	30 Euro
Homepage	www.zalman.co.kr	www.sennheiser.de	www.sennheiser.de	www.plantronics.de
TECHNIK	Surround-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset
Anschlüsse	Line-Out/Rear/Center	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon/USB	Line-Out/Mikrofon
Kabellänge	3,15 m	3,05 m	3,55/3,05 m (USB/analog)	3,00 m
Gewicht	366 g	208 g	247 g	185 g
BEWERTUNG				
Klangtest (60%)	**41**	**88**	**79**	**71**
Tragekomfort (20%)	**84**	**79**	**77**	**70**
Ausstattung (10%)	**62**	**74**	**81**	**72**
Verarbeitung (10%)	**76**	**82**	**81**	**80**
GESAMT	**56**	**84**	**79**	**71**
Preis/Leistung	**mangelhaft**	**befriedigend**	**befriedigend**	**sehr gut**

	LOGITECH	HAMA	SHARKOON	SPEEDLINK
				
ALLGEMEIN				
Name	Precision PC Gaming Headset	CS-408	HS 20	Full Metal Headset
ca. Preis	35 Euro	20 Euro	15 Euro	25 Euro
Homepage	www.logitech.de	www.hama.de	www.sharkoon.de	www.speedlink.de
TECHNIK	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset
Anschlüsse	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon
Kabellänge	2,65 m	2,05 m	1,90 m	2,35 m
Gewicht	179 g	232 g	119 g	309 g
BEWERTUNG				
Klangtest (60%)	**64**	**52**	**51**	**53**
Tragekomfort (20%)	**40**	**70**	**78**	**69**
Ausstattung (10%)	**68**	**54**	**52**	**64**
Verarbeitung (10%)	**81**	**70**	**63**	**63**
GESAMT	**61**	**58**	**58**	**58**
Preis/Leistung	**ausreichend**	**befriedigend**	**gut**	**ausreichend**

■ 5.1-Headsets ■ Stereo-Headsets

	SHARKOON	TEAC	HAMA	TRUST
				
ALLGEMEIN				
Name	Cosmic 5.1	Powermax HP-10	5.1 Vibra Headphone HS-600	751B 5.1 Silverline Headset
ca. Preis	40 Euro	40 Euro	45 Euro	35 Euro
Homepage	www.sharkoon.de	www.teac.de	www.hama.de	www.trust.nl
TECHNIK	Surround-Headset	Surround-Headset	Surround-Headset	Surround-Headset
Anschlüsse	Line-Out/Rear/Center/Mikrofon	Line-Out/Rear/Center/Mikrofon	Line-Out/Rear/Center/Mikrofon	Line-Out/Rear/Center/Mikrofon
Kabellänge	3,95 m	2,80 m	2,45 m	2,45 m
Gewicht	493 g	395 g	309 g	318 g
BEWERTUNG				
Klangtest (60%)	**66**	**64**	**58**	**56**
Tragekomfort (20%)	**82**	**72**	**73**	**71**
Ausstattung (10%)	**72**	**84**	**68**	**81**
Verarbeitung (10%)	**70**	**72**	**64**	**74**
GESAMT	**70**	**69**	**64**	**63**
Preis/Leistung	**gut**	**gut**	**befriedigend**	**gut**

	SPEEDLINK	PLANTRONICS	TRUST	HAMA
				
ALLGEMEIN				
Name	Triton	Gamecom Pro1	630B Silverline Bass Headset	CS-410
ca. Preis	35 Euro	80 Euro	30 Euro	25 Euro
Homepage	www.speedlink.de	www.plantronics.de	www.trust.nl	www.hama.de
TECHNIK	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset
Anschlüsse	Line-Out/Mikrofon	USB	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon
Kabellänge	2,05 m	3,15 m	2,60 m	2,60 m
Gewicht	336 g	264 g	299 g	397 g
BEWERTUNG				
Klangtest (60%)	**67**	**65**	**59**	**57**
Tragekomfort (20%)	**75**	**70**	**69**	**74**
Ausstattung (10%)	**71**	**74**	**73**	**70**
Verarbeitung (10%)	**71**	**80**	**70**	**70**
GESAMT	**69**	**68**	**64**	**63**
Preis/Leistung	**befriedigend**	**mangelhaft**	**gut**	**gut**

	TRUST	HAMA	TERRATEC	SPEEDLINK
				
ALLGEMEIN				
Name	640U Silverline USB	HS-65	HeadSet Master 2	Keto2
ca. Preis	25 Euro	18 Euro	15 Euro	15 Euro
Homepage	www.trust.nl	www.hama.de	www.terratec.de	www.speedlink.de
TECHNIK	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset	Stereo-Headset
Anschlüsse	USB	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon	Line-Out/Mikrofon
Kabellänge	1,90 m	2,75 m	2,35 m	2,40 m
Gewicht	320 g	265 g	63 g	148 g
BEWERTUNG				
Klangtest (60%)	**46**	**45**	**48**	**50**
Tragekomfort (20%)	**66**	**68**	**62**	**43**
Ausstattung (10%)	**71**	**58**	**44**	**62**
Verarbeitung (10%)	**73**	**72**	**66**	**63**
GESAMT	**55**	**54**	**52**	**51**
Preis/Leistung	**befriedigend**	**befriedigend**	**ausreichend**	**ausreichend**

RAM-RATGEBER

SD-RAM, ECC-RAM, DDR2-RAM – **nicht nur PC-Einsteiger haben Schwierigkeiten, sich den Weg durch den unübersichtlichen Speicherdschungel zu bahnen**. Mit unserem RAM-Ratgeber bewahren wir Sie vor Fehlkäufen und klären, welches RAM zu welcher Plattform passt. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie die Riegel korrekt einbauen.

Egal ob 2,5 oder 4,0 GHz: Ohne ausreichend Arbeitsspeicher wird auch der schnellste Prozessor zur lahmen Krücke. Windows XP und moderne Spiele wie **Battlefield 2** sind eben echte Speicherfresser. Wer hier an der falschen Stelle spart, erlebt beim Arbeiten und Spielen sein blaues Wunder. Ist ungenügend Arbeitsspeicher vorhanden, muss der Rechner häufiger die im Vergleich wesentlich langsamere Festplatte bemühen, um die für Berechnungen notwendigen Daten zwischenzulagern – unter anderem erhöhen sich dadurch die Ladezeiten dramatisch, der Spielfluss stockt immer wieder, und das ganze Spielerlebnis verkommt zum frustrierenden Daumenkino.

Daher gehören die RAM-Riegel auch zu den wichtigsten Komponenten, wenn es ums Aufrüsten geht. Doch welches RAM nehmen? Auf den ersten Blick gibt wegen der unterschiedlichen Chipsätze und Prozessoren eine undurchschaubare Vielfalt an unterschiedlichen Arten, Taktungen und Kombinationsmöglichkeiten. Im Folgenden erläutern wir die wichtigsten Unterschiede zwischen den beiden gebräuchlichsten Modulen und zeigen, für welche Mainboard-Typen sie sich eignen.

AMD gegen Intel, DDR gegen DDR2

Die beiden wichtigsten Prozessorhersteller im PC-Bereich setzen mittlerweile auf unterschiedliche Speicher-Technologien. AMD benutzt seit mehreren Jahren **DDR**-RAM. Es ist nicht abzusehen, dass sich daran in Zukunft etwas ändern sollte – auch die neuesten Athlon64-Prozessoren geben sich mit dem älteren Speicher zufrieden. Intel hingegen hat mit dem Sockel 775 den moderneren **DDR2**-Speicher eingeführt. Der ist – wie oft irrtümlich angenommen – nicht etwa grundsätzlich schneller als der Vorgänger, in der Praxis aber höher getaktet. Außerdem zeichnet er sich aber durch einen gesunkenen Energieverbrauch aus. Trotz einiger Alternativen (siehe Kasten) sind **DDR**- und **DDR2**-Speicher nach wie vor die Standard-Speichertypen.

Wichtig: Durch die unterschiedliche Bauweise der Module sind **DDR** und **DDR2** nicht kompatibel zueinander. Es gibt zwar einige Mainboards (etwa von Gigabyte), die Slots für beide Arten auf der Platine haben, ein gleichzeitiger Betrieb von **DDR**- und **DDR2**-Riegeln auf einer Platine ist aber technisch nicht vorgesehen und daher unmöglich.

DDR-RAM

DDR (manchmal auch als **DDR SD**-RAM bezeichnet) steht nicht für Deutsche Demokratische Republik, sondern für Double Data Rate (dt. »doppelte Datendurchsatzrate«) und ist der bekannteste Speicherbaustein. Wie eingangs erwähnt, taucht diese Speicherart am häufigsten in Verbindung mit Mainboards mit AMD-Prozessor auf: Sockel A, Sockel 754, Sockel 939 und Sockel 940. Sie kommt auch bei älteren Intel-Prozessoren wie dem Pentium 3 und dem Celeron zum Einsatz (Sockel 370, Sockel 478).Der wichtigste Unterschied zwischen den einzelnen Modulen liegt neben der Größe in der Taktrate. Unsinnigerweise haben sich zwei Bezeichnungen für jeweils eine Taktrate eingebürgert. Grundsätzlich gilt:

PC2100 entspricht DDR266 MHz
PC2700 entspricht DDR333 MHz
PC3200 entspricht DDR400 MHz
PC3500 entspricht DDR433 MHz
PC3700 entspricht DDR466 MHz
PC4000 entspricht DDR500 MHz
PC4400 entspricht DDR550 MHz
PC4800 entspricht DDR600 MHz
PC5000 entspricht DDR625 MHz

Trotz dieser Vielfalt hat sich in der Praxis **DDR400**-Speicher etabliert. In erster Linie setzen nur übertaktungsfreudige PC-Besitzer die teureren und leistungsfähigeren Module ein.

DDR2-RAM

DDR2-RAM ist eine Weiterentwicklung des **DDR**-Standards. Er kommt ausschließlich auf Mainboards mit Chipsätzen für Intel-Prozessoren zum Einsatz. Darunter fallen die Plattformen Sockel 479M, Sockel 607 und Sockel 775. Auch bei **DDR2** gibt es unterschiedliche Taktraten, die ebenfalls zwei Bezeichnungen haben:

PC2-4200 (früher: PC2-4300) entspricht DDR2-533 MHz
PC2-5300 (früher: PC2-5400) entspricht DDR2-677 MHz
PC2-6000 entspricht DDR2-750 MHz
PC2-6400 entspricht DDR2-800 MHz

Wie bei **DDR** gibt es mit **DDR2-533** auch hier einen Quasi-Standard, der auf den meisten Mainboards zum Einsatz kommt.

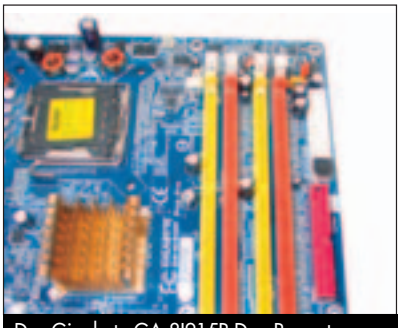
Die Megahertz-Angabe ist sowohl bei **DDR** als auch bei **DDR2** übrigens ungleich der tatsächlichen Taktrate. Sie kennzeichnet nur die durch die doppelte Datendurchsatzrate theoretisch mögliche Taktzahl. In Wahrheit werden die Chips jeweils mit einer um die Hälfte reduzierten Taktrate angesprochen. Beispiel: **DDR400**-Bausteine werden normalerweise mit 200 MHz getaktet.

Welcher Takt ist der richtige?

Im Grunde kann auf jedem Mainboard mit **DDR**- oder **DDR2**-Support auch jeder beliebige **DDR**- oder **DDR2**-Riegel eingesetzt werden – unabhängig von der Taktung. Sämtliche Chips sind abwärtskompatibel. Es kommt ganz auf das Mainboard an, ob Sie die volle Taktung ausfahren können. Falls die Hauptplatine die gewünschte Taktrate unterstützt, wird die Einstellung über das Bios des Rechners vorgenommen. Manche Versionen erlauben es dem User nicht, manuell die Taktung zu verstellen. Sie sollten also vor dem Kauf eines extravaganten PC5000-Riegels die Anleitung Ihres Mainboards konsultieren, oder probeweise im Bios nachschauen, ob die Option bei Ihnen verfügbar ist. Wie Sie sich im Bios zurechtfinden, lesen Sie am Besten im Bios-Special in unserer Mai-Ausgabe nach.

Welche Kombination ist die richtige?

Sie sollten nur gleich getaktete Riegel miteinander kombinieren. Ein 256 MByte großes RAM-Modul



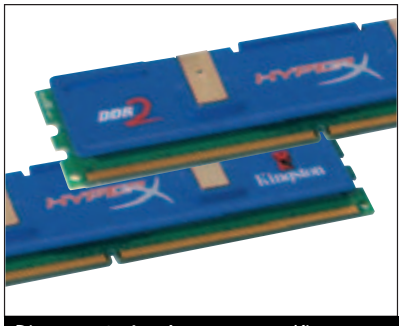
Das Gigabyte GA-8I915P Duo Pro unterstützt **DDR- oder DDR2-RAM**.



Ein DDR-Markenriegel von Corsair. DDR ist die am **weitesten verbreitete** Speicherart.

WAS IST CL (CAS-LATENCY)?

Zusätzlich zur Speicherart, Größe und Taktung kommt noch ein vierter Faktor ins Spiel: das Timing. Oft finden Sie bei den Herstellern Angaben wie CL 2.5. CL steht für CAS Latency und bezeichnet die Verzögerung zwischen den einzelnen Operationen innerhalb des Chips. Grundsätzlich gilt folgende Faustregel: Je kleiner der CL-Wert, desto schneller arbeitet das Speichermodul. Gängige Werte sind etwa 2, 2.5 oder 3. Im Bios können Sie die Latency einstellen. Ob ein mit CS 3 ausgezeichneter Riegel auch mit CS 2.5 läuft, lässt sich allerdings nicht sagen, daher sollten Sie lieber Vorsicht walten lassen und die Werte den Spezifikationen gemäß einstellen.



Diese **DDR2-Riegel** stammen von Kingston. Sie sind nicht kompatibel mit DDR-Modulen.

arbeitet zwar auch mit einem 1,0-GByte-Baustein zusammen. Wenn diese aber unterschiedlich schnell getaktet sind, ist der kleinste gemeinsame Nenner ausschlaggebend. Moderne Mainboards bieten die Möglichkeit, zwei baugleiche Riegel im so genannten Dual-Channel-Mode zu betreiben. Um diesen Modus zu aktivieren, müssen die Riegel in dafür vorgesehene, speziell gefärbte Slots gesteckt werden. Durch den gemeinsamen Betrieb steigert sich die Leistung der Chips um fünf bis zehn Prozent. Viele Hersteller bieten spezielle Kits mit zwei aufeinander abgestimmten Riegeln an, die sich besonders gut für den Dual-Betrieb eignen. Mit unterschiedlich großen oder getakteten Bausteinen funktioniert das duale Speichersystem aber nicht.

Einschränkungen

Ein kaum beachtetes Thema ist die Architektur der RAM-Riegel. Bei den meisten Modulen sind beide Seiten mit kleinen Speicherchips belegt. Wenn Sie die mit einem Riegel kombinieren, der nur einseitig mit Chips bestückt ist, besteht die Möglichkeit, dass die Speichermodule nicht miteinander kommunizieren. Überprüfen Sie also vor dem Kauf, ob Sie ein- oder zweiseitige Riegel benötigen.

Vor dem RAM-Kauf ist daher ein Blick in das Mainboard-Handbuch oder auf die Website des Herstellers unbedingt erforderlich. Anhand von dort veröffentlichten Tabellen können Sie die Kombinationsmöglichkeiten überprüfen. Als Beispiel: Wenn Sie ein Sockel-755-Mainboard besitzen (Athlon 64), können Sie drei **DDR400**-Bausteine nicht miteinander kombinieren, falls Sie den Takt voll ausfahren wollen. Sind alle drei Slots belegt, schafft das Mainboard nur das Niveau von **DDR333**-Bausteinen. **DDR2**-Bausteine dürfen immer nur paarweise verwendet werden. Zur Veranschaulichung haben wir eine Beispieltabelle aus einem Mainboard-Handbuch übernommen und unten abgedruckt.



Auf dem **Aufkleber des RAM-Bausteins** finden Sie die Spezifikation des Moduls.

RAM-EXOTEN

Obgleich DDR und DDR2 die wichtigsten Speicherarten sind, gibt es noch andere RAM-Varianten, von denen wir Ihnen drei kurz vorstellen.

ECC-RAM
ECC ist keine eigene Speichertechnologie, sondern eine besondere Kennzeichnung von Speicherbausteinen. Die Chips enthalten dann eine spezielle Fehlerkorrektur. ECC-Chips sind sehr teuer und kommen hauptsächlich in Servern zum Einsatz, bei denen maximale Stabilität im Vordergrund steht. Sie können aber auch in Desktop-PCs eingesetzt werden, sofern die Hauptplatine die ECC-Technologie unterstützt. Einen Geschwindigkeitsvorteil hat man dadurch aber nicht.

SDR-RAM
Häufig als SD-RAM bezeichnet: der Vorgänger des DDR-Speichers war bis zum Erscheinen des Nachfolgers das wichtigste RAM-Modul. DDR ist eine Erweiterung der schon einige Jahre alten Technologie. Viele Hersteller haben SD-RAM für aufrüstwillige Besitzer eines alten Rechners auch heute noch im Angebot.

XDR-RAM
Besser bekannt unter dem Namen Rambus, war XDR-RAM ursprünglich als Konkurrent zu SD-RAM geplant. Aufgrund der hohen Preise fristet diese Speicherart aber heute nur noch ein Nischendasein auf Server-Plattformen.

Markenware contra No-Name-Riegel

Beim Stöbern nach einem passenden Riegel fallen einem die teilweise doch recht deutlichen Preisunterschiede auf. Wenn Sie sich für günstiges No-Name-RAM entscheiden, laufen Sie aber Gefahr, die Katze im Sack zu kaufen. Diese Bausteine enthalten oft die billigeren Chips und sind häufiger fehlerbehaftet. Zudem sind die Übertaktungsmöglichkeiten per CL (siehe Kasten) deutlich eingeschränkt. Marken-RAM-Riegel von Herstellern wie Infineon, Kingston oder Corsair sind hochwertiger und unter Umständen auch einen Tick leistungsfähiger als die billigen Pendants. Umgekehrt können Sie natürlich Glück haben und für wenig Geld einen sehr guten Riegel von der Stange erwischen. Bei den Markenherstellern raten wir zu den günstigeren Value-Serien. Die sind trotz einer weit verbreiteten gegenteiligen Ansicht in den allermeisten Fällen von der gleichen Qualität wie die »vollwertigen« Bausteine, aber günstiger und in Bezug auf CL weniger spezifiziert. Übrigens: Anhand von Tools wie SiSoft **Sandra** oder **TweakPC** lassen sich die RAM-Riegel benchmarken und auf mögliche Fehler überprüfen.

Einbau

Der Einbau von Speicheriegeln gehört zu den einfachsten Übungen im PC-Geschäft. Die entsprechenden Slots sind meistens rechts neben dem Prozessor angeordnet. Achten Sie darauf, dass Sie die Riegel richtig herum einsetzen. Vergleichen Sie dazu den Slot mit den Kontakten an der Unterseite des Riegels. (**Bild 1**) Die Kontakte werden durcheine Lücke unterbrochen, die Sie auch auf dem Mainboard-Slot finden. So können Sie den Speicher optimal ausrichten. Öffnen Sie die beiden weißen Riegel und drücken Sie das Modul erst auf der einen, dann auf der anderen Seite mit sanfter Gewalt in den Slot. (**Bild 2**) Dabei schließen sich die Verriegelungen automatisch. Möchten Sie zwei Bausteine im Dual-Channel-Mode betreiben, müssen Sie darauf achten, die Module in gleich gefärbte Slots zu setzen. Nur so funktioniert der duale Betrieb. Ganz wichtig: Vor dem Einbau sollten Sie zuerst zum Beispiel ans PC-Gehäuse fassen, um eine mögliche statische Aufladung auszuschließen. Die kann nämlich unter Umständen die vergleichsweise empfindlichen RAM-Chips zerstören.

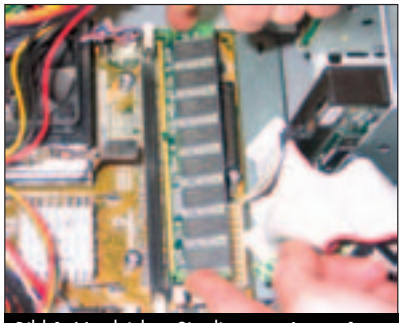


Bild 1: Vergleichen Sie die **Kontakte auf dem Riegel** mit dem Mainboard-Slot.

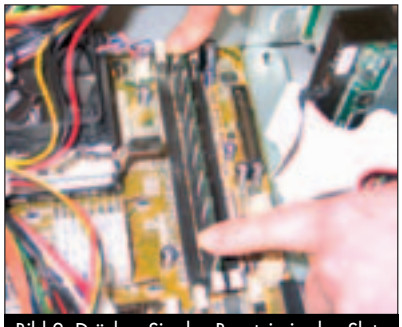


Bild 2: Drücken Sie den Baustein in den Slot, bis die **weißen Verriegelungen** schliessen.

Simon Fistrich

BEISPIEL EINER **RAM-KOMBINATIONSTABELLE**

Grün	Grün	Orange	Orange	
Dimm 1 (Ch A)	Dimm 2 (Ch A)	Dimm 3 (Ch B)	Dimm 4 (Ch B)	Gesamter Speicher
256 MB – 1,0 GB		256 MB – 1,0 GB		512 MB – 2,0 GB
	256 MB – 1,0 GB	256 MB – 1,0 GB		512 MB – 2,0 GB
256 MB – 1,0 GB			256 MB – 1,0 GB	512 MB – 2,0 GB
	256 MB – 1,0 GB		256 MB – 1,0 GB	512 MB – 2,0 GB
256 MB – 1,0 GB	256 MB – 1,0 GB	256 MB – 1,0 GB	256 MB – 1,0 GB	1,0 GB – 4,0 GB

So oder ähnlich sieht eine Kombinationstabelle aus, die man meist in Mainboard-Handbüchern findet. Die erste Zeile bezeichnet die unterschiedlich gefärbten Slots auf der Hauptplatine. In den restlichen Zeilen finden Sie die Kombinationsmöglichkeiten. Sie sollten sich beim Einbau genau an die Vorschriften halten, sonst kann die Hardware im schlimmsten Fall Schaden nehmen.


Raptor-Gaming M2


Konkurrent Nummer 1: **Logitech MX518**


Konkurrent Nummer 2: **Razer Diamondback**

RAPTOR-GAMING M2

Bislang halten Razers Diamondback und Logitechs MX518 die Pole-Position unter den Gamer-Mäusen. Mit der bärenstarken M2 **startet Raptor-Gaming nun einen Frontalangriff auf den Nager-Olymp**. Wir vergleichen die drei Geräte.

Fast hätte sich unser Test von Raptors M2 buchstäblich in Rauch aufgelöst: Nach dem Einstöpseln in den USB-Port gab die Maus keinen Mucks von sich, und das Kabel erreichte bedenklich heiße Temperaturen. Doch Raptor-Gaming versorgte uns in Windeseile mit funktionierendem Ersatz.

Der wichtigste Punkt vorweg: Für welchen der drei Kandidaten Sie sich entscheiden, falsch machen Sie garantiert nichts. Alle drei Mäuse sind technisch auf einem hohen Niveau, haben eine gute Ausstattung und ein schickes Design. Unterschiede sind nur im Detail erkennbar.

Raptors neues Steckenpferd: M2

Mit dem Vorgänger M1 hat Raptors Neue nicht mehr viel gemein. Die hinterließ seinerzeit im Test (PowerPlay 12/04) in den Punkten Form und Ausstattung einen durchwachsenden Eindruck. Für die M2 ist man bei Raptor in sich gegangen und hat die angestaubte Technik gründlich überarbeitet: Sieben Funktionstasten, von denen sich drei frei belegen lassen, sind schon eine ganz andere Baustelle als die mit drei Tasten antiquarisch anmutende M1. Zudem kann das Mausrad nicht nur nach unten, sondern auch nach links und rechts gedrückt werden. Die Form der Maus macht einen sehr positiven Eindruck: Zwar ist das Gerät kleiner als Logitechs **MX518** und Razers **Diamondback**, der ungewöhnlich breite Rücken bietet jedoch auch für große Hände genügend Platz. Trotzdem liegen die beiden Konkurrenten einen Tick besser in der Hand.

Variable Abtastrate

Einer der großen Vorteile der Logitech **MX518** ist die in drei Stufen regelbare Abtastrate. Die M2 hat sich diese Technik abgeguckt, geht aber noch einen Schritt weiter: Acht Stufen sind per Tastendruck einstellbar, angefangen von 400 dpi bis hin zu ultrapräzisen 2.400 dpi. Logitech und Razer schaffen maximal 1.600 Punkte pro Zoll. Im Gegensatz zur **MX518** muss die beiliegende Software zwingend installiert sein, um das Feature zu nutzen. Unter Windows zeigt dafür ein Fenster die jeweils aktuelle Abtastrate an, und als Orientierungshilfe in Spielen wechselt die transparente Regel-Taste ihre Farbe. Hier hätten wir uns eine zusätzliche Taste wie bei der **MX518** gewünscht, da man bei der M2 die einzelnen Abtastraten komplett von unten nach oben durchklicken muss, um zum gewünschten Ergebnis zu gelangen. Das kostet in schnellen Shootern wertvolle Sekunden.

Einstellbares Gewicht

Ein echtes Novum ist das variable Gewicht. Zu diesem Zweck liegen der Packung zwei Metallplättchen mit 10 und 20 Gramm Gewicht bei, die in die Maus eingesetzt werden können. Was sich in der Theorie nach wenig anhört, hat in der Praxis deutliche Auswirkungen auf das Steuergefühl. Mit dem 20-Gramm-Plättchen ist die Maus ein richtiges Schwergewicht und gefällt uns so am besten. Obwohl sich die Masse nur auf den hinteren Teil verteilt, wirkt das ganze Gerät griffiger und stabiler. Beide Plättchen gleichzeitig lassen sich aber nicht einsetzen.

Design und Ergonomie

Das Design der M2 kommt ohne große Spielereien daher. Gimmicks wie der 3D-Effekt auf dem Rücken der **MX518** oder die transparente Oberfläche der Diamondback fehlen gänzlich. Durch die Soft-touch-Oberfläche fasst sich die M2 aber sehr angenehm an. In erster Linie richtet sich das Gerät an Rechtshänder, für Linkshänder ist die Position der seitlichen Tasten etwas ungünstig. Von den drei Vergleichsmodellen ist nach wie vor die **Diamondback** aufgrund ihrer symmetrischen Form eindeutig die beste Wahl für Linkshänder.

Praxistest

Ob Office oder Spiele: Die M2 macht in jeder Lebenslage eine sehr gute Figur. Alle Tasten sind gut erreichbar, und die Umstellung der Abtastrate klappt reibungslos. Störend: Das Mausrad lässt sich nur mit erheblichem Kraftaufwand drücken und ist etwas zu leichtgängig. Da hat die **Diamondback** von Razer deutlich die Nase vorn.

Insgesamt ist die M2 eine hundertprozentige Steigerung zum schwachen Vorgänger und ein starker Konkurrent für die bisherigen Spitzenreiter. Der empfohlene Preis von 50 Euro geht angesichts der opulenten Ausstattung voll in Ordnung. Die Luft ist dünn geworden an der Maus-Spitze.

Simon Fistrich

	Raptor-Gaming M2	Logitech MX518	Razer Diamondback
Tasten (davon programmierbar)	7 (3)	8 (8)	7 (7)
Maximale Abtastrate (dpi)	2.400	1.600	1.600
Variable Abtastrate	ja, (8 Stufen, mit install. Software)	ja (3 Stufen)	nein
Mausrad	4-Wege	2-Wege	2-Wege
Zubehör	Software	Software, USB/PS2-Adapter	Software
ca.-Preis	50 Euro	55 Euro	50 Euro
WERTUNG	**91**	**93**	**92**

RAPTOR-GAMING M2

Typ		Maus
ca. Preis		50 Euro
Hersteller		Raptor-Gaming
Internet		www.raptor-gaming.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	94
Techink	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	94
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 12 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Hut ab! Nach der enttäuschenden M1 hat Raptor mit der M2 eine echte Spitzenmaus entwickelt, die technisch voll und ganz überzeugt. Eine hervorragende Idee: das variable Gewicht.«

91

DELL INSPIRON XPS



Ein Notebook avanciert zum feuchten Männertraum: In seinen **Spiele-Laptop** hat Dell alles verbaut, was gut, schnell und vor allem teuer ist.



Hardware-Kategorie: Notebooks

Laptops für Spieler? Inzwischen fast schon was Alltägliches. Doch wie kompromisslos der weltgrößte PC-Hersteller Dell nun an das Thema herangeht, ist schon sensationell: Im **Inspiron XPS** steckt nur das Schnellste und Beste, was der mobile PC-Markt derzeit hergibt. Nämlich ein **Pentium M 770** (Centrino) mit 2,13 GHz, 1 GB schnelles DDR2-RAM und als Glanzstück eine **Nvidia Geforce 6800 Ultra** mit 256 MB Videospeicher. Gegenüber einer normalen **6800 Ultra** ist die Mobil-Variante sogar um 50 MHz höher getaktet, dafür wurden vier der ehemals 16 Pixelpipelines gekappt.



Erinnert an Bastel-Modding: Die **Leuchtfelder** des XPS, hier in einer schicken Blau-Grün-Rot-Kombi.

Pixel ohne Ende

Aber auch so übertrifft das **XPS** in Sachen Spieleleistung jeden anderen derzeit erhältlichen Laptop um Lichtjahre. Die von uns gemessenen Benchmarks sind im Mobilbereich einzigartig – die Werte sind ungefähr mit denen eines PCs mit einem **Athlon 64 3.500+** und einer **Radeon X800 XL** vergleichbar. Die Leistung ist insofern auch nötig, als die native Auflösung des 17-Zoll-Displays im 16:10-Format enorme, HDTV-taugliche 1.920 mal 1.200 Pixel beträgt. Bei 1.600 mal 1.200 Pixel bleiben links und rechts schwarze Ränder, bei anderen Einstellungen hat man wahlweise ein kleineres Bild, oder der Bildschirm muss interpolieren, was ihm bis zur 1.280 mal 1.024er Auflösung auch ganz gut gelingt. Und spätestens dann sind die Frameraten-Reserven jenseits von gut und böse.

Auch sonst macht das TFT eine gute Figur: Es bietet einen sehr hohen Kontrast, satte Schwarzwerte und eine ausreichende Helligkeit. Die glänzende Oberfläche sorgt für brillante Farben, spiegelt aber besonders bei hellen Umgebungen unangenehm stark. Schlieren bei schnellen Action-Spielen verkneift es sich weitgehend.

Inspiron GTI 16V Turbo

Auch optisch hat Dell dem **XPS** einen speziellen Gaming-Anstrich verpasst. Der wirkt allerdings, ganz nach Pimp-my-Laptop-Manier, ein wenig aufgesetzt. So erstrahlen die Lüftungsöffnungen an Front und Seite sowie die **XPS**-Logos in discobunten, individuell einstellbaren Farben. Zusätzlich lassen sich unter einer durchsichtigen Plastikabdeckung auf dem Deckel beliebige Bilder einsetzen. Das Gehäuse ähnelt der **Dimension 9300**-Baureihe aus dem eigenen Hause. Es punktet mit einem brauchbar klingenden 2.1-Boxensystem, üppiger Anschlussvielfalt, einer angenehmen Tastatur und einer größtenteils exzellenten Verarbeitung. Lediglich das Display knarrt beim Umklappen vernehmlich – einem 2.900-Euro-Notebook ist das nicht angemessen.

Ein Notebook für jeden Tag

Neben seiner schieren Kraft begeistert am **Inspiron XPS** die trotz des extremen Konzepts gelungene Alltagstauglichkeit. Natürlich gehört es zur Gruppe der reinen Desktop-Replacements und ist nur begrenzt wirklich mobil einsetzbar. Aber angesichts von Größe und verbauter Hardware kann man die rund vier Kilo Gewicht ebenso als ansprechenden Wert bezeichnen wie die Akkulaufzeit mit gut zwei (normaler Windows-Betrieb) bzw. knapp anderthalb Stunden (3D-Spiele). Im Batteriebetrieb fährt die Geforce ihre Leistung stark herunter – die Benchmark-Werte sinken auf rund die Hälfte.

Dabei bleibt das Gerät angenehm leise. Bei Spielen liegt der gemessene Wert bei sehr guten 38 dB – davon können die allermeisten Desktop-PCs nur träumen. Allerdings bleibt der Lüfter auch im normalen Windowsbetrieb noch dezent hörbar.

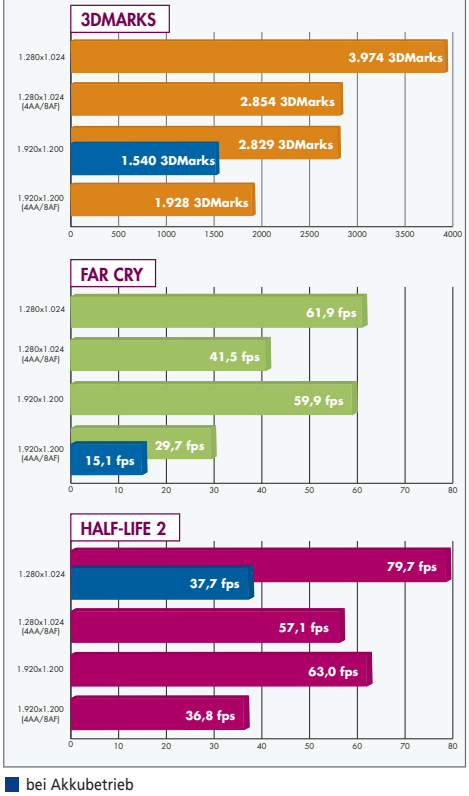
Radaubruder DVD-Brenner

Abgesehen von seinen konzeptbedingten Nachteilen fiel das **XPS** im Test nur durch seinen Dual-Layer-DVD-Brenner vom Typ **NEC ND-6500A** negativ auf. Der nervt beim Lesevorgang mit propellerartigem Lärm, was selbst den Lüfter bei Volllast um ein Vielfaches übertönt. Zudem hatte er mitunter Leseprobleme – wir scheiterten zum Beispiel an der **Doom 3**-Installation. »Zuverlässig« blieb das Laufwerk abwechselnd bei einer der drei Disks hängen.

Und was kostet der Spaß? Die getestete »Gamer«-Version liegt bei standesgemäßen 2.900 Euro. Mit schwächerer Ausstattung (2,0-GHz-CPU, 512 statt 1024 MB Arbeitsspeicher, 60 statt 100 GB Festplatte, DVD/CD-RW-Combo-Laufwerk statt DVD-Brenner) kann man schon für 2.200 Euro loslegen. Die teure Variante ist unserer Meinung nach trotzdem die attraktivere, da kompromisslosere Variante. Zumal der »Billig«-Version Konkurrenz aus dem eigenen Lager erwächst: Das Topmodell des **Inspiron 9300** hat zwar nur 1,86 GHz und eine normale **6800 Go**, ist aber ansonsten bis hin zu satten 2 GB RAM sogar besser ausgestattet – und das für 1.700 Euro. Also wenn schon **Inspiron XPS**, dann richtig!

Michael Galuschka

BENCHMARKS



bei Akkubetrieb

INSPIRON XPS

Typ		Notebook
ca. Preis		2.900 Euro
Hersteller		Dell
Internet		www.dell.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	96
Ausstattung	(30%)	91
Verarbeitung	(10%)	86
Mobilität	(10%)	53
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Notebook)

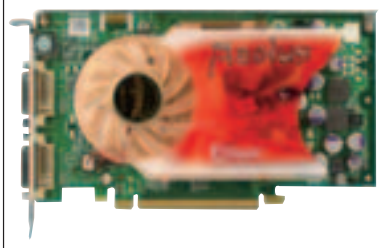
FAZIT

»Ein Traumgerät zu einem unwirklichen Preis. Mit dem XPS ist es Dell erstmals gelungen, einen Desktop-PC selbst bei hochgestochenen Ansprüchen komplett zu ersetzen.«

89

AOPEN

AEOLUS 6800 DVD



Hardware-Kategorie: 3D-Grafikkarte bis 300 Euro

Oberklasse-Grafikkarte mit einer **neuen Version** des Geforce-6800-Chips.

Nvidias **Geforce 6800** hat es schwer: Der **6600 GT** ist bei ähnlicher Leistung drastisch günstiger, der **6800 GT** für einen moderaten Aufpreis deutlich schneller. Aopen versucht es trotzdem mit der **Aeolus 6800 DVD**: Die verbaut die neue NV42-Version des Chips, der sich bis auf eine effizientere Fertigung nicht vom Vorgänger NV41 unterscheidet. Während der Chiptakt bei den serienmäßigen 325 MHz liegt, arbeitet der DDR3-Speicher mit 700 statt der üblichen 600 MHz. Damit erreicht die **6800 DVD** ordentliche, aber nicht berauschende Benchmark-Werte. Zu den **Radeon X800 XL**-Karten fehlen 20 bis 50 Prozent, von den **6600 GT** kann sie sich erst mit aktiviertem AA/AF absetzen.

Lüfter mit acht Gängen

Immerhin lässt sich die Karte stark übertakten, was zu spürbar mehr Performance führt. Das ist unter anderem dem wirkungsvollen Lüfter zuzuschreiben. Der arbeitet zudem recht leise und lässt sich per Software in seiner Geschwindigkeit achtstufig regeln. Zwei DVI-Ausgänge sowie das pralle Spielepaket (**Arx Fatalis**, **Spellforce** sowie Gutscheine für **Call of Duty** und **Doom 3**) runden eine ordentliche Ausstattung ab. Dennoch: Wer rein auf das Preis-Leistungs-Verhältnis blickt, ist bei der Ati-Konkurrenz oder anderen Nvidia-Chips besser aufgehoben.

Michael Galuschka

AEOLUS 6800 DVD

Typ		3D-Karte bis 300 Euro
ca. Preis		290 Euro
Hersteller		Aopen
Internet		www.aopen.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	76
Bildqualität	(25%)	88
Technik	(15%)	79
Ausstattung	(10%)	74
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 6 (von 13 getesteten Grafikkarten bis 300 Euro)

FAZIT

»Die Aeolus 6800 DVD ist eine rundum ordentliche Karte mit guter Ausstattung. Nur der Preis ist etwas zu hoch angesetzt – typisch für Modelle mit dem Geforce-6800-Chip.«

79

SPEEDLINK

INDEPENDENCE 3IN1 RF



Hardware-Kategorie: Gamepad

Funkpad mit eingebautem Akku anstelle der sonst üblichen Batterien.

Kabellose Funkpads haben sich längst etabliert. Immer mehr Modelle drängeln sich in einer engen Nische – wer da noch auffallen will, muss schon etwas Besonderes bieten. Speedlinks neues **Independence 3in1 RF** tut das in gleich zweifacher Hinsicht: Zum einen funktioniert es neben dem PC auch noch an Playstation 2 und Xbox. Und zum anderen nutzt es zur Stromversorgung nicht die sonst üblichen Batterien, sondern zieht den Saft aus seinem fest verbauten Akku. Und so ist das **3in1** das erste Pad, das mit einem Ladegerät ausgeliefert wird – noch vor dem ersten Feuerknopf-Druck geht es erst mal acht Stunden an die Steckdose.

Kommunikationsausfall

Der Controller selbst lehnt sich ans Playstation-2-Pad an. Das bewerten wir in Sachen Ergonomie und Praxistauglichkeit als grundsätzlich positiv. Allerdings können Verarbeitung, Materialauswahl, Präzision und Qualität der Bedienelemente bei weitem nicht mit dem Sony-Original mithalten. Ein echter Klops ist daneben die Tatsache, dass der an den USB-Port angeschlossene Funkempfänger gerade mal 20 Zentimeter Kabel spendiert bekam. Eine vernünftige Platzierung ist damit kaum möglich – bei eher abseits stehenden PCs kommt es da schon mal zu Funklöchern und somit nervigen Aussetzern.

Michael Galuschka

INDEPENDENCE 3IN1 RF

Typ		Gamepad
ca. Preis		35 Euro
Hersteller		Speedlink
Internet		www.speedlink.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	67
Ergonomie	(20%)	70
Ausstattung	(20%)	76
Verarbeitung	(10%)	56
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 8 getesteten Gamepads)

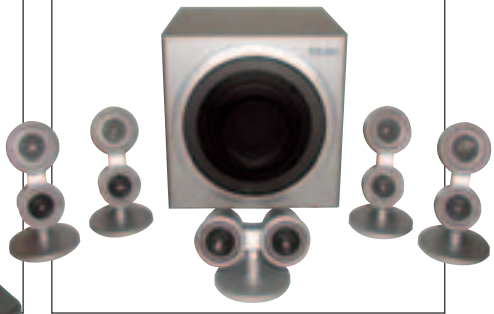
FAZIT

»Das innovative Konzept des 3in1-Pads verspricht maximale Flexibilität und vielfältige Einsatzmöglichkeiten. An der handwerklichen Ausführung hapert es jedoch ein wenig.«

68

TEAC

POWERMAX 1800



Hardware-Kategorie: Surround-Boxenset

Bassstarkes, sonst wenig überzeugendes **Designboxen-Set** von Teac.

Das außergewöhnliche Design des **Powermax 1800** erinnert stark an Creatives I-Trigue-Lautsprecher. Mehr haben beide Systeme jedoch nicht gemeinsam. Die Powermax-Satelliten sind schlecht verarbeitet, die Kabelfernbedienung rutscht auf dem Tisch umher und erschwert dadurch unnötig die Bedienung. Praktisch hingegen die Möglichkeit, die Lautsprecher nicht nur per Miniklinke, sondern auch per Cinch anschließen zu können. Und die serienmäßig mitgelieferten Wandhalterungen für die Satelliten gibt es bei vielen Herstellern nur gegen Aufpreis.

Mehr Krach als Musik

Die Satelliten können zwar jede Menge Lärm machen, liefern aber bei höheren Lautstärken vornehmlich krachende und scheppernde Töne ab. Lediglich der Subwoofer schwingt sich zu einer ordentlichen Form auf. Im Vergleich zu manch ähnlich teurem Kollegen leistet er anständige Arbeit. Und bleibt selbst dann noch pegelfest, wenn die Satellitenlautsprecher längst die weiße Fahne hissen. Für Musikhörer ist das **Powermax 1800** daher nur sehr eingeschränkt zu empfehlen. Mehr Sinn macht der Einsatz in basslastigen Shootern. Der Heimkinoeinsatz hängt mangels 5.1-Decoder von der Soundkarte ab; aufgrund der geringen Leistung kommt das aber ohnehin nur in kleineren Räumen in Frage.

Michael Galuschka

POWERMAX 1800

Typ		Surround-Boxenset
ca. Preis		70 Euro
Hersteller		Teac
Internet		www.teac.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	55
Pegelfestigkeit	(20%)	52
Ausstattung	(20%)	70
Bedienung	(10%)	35
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 10 (von 12 getesteten Surround-Boxensets)

FAZIT

»Nützliche Zugaben und ein pegelfester Subwoofer allein machen noch kein gutes Soundsystem. Der Klang ist entscheidend – und der kommt bei diesem – Teac-Set deutlich zu kurz!«

56

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**:
Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
KARTEN ÜBER 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA**	(z.B. Gigabyte GV-N68U256D, Galaxy Zeus 6800GU Glacier)	490 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
2	ATI **RADEON X800 XT PE**	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	500 Euro	12/04	gut	**SEHR GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 GT**	(z.B. Aopen Aeolus 6800 GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	370 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
4	ATI **RADEON X800 PRO**	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	340 Euro	12/04	sehr gut	**SEHR GUT**
5	NVIDIA **GEFORCE 6800**	(z.B. Asus V9999GE/TD256, Gainward PowerPack! Ultra 2100)	300 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
KARTEN BIS 300 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600GT**	(z.B. Asus N6600 GT/TD, Gainward Ultra/1960 XP, XFX 6600 GT)	190 Euro	–	sehr gut	**GUT**
2	ATI **RADEON 9800 PRO**	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800 Pro-TD128)	190 Euro	12/04	sehr gut	**GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 LE**	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800 LE-TD128)	220 Euro	12/04	gut	**GUT**
4	ATI **X700 PRO**	(z.B. Club3D Radeon X700 Pro, GeCube X700 Pro G-CR)	180 Euro	–	gut	**BEFRIEDIGEND**
5	NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT**	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle 8835XT-DT)	170 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
KARTEN BIS 150 EURO						
1	NVIDIA **GEFORCE 6600**	(z.B. PNY Verto 6600, Aopen Aeolus 6600-DV128)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
2	ATI **RADEON 9600XT**	(z.B. Abit R9600 XT, Asus A9600 XT/TD)	130 Euro	12/04	gut	**BEFRIEDIGEND**
3	ATI **RADEON 9600 PRO**	(z.B. Club3D Radeon 9600 Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	110 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
4	NVIDIA **GEFORCE FX5700**	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	100 Euro	12/04	gut	**AUSREICHEND**
5	NVIDIA **GEFORCE FX5500**	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	ausreichend	**MANGELHAFT**

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	230 Euro	i925X	–	gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	170 Euro	i915P	–	gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **8ANXP-D**	220 Euro	i925X	–	gut	89	95	85	90	**90**
4	MSI **915P NEO2**	120 Euro	i915P	–	sehr gut	86	95	76	90	**86**
5	ABIT **AA8 DURAMAX**	150 Euro	i925X	–	gut	84	95	74	90	**85**
6	MSI **915G COMBO-FR**	110 Euro	i915G	–	sehr gut	83	95	74	90	**85**
ATHLON 64 (SOCKEL 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	gut	81	82	90	86	**85**
4	GIGABYTE **K8NXP-9**	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	befriedigend	81	84	83	86	**83**
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	130 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	gut	85	80	83	83	**83**
6	DFI **LANPARTY NF4 SLI-DR**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	05/05	befriedigend	81	86	76	89	**82**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

NVIDIA
GEFORCE 6600 GT



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

NVIDIA
GEFORCE 6800



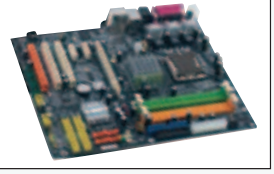
Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	sehr gut

EXCELSTOR
J680S



Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

MSI
915P NEO2



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

SOUND-SYSTEME

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Regelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
STEREO-BOXENSETS										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	75 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
SURROUND-BOXENSETS										
1	CREATIVE GIGAWORKS **S750**	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
2	LOGITECH **Z-5500**	300 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
3	LOGITECH **Z-5300**	150 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
4	JBL ESCXCITE	270 Euro	Surround-Boxenset	02/05	ausreichend	76	83	70	76	**76**
5	CREATIVE **INSPIRE T7900**	100 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	74	79	71	59	**73**

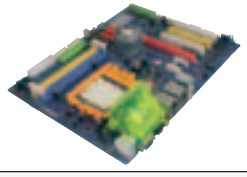
EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	LOGITECH **MX518**	55 Euro	optische Kabelmaus	05/05	gut	96	93	86	91	**93**
2	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	95	92	87	89	**92**
3	RAPTOR-GAMING **M2**	50 Euro	optische Kabelmaus	NEU	sehr gut	94	93	81	94	**91**
4	LOGITECH **MX510**	35 Euro	optische Kabelmaus	–	sehr gut	92	85	86	90	**90**
5	LOGITECH **MX1000**	65 Euro	Funk-Lasermaus	–	gut	85	91	81	91	**86**
GAMEPADS						Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	73	79	78	77	**75**
4	MADCATS **PC CON**	20 Euro	Gamepad	06/05	gut	70	76	73	82	**73**
4	SPEEDLINK **INDEPENDENCE 3IN1RF**	35 Euro	Gamepad	NEU	gut	67	70	76	56	**68**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
LENKRÄDER										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	120 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	170 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	130 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **E. FERRARI 2-IN-1 WHEEL**	60 Euro	Lenkrad	–	gut	74	72	73	69	**73**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

ELITEGROUP KN1 EXTREME



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	110 Euro
Gesamtwertung	80

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	70	**86**
2	VIEWSONIC **VP171B**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	86	87	85	77	**85**
3	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	350 Euro	TN+Filme-Display	–	sehr gut	83	88	89	92	**85**
4	EIZO **FLEXSCAN L557**	530 Euro	MVA-Display	–	gut	93	80	71	83	**84**
5	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	340 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	81	76	82	**83**
6	PHILIPS **170P5ES**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	81	83	82	85	**82**
7	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	300 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	77	87	80	**82**
19 ZOLL										
1	SAMSUNG **SYNCMASTER 194T**	520 Euro	PVA-Display	NEU	sehr gut	92	78	87	71	**84**
2	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	790 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
3	SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP**	540 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	86	75	84	92	**84**
4	ADI **MICROSCAN A925**	400 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	91	78	71	72	**81**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	360 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	89	74	69	**80**
6	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	550 Euro	MVA-Display	–	gut	90	76	78	61	**80**
7	VIEWSONIC **VP191S**	500 Euro	MVA-Display	–	gut	89	75	76	61	**79**

LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA FESTPLATTEN										
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	130 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	115 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**
DVD-LAUFWERKE						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	
1	TEAC **DV-516E**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	22 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	84	70	71	81	**78**
DVD-BRENNER						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	
1	PLEXTOR **PX-712A**	70 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	gut	91	92	86	89	**90**
2	PLEXTOR **PX-716A**	110 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
3	BENQ **DW1620**	70 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	sehr gut	89	89	84	86	**88**
4	PHILIPS **DVDR1640K**	85 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	gut	88	88	83	88	**87**
5	MSI **DR-16B**	95 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	87	84	85	84	**85**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

IIYAMA **E435S**



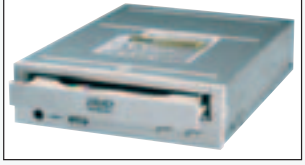
Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	330 Euro
Gesamtwertung	86

VIEWSONIC **VP191S**



Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Gesamtwertung	79

ARTEC **DHM-G48**



Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Gesamtwertung	83

BENQ **DW1620**



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	70 Euro
Gesamtwertung	88

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir die **meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund ums Thema Hardware.

LÄNDERVERSIONEN BEI PC-SPIELEN

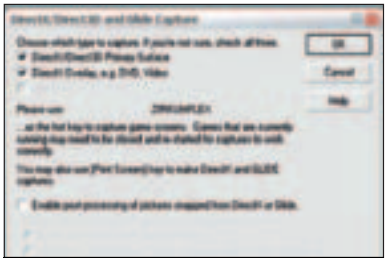
Nick Schneider Bis vor kurzem war ich reiner Konsolenspieler und kenne mich deshalb mit dem Zocken am PC noch nicht so aus. Ich möchte meine Spiele so weit wie möglich nur in der englischen Original-Sprachversion spielen. Gibt es am PC ähnliche regionale Einschränkungen wie bei PlayStation2 & Co., oder laufen US- und UK-Versionen ohne Probleme?

PC PowerPlay Regionale Beschränkungen in Form von unterschiedlichen Grundgeräten, Disc-Codes oder TV-Normen kennt der PC-Spieler zum Glück nicht. Es kann höchstens sein, dass ein rein englisches Spiel mit einem auf Deutsch eingestellten Windows nicht zurecht kommt und dann vorerst die Arbeit verweigert. Gehen Sie dann einfach auf »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Regions- und Sprachoptionen«, und stellen Sie unter »Erweitert« die Sprache auf »Englisch (USA)« um. Dann sollte es funktionieren.

SCREENSHOTS GRABBEN

Claudio Fiore Mit welchen Programmen kann ich bequem Screenshots von Spielen und vor allem (DVD-)Filmen erstellen? Die Drucktaste funktioniert dafür nur unzureichend.

PC PowerPlay Die besten Programme dafür sind ohne Zweifel Fraps und Hypersnap DX, die wir beide auch in der Redaktion benutzen. Sie finden beide im Tools-Bereich auf unserer Cover-DVD. Während Fraps für Spielebilder das komfortablere Programm ist, hat Hypersnap beim Grabben von Video-Overlays, etwa bei DVD-Filmen, die Nase vorne. Beide sind als kostenlose Probierversionen erhältlich; während Fraps dabei nahezu ohne Einschränkungen läuft, findet man bei Hypersnap DX einen Namensschriftzug des Programms auf jedem Screenshot.

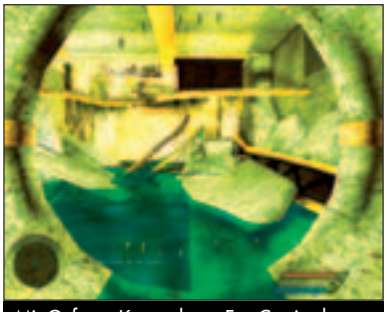


Hypersnap DX ist ein universelles Screenshot-Tool für Spiele und Videos.

FAR CRY ZU HELL

Timo Weinreich Ich habe einen ziemlich komischen Fehler bei Far Cry: Die Level sehen total überleuchtet aus. Ich habe bereits die Treiber aktualisiert und an den Optionen rumgespielt, aber das Problem bleibt. Ich habe eine Geforce 6800GT.

PC PowerPlay Das Problem liegt nicht am Treiber oder der Grafikkarte, sondern am Spiel selbst. Bei der Verkaufsversion 1.0 kann es tatsächlich zu den genannten Problemen in Verbindung mit einer Geforce der 6000er-Reihe kommen. Besorgen Sie sich deshalb den Patch auf Version 1.3, und die seltsam aussehenden Levels sollten Vergangenheit sein.



Mit Geforce-Karten kann Far Cry in der **Version 1.0** ziemlich seltsam aussehen.

PIXELSHADER BEI GEFORCE 4 MX

Tim Wossmann Ich habe Splinter Cell – Pandora Tomorrow bei mir installiert. Beim Systemtest war alles mit einem Häkchen versehen, nur der »aktuelle« Pixelshader nicht. Liegt das an meiner 3D-Karte, denn ich habe schon viel Schlechtes über die Geforce 4 MX 440 gehört?

Steffen Raetzel Nach der Installation von Act of War und dem anschließenden Starten kommt ein Infoscreen, auf dem steht, dass meine Grafikkarte Pixel- und Vertexshader nicht unterstützt. Wie muss man das verstehen? Ich habe eine Geforce 4 MX 460 und DirectX 9 installiert. Brauche ich eine bessere Karte?

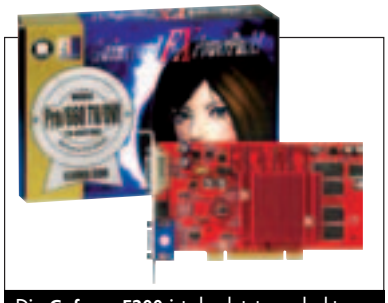
PC PowerPlay In der Tat ist jeweils die Geforce 4 MX der Spielverderber, egal ob als 420er-, 440er- oder 460er-Variante. Denn trotz der »4« im Namen entspricht sie technisch eher dem Vor-Vorgänger Geforce 2. Das bedeutet vor allem, dass die MX-Variante ihrer Vertex- und Pixelshader beraubt wurde. Sie hat zwar noch die ältere T&L-Technologie implementiert, doch die reicht modernen Spielen oft nicht mehr, weshalb sie dann meckern.

3D-KARTE FÜR PCI

Mert Demir Mein PC (Celeron D 2,8 GHz, 768 MB RAM) hat leider nur Onboardgrafik von Intel verbaut (Extreme Graphics 845GV) und besitzt weder einen PCI-Express- noch AGP-Slot. Deshalb würde ich gerne wissen, ob es denn überhaupt noch spieletaugliche Grafikkarten für den PCI-Steckplatz gibt? Oder gibt es alternativ einen Trick, wie mein Rechner T&L und Pixelshader unterstützt? Der 845GV macht das nämlich nicht, wodurch ich bei immer mehr Spielen von vornherein passen muss. Und noch eine Frage: Der PC erkennt den Prozessorkern als Pentium 4. Woran kann das liegen?

PC PowerPlay Die Frage nach PCI-Karten lässt sich gerade noch so halbwegs befriedigend beantworten: Für den PCI-Steckplatz gibt es von Ati (Radeon 9200/9250) und Nvidia (Geforce FX5200/5500) für rund 50 bis 80 Euro jeweils halbwegs moderne Einstiegsmodelle. Die sind zwar alles andere als Geschwindigkeitswunder, dafür aber immerhin voll DX9- und Shader-tauglich. Mit Tricks lassen sich einer 3D-Karte T&L und Pixelshader aber nicht beibringen. Beide Features müssen fest in den Grafikprozessor integriert sein.

Zum Celeron-»Problem«: Der entspricht vom Kern her tatsächlich einem Pentium 4, wurde allerdings ordentlich zurechtgestutzt. Weniger L1- und L2-Cache, ein niedriger Bustakt sowie fehlende SSE3-Befhele machen ihn langsamer und damit auch billiger.



Die **Geforce 5200** ist das letzte und aktuellste PCI-Modell von Nvidia.

SCHREIBEN SIE UNS

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!



SUMMER GAMES

Es ist Sommer – und keiner spielt am PC. Keiner? Vielleicht suchen Sie ja etwas Abwechslung vom Sonnenbaden. **Wir haben passende Tipps für Sie!**

Draußen flattern vermehrt heimische Singvögel umher, das Quecksilber im Wandthermometer klettert in Schwindel erregende Höhen, und die Röcke der Mädels werden immer kürzer: Der Sommer ist da! Auch wenn die warme Jahreszeit hierzulande mit einigen Startschwierigkeiten zu kämpfen hat, ist die Freiluftsaison endlich wieder eröffnet. Die Badehose eingepackt und ab an den See – der PC bleibt jetzt erst mal aus. Bleibt er das wirklich? Gerade in der Vergangenheit lautete die Antwort auf diese Frage bei den meisten Spielern wohl noch »Ja«. Denn neben dem schönen Wetter sorgte vor allem das viel beschworene Sommerloch im PC-Bereich dafür, dass es kaum gute Gründe gab, sich auch bei knalligem Sonnenschein vor den Monitor zu setzen. Die Entwickler bereiten sich in dieser Zeit traditionsgemäß auf das lukrative Weihnachtsgeschäft vor und bündeln daher ihre Kräfte für das Jahresende.

Von wegen Sommerloch

Schaut man sich aber in diesem Jahr die Releaselisten der kommenden Monate an, könnte man fast meinen, dass die Trockenzeit der Vergangenheit angehört. Ja, noch immer ist die Anzahl der Neuerscheinung deutlich niedriger als gegen Ende und Anfang des Jahres. Dennoch dürfen wir bis zum September mit einigen echten Knallern rechnen, die weit über die gewohnte Sommerkost hinausgehen. Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2**, der viel versprechende Online-Titel **Auto Assault**, **Die Sims 2: Nightlife** oder der Schleich-Titel **Cold War**; alles Spiele, die noch vor Beginn des Herbstes den Weg in Läden finden sollen und unterhaltsame Stunden vorm PC versprechen.

Doch unser Blick schweift in eine ganz andere Richtung. Was tun, wenn der viel gepriesene Sommer mal wieder verregnet ist und laue Temperaturen den Gang ins nächste Freibad vermiesen? Schmollend in die Ecke setzen? Bloß nicht! Es gibt eine Reihe von Spielen, die selbst am miesesten Ferientag Ihre Laune mit geballter Urlaubsstimmung aufbessern. Aktuelle Highlights, Titel aus der Vergangenheit und spaßige Freeware- sowie Flash-Games, die Ihnen die Sonne in die eigenen vier Wände bringen. Wir stellen Ihnen daher einige Vertreter dieser Riege vor, bei denen Sie am besten mit Schirmchendrink und Sonnenhut vor dem heimischen Monitor Platz nehmen. Kommt der Sommer nicht zu Ihnen, holen Sie ihn eben zu sich nach Hause – auf den PC.

Spritziges Vergnügen

Der erste Kandidat ist ein brandaktueller Neuzugang: **Rollercoaster Tycoon 3: Soaked**. Das erste Addon für den beliebten Freizeitparkmanager verkörpert das Sommerfeeling wie kaum ein anderes Spiel. Hier dreht sich alles um das kühle Nass, nach dem Sonnengepeinigte Fans in diesen Tagen lechzen. Die Erweiterung gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Themenpark mit allerlei Wasserattraktionen auszustatten. Von der riesigen Rutsche, über meterhohe Sprungtürme bis hin zu gigantischen Aquarien mit imposanten Meeresbewohnern ist alles dabei, was das Herz eines Parkbesuchers höher schlagen lässt. Es ist eine Wonne, die großen und kleinen Pixelmännchen zu beobachten, wie sie im Wasser plantschen. Da verwandelt sich selbst ein eigentlich verregneter Sommertag zu einem spritzigen Vergnügen.

Allgemein eignen sich sämtliche Freizeitparkmanager dazu, ein wenig Urlaubsstimmung ins Wohnzimmer zu bringen. Angefangen von der bereits erwähnten **Rollercoaster Tycoon**-Serie bis hin zu einigen älteren Genrevertretern. Da wäre beispielsweise das mittlerweile etwas betage Holiday Island. Darin ist es Ihr Ziel, eine florierende Urlaubsinsel mit zahlreichen Attraktionen aufzubauen. Formschöne Hotels, überteuerte Fressbuden, blinkende Tanzpaläste und abgefahrene Freizeitangebote lassen die Besucherzahlen in die Höhe schnellen. Sind diese unzufrieden, bleiben die Betten leer und das Konto schrumpft. Außerdem ist da ja noch die fiese Konkurrenz, die mit hinterhältigen Tricks versucht, die Touristen zu vertreiben. Grafisch kann Holiday Island mit seiner Isometrie-Perspektive zwar nicht mehr glänzen, doch für einen kleinen Ausflug taugt es allemal.

Auf in die Karibik

Urlaub ist ja schön und gut, doch Ihnen schweben da eher exotische Länder vor? Kein Problem, auch da hält das PC-Angebot die passenden Spiele bereit. Da wäre unter anderem **Tropico** aus dem Hause Poptop. Ähnlich wie bei **Holiday Island** leiten Sie hier die Geschicke einer kleinen Insel, die innerhalb weniger Jahre zu einem wahren Touristenmagneten heranreifen soll. Allerdings haben Sie es dabei auch mit politischen Intrigen, schlüpfrigen Sündenmeilen und Bestechungsversuchen zu tun. Ideal für jeden aufstrebenden Hobby-Politiker, der für sich für ein mögliches Asyl in der Karibik vorbereiten will – Urlaubsstimmung inklusive. Auch der Nachfolger **Tropico 2** wartet ansatzweise mit karibischem Flair auf. Das Piraten-Ambiente mag nicht jedermanns Geschmack sein, doch sobald das erste Palmenblatt wedelt, schweifen Ihre Gedanken sicher das ein oder andere Mal in die sonnige Ferne.

Nun, jetzt müssen wir auch konsequent bleiben und einen weiteren Vertreter der Seeräuber-Riege heranziehen. Das noch recht frische Klassiker-Remake **Pirates!** darf in dieser Aufzählung nicht fehlen. Idyllische Fahrten mit dem Segelschiff quer durch die Karibik, ausgedehnte Landausflüge inklusive Sightseeing-Tour und das ein oder andere Wasserspiel mit feindlichen Piraten versprühen eine herrlich entspannende Atmosphäre. Die vergnügliche Seemannsmusik lädt gleichzeitig zum Schunkeln ein. Hach, ist das herrlich. Piraten? Karibik? Also, eigentlich müsste ja jetzt auch noch **Monkey Island** ... Ok, das geht vielleicht dann doch etwas zu weit.

Ferien total

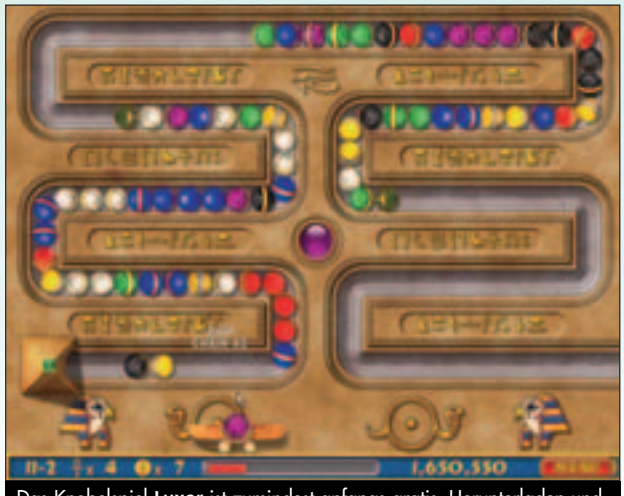
(Fast) keine Spiele-Historie ohne **Die Sims**. Dieses Motto trifft auch bei unserem Sommer-Special mal wieder voll zu. Vor gut drei Jahren schickten die Entwickler von Maxis die beliebten Pixelmännchen im Zuge eines entsprechenden Addons in **Urlaub total**. Endlich konnten die virtuellen Freunde ihr trautes Heim verlassen und auf einer



Grünblaues Wasser, feinste Sandstrände, schattige Palmenhaine: Eine karibische **Idylle,** in der wir gerne Urlaub machen würden. Nur mit Waffe!



Am Pool geht's den Sims gut. Eine entspannende Partie Die Sims sorgt für **Abwechslung** vom Sonnenbaden und Schwimmen.



Das Knobelspiel **Luxor** ist zumindest anfangs gratis. Herunterladen und die kniffligen Kugelpuzzles lösen lohnt sich allemal.

Ferieninsel tun und lassen, wonach ihnen gerade war. Dank drei verschiedener Themenbereiche, ist eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei. Sonnenbad am weitläufigen Sandstrand? Kein Problem! Bei einer besinnlichen Partie Mini-Golf am Waldesrand eine ruhige Kugel schieben? Aber gerne doch. Halsbrecherische Stunts mit dem Skateboard in der frisch angelegten Half-Pipe? Nur zu. Wer bei diesem Addon nicht in Urlaubsstimmung kommt, der arbeitet einfach zu gerne (zu viel?). Überhaupt eignet sich eine Partie **Die Sims** oder **Die Sims 2** gut als Ersatz für verhagelte Sommertage. Wenn die geplante Grillparty im wahrsten Sinne des Wortes in Wasser fällt, veranstaltet man das Barbecue halt einfach in der Nachbarschaft von den Sims – inklusive Swimming-Pool und Basektballpartie.

Urlaub ist nicht immer entspannend

Ok, bisher ging es in den vorgestellten Spielen immer recht friedlich zu, Entspannung stand im Vordergrund. Dass es aber auch anders geht, beweist unser kleiner Blick ins Actiongenre. **Far Cry** ist nicht nur in spielerischer Hinsicht ein grandioser Ego-Shooter. Auch optisch hat der Titel von Crytek einiges zu bieten. Das Wasser brandet realistisch an die weitläufigen Sandstrände der idyllischen Karibikinsel, Palmen wiegen im leichten Wind sanft hin und her, und riesige Urwaldschluchten laden zu einer spannenden Survival-Wanderung ein. Die tollen Drachenflüge und Kurztrips mit dem Motorboot wollen wir auch nicht vergessen. Schieben wir die (ohne Frage fantastische) Action des Spiels mal zur Seite und lassen einfach mal die Szenerie auf uns wirken. Mal ganz ehrlich? Würden hier nicht fiese Schurken ein Lager aufschlagen und dem Spieler nach dem Leben trachten, die Insel wäre doch das perfekte Urlaubsziel. Bilder, wie wir sie in **Far Cry** zu Gesicht bekommen, hängen eigentlich immer als verlockende Plakate in den hiesigen Reisebüros. Und Hand aufs Herz: Der Shooter-Held muss sich ja nicht immer durch Raumstationen, heruntergekommene Großstädte oder Laboratorien kämpfen, nicht wahr?



Feuchtfröhliches Addon zu Rollercoaster Tycoon 3: Soaked passt mit seinen **Wasserrutschen** perfekt zum diesjährigen Sommer.



Beach Volleyball mal anders: In **Bobby Volley** schubsen zwei Schleimkugeln den Ball übers Netz. Ein klasse Spiel für Zwischendurch!



Tropico bietet sich durch sein Karibik-Flair an. Für ein verregnetes Wochenende sollten Sie sich die **Wirtschaftssimulation** vormerken.



Das **Remake** von Sid Meiers Klassiker Pirates! spielt ebenfalls in der Karibik. Dabei bläst Ihnen förmlich der frische Wind um die Ohren.

Der Yeti ruft

Wir wollen uns bei diesem Special jedoch nicht nur auf rein kommerzielle Titel beschränken. Auch die große Welt der Freeware- und Flashspiele hat so manche Perle zu bieten, die das Sommerloch füllen kann. Den Anfang macht dabei ein recht zotteliges Wesen von großer Statur. Eigentlich ein reiner Wintersportler, suchte der sportliche Geselle in der **Yeti Sports**-Serie mittlerweile deutlich wärmere Gefilde auf. Im Zuge seiner Weltreise verschlägt es den Yeti beispielsweise nach Australien zum Albatrossweittragen, nach Hawaii zum Wellenreiten oder jetzt auch in den dichten Urwald Brasiliens, wo er sich im Stile eines Kunstturners durch das Geäst der riesigen Bäume schwingt. Sämtliche Spiele zeichnen sich durch ein simples und leicht zugängliches Prinzip aus, das schnell süchtig macht. Nur noch einen Versuch, um den Highscore zu knacken; eine halbe Stunde später schaut man verdutzt auf die Uhr. Natürlich gehört **Yeti Sports** nicht gerade zu den absoluten Highlights der Spielegeschichte, doch für eine Partie zwischendurch ist es bestens geeignet – und dazu kostenlos. Ebenfalls gratis (zumindest anfangs) ist das Knobelspiel **Luxor** von Gamehouse. Hier sind schnelle Reaktionen und Ihre grauen Zellen gefragt, um die kniffligen Rätsel zu lösen. Was das jetzt mit Urlaub und Sommer zu tun hat? Laden Sie sich mal die Probierversion herunter und Sie werden es sehen. Dank der Ägypten-Thematik und der besinnlichen Musik fühlt man sich sofort wie in einem abenteuerlichen Orienturlaub.

Sport ist wahrlich kein Mord

Wer sich im Urlaub gerne sportlich betätigt, kann seinem Bewegungstrieb auch am PC nachkommen – zumindest mit Maus und Tastatur. Auch diesbezüglich werden Sie im großen Fundus der Freewarespiele fündig. Um der Sommerthematik treu zu bleiben, kommt einem doch sofort eine Schweiß treibende Partie Beach-Volleyball in den Sinn. Blitzschnelle Reaktionen, Atem beraubende Ballwechsel und knackige Mädels im Bikini. Naja, letzteres können wir Ihnen zwar nicht versprechen, doch alles andere ist bei **Blobby Volley** vorhanden. Mit zwei farbigen Schleimgebilden schubsen Sie sich einen Ball über das Netz hin und her und versuchen mit mehr oder weniger akrobatischen Aktionen, den Gegner auszuspielen. Dank Zweispieler-Modus und Netzwerkoption bleibt man trotz Simpelsteuerung und seichtem Gameplay gerne mal die eine oder andere Stunde hängen. Volleyball ist Ihnen aber zu anstrengend? Zum Glück gibt es auch »Sportarten« an der frischen Luft, die den Körper schonen. Wer es lieber ruhig angehen lässt, sollte man einen Blick auf das Freeware-Spiel **Abramania Angeln** werfen. Dort sitzen Sie gemütlich in einem Boot und werfen auf Knopfdruck die Angel aus, um einen möglichst großen und schweren Fisch aus dem Wasser zu ziehen. Steuerung und Handlungsfreiraum sind zugegeben nicht gerade berauschend. Doch alleine die simple Jagd nach einem noch größeren Brocken kann für eine gewisse Zeit lang fesseln. Da das Spiel auch gerade mal etwas mehr als ein Megabyte auf die Download-Waage bringt, können Sie eigentlich auch nicht viel falsch machen. Allgemein lohnt sich der Blick auf solche Seiten wie beispielsweise www.freeware.de, denn dort stößt man schnell auf einige kleine Highlights.

André Linken

WICHTIGE LINKS

Yeti Sports
www.yetisports.org/de/

Luxor/Gamehouse
www.gamehouse.com

Freeware-Sammlung (Blobby Volley etc.)
www.freeware.de



MÄDCHEN SIND ZU DOOF ZUM SPIELEN

Die Geschichte einer Wette. Und wie die Wissenschaft den Jungs in den Rücken fällt.

Solche Bilder im Kopf wollen Jungs, die brauchen das, dick aufgetragen und pathetisch: Auf dem Körper, der einem für dieses Abenteuer geliehen wird, sind die Narben Tagebucheinträge, schnelle Notizen von alten Kämpfen. Muskeln fließen über ihn hin wie eine Legierung aus Stahl. Kein Feind hat ihn beeindruckt, die Wunden haben ihn stärker gemacht. Er hat die Welt gerettet. Das sagt viel. Aber es sagt nur etwas über das, was gestern war. Und gestern ist vorbei – für diesen Körper und seinen Eigentümer besonders: Jetzt hält ein Mädchen die Maus in der Hand. Das Spiel heißt **Half-Life 2**, der Held Gordon Freeman. Beide sind dem Mädchen ausgeliefert. Ein Ego-Shooter lernt das Fürchten.

Es ist ein Versuch, wie Mädchen mit Jungenspielen umgehen. Es ist mein böswilliger Versuch, den Mädchen Ungeschick nachzuweisen. Es ist vor allen Dingen: eine Wette, die zusehends ausufert.

Eine scheinbar harmlose Wette

Bevor die Geschichte begann, hatte Marlina zwei Computerspiele näher gesehen – **Tetris** und die **Lemminge**. Eine Meinung über den großen Rest hatte sie trotzdem. Als wir abends auf das Thema Zeitvertreib kamen, verfiel sie einer streitlustigen Laune. Sie nippte am Weinglas. Mit provokantem Augenaufschlag eröffnete sie mir, mein Spielen, jedenfalls, sei Zeitverschwendung. Dann lächelte sie scheinheilig. Ich sagte, sie sei ignorant. Sie flötete, sie sei bloß aus dem Alter längst raus: »diese Sinnlosigkeit!« Ich führte ihre elenden Samstagnachmittage vor dem Fernseher an und dazu noch, um wie viel inspirierender »Problemlösungsprozesse« in Spielen wären. Das Wort benutzte ich in der Hoffnung, es könnte sie beeindrucken. Vergebens. Marlina nannte Filme Kunst und Spiele dumm. Ich behauptete, Frauen würden sich dem Spielen nur verweigern, weil sie es nicht beherrschten. Sie zischte verächtlich. Ich sagte: »Kannst es halt nicht.« Sie sagte: »Klar kann ich. Macht mir nur keinen Spaß.« Ich: »Werden wir sehen.« Sie: »Du wirst sehen.« Die Wette war gemacht, der Einsatz Nebensache. Uns ging es um den Kern der Sache. Halb im Spaß, halb im Ernst. Keiner würde von seiner Position abrücken. Wir verabredeten Versuche mit einem Action-, einem Strategie- und einem Rollenspiel.

Gordon Freeman trifft es jetzt als Ersten. Marlina kommentiert den Anblick seines Konterfeis auf der Verpackung: »Aha. Brillenträger. Ein intellektueller Schlächter wohl.« Ich ignoriere das. Gleich am Anfang, im Bahnhof, stößt der unbewaffnete Gordon auf einen Polizisten. Der verlangt nuschelnd, Gordon solle eine Dose aufheben. Eine harmlose Angelegenheit. Leider versteht Marlina akustisch schlecht; ihr schwant schreckli-



ches. Sofort handelt sie, der große Heldenkörper macht einen Satz zurück, drückt sich hart gegen die Wand, kauert am Boden – und bleibt da. Genau so hatte ich mir das vorgestellt. Der Polizist nähert sich verwirrt und fordert einen Ausweis. Immer noch droht keine Gefahr. Da schnellt Marlina aus der Hocke, stürmt ungelenk mit wedelnden Armen vorbei an dem Polizisten und hinein in die Vorhalle des Bahnhofs. Dort bleibt sie stehen. Über die Schulter nach hinten fragt sie mich: »Huh, das war knapp, was macht der jetzt?« Sie dreht die Spielfigur – und sieht noch, wie der Polizist ausholt. Gordon Freeman wegen hysterischen Betragens verprügelt! Im Stillen finde ich, dass das für ein aufgeregtes Huhn die angemessene Erziehungsmaßnahme ist. Marlina zeigt erste Faszination für das Spielprinzip: »Unverschämt!«, schimpft sie. »Den schieß ich nachher ab!«

Marlina dreht sich der Magen um

Doch kaum zu Tage getreten, versickert das Engagement. Draußen auf dem großen Platz erkennt Marlina, welche Weite die Spielwelt ihr antut. Hier zweigt eine Straße ab, da drüben eine andere, das sei ja sehr, sehr unübersichtlich. »Ich weiß nicht, was ich noch machen soll«, motzt sie – ehe sie dann doch meinen Vorschlag annimmt, sich zunächst einmal umzuschauen. Marlina läuft dreimal um die Verkehrsinsel herum, guckt etwas lustlos links, guckt rechts auf die hohe Statue. Ich bin gespannt, ob sie die Leiter in der Seitengasse bemerkt, die einem über den Zaun hilft. Das Spiel hat bis hierhin 20 Minuten gedauert, plötzlich verliert Marlinas Gesicht die Farbe. Das passiert tatsächlich. Aschfahl flüstert sie, ihr werde es übel. Sie rennt weg. Ich finde sie im Bad, da sitzt sie mit leidendem Gesichtsausdruck. Nach einer Weile siedelt sie über ins Bett, den Handrücken opernwürdig an die Stirn gelegt. Eine weitere Weile später lümmelt sie in der Küche, diesmal die Füße hochgelegt auf den Tisch. Sie stöhnt, das Ruckartige mit der Maus habe ihr nicht gut getan. »Also, heute spiele ich besser nicht mehr.« Innerlich höre ich den Gong zur ersten Rundenpause.

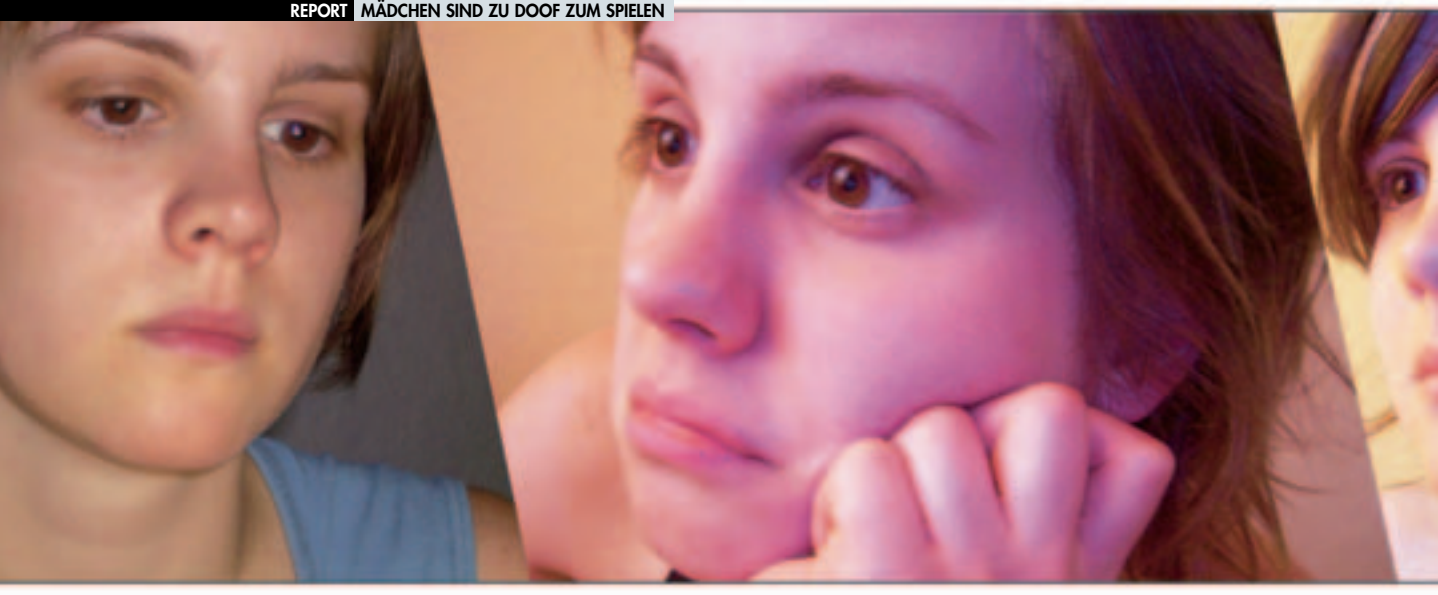
Obwohl ich Marlina zugestehe, dass das ihr erster Versuch war, bin ich siegessicher. Zu unkoordiniert waren ihre Bewegungen im Spiel, als dass daraus jemals so was wie weibliche Meisterschaft entstehen könnte. Sie, andererseits, sieht sich körperlich darin bestätigt, dass Spiele blöde sind. Eins zu eins, sagt sie. Aber was war das denn für ein Übelkeitsanfall? Schuld des Spiels? Psychosomatisch war das. Verweigerung bis ins Mark, um gegen mich zu gewinnen. Keine Chance hatte das Spiel. Ich muss eines finden, das ihr vom Fleck weg Spaß macht – und ihr dann elegant vorführen, wie man es macht, wenn man es kann. Heimlich beginne ich Recherchen, die meine Sicht auf den Versuchsablauf wissenschaftlich unterfüttern sollen und gegen weibliche Logik absichern. Ich will Belege dafür, dass Computerspiele dem Spieler diverse Talente abverlangen, die Männer ganz alleine besitzen. Das ist selbstverständlich vermessen. Ich komme auch nicht weit

Mädchen können – wenn sie wollen

Erstens, keinesfalls haben Mädchen und Frauen eine geringere Befähigung zur Bildschirmkoordination zwischen Auge und Hand. Sie üben schlichtweg seltener. Zwar gehen auch sie täglich mit dem PC um, allerdings mit dem PC als Arbeits- und Kommunikationsgerät. Bloß die Jungs betrachten ihn als Spielzeug; weil es ganz üblicherweise zur Aufteilung im Heranwachsen gehört, dass Mädchen sich technischen Dingen weniger spielerisch annähern. Sie benutzen Technik so weit wie nötig und Schluss. Misstrauen bleibt ein Teil der Beziehung. Das lernen sie von der Mama, und die Freundinnen machen es auch nicht anders. Daraus erwächst unter anderem: Als Frau liest man keine Gebrauchsanweisung, man jammert, wenn was nicht funktioniert. Die Vorstellung, aus eigenem Antrieb heraus ein Computerspiel anzufangen, liegt weit, weit weg für ein Wesen, das so tief geprägt ist. Trotzdem könnte, wenn es denn wollte, jedes Mädchen spielen, als gäbe es nichts Leichteres. »Es ist nur eine Frage der Motivation, ob sie das lernen wollen«, sticht



Übelkeit bei Ego-Shootern – das soll nicht nur für Mädchen, sondern auch für gestandene Männer gelegentlich ein Problem sein. Wenn Gordon Freeman das wüsste ...



Hartmut Warkus in meine anfängliche Überheblichkeit. Er ist Professor für Medienwissenschaft an der Universität Leipzig.

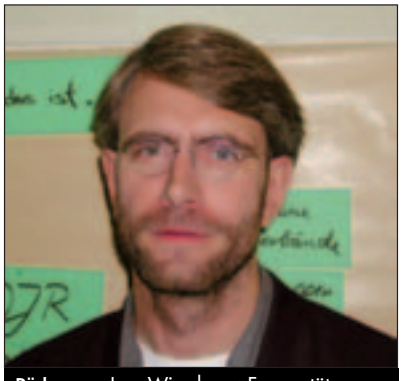
Pädagoge Jens Wiemken, Betreuer zahlreicher Projekte zum Umgang Jugendlicher mit den neuen Medien, lässt meine Aufgeblasenheit endgültig platzen: »Das Problem taucht immer bei Neueinsteigern in die PC-Welt auf. Senioren, die noch nie eine Maus über den Bildschirm steuerten, haben schon Schwierigkeiten, auf dem Windows-Desktop bestimmte Symbole anzuklicken.« Das legt sich. Würden Frauen einfach nur regelmäßig trainieren, träfen sie genauso gut wie Männer. Gut, gut, ich nehme es hin. Dann muss aber auch der Reiz der Spiele auf sie wirken – muss einfach, auf mich wirkt er ja auch!

Ich überrede Marlina zu einer neuen Runde **Half-Life 2**. Vorher beschreibe ich ihr, was ich selbst daran interessant finde: das Hasten durch dunkle Gänge, das Verstecken, das Vorschielen hinter Ecken, das Tauchen durch Kanäle, kleine Rätsel, Angreifer, die mich erschrecken, dass mein Herz den Takt verpasst. Vielleicht braucht sie nur eine kleine Blickwinkelkorrektur. Marlina gibt auch zu, dass das spannend klingt. Dann gehen die Kämpfe los, und Marlina bemüht sich. Sie trifft einige Gegner. Sie schleicht und rennt durch einige Gänge. Nur, sie empfindet kein Vergnügen. Wenn ein Schuss ihre Spielfigur verletzt, zuckt sie zusammen. Wenn aus dem Nichts ein Polizist auftaucht, dann erschrickt sie, so wie ich das tue. Aber danach macht sich auf ihrem Mund kein Lachen breit – auf ihre Stirn tritt Schweiß. Die treibende Musik nimmt ihr die Luft. Die Geschwindigkeit, mit der sie reagieren muss, strengt sie an. Mein Kitzel bedeutet für sie Angst, realen Stress. »Warum soll ich das eigentlich wollen?«, sagt sie entnervt. Bald bricht sie das Spiel ab. Sie überlegt. »Ich weiß nicht. Als Mädchen lernt man immer, dass man von dunklen Ecken wegbleiben soll. Von maskierten Männern sowieso. Und hier soll ich absichtlich dahin? Vielleicht verbinde ich deshalb keinen Spaß damit. Das kostet bloß Kraft.«

Die typischen Rollen der Geschlechter

Für Jens Wiemken ist dieser Unterschied in der Wahrnehmung keiner zwischen Marlina und mir, sondern einer zwischen den Geschlechtern an sich: »Die Gen-Wissenschaft begründet das damit, dass Männer immer noch den Jagdinstinkt in sich haben. Damit sind das Jagen und Aufspüren und dann natürlich das Töten der Beute eine vererbte Eigenschaft der Männer. Frauen kümmern sich aufgrund genetischer Spuren um das Gesellschaftliche, den Zusammenhalt. Richtig ist auch, dunkle Ecken sollen Mädchen meiden. Das sind traditionelle Geschlechtsrollenannahmen, die dem Schutz des Nachwuchses und der gebärfähigen Frau dienen.« Die Spielweisen von Männern und Frauen spiegeln das wider. Hartmut Warkus deutet in eine ähnliche Richtung: »Untersuchungen zur Gewaltwahrnehmungen beim Fernsehen haben gezeigt, dass Mädchen immer die Opferperspektive einnehmen. Für die Art und Weise, wie der Täter handelt, interessieren sie sich viel weniger. Aber Actionspiele bieten gerade die Täterperspektive an – man muss sich durchschießen. Das widerstrebt der weiblichen Veranlagung. Darauf müssen Mädchen sich erst einlassen, sich richtig überwinden.«

Die Frage ist wieder, ob sie das wollen. Sie können es, man denke an ihr Verhalten bei Brett-



Pädagoge Jens Wiemken: »Frauen töten auch im Spiel lieber sozial.«



Act of War sei kein Spiel, findet Marlina. Es sei zu nah an der Realität. Dazu kommt, dass Mädchen lieber **kommunikativ** und kooperativ spielen, Jungs dagegen rauer und hektischer.



spielen. Auch bei Mensch ärgere dich nicht tritt man als Einzelkämpfer an und muss andere aus dem Feld schlagen. Darauf lassen Frauen sich zu gerne ein und hauen um sich, mit Wucht und einem Kichern. In dem Fall gelingt es ihnen, weil das Geschehen rundum eindeutig als Spiel erkennbar bleibt. »Da ist es ohne jeden Zweifel ein Schlagen des Gegners im übertragenen Sinne«, so Hartmut Warkus. »Da tut man niemandem weh. Bei Computerspielen ist das insofern anders, als die Programme sich direkt Mühe geben, durch grafische Darstellung mehr Bedeutung in den Akt hineinzulegen.« Realistisch aussehende Gewalt und bedrohliche Atmosphäre machen es Frauen schwierig, nur das Spiel im Spiel zu sehen. »Für Jungen funktioniert das«, sagt der Wissenschaftler. »Die animiert das. Je düsterer die Gänge sind, desto stärker fühlen sie sich hineingezogen. Mädchen haben eher Scheu davor. Und vor allem auch kein Interesse daran.« Sie fühlen sich vom Bedrohlichen bedroht statt unterhalten. Es wächst der Widerwille. Der Widerwille erstickt den Spaß.

Mädchen spielen kommunikativ

Naiv installiere ich **Act of War**. Das Echtzeit-Strategiespiel findet auf einer Landkarte statt, die man von oben sieht. Ich stelle mir vor, das ähnele dem Erlebnis eines Brettspiels. Erst zählen die Regeln, nachher der Sieg. Was ich vergesse: Jetzt ist es das Kriegsszenario, mit dem Marlina sich schwer tut, Bezüge zum realen Kampf um die Ressourcen. Fröhlich fördert sie Öl, baut Kasernen und produziert Scharfschützen und Buggys. Bis hierhin amüsiert sie sich, in den winzigen Soldaten sieht sie Zeichentrickfiguren. Als es auf die Konfrontation zugeht und die Soldaten die Waffen in Anschlag nehmen, lässt Marlina die Maus los und verschränkt die Arme. »Eigentlich finde ich, so was ist kein Spiel. Das ist mir zu nah dran.« Liegt es tatsächlich an der kämpferischen Handlung? Oder steigt Marlina genau in dem Moment aus, da der Zeitdruck, die Hektik der Echtzeit richtig einsetzt? Jens Wiemken erzählt: »Die gleiche Beobachtung mache ich bei dem Online-Spiel »Insel Monarchie«. Die männlichen Mitspieler fangen schnell mit dem Besiedeln anderer Inseln und dem Kriegführen an, während sich die Frauen um die Minister-Wahlen, den Austausch von Rohstoffen und die Foren kümmern.« Jungs spielen lieber rauer und hektischer, schlussfolgert er, Mädchen lieber kommunikativ, kooperativ und eben: ohne Druck. Der Pädagoge hat oft beobachtet, dass Mädchen im gemeinsamen Spiel aufeinander warten, wenn eine zurückliegt – weil es zusammen viel lustiger ist. Mir fällt dazu ein: Sportsgeist geht anders, ihr Langweilerinnen! Marlina lässt mich reden. Knapp ordnet sie die Abkehr von Act of War an: «Mach das mal weg, bitte.« Ich gehorche. Jawoll, Madame!

Überraschung beim Rollenspiel

Wir versuchen es mit einem Rollenspiel: **Gothic 2**. Plötzlich sieht es aus, als hätte ich eine Fährte gefunden. Dabei spricht alles für das Gegenteil. Marlina spielt einen Kerl. Der kämpft ohne Unterlass gegen Wölfe, Ratten oder Blutfliegen. Die Story malt ein weiteres Bild vom Superhelden gegen alle. Und die Charakterentwicklung bei einem Rollenspiel, welchen Eindruck muss das auf ein Mädchen machen! Aber es macht ihr Spaß! Die Gespräche, in denen sie die Sätze aussuchen kann, geben ihr das Gefühl, in der Spielwelt subtile Entscheidungen treffen zu können, diplomatisch mitzulenken, wohin es geht. Auch wenn sie bald poltert: »Ist eigentlich schnurzegal, welche Antwort ich wann gebe, oder? Kommen eh alle nacheinander dran ...« Meine Versicherung, es gebe Situationen, in denen sie auf diese Art den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflussen kann, stimmt sie friedlich. Kurz schimpft sie noch über die alberne Gestik der Charaktere und ahmt die Bewegung eines Zauberers nach, die aussieht, als würde der Geräusche mit seiner Achselhöhle machen.

Dann schiebt sie den Groll weg und genießt. Sie mag den ruhigen Fluss des Spiels. Der gibt ihr Platz zum Atmen; so empfindet sie sogar die Kämpfe als spannend: tänzelt um Goblins herum; lockt Banditen einzeln aus ihrem Versteck, damit sie einen Vorteil gewinnt; sammelt neue Waffen, um besser ausgerüstet zu sein. Die Märchenhaftigkeit und das Vorhandensein von Magie gefallen ihr. »Da halte ich mich schon lieber auf als in

SPIELREIZE UND MÄDCHEN

1. Die Synchronisation der eigenen Bewegungen mit denen der Spielfigur ist die erste Herausforderung – eine technische Leistung, die konzentrierte Einübung von kleinen Abläufen. Für Frauen ist das weniger interessant, mehr Hindernis. Das trainieren sie beim Sport, nie im Umgang mit der Technik. »Knöpfchen drücken« nennen sie es da.

2. Die Deutung des Geschehens auf dem Bildschirm verlangt Intellekt und Fantasie. Die Spielwelt wird zur Welt, man selbst ein Teil dieser Welt. Damit das klappt, muss einem das Spiel das Gefühl geben, ernst genommen zu werden, Dinge bewusst bewegen zu können. Sehr wichtig für Mädchen: Sie brauchen plastische Charaktere statt flacher Typen – innere Welten wollen sie genauso nachvollziehen können.

3. Das Entdecken und Erlernen der Spielregeln und der Handlungsmöglichkeiten nach und nach ist ein Reiz, der sich an Männer richtet: Mädchen beginnen bei Problemen eine Analyse der Situation. Versuch und Irrtum als Prinzip verunsichern sie dagegen. Sie wollen Konsequenzen vorher kennen. Schnell wird sonst die Sinnfrage gestellt.

4. Der Selbst- und Realitätsbezug bewirkt, dass man einen Spielerfolg auch als persönlichen Erfolg wertet. Man beweist seine Talente an einem neutralen Prüfstein. Das wäre auch für Mädchen wichtig, wird ihnen jedoch unmöglich gemacht, weil die Spielkonzepte auf die Bestätigungsbedürfnisse von Jungs zugeschnitten sind.



Professor Warkus: »Sagen Sie Ihrer Freundin Danke, wenn sie das mit sich machen lässt.«



so einem Endzeitkellerloch.« Auch kommt ihr entgegen, dass sie in **Gothic 2** klare Ansagen bekommt, was sie zu tun hat. Vor allen Dingen findet sie ihre Rolle als strebender Abenteurer besser als die des Gehetzten in **Half-Life 2**. »So was« würde sie durchaus mal länger Spielen, gibt sie an – wenn, ja wenn ihr die Welt nur nicht so groß vorkäme. Und irgendwie stimmt es. Es droht in Arbeit auszuarten, wenn man die ganze Geschichte eines Rollenspiels erleben will. Ich bin mittlerweile so weg von der männlichen Wahrnehmung, so biegsam, ich verstehe das.

So spielen Frauen

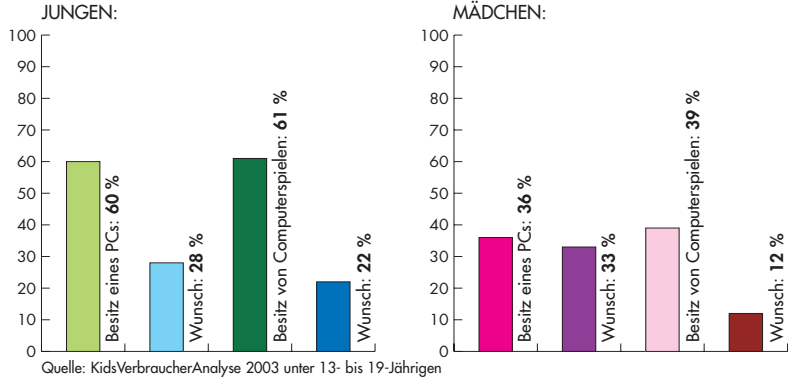
Dagegen verstehen Frauen Männer nicht. Studien besagen, dass ihnen die Art fremd ist, wie Männer auf Probleme zugehen. Männer probieren Handlungsmöglichkeiten aus und beobachten die Konsequenzen: das Schema von Versuch und Irrtum und erneutem Versuch. Darauf greifen die allermeisten Computerspiele zurück, allermeistens sind die von Männern programmiert. Mädchen und Frauen bemühen sich darum, Situationen zunächst vollständig zu analysieren, zu ordnen und zu verstehen. Dann entwickeln sie auf einen Streich eine Lösung. Da sie in Spielen ihre Optionen aber erst schrittweise entdecken müssen, steht ihnen eine neue Hürde im Weg zum Spaß. Auch in diesem Punkt nehmen die Geschlechter von vornherein unterschiedlich wahr, was auf dem Bildschirm passiert: Während Jungs sich leicht unterhalten fühlen, müssen Mädchen erst die eigenen Denkmuster beiseite zwingen. Das ist der Grund, weshalb Marlina für unmissverständliche Anleitungen dankbar ist: Was muss sie tun? Wozu ist sie in dem Spiel in der Lage? Kennt sie ihr Repertoire, legt sie los.

Ich merke mir außerdem: die Story sollte in abgeschlossene Episoden unterteilt sein, die man jede für sich als ganzes Spiel betrachten kann; der Ablauf muss frei von Hektik bleiben; in der Atmosphäre des Spiels muss sich eine Frau wohl fühlen dürfen; die Rolle, in die sie schlüpft, muss sie interessieren, dann kämpft sie sogar mit Einsatzfreude.

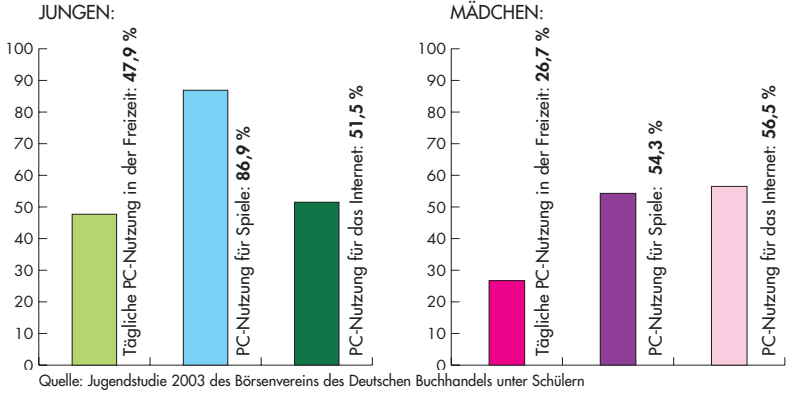
»Die Rolle!«, schießt es mir durch den Kopf. »Dummkopf!« Den Schlüssel der Schlüssel habe ich außer Acht gelassen. Ganz davon abgesehen, dass Frauen Identifikationsprobleme haben, wenn sie einen Macho mit Allmachtsallüren dirigieren sollen, das ist klar – viel lieber als Mensch ärgere dich nicht spielen Frauen was? Theater. Lass sie tausendmal keinen Wettkampf mögen – in Rollen zu schlüpfen, das lieben sie, dann spielen sie wie besessen. Das ist der Knackpunkt, behaupte ich jetzt. Für Jungs ist das »playing« wichtiger, für Mädchen das »acting«. Meine Strategie lautet: Es muss ein Spiel her, das einen Charakter anbietet, der Charme hat, der kein flacher Stereotyp ist wie

JUNGEN UND MÄDCHEN AM COMPUTER

Die Unterschiede sind auf gesellschaftliche Prägung zurückzuführen. Und darauf, dass Spiele speziell für das Denken und die Wahrnehmung nach männlichen Strukturen konzipiert werden.



Quelle: KidsVerbraucherAnalyse 2003 unter 13- bis 19-Jährigen



Quelle: Jugendstudie 2003 des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels unter Schülern



Dank **Cate Archer** freunden sich Mädchen schnell mit No One Lives Forever 2 an.



die meisten – eine Rolle, in der Marlina sich gut fühlt. Dann muss das Spiel selbst nur noch eine einzige Anforderung erfüllen: komplett ätzend darf es nicht sein.

Cate Archer tritt auf den Plan

Mein Trumpf heißt **No One Lives Forever 2**! Das Beste an der Idee: Erneut ist es ein Ego-Shooter, den ich Marlina auftische. Wenn ich sie so dran-kriege! Heldin Cate Archer bringt alle Voraussetzungen mit: Intelligenz, Humor, Dickköpfigkeit, Coolness, Attraktivität, schnippische Blicke, lässige Gesten – und sie trägt Mode aus den 60ern. Oh, ich bin mir schon vorher sicher, dass ich so was von gewonnen habe! Und es läuft gut. Nach kurzer Einübung bleibt Marlina an keiner Wand mehr hängen, alle Bewegungen des Actionspiels hat sie plötzlich unter Kontrolle. Die Übelkeit bleibt auch aus. Das heimlichere Kämpfen liegt ihr sehr: Sie versteckt sich, schießt aus der Entfernung, durchwühlt Rucksäcke und Schubladen, entschlüsselt Nachrichten, legt Bomben. Das ist die Action aus **Half-Life 2** gedrosselt durch die Geruhsamkeit von **Gothic 2**. Sie versinkt darin! Wie im Rollenspiel bastelt man an den Fertigkeiten der Spielfigur, das mag sie , das ist produktiv. Die Story entwickelt sich in Kapiteln, die auftretenden Figuren haben allesamt Ecken und Kanten – nicht einmal die Soldaten sind platt dargestellt, sondern als lustige Parodien. Überall ein Augenzwinkern. Das alles motiviert Marlina dermaßen, dass sie immer und immer besser wird. Sie hört gar nicht mehr auf zu spielen. Wegen ihr verpassen wir beinahe eine Ballettvorführung! Ich bin begeistert.

Da fällt mir auf: Wer hat dann jetzt gewonnen? War ich clever, oder hab ich mich selbst hereingelegt? Ich habe ihr nachgewiesen, dass Spiele Spaß machen. Sie hat bewiesen, dass sie das Spielen beherrscht. Auf einmal rückt mir der Wetteinsatz doch noch drohend ins Bewusstsein. Die Möglichkeit einer Niederlage hatte ich nicht bedacht. Wer massiert wen? Drei Wochen lang Entspannung oder Muskelkater, es geht fast um Leben oder Tod!

Die Entscheidung

Zwei Momente entscheiden. Der erste: Als Marlina eine Bombe platziert, tritt ein Countdown in Kraft. Das kommt überraschend, vorher war es nie so. Zehn, neun, acht ... Ich muss lachen: Zeitdruck! Sieben, sechs, fünf ... Marlina bemerkt, was geschieht. Vier, drei, zwei ... Marlina flattert mit den Armen, das Huhn ist zurück, neuerdings mag ich Hühner. Eins. Marlina handelt. Sie speichert. Es ist ihr einziger Spielstand. Null! Die Explosion streckt Cate Archer nieder, die Pause danach streckt sich lange hin. Ich grinse. Irgendwann sage ich: »Baby, war das blöd? War das weiblich?« Sie stiert mich an.

Dann beginnt der zweite Moment. Marlinas Blick ändert sich. Sie guckt pikiert, arrogant – auf einmal überlegen. Mir wird furchtbar heiß. Die schlimmste aller Waffen bleibt die weibliche Logik. Man kann sich nicht schützen, niemand kann das. »So oder so«, eröffnet Marlina mir. »Bei allem Spaß. Im Endeffekt ist es so: Jetzt haben wir den ganzen Tag in dem abgedunkelten Zimmer verbracht. Da bleibt schon auch eine Leere in einem, weil man nichts Sinnvolles gemacht hat. Finde ich. Fühlst du dich nicht ein bisschen matt?« Sie bleibt dabei und geht telefonieren. Ich habe verloren. Pädagoge Jens Wiemken sagte es mir vorher: »Frauen töten eher sozial.«

Daniel Ch. Kreiss



Gothic 2 funktioniert, Marlina fühlt sich in der Rollenspielwelt wohl. Bis die ihr zu groß wird – das Spiel droht, in **Arbeit** auszuarten, wenn man die ganze Geschichte erleben will.

DER AUTOR



Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Barden durften in den Kämpfen eines von sechs **Liedern** (im rechten Fenster) anstimmen, um beispielsweise die Kampfkraft zu erhöhen.



Bei den Kämpfen erklärt das Spiel, mit welchen **Gegnertypen** Sie es zu tun bekommen. Bei starken Feinden dürfen Sie auch fliehen.

THE BARD'S TALE
TALES OF THE UNKNOWN

Schon vor 20 Jahren zogen mutige Rollenspieler gegen fiese Monster und mächtige Bösewichte zu Felde. Dazu brauchten sie angesichts der damaligen, spartanischen Technik vor allem eins: **sehr viel Vorstellungskraft.**



»Sie begegnen dem Tod in Form von drei Beschwörern. Wollen Sie kämpfen oder fliehen?«. Vor solchen Fragen stehen Sie im Rollenspiel-Klassiker **The Bard's Tale** im Minutentakt. Schon im Jahr 1985, als es zunächst für C64 und Apple 2 erschien, besaß der Titel alle Grundelemente, die sich auch heute noch bei modernen Genrevertretern finden. Mit einer Heldengruppe ziehen Sie gegen zahlreiche fiese Monster in den Kampf, sammeln Erfahrungspunkte und erbeuten Schätze. Angesichts der rudimentären Grafik brauchten Abenteurer damals vor allem eine rege Fantasie, um sich die lediglich in Textform präsentierten Kämpfe vorzustellen. Aber für die damalige Zeit war es ja schon etwas Besonderes, dass die Gegner überhaupt grafisch dargestellt wurden.

Rundenweise zum Erfolg

Zunächst erstellen Sie Ihre sechsköpfige Party, wobei Sie Rasse und Klasse der Recken wählen. Dabei stehen die üblichen Verdächtigen zur Auswahl, darunter Mensch, Elf, Zwerg und Gnom beziehungsweise Krieger, Magier, Paladin oder Mönch. Die Kämpfe laufen rundenweise ab: Sie bestimmen für jede Ihrer Figuren eine Aktion wie Angriff, Verteidigung, Zaubern oder natürlich ein Lied spielen (Barde). Anschließend werden die Befehle ausgeführt und im rechten Fenster mit Sätzen wie »Hans trifft den Ork für 10 Punkte« erklärt. Klingt zwar simpel, bietet aber aufgrund der zahlreichen Zaubersprüche zahlreiche taktische Möglichkeiten. Für erfolgreiche Kämpfe erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie in gewohnter Manier stufenweise aufsteigen und entsprechend stärker werden. Außerdem finden Sie bei erlegten Feinden Gold und Ausrüstungsgegenstände. Letztere verkaufen Sie den Händlern in der Stadt Skara Brae, dem Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Ziel des Ganzen: Sie müssen den Bösewicht Mangar besiegen, der sich in seinem Turm verschanzt hat.

Ab in die Tiefe

Die meiste Zeit des Spiels verbringen Sie damit, unterirdische Tunnelsysteme zu erforschen und von Monstern zu befreien. Da es keine Automap gibt, gehören Bleistift und Papier zur Grundausstattung der **Bard's Tale**-Spieler. In den Labyrinth-artigen Dungeons lauern neben Feinden aber auch Puzzles in Form von Fallen und Barrieren, die das Vorwärtskommen erschweren. Insgesamt gilt **The Bard's Tale** als eines der besten Rollenspiele und beeinflusste das Genre mit seinen Ideen nachhaltig. Angesichts aktueller Standards bei Grafik, Sound und Steuerung würden heutzutage aber nicht mal die größten Nostalgiker noch Spaß mit diesem Klassiker haben.

Georg Valtin

ALLGEMEINE INFOS



Woher krieg ich's?

Für den Artikel spielten wir mit der Amiga-Version von 1986 und der PC-Version von 1987, die beide aufgrund ihres Alters inzwischen als so genannte Abandonware auf diversen Internetseiten zum kostenlosen Download bereit stehen. Die Dateigröße ist mit etwa 500 KB sehr gering. Außerdem sollten Sie das Programm **Dosbox** verwenden (kostenlos erhältlich unter http://dosbox.sourceforge.net), das das alte Betriebssystem emuliert. Wir empfehlen als Anlaufstelle für **Bard's Tale**-Freunde die Website http://bardstale.brotherhood.de, da Sie hier auch die wichtige Anleitung, Tipps und Karten finden.

Erschienen	1985 (PC-Version: 1987)	Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Interplay	Genre	Rollenspiel
		Bekanntester Designer des Teams	Brian Fargo



Hat sich bis heute bewährt: Nach erfolgreichen Kämpfen erhalten Sie Erfahrungspunkte und **Gold**, manchmal auch Waffen und Rüstungen.

LESERBRIEFE

GTA SAN ANDREAS

In der Vorschau schreibt ihr: »Maximal läuft GTA San Andreas in 2.048 mal 1.536, also mit doppelt so vielen Pixeln wie in der Standardauflösung 1.024 mal 768«. Habt ihr diese Rechenaufgabe mal in den Taschenrechner eingetippt, also 2.048 x 1536 = 1.024 x 768 x 2? Nach eurer Rechnung ist also 3.145.728 das Gleiche wie 1.572.864, soso. Das kann aber nicht sein. Grund dafür ist, dass die einzelnen Seitenlängen sich verdoppeln.
Die Auflösung sei »c«, die Breite »a« und die Höhe »b«, also haben wir für die kleine Auflösung:

c = a·b

Für die größere Auflösung werden jetzt Breite und Höhle verdoppelt, dann ergibt das:

c = 2a·2b oder auch **c = 4·a·b**

Die neue Auflösung hat also nicht nur doppelt so viele Pixel, sondern gleich 4mal so viele (2mal verdoppeln = vervierfachen). Nur leider hat sowieso kaum jemand einen Bildschirm, der das unterstützt.

Philipp Bruck

PC PowerPlay Sie haben natürlich völlig recht. Zu unserer Verteidigung müssen wir jedoch sagen, dass sowohl der zuständige Redakteur als auch die Korrekturleser so viel gespielt haben, dass sie sich kaum noch an ihre Schulzeit erinnern. Die hochkomplexe mathematische Operation »Multiplikation« beherrscht man dann natürlich höchstens noch mit dem Taschenrechner.

SPIELE FÜR MACS

Könntet ihr auch darüber berichten, welche Spiele für Mac erscheinen und denen eine Wertung abgeben. Es ist sehr traurig, dass immer noch nicht alle Spiele für den Mac umgesetzt werden!

Volkmar Kutscher

PC PowerPlay Wie der Name PC PowerPlay schon sagt, sind wir ein PC-Spielemagazin. Und obwohl auf dem PC auch andere Betriebssysteme wie Linux laufen, beschränken wir uns auf Windows-Titel. Selbst Mac-Zeitschriften verzichten weitgehend auf eine Berichterstattung über Spiele, da die meisten Mac-Besitzer ihre Maschine nur zum Arbeiten verwenden. Falls Sie anderer Meinung sind und gerne einen Artikel über Mac-Spiele lesen wollen: Schreiben Sie uns an redaktion@pcpowerplay.de.

RETRO UND DER AMIGA

Ich wollte nur zu dem gelungenen Geniestreich, der Retrorubrik, gratulieren. Dadurch bin ich wieder auf meinen alten Amiga 500 und die zahllosen Klassiker wie North vs. South oder Bubble Bobble aufmerksam geworden, die schon seit Jahren ungenutzt in meinem Zimmer stehen. Da ich jedoch nicht den Platz habe, drei Computer aufzustellen, wollte ich fragen, ob man die Amiga-Originaldisketten auch noch auf einem neuen PC benutzen kann.

Mario Salchenegger

FORUM

Seit Anfang April ziert ein neues Forum unsere offizielle Webseite. Mit mehr Komfort und der Wahl zwischen Thread- und Baumansicht können Sie hier mit den Redakteuren über Tests, Vorschauen und alle anderen Themen rund um PC-Spiele diskutieren. Schauen Sie doch einmal vorbei unter www.pcpowerplay.de!

Außerdem auf unserer Webseite: Jeden Monat wenige Tage nach Veröffentlich der aktuellen Ausgabe steht Ihnen das gesamte Team von PC PowerPlay im Live-Chat Rede und Antwort zu allen Fragen zum und rund ums Heft! Die genauen Termine der Chats entnehmen Sie bitte den News auf der Startseite.



PC PowerPlay Die Formatierung der Amiga-Disketten unterscheidet sich erheblich von der für DOS. Aber sie können die Original-Disketten auf dem Amiga einlesen und dann über das Tool Messy-DOS (zu finden im Internet) im DOS-Format auf Diskette speichern. Falls Sie gerne basteln, können Sie das Programm Amigadisk-File-Reader samt Bauanleitung aus dem Internet besorgen. Damit können Sie das Amiga-Diskettenlaufwerk direkt mit Ihrem PC verbinden.

DUNGEON LORDS

Vielen Dank für euren Test von Dungeon Lords. Als alter Rollenspielfan warte ich schon lange auf ein würdiges »Muss mal im Keller aufräumen«-Rollenspiel und hatte nach den doch sehr positiven Previews fest auf Dungeon Lords gesetzt. Jetzt werde ich lieber doch warten, bis die verbesserte und hoffentlich bugfreie deutsche Version getestet wurde. Nach der Pleite mit Silent Hunter 3 habe ich keine Lust mehr auf einen Fehlkauf. Danke, dass ihr als einzige Zeitschrift rechtzeitig vor dem Spiel gewarnt habt.

Falko Reker



PC PowerPlay Wie bereits angekündigt, werden wir uns die deutsche Version noch einmal anschauen – allerdings erst, wenn der erste große inhaltliche Patch (mit Automap, mehr NPCs, etc.) draußen ist. Wir hoffen, dass wir für die nächste Ausgabe den Nachtest machen können.

Georg Valtin

FACHCHINESISCH

Dank eurer sehr gut gemachten Zeitschrift fühle ich mich hervorragend informiert. Die Artikel sind unterhaltsam und sehr verständlich. Hin und wieder stoße ich allerdings auf Fachbegriffe, mit denen ich nichts anfangen kann. Was beispielsweise NPCs sind oder was PvP bedeutet, erschließt sich ja noch aus dem Zusammenhang. Aber S-ATA- beziehungsweise IDE-Ports (siehe Mainboard-Check in der März-Ausgabe) ist echtes Fachchinesisch.

Markus Heidelbach

PC PowerPlay Wenn Fachbegriffe neu auftauchen, erklären wir sie normalerweise auch. Allerdings gibt es auch viele Ausdrücke, die bereits seit vielen Jahren geläufig sind und deswegen nicht noch einmal erläutert werden. Dazu gehören unter anderem auch S-ATA- und IDE-Port. Bei weniger verbreiteten Themen, etwa dem Artikel über Netzwerke in der Juni-Ausgabe, fassen wir aber auch die eigentlich bekannten Fachbegriffe in einem Glossar zusammen.

DATENVOLUMEN BEI INTERNET-SPIELEN

Wir haben uns vor ein paar Tagen DSL geholt, allerdings mit einer Volumenbegrenzung von 3,0 GB. Dann habe ich mir Guild Wars gekauft und ungefähr zehn Stunden gespielt. Meine Mutter hat mich anschließend darauf hingewiesen, dass wir schon 400 MB verbraucht haben, obwohl ich sonst nichts gedownloadet habe. Könnt ihr mir sagen, wie groß die Datenmenge pro Stunde ungefähr ist?

Patrick Schellhase

Ich will mir Battlefield 2 kaufen. Allerdings weiß ich nicht, wie lange ich spielen kann, damit ich bei meinem Volumentarif von 1,5 GB noch genügend Reserve zum Surfen habe. Lohnt sich der Kauf, oder kann ich dann nur 10 bis 20 Stunden monatlich spielen?

Robert Pottmeier

PC PowerPlay Eine generelle Aussage über das Datenaufkommen bei Spielen ist kaum möglich. Allerdings finden Sie im Internet zahlreiche kostenlose Tools, die das Volumen einer Online-Sitzung genau protokollieren. So können Sie die anfallende Datenmenge sicher bestimmen. Falls Sie das wissen wollen, bevor Sie das Spiel kaufen, sollten sich mit dem Anliegen in einem Forum melden, um zumindest einen Orientierungswert zu erhalten.

WORLD OF WARCRAFT

Ich finde eure Tipps & Tricks mit den Instanzen von WoW ziemlich gut gemacht und sehr nützlich, selbst für Atlas-Benutzer. Allerdings habe ich erst die Zeitschrift mit dem zweiten Teil gesehen, und jetzt würde mich interessieren, ob man irgendwie an den ersten Teil noch rankommt.

Florian Herrenkind

PC PowerPlay Die Guides für die Instanzen entstanden in Zusammenarbeit mit der Website www.worldof-warcraft.de. Dort finden Sie im Menüpunkt »Instanzen« alle Walkthroughs, die wir auch im Heft hatten.

GUILD WARS

Der Test von Guild Wars in der Juniausgabe hat mich etwas verwundert. Ich bin mit der Wertung vollkommen einverstanden, und auch die Ausführungen über den PvP-Modus erfassen die Stärken des Spiels sehr gut. Nur verstehe ich nicht, warum der PvE-Modus derart konsequent unter den Teppich gekehrt beziehungsweise schlechtgemacht wurde. Ich spiele Guild Wars seit dem World-Preview-Event, bis auf gelegentliche Abstecher in die Arenen nur als PvE. Euer Test liest sich, als hätte sich keiner aus der Redaktion nach dem Tutorial (das zum Einschlafen ist, das gebe ich zu) die Mühe gemacht, viel weiter zu spielen. Es wird so dargestellt, als wäre man im PvE-Modus die meiste Zeit allein unterwegs oder eben nur mit NPC-Söldnern. Das ist merkwürdig in Anbetracht der Tatsache, dass ich schon einige Spieler getroffen habe, die nebenher World of WarCraft spielen und behaupten, sich Guild Wars hauptsächlich gekauft zu haben, weil sie in World of WarCraft fast immer allein unterwegs sind. Dagegen findet man in Guild Wars eben immer jemanden, gerade weil sich erst mit menschlichen Spielern im Team der Spielspaß in diesem Spiel einstellt.

Moritz Munz



PC PowerPlay Guild Wars ist nach Aussage des Herstellers und nach unserer Einschätzung in erster Linie ein PvP-Spiel. Daher haben wir unseren Schwerpunkt im Test auch darauf gelegt. Den PvE-Modus haben »nur« wir in einem großen Kasten beschrieben und erklärt. Das liegt aber nicht daran, dass wir ihn nicht gespielt hätten, im Gegenteil: Einige Redakteure mögen kein PvP und haben sich fast gänzlich dem Kampf gegen Monster verschrieben. Wenn Guild Wars schon so einen Modus anbietet, muss es sich natürlich auch dem Vergleich mit den Genregrößen stellen, und da schneidet es in vielen Punkten einfach schwächer ab. Und ob man nun zusammen mit anderen Leuten spielt oder lieber alleine loszieht, hängt von jedem Spieler ab. Das kann man nicht als objektives Vergleichskriterium hernehmen.

Georg Valtin

TOMB RAIDER LEGENDS

»Mit einer Vielzahl von Polygonen mehr und einer völlig neuartigen Spielphysik und Überarbeitung der Steuerung ist Lara Croft jetzt gefährlicher und schöner als je zuvor«, heißt es in Presseberichten über das neue Tomb Raider Legends. Die Grafik ist, nach den bis jetzt veröffentlichten Screenshots und Trailern, wirklich besser als je zuvor, und auch die neuen Fähigkeiten und die Story wirken viel versprechend.

Doch letztendlich bin ich trotzdem von den Spielentwicklern enttäuscht: Denn das Wichtigste am ganzen Spiel, nämlich Lara selbst, wurde nachhaltig zum Schlechteren verändert. »Die schönste Lara aller Zeiten« ist sie sicherlich nur für die Leute, die noch nie Tomb Raider gespielt haben und die alte ursprüngliche Lara quasi nie kennen gelernt haben. Ich kann nicht verstehen, dass gerade die langjährigen Fans von den Lara-Croft-Machern enttäuscht werden – zumindest, wenn sie die alte Mrs. Croft so mochten, wie sie war: ohne Make-up und großartiges Tamtam. Im Gegensatz dazu ist die neue Lara fast dunkelblond, knapp bekleidet, neuerdings sogar mit einigen Cyber-Geräten ausgestattet und trägt reichlich Make-up. Kurz gesagt: Das ist für mich nicht die Grabjägerin, die in den vergangenen sechs Teilen auf Abenteuerreisen gegangen ist! Die neue Hauptfigur sieht eher aus, als würde sie ursprünglich als Covergirl aus Need for Speed stammen, denn da würde sie sicher besser hineinpassen als in die Action-Adventure-Reihe, die es nunmehr seit 1996 gibt.

Ich möchte nichts gegen Polygon-Schönheiten in anderen Spielen sagen, oder gegen die Spiele, in denen sie vorkommen. Allerdings braucht Lara meiner Meinung nach keine solche extreme Ausstaffierung. Es geht halt Einiges verloren, wenn die altbekannte Heldin zum »Playmate des Jahres« umgestaltet wird.

Alexandra Meyer



PC PowerPlay Dass Lara in den ersten Teilen noch nicht so weiblich aussah, wie man es inzwischen kennt, liegt wohl mehr an den Beschränkungen der damaligen Technik. Man kann den Entwicklern keinen Vorwurf machen, dass sie mit einer möglichst attraktiven Titelfigur aufwarten wollen. Viel wichtiger ist doch, dass sich das neue Tomb Raider nach den eher schwachen letzten Teilen spielerisch wieder auf seine Stärken besinnen will.

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

**CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg**

Per E-Mail:

redaktion@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

**CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg**

Per E-Mail:

hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

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

Per E-Mail:

abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**

Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

**CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg**

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

VORSCHAU 08/2005

BATTLEFIELD 2



Darbende Strategen dürfen sich auf einen heißen Sommer freuen: Die Echtzeit-Taktik-Granate **Panzers 2** verspricht neben fantastischer Grafik auch zahlreiche Verbesserungen am Spielablauf und erneut eine spannende Handlung mit reizvollen Charakteren. Unsere Generäle gehen schon in Stellung!

PANZERS 2



Noch ein **Test**? Ja, und zwar diesmal mit Internet-Servern, auf denen Dutzende andere Spieler mitballern. Ob Battlefield 2 so noch mehr Spaß macht?

NHL 2006



Ob es neben grafischem (blaugeprügelte Augen) noch spielerisches Tuning gibt, sagen wir Ihnen auch zu den anderen **EA Sports**-Spielen.

GRAFIKKARTEN TOTAL



Von ultraschnellen High-End-Boliden zu den Billig-Modellen am unteren Ende der Leistungsskala: Wir testen **Radeon**- und **Geforce**-Karten.

TOMB RAIDER LEGENDS



Schöner, runder und agiler: **Lara** kommt zu uns, um mit unseren Redakteuren durch die Levels zu tollen. Wir freuen uns auf das Action-Adventure!

PC POWERPLAY AUSGABE 08/2005
AB DEM 27.07.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 46

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)


Patrick Hartmann (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Simon Fistrich (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Daniel Ch. Kreiss, André Linken
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
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
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW I/2005 – verkaufte Auflage: 132.854 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES DVD VISION DVD play PlayStation.2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD - JULI 2005

VOLLVERSIONEN
Silent Hunter 2

Anno 1602

DEMOS
Air Strike 3D 2

Alexander - The Heroes Hour

Battle Mages Sign of Darkness

Battlefield 2

Civil War Bull Run

Cross Racing Championship 2005

Gish

Hank der Maulwurf

Juiced

London Taxi

Mordillo Jungle Fever

Squad Assault Westfront

The Bard's Tale

Worms 4 Mayhem

HIRES-VIDEOS
Battlefield 2

Chrome Specforce

Cross Racing Championship 2005

Dungeon Siege 2

E3 Rundgang

Earth 2160

Fahrenheit

GTA San Andreas

Psychonauts

Rise & Fall

Spellforce 2

Worms 4 Mayhem

SPIELETRAILER
Auto Assault

Battlefield 2

Company of Heroes

Gothic 3

GT Legends

Hellgate London

Heroes of Might & Magic 5

Oblivion

Quake 4

Quake Wars

Serious Sam 2

Stalker

Tabula Rasa

The Movies

Total Overdose

PATCHES
Doom 3 Patch 1.3

Empire Earth 2 Patch 1.10

Pariah Patch 1.02

Psychonauts Patch 1.02

Sacred Underworld Patch 2.0.2.2

Silent Hunter 2 Patch 1.1

Splinter Cell 3 Patch 1.02 auf 1.03

Stronghold 2 Patch 1.1 auf 1.2

SCREENSHOTS
Battlefield 2

Cross Racing Championship 2005

Dungeon Siege 2

Earth 2160

GTA San Andreas

Psychonauts

Spellforce 2

The Bard's Tale

FILM-TRAILER
Batman Begins

Dogtown Boys

Spiel ohne Regeln

MODS
Doom 3 SDK 1.3

GTR King of Ovals

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.24

Fraps 2.55

HyperSnap-DX

PowerStrip 3.60

RivaTuner 2.0

Windows Media 9 Codec

Windows Media Player 9

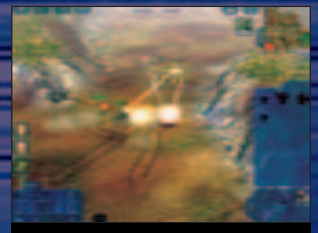
Windows Media Player 10

WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.6

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 71.89


Earth 2160


Battlefield 2


Worms 4 Mayhem


The Bard's Tale

PC POWERPLAY Vollversionen: SILENT HUNTER 2 | ANNO 1602 Juli 2005

CyPress

PC POWERPLAY

Juli 2005

SILENT HUNTER 2



ANNO 1602

PowerPlay Vollversionen: SILENT HUNTER 2 | ANNO 1602 Juli 2005

VOLLVERSIONEN
Silent Hunter 2
Anno 1602

DEMOS
Air Strike 3D 2
Alexander - The Heroes Hour
Battle Mages Sign of Darkness
Battlefield 2
Civil War Bull Run
Cross Racing Championship 2005
Gish
Hank der Maulwurf
Juiced
London Taxi
Mordillo Jungle Fever
Squad Assault Westfront
The Bard's Tale
Worms 4 Mayhem

HIRES-VIDEOS
Battlefield 2
Chrome Specforce
Cross Racing Championship 2005
Dungeon Siege 2
E3 Rundgang
Earth 2160
Fahrenheit
GTA San Andreas
Psychonauts
Rise & Fall
Spellforce 2
Worms 4 Mayhem


Battlefield 2

SPIELETRAILER
Auto Assault
Battlefield 2
Company of Heroes
Gothic 3
GT Legends
Hellgate London
Heroes of Might & Magic 5
Oblivion
Quake 4
Quake Wars
Serious Sam 2
Stalker
Tabula Rasa
The Movies
Total Overdose

PATCHES
Doom 3 Patch 1.3
Empire Earth 2 Patch 1.10
Pariah Patch 1.02
Psychonauts Patch 1.02
Sacred Underworld Patch 2.0.2.2
Silent Hunter 2 Patch 1.1
Splinter Cell 3 Patch 1.02 auf 1.03
Stronghold 2 Patch 1.1 auf 1.2

SCREENSHOTS
Battlefield 2
Cross Racing Championship 2005
Dungeon Siege 2
Earth 2160
GTA San Andreas
Psychonauts
Spellforce 2
The Bard's Tale

FILM-TRAILER
Batman Begins
Dogtown Boys
Spiel ohne Regeln

MODS
Doom 3 SDK 1.3
GTR King of Ovals

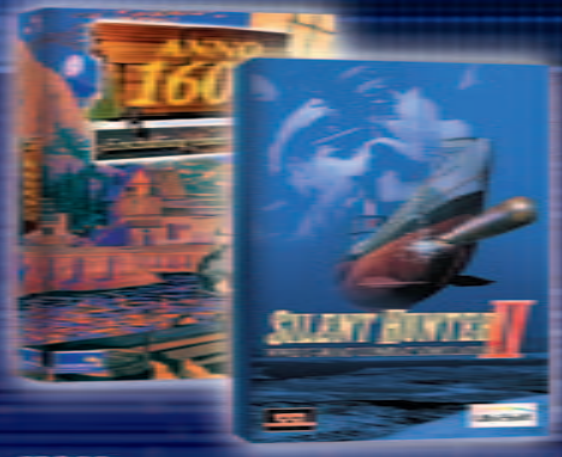
TOOLS
Adobe Acrobat 7.0
Antivir Personal Edition
ATI Tool 0.24
Fraps 2.55
HyperSnap-DX
PowerStrip 3.60
RivaTuner 2.0
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 9
Windows Media Player 10
WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.6
DirectX 9.0c
Nvidia Nforce 71.89

PowerPlay Vollversionen: SILENT HUNTER 2 | ANNO 1602 Juli 2005

CyPress

PowerPlay
Juli 2005



SILENT HUN-TER 2

ANNO 1602