Juli 2006

Österreich 4,- € Belgien 4,- €
Luxemburg 4,- € Schweiz 6,90 sFr

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

MEHR SPIEL!
MEHR SPASS!
MEHR SERVICE!
NEU!

nur 3,60 €
inkl. 2 Vollversionen auf DVD

16
usk

2 VOLLVERSIONEN



erstmals auf Heft-DVD! + Tipps im Heft!

Echtzeit-Strategie: Blitzkrieg mit neuen Einheiten, Rommel-Kampagne, japanischen Truppen. Läuft ohne Hauptprogramm!

BLITZKRIEG BURNING HORIZON



+ Tipps im Heft!

Actionspiel: Riesenroboter, Riesenwummen, Riesenspaß – ballern Sie sich durch futuristische Gefechte!

GUN METAL

TOP-DEMO



RIESIGE DEMO (525 MB): Aufbauspiel mit satten sieben Missionen!

NEED FOR SPEED CARBON

EXKLUSIVE INFOS!

ENTHÜLLT: Canyon-Rennen mit Serpentinen, Schluchten, Schleudertrauma
EXKLUSIVE INFOS: Crew managen, Territorien erobern, Muscle Cars & Exoten

RISE & FALL

TEST & TIPPS AUF VIDEO!

MEGA-TEST: Echtzeit-Schlachten und Actiongefechte vereint – macht das Spaß?
NEU: HiRes-Video mit Spieltipps – so erobern Sie Ägypten, Rom, Griechenland

HARDWARE-RATGEBER



NEU: IM HEFT UND AUF VIDEO!
Komponenten einfach selber wechseln – Start der ausführlichen Einbau-Serie

SERVICE & SPAREN

MEHR TEST-INFOS: Hotlines, Installation, Kopierschutz, ...

SUPERGÜNSTIG: Top-Titel für nur 10 Euro!

§ **RECHTSHILFE:** Raubkopien, verbotene Spiele und Bilder, ...

TIPPS-VIDEO



NEU!

TAKTIKEN ALS FILM!
DIE RÖMER: Einsteiger-freundliche, friedliche Aufbau-Konkurrenz für die Siedler

CyPress
VOGEL



Martin Deppe
Chefredakteur

»Draußen nur Kännchen!« Wenn Sie solche Service-Abwehrsprüche hassen, dann sind Sie bei uns goldrichtig. Die hassen wir nämlich auch. Und darum finden Sie bei uns ab sofort noch mehr Service, Informationen, Hilfe!

Lebensretter Film

Zum Beispiel auf unserer DVD. Hier liefern wir Ihnen neben ausführlichen Videotests auch gefilmte Tipps und Taktiken zu Topspielen. Ebenfalls neu auf DVD: unser Hardware-Einbauratgeber. Teil 1 der großen Serie zeigt Ihnen detailliert, wie Sie leichte Fehler an Ihrem Computer selbst beheben. Passend dazu gibt's die Foto-Anleitung im Heft.

Mehr Infos!

Wie gut ist das getestete Spiel im Konkurrenzvergleich? Gibt's günstige Alternativen? Wie groß ist die Installation? Welcher Kopierschutz nervt? Solche Infos bekommen Sie bei uns übersichtlich präsentiert. Auch zu kommenden Titeln: Bei Vor-Ort-Besuchen spielen wir Probe und quetschen Entwickler aus – wie unsere Fotos unten zeigen.

Echo erwünscht!

Wie gefällt Ihnen die neue PC PowerPlay? Mailen Sie uns doch einfach: redaktion@pcpowerplay.de, Betreff: Service!«

MACHT UND MAGIE IN DÜSSELDORF



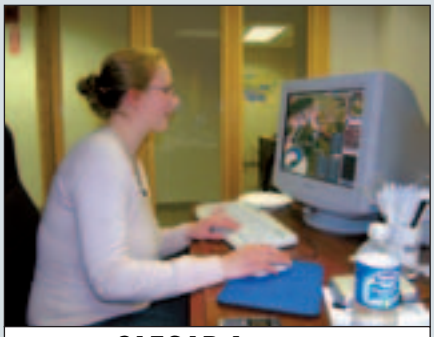
DARK MESSIAH Seite 30

BESUCH BEIM SEK-TEAM



PARAWORLD Seite 34

SUSANNE BRAUN BAUT IN BOSTON



CAESAR 4 Seite 38



Bergrennen durch Schluchten, Crew-Management, Stadtteile-Erobern: Wir sagen Ihnen jetzt schon, was Sie beim nächsten Need for Speed erwartet!
Seite 22

TITELGESCHICHTE

NEED FOR SPEED CARBON



30 DARK MESSIAH
Wir haben das magisch-mächtige Actionspiel probiert!



38 CAESAR 4
Vor Ort beim Entwickler: Wie gut wird das Aufbau-Epos?

AKTUELL

18 Termin-Kalender

NEWS

10 Stalker
10 Gothic 3, Die Gilde 2
11 D&D Online
11 Titan Quest Addon
12 White Gold
13 World of WarCraft testen
13 Rush for Berlin Addon
14 Oblivion: neuer Dungeon
14 Blizzard: Noch mehr Online-Rollenspiele?
16 Civilization 4: Warlords
16 Battlefield 2142
17 Command & Conquer 3

KOLUMNEN

10 Ich pfeife auf spielerische Freiheit!

CHARTS

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

AKTUELL

TITELGESCHICHTE

22 Need for Speed Carbon

VORSCHAU

28 Die Siedler 2 – Die nächste Generation
30 Dark Messiah of Might & Magic
34 Paraworld
38 Caesar 4
42 Armed Assault
46 El Matador
48 Anstoss 2007

TEST

52 So testen wir
50 Teamseite
54 Hitlisten

ACTION

60 Half-Life 2 Episode 1
64 Battlefield 2: Armored Fury
66 Micro Machines V4
68 Flat Out 2

TEST

70 X-Men 3
72 Namco Museum
74 Championsheep Rally

STRATEGIE

76 Rise & Fall
80 Die Römer
84 The Movies: Stunts & Spezialeffekte
86 Brigade E5
88 Rome: Alexander
90 Take Command 2
92 Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika

SPORT

94 Sensible Soccer
96 Radsport Manager Pro 2006

KURZTESTS

98 Sonic Mega Collection Plus
98 Bet on Soldier – Blood of Sahara
98 Outrun 2006
98 International Volleyball 2006

TEST

98 Fussball Teammanager 2006
98 Heimspiel 2006
99 Billy Hatcher and the Giant Egg
99 Cossacks 2: Battle for Europe
99 Daemonica
99 War in Columbia
99 All Star Strip Poker
99 Werner Flitzkacke-Alarm!!!

BUDGET

100 Budgetliste
102 Sechs Top-Spiele zum Preis von einem
105 World of WarCraft
106 Serious Sam 2
107 GTA Vice City

TIPPS & TRICKS

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

114 Heroes of Might & Magic 5
120 Gun Metal
122 Blitzkrieg – Burning Horizon



42 ARMED ASSAULT

Wir haben eine Version ergattert – und sind hin und weg!



80 DIE RÖMER

Der Testwürfel ist gefallen: Führen alle Wege nach Rom?



76 RISE & FALL

Großer Test: Wie schmeckt die Strategie-Action-Mixtur?



142 EINBAU-RATGEBER

Teil 1 unserer Hardware-Serie – im Heft und auf DVD!

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

108	Anno 1503
108	Baldur's Gate 2
108	Brigade E5
108	Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs
109	Die Römer
110	GTA Vice City
110	Half-Life 2 Episode 1
111	Richard Burns Rally
111	Rise & Fall
112	Rise of Legends
112	Rome: Alexander
112	The Da Vinci Code
112	The Movies: Stunts & Spezialeffekte

HARDWARE

126	Chip + PCP-Testcenter
126	FAQ: Sie fragen, wir antworten
146	Bestenlisten

HARDWARE

HARDWARE-NEWS

128	Ati R580+
128	Nvidia Geforce 7950 GX2
129	Sapphire Ultimate

SCHWERPUNKT

130	Technologien im Spiele-Check
132	Prozessoren
134	Grafikkarten
136	Ageia PhysX
138	Hauptspeicher
138	Festplatten
138	Soundkarten

EINBAU-RATGEBER

142	Teil 1: Typische Fehlerquellen und deren Behebung

TESTS

140	Stereo Total 6 Stereo-Boxen im Test
144	Grafikkarte Connect 3D Radeon X1900 GT
144	Komplett-PC PC-King Gamer No. 1

HARDWARE

145	Mauspad Steel Series Steelpad 5L
145	Mauspad Nova Killer Pad
145	Gehäuse Aerocool Extremengine 3T

MAGAZIN

150	Wer wird Online-Millionär?
153	Darf's ein bisschen mehr sein?
154	Die Top 10 der coolsten Spieleverpackungen
156	Nostalgie für unterwegs
158	Retro: You don't know Jack
159	Rechtsberatung
159	Leserbriefe

SERVICE

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

SPIELE IN DIESEM HEFT

All Star Strip Poker | Kurztest	99
Anno 1503 | Budget-Test	102
Anno 1503 | Tipps	108
Anstoss 2007 | Vorschau	48
Armed Assault | Vorschau	42
Baldur's Gate 2 | Budget-Test	103
Baldur's Gate 2 | Tipps	108
Battlefield 2: Armored Fury | Test	64
Battlefield 2142 | News	16
Beltion | News	16
Bet on Soldier – Blood of Sahara | Kurztest	98
Billy Hatcher and the Giant Egg | Kurztest	99
Blitzkrieg – Burning Horizon | Tipps	122
Brigade E5 | Test	86
Brigade E5 | Tipps	108
Caesar 4 | Vorschau	38
Championsheep Rally | Test	74
Civilization 4: Warlords | News	16
Command & Conquer 3 | News	17
Cossacks 2: Battle for Europe | Kurztest	99
D&D Online | News	11
Daemonica | Kurztest	99
Dark Messiah of Might & Magic | Vorschau	30
Der Herr der Ringe – R. d. K. | Budget-Test	102
Der Herr der Ringe – R. d. K. | Tipps	108
Die Gilde 2 | News	10
Die Römer | Test	80
Die Römer | Tipps	109
Die Siedler 2 – Die nächste Gen. | Vorschau	28
Dreamfall | News	13
Duke Nukem Forever | News	11
El Matador | Vorschau	46
Far Cry (dt.) | Budget-Test	103
Flat Out 2 | Test	68
Flugratten | News	15
Football Manager | News	14
Fussball Teammanager 2006 | Kurztest	98
German Street Racing | News	10
Gothic 3 | News	10
GTA Vice City | Budget-Test	107
GTA Vice City | Tipps	110
Gun Metal | Tipps	120
Half-Life 2 Episode 1 | Test	60
Half-Life 2 Episode 1 | Tipps	110
Heimspiel 2006 | Kurztest	98
Heroes of Might & Magic 5 | Tipps	114
International Volleyball 2006 | Kurztest	98
Micro Machines 4 | Test	66
Namco Museum | Test	72
Need for Speed Carbon | Vorschau	22
Nexiuz 2.0 | News	13
Oblivion | News	14
Outrun 2006 | Kurztest	98
Paraworld | Vorschau	34
Precursors | News	11
Radsport Manager Pro 2006 | Test	96
Richard Burns Rally | Budget-Test	104
Richard Burns Rally | Tipps	111
Rise & Fall | Test	76
Rise & Fall | Tipps	111
Rise of Legends | Tipps	112
Rome: Alexander | Test	88
Rome: Alexander | Tipps	112
Rush for Berlin | News	13
Sauerbraten | News	15
Sensible Soccer | Test	94
Serious Sam 2 | Budget-Test	106
Ski Alpine Racing | News	11
Sonic Mega Collection Plus | Kurztest	98
Snow | News	11
Stalker | News	10
Take Command 2 | Test	90
The Da Vinci Code | Tipps	112
The Movies: Stunts & Spezialeffekte | Test	84
The Movies: Stunts & Spezialeffekte | Tipps	112
The Ship | News	14
Titan Quest | News	11
Warhammer 40k – D. o. W. | Budget-Test	104
Warhammer 40k – Dawn of War | News	14
War in Columbia | Kurztest	99
Werner Flitzkacke-Alarm!!! | Kurztest	99
White Gold | News	12
World of WarCraft | Budget-Test	105
World of WarCraft | News	13
X-Men 3 | Test	70
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika | Test	92

DVD INHALT

DEMOS



DIE RÖMER

Genre	Aufbauspiel
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	555 MB
Sprache	deutsch

Die Römer ist kein Aufbauspiel wie jedes andere. Denn Sie müssen sich einerseits um zahlreiche Bedürfnisse Ihrer Einwohner kümmern und einen komplexen Wirtschaftskreislauf in Schwung halten, andererseits macht Ihnen das Spiel diese Aufgaben mit einer neuartigen und intuitiven Steuerung extrem leicht. Auf ins alte Rom – mehr als Ihre Maus brauchen Sie nicht, um ein angesehener Herrscher über eine blühende Stadt zu werden.

- **2 verschiedene Städte**
- **7 Missionen**
- **neuartiges Interface-System**



SENSIBLE SOCCER 2006

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	180 MB
Sprache	englisch

Bereits seit dem Jahr 1992 gibt es Fußballspiele mit dem Titel Sensible Soccer. Dieser Name stand für schnelles und schnörkelloses Spielen mit hohem Spaßfaktor. Das gilt auch heute: Dass die Macher von Sensible Soccer 2006 ihr Handwerk nicht verlernt haben und ihr comicartiges Fußballspiel jede Menge Vergnügen bereiten kann, können Sie in dieser Demoversion selbst erleben. Ziehen Sie das Finale vor und werden Sie Weltmeister!

- **Argentinien vs. Deutschland**
- **komplettes Match spielbar**
- **intuitive Ballkontrolle**



HEIMSPIEL 2006

Genre	Manager
Minimum	CPU mit 1,6 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	340 MB
Sprache	deutsch

In Heimspiel 2006 müssen Sie sich um alle Belange kümmern, die innerhalb eines Fußballvereins anfallen können. Die Finanzen müssen Sie im Auge behalten, Trainingseinheiten ansetzen und die Aufstellung fürs kommende Match festlegen. Und während eines Spieles können Sie sogar direkt ins Geschehen eingreifen und Ihrer Mannschaft neue Anweisungen geben, die Taktik ändern oder Spieler auswechseln. It's your Heimspiel!

- **200 Tage Spielzeit**
- **alle Funktionen der Vollversion**
- **Matchansicht in 3D**

WÄCHTER DER NACHT

Genre	Rollenspiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	700 MB
Sprache	englisch

AB DURCH DIE HECKE

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	250 MB
Sprache	englisch

EETS

Genre	Strategiespiel
Minimum	CPU mit 1,7 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	30 MB
Sprache	deutsch

DEMOS

- Don't Get Angry 2
- Extreme Metal Racing
- Hexlines
- Kyodai Mahjongg
- Ship Simulator 2006
- Super Bounce Out

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- AntiVir Personal Edition Classic
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.34.1
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.73
- Hardalyzer
- PowerDVD 7.0
- Powerstrip 3.63
- Rivatuner 2.0
- SmartSurfer
- Speedfan 4.28
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- WinZip 10.0

SCREENSHOTS

- Armed Assault
- Dark Messiah of Might & Magic
- Half-Life 2 Episode 1
- Namco Museum
- Rainbow Six Vegas
- Rise & Fall

TREIBER

- Ati Catalyst 6.5
- DirectX 9.0c
- Nvidia Forceware 84.21

MODS

- Anstoss 2007: Editor
- Eets: Zusatzlevels
- Empire at War: Map Editor
- Fire Department 3: Bonusmission

VOLLVERSIONEN



BLITZKRIEG BURNING HORIZON

Genre Strategiespiel
Minimum CPU mit 450 MHz, 64 MB RAM
Installationsgröße 1,0 GB
Sprache deutsch

- 18 Missionen
- 56 neue Einheiten
- 8 Einzelgefechte
- zahlreiche historische Schauplätze
- neue Landschaften und Objekte



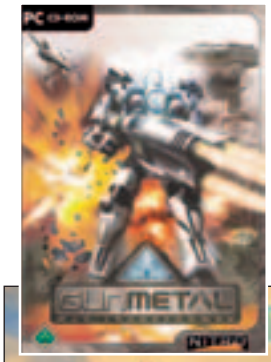
Der Wüstenfuchs Rommel war einer der besten Feldherren des Zweiten Weltkrieges. Namhafte Feldzüge wie die Schlacht um El Alamein oder Städte wie Tripolis und Tobruk werden in einem Atemzug mit ihm genannt. In Blitzkrieg – Burning Horizon dreht sich alles um die Taten dieses genialen Strategen. Sie können in 18 Missionen mit Luftlandetruppen agieren oder mit Sabotageakten die Verteidigung des Gegners schwächen. Die selbstständig lauffähige Version dieser Blitzkrieg-Erweiterung bietet Ihnen eine verbesserte Computer-Intelligenz und jede Menge neue Einheiten und Szenarien – und als neue Fraktion japanische Truppen!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98/ME/2000/XP
Pentium 450 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM | 1,0 GB Festplatte
16 MB Grafikkarte | DirectX 8
DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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



GUN METAL

Genre Actionspiel
Minimum CPU mit 900 MHz, 256 MB RAM
Installationsgröße 780 MB
Sprache deutsch

- 14 Einsätze in großen Levels
- Actionmodus als Kampfroboter
- Flugmodus als Jet
- verschiedene Waffensysteme und Ausrüstungen



Die Zukunft: Durch die Erfindung eines Dimensionstores ist es möglich, sich blitzschnell an alle Ecken der Galaxis zu beamen. Sofort entbrennt ein Kampf um diese Technologie – die Tore werden nach langen Gefechten geschlossen. Doch seit einiger Zeit drängen fremde Wesen durch die Portale – nur Sie können diese Invasion stoppen! Mit Hilfe des brandneu entwickelten Gun Metal-Anzuges, der sich automatisch vom Battlemech zum Jagdbomber verwandelt. Steigen Sie in den zehn Meter großen Kampfanzug und pusten Sie die Feinde dahin zurück, wo sie hergekommen sind – Heavy Metal mit schweren Waffen!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 900 MHz oder vergleichbar
256 MB RAM | 780 MB Festplatte
32 MB Grafikkarte | DirectX 9.0
DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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

PATCHES

- Age of Empires 3 Patch 1.07
- Anno 1503 Patch 1.04.02
- Baldur's Gate 2 Patch 23037
- Battlefield 2 Patch 1.22 auf 1.30
- Blitzkrieg – Burning Horizon Patch 1.00a
- Blitzkrieg – Burning Horizon Patch 1.4a
- Call of Duty 2 Patch 1.3
- City Life Windows ME Patch
- Darkstar One Hotfix 1.0.1271
- Dawn of War Patch 1.00 auf 1.40
- Dawn of War Patch 1.01
- Dawn of War Patch 1.10
- Dawn of War Patch 1.20
- Dawn of War Patch 1.30
- Dawn of War Patch 1.41
- Falcon 4 Allied Forces Patch 1.06 auf 1.07
- Falcon 4 Allied Forces Patch 1.07
- Far Cry Patch 1.3
- Fear Update 1.04 auf 1.05
- Ghost Recon Advanced Warfighter Patch 1.01
- Hearts of Iron 2 Patch 1.2
- Heroes of Might & Magic 5 Collector's Edition Patch 1.01
- Heroes of Might & Magic 5 Patch 1.01
- Hitman Blood Money Patch 1.1
- Keepsake Patch 1.6
- Richard Burns Rally Patch 1.02
- The Fall Update 1.10
- The Fall Update 1.10 No Speech
- Tomb Raider Legend Patch 1.2

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

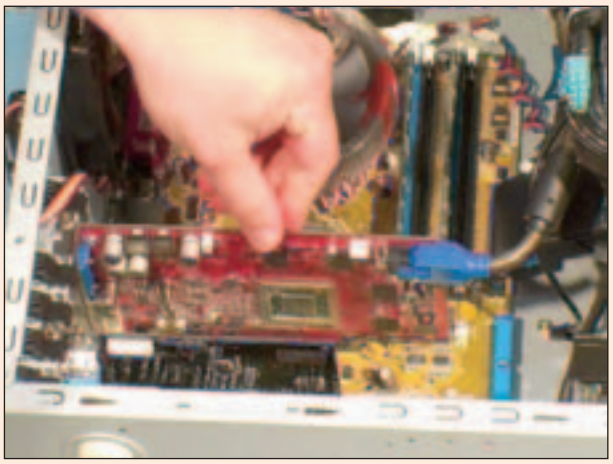
Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden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



RISE & FALL/TIPPS: RISE & FALL

Genre Strategiespiel

Neben unserem ausführlichen Test im Heft und als HiRes-Video auf DVD, bieten wir allen Spielern von Rise & Fall ein Video mit nützlichen Tipps und Strategien, die Sie leichter zum Sieg führen werden. Nutzen Sie die Erfahrung unserer Tester, die das Spiel bereits ausführlich gespielt haben, um erfolgreich durch die Missionen zu kommen. Ebenfalls auf DVD finden Sie auch ein hilfreiches Tipps-Video zu CDVs neuem Strategiespiel Die Römer.



HARDWARE: EINBAU-RATGEBER TEIL 1

Genre Hardware

Beginnend mit der aktuellen Ausgabe präsentieren wir Ihnen jeden Monat einen Einbau-Ratgeber auf Video. In Teil 1 geben wir Ihnen viele nützliche Tipps, wie Sie einfache Fehler sofort beheben können. Damit Sie diesen Einbau-Ratgeber während des Arbeitens an Ihrem PC nutzen können, liegt die Datei als DVD-Video vor. Dadurch können Sie das Video mit jedem DVD-Player abspielen und gleichzeitig neben Ihrem aufgeschraubten PC laufen lassen.

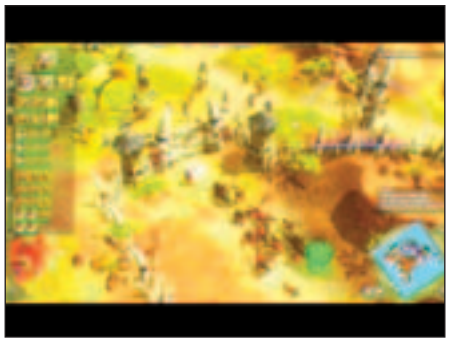
ARMED ASSAULT



CAESAR 4



PARAWORLD



DIE RÖMER



HALF-LIFE 2 EPISODE 1



WEITERE VIDEOS

- Battlefield 2: Armored Fury
- Brigade E5
- Dark Messiah of Might & Magic
- Die Siedler 2 – Die nächste Generation
- El Matador
- Joint Task Force
- Namco Museum
- Rome: Alexander
- The Movies: Stunts & Spezialeffekte
- Tipps: Die Römer
- Tor des Monats
- X-Men 3
- Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika



AKTUELLE UPDATES

Diesen Monat gibt's gleich fünf wichtige Patches zu fünf wichtigen Spielen – wir stellen Ihnen die Updates hier detailliert vor. **Sparen Sie sich den Download, denn alle fünf sind auf unserer DVD!**

Heroes of Might & Magic 5 1.01



Größe	50 MByte (jeweils für die normale und die Collector's Edition)
Inhalt	Schwierigkeitsstufe »leicht«, Auto-Patch-System, Mehrspieler-Updates, Unterstützung für ältere Grafikkarten

Kaum im Handel, schon steht der erste Patch für das Runden-Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 5** an – sowohl für die Standard-Ausführung als auch für die umfangreiche Collector's Edition. Die Entwickler haben auf die Beschwerden der Spieler gehört: Es befindet sich ein neuer und fairer Schwierigkeitsgrad in dem Paket. Die neue Einstellung »leicht« soll Ihnen die Eroberungstour durch das Fantasy-Spektakel wesentlich einfacher machen und auch Genre-Einsteiger anlocken.

Außerdem wird dem Programm nach dem Entpacken des Updates eine Auto-Update-Funktion hinzugefügt, damit Sie keinen Patch mehr verpassen. Des weiteren werden zahlreiche Bugs des Solo- als auch des Mehrspielerparts entfernt. So lernt Ihr Held zum Beispiel neue Sprüche aus der Bücherei sofort und nicht erst mit Verzögerung, und die optionale automatische Speicherung wurde für die Mehrspielermatches aktiviert.

Maeve ist nun eine offizielle Heldin von Haven, während auf der Dämonenseite die Charaktere verbessert wurden oder ein neues Aussehen erhalten haben (Schattenhexen).

Vor allem hat sich viel auf den Solo- und Mehrspielerkarten getan: Viele Zeichen, Symbole und die Namen zufälliger Städte wie Helden ist korrigiert. Der Drachenpass wurde sogar komplett neu ausbalanciert.

Diverse Tricks, um seinen Helden doppelt aufsteigen zu lassen oder mehr Heldenfertigkeiten zu verteilen, sind nicht mehr möglich.

Wechseln Sie während des laufenden Spiels oft auf den Windows-Bildschirm, kann es übrigens zu Abstürzen kommen, den Entwicklern ist das Problem bereits bekannt. Eine komplette Liste der Änderungen finden Sie auf der Webseite www.mightandmagic.com.

Battlefield 1.30



Größe	80 MByte (1.22 auf 1.3); 430 MByte (voller Patch)
Inhalt	Kooperativ-Modus, verbesserte Bot-Einstellungen, Bugfixes

Dieses Update ist in der vollen Version ein 430-MB-Brocken, wird aber auch als abgespeckter Patch angeboten, der **Battlefield 2** von Version 1.22 aus auf 1.3 aktualisiert. Das Update bietet die spannende Möglichkeit, im Netzwerk und Internet Kooperationsspiele zu starten. Außerdem wurden nützliche Befehle wie Fahrzeugorder via Lufttransport (über den Commander) hinzugefügt, sowie verbesserte und erweiterte Einstellungsmöglichkeiten für die Bots des Solo- und Mehrspielerparts.

Call of Duty 2 1.3



Größe	37 MByte
Inhalt	hauptsächlich Bugfixes

Dafür, dass der neueste Patch zum Ego-Shooter ganze zwei Monate auf sich warten ließ, bringt er erstaunlich wenig Neues mit – denn er repariert hauptsächlich Bugs und Fehler, die sich erst mit dem letzten Patch 1.2 im Kriegsszenario **Call of Duty 2** eingeschlichen haben. Davon sind vor allem die Mehrspieler-Karten »Rhine« und »Harbor« betroffen. Es werden aber nicht nur Fehler behoben: Auf der Karte »Rhine« zum Beispiel ist der Nebel jetzt dünner. Damit die Reparaturen greifen, brauchen Sie für Ihr Programm die Patches 1.01 und 1.2.

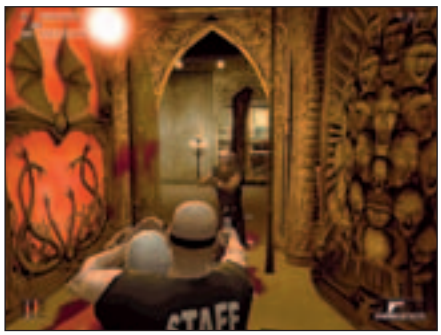
Fear (deutsch) 1.05



Größe	76 MByte
Inhalt	zwei neue Mehrspieler-Modi und -Karten

Patch 1.05 zu Vivendis Ego-Shooter **Fear (deutsch)** lohnt sich für Solospieler nicht wirklich. Für die engagierte Mehrspielergemeinde des Grusel-Shooters ist das Update aber genau das Richtige! Ihnen werden gleich zwei neue Multiplayer-Modi (Control Mode und Capture All Mode) sowie zwei neue Mehrspielerkarten spendiert. Die Karte Factory ist für Deathmatch-Spiele ausgelegt, während Sie auf der Karte Facility mit Ihren Waffenbrüdern den Modus Capture the Flag spielen können.

Hitman 4 1.1



Größe	6 MByte
Inhalt	Bugfixes, Performance-Verbesserungen

Der eiskalte Killer Agent 47 erledigt seine spannenden Aufträge nun in seiner vollsten Pracht. Das Update, das **Hitman Blood Money** auf Version 1.1 aktualisiert, enthält mehrere Bugfixes und entfernt vor allem die nervigen Fehler, die das Programm öfter zum Absturz gebracht haben. Auch Grafikprobleme sollten jetzt weitaus seltener auftreten. Als besonderes Schmankerl kann nun auch der Managed Vertex Buffer auf SLI-Systemen aktiviert werden.

Susanne Braun

NEWS

KOLUMNE



Ich pfeife auf spielerische Freiheit!

Das wichtigste an einem Spiel ist für mich eine gut erzählte Geschichte und die daraus resultierende Atmosphäre. Da mag die Technik noch so ausgefeilt sein: Nur wenn ich in eine virtuelle Welt abtauchen darf, kann mich ein Spiel überzeugen.

Beispiel Half-Life 2 Episode 1 (Test auf Seite 60): Schon das schicke Hauptmenü versetzt mich in die richtige Stimmung. Und wenn ich gemeinsam mit der charismatischen Alyx durch die zerstörte City 17 schleiche, ist die Atmosphäre dichter als ein Schlauchboot.

Solche durchgeplanten Szenen bleiben teilweise noch Jahre später in Erinnerung. Klar, die spielerische Freiheit bleibt auf der Strecke; ich muss dem vorgegebenen Weg folgen. Das ist mir aber lieber, als mich spielerisch frei zu Tode zu langweilen. Freiheit ist eh überbewertet: Ich will ein durchinszeniertes Spektakel!

Simon Fistrich

STALKER

Termin steht endlich fest

Es geschehen Zeichen und Wunder: Nach mehrfachen Verschiebungen scheint die programmiertechnische Odyssee des Ego-Shooters endlich ein Ende gefunden zu haben. Mittlerweile haben die ukrainischen Entwickler von GSC als Erscheinungstermin offiziell das 1. Quartal 2007 genannt. Da die auf der E3 gezeigte Version einen recht fortgeschrittenen Eindruck machte, halten wir die Angabe durchaus für realistisch.

In **Stalker** sind wir im Jahr 2016 im Gebiet um den Unglücksreaktor Tschernobyl auf der Jagd nach Artefakten und gehen einer mysteriösen Explosion nach. Dabei treffen wir auf Konkurrenten, schießwütige Soldaten und radioaktiv verseuchte Ungetüme. Angeblich werden wir uns in dem 30 Quadratkilometer großen Gebiet frei bewegen und 36 Haupt- und viele weitere Nebenaufträge lösen können.

Entwickler: GSC Game World | Termin: 1. Quartal 2007





GAMEWRITING

Lehrgang für Autoren

Die Interspherial Drehbuchschule Stuttgart offeriert ab sofort Lehrgänge zum Thema »Gamewriting – Autor für Computer- und Videospiele«. Falls Sie Interesse haben, werfen Sie einen Blick auf die Webseite www.interspherial.com.



GOTHIC 3, DIE GILDE 2

Tour durchs Mittelalter

Jowood wählt seine Marketing-Aktionen zu den beiden Titeln **Gothic 3** und **Die Gilde 2** passend zum Szenario der Spiele: Der Publisher wird in diesem Sommer auf Mittelaltermärkten und -festen die Werbetrommel für das Rollen- beziehungsweise Strategiespiel rühren. Als Unterstützung heuerte Jowood die »Vogelfreien zur Zwieseleburg« an, eine Schaukampftruppe im Stile eines mittelalterlichen Söldnertrupps. Erstmals zu sehen war das Spektakel beim Konzert der mittelalterlichen Barden von Conductus Conforza in Kendl (Niederösterreich). Eine Liste mit allen Terminen will Jowood demnächst auf der Webseite www.jowood.de bekannt geben.

Entwickler: Piranha Bytes / 4Head Studios
Termin: September 2006 / September 2006

GERMAN STREET RACING

Durch Deutschland rasen

München, Berlin, Hamburg: Hier rasen Sie mit einem fiktiven Fuhrpark durch die großen Ballungszentren Deutschlands. Neben Tuning-Möglichkeiten versprechen die Entwickler detaillierte Rennstrecken.

Entwickler: Team 6 | Termin: 4. Quartal 2006



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Jetzt auch für Solospieler

Einer der großen Kritikpunkte an **Dungeons & Dragons Online**: Für Einzelgänger war das Online-Abenteuer bisher unspielbar. Das hat sich mit dem soeben erschienenen dritten Patch geändert. Fast allen Dungeons im Hafen wurde ein neuer Schwierigkeitsgrad für Solospieler verpasst, die sich dann mit schwächeren Monstern herumschlagen müssen.

Ausgenommen sind davon die Gebiete »Die Wasserwerke«, »Irestein Bucht« und »Koboldangriff«. Allerdings bekommen Solisten weniger Erfahrungspunkte und Beute als Gruppen auf höheren Schwierigkeitsgraden.

Entwickler: Turbine | Termin: erhältlich



PRECURSORS

Rollenspiel und Ego-Shooter

Die russischen Entwickler von **Boiling Point** bleiben dem Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter treu. Ihr neues Werk **Precursors** steckt Sie in ein Science-Fiction-Universum – was Sie darin anstellen, bleibt Ihnen überlassen.

Quests lösen, Planeten erforschen, auf Alien-Jagd gehen; spielerische Freiheit soll genau wie in **Boiling Point** das Markenzeichen des ambitionierten Projekts werden. Im Verlauf des Abenteuers dürfen Sie sich ein eigenes Raumschiff anschaffen und durchs All sausen. Spannende Kämpfe und ein umfangreiches Wirtschaftssystem sollen dabei **Darkstar One**-Atmosphäre aufkommen lassen.

Entwickler: Deep Shadows | Termin: 3. Quartal 2007





TITAN QUEST

Addon bereits in Arbeit

Das hervorragende Action-Rollenspiel **Titan Quest** (Test in PC PowerPlay 06/2006, Wertung: 91) steht kaum in den Händlerregalen, trotzdem werden bereits Gerüchte um ein Addon laut.

So äußerte Entwickler Brian Sullivan, dass die Entwickler **Titan Quest** extra so programmiert hätten, dass ein Addon oder eine Fortsetzung relativ leicht zu erstellen sei. Details zu möglichen Inhalten oder neuen Gegenständen wollte er allerdings noch nicht verraten. Wir gehen davon aus, dass die offizielle Ankündigung eines Addons nicht mehr allzu lange auf sich warten lässt.

DUKE NUKEM FOREVER

Kopfgeld ausgesetzt

Jedes Jahr das Gleiche – schlechte Witze und eine brodelnde Gerüchteküche. Obwohl der Duke auch der diesjährigen E3 fernblieb, macht er schon wieder Schlagzeilen. Laut einem Bericht der englischsprachigen Webseite Gamespot will Publisher Take 2 eine Prämie von 500.000 US-Dollar an Entwickler 3D Realms zahlen, sollte **Duke Nukem Forever** vor dem 31. Dezember 2006 nicht nur fertig sein, sondern auch endlich im Handel stehen.

Producer George Broussard äußerte in einem Forenbeitrag: »Diese Summe motiviert uns ganz sicher nicht mehr, nach all der Zeit, die wir jetzt bereits in das Spiel investiert haben. Es soll gut werden, nur das zählt«.

Entwickler: 3D Realms
Termin: »when it's done«

SKI ALPIN RACING 2007

RTL und Jowood kooperieren

Nachdem **Ski Racing 2006** und **Ski Alpin 2006** voriges Jahr noch als Gegner um die Gunst der Skifans konkurrierten, machen die Anbieter Jowood und RTL ab sofort gemeinsame Sache: **Ski Alpin Racing 2007** soll die Vorzüge der ehemals miteinander konkurrierenden Titel vereinen.

Entwickler: 49 Games | Termin: Herbst 2006

SNOW

Gangster-Spiel eingestellt

Take 2 stellte die Arbeiten am Actionspiel **Snow** ohne Angabe von Gründen ein. Insider machen die problematische Thematik des Titels für diesen Schritt verantwortlich: Spielziel sollte es sein, mit Drogenschmuggel und Gewalt zum Gangsterboss aufzusteigen, und das sei Take 2 nach den Brutalitäts-Vorwürfen gegen **GTA San Andreas** zu riskant gewesen.



LESER-CHARTS

1 NEU **HEROES OF MIGHT & MAGIC 5**



Entwickler Nival
Publisher Ubisoft

Heroes vor, noch ein **Tor**! Der fünfte Teil der Fantasy-Saga sorgt nicht nur in unserer Redaktion für weltmeisterliche Stimmung. Aber bitte Essen und Schlafen nicht vergessen, sonst gibt's den Geist-Modus demnächst nicht nur im Spiel.

2 NEU **HITMAN 4**

Entwickler IO Interactive Publisher Eidos



Gäb's eine **rote Karte** für virtuelle Fouls, Agent 47 könnte ein Panini-Sammelalbum damit füllen. Kriegen tut er aber keine, der Schiedsrichter wird vermisst ...

3 ▼ (1) **GOTHIC 2**



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Ausgerechnet beim Spiel Orks gegen Feuermagier mussten **Hooligans** das Feld stürmen! Resultat: verkohlte Baseballschläger. Hallo, hier ist Fußball!

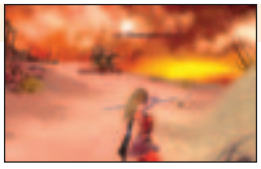
4 ▼ (2) **SCHLACHT UM MITTELERDE 2**

Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts



Na toll: Saurons Mund redet sich am großen Tor fusselig, und **Außenstürmer** Gollum versenkt den Ring im Krater. Klassisches Eigentor, Herr Großauge!

5 NEU **GUILD WARS FACTIONS**



Entwickler Arenanet Publisher Ncsoft

Gurkentruppen-Alarm: Während der Gegner unbehindert den fremden Strafraum besetzt, steht das vermeintliche Star-Ensemble im Abseits und chattet.

6 ▼ (3) **FAR CRY**



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Karibik-Ballkünstler Jack Carver verwandelt auch ovale Pillen todsicher. Allerdings braucht er bei jedem **Einwurf** neue explosive Spielgeräte.

7 NEU **OBLIVION (DT.)**



Entwickler Bethesda Publisher Take 2

Unsere Heldenklasse »**Beckenbauer**« hat es schwer: Trickreiche Händler verlangen für ihre Waren Augenthaler. Das ist ziemlich Lahm.

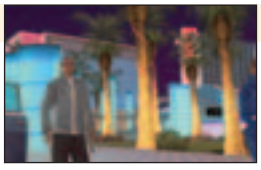
8 ▼ (4) **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**



Entwickler Bioware Publisher Activision

Bei **Unentschieden** hilft den Jedi nur eine Verlängerung, und zwar die des Lichtsäbels. Ein sehr mächtiger Vorteil, wenn man einen kurzen hat.

9 ▼ (5) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

83. Minute, CJ wird für Tommy Vercetti eingewechselt. Man hätte ihm nur vorher erklären sollen, dass der **Torwart** für die Faustabwehr verantwortlich ist.

10 ▼ (6) **NEED FOR SPEED MOST WANTED**

Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts



Elf Meter hinter uns fährt die Polizei. Der Stoßverkehr neben der Leitflanke blockiert die Ersatzbank. Da heißt es: abbiegen, und schnell durchs Tor!

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

VERLOSUNG

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Die Gewinner unseres **Tomb Raider Legend**-Gewinnspiels stehen fest. Über je ein Lösungsbuch freuen sich: **Thomas Wilms, Heusenstamm; Günther Czychon, Liebenburg; Peter Ruscher, Norderstedt; Michael Beinhoff, Bergen; Lukas Damm, Wilhelmsdorf; Karin Scheidweiler, Mainz; Gerd Weuffen, Grevenbroich; Detlev Engelmann, Roßtal; Alexandra Brauer, Berlin; Andreas Göddertz, Meerbusch.**

Der 486-Euro-Komplett PC, den wir in Zusammenarbeit mit Alternate verlost haben, geht an **Falk Borrmann, Berlin**.

Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner! Die Preise gehen Ihnen in den nächsten Tagen per Post zu.

WHITE GOLD

DSCHUNGEL-KAMPF

Im Nachfolger des Shooters **Boiling Point** machen Sie in einem paradiesischen Inselstaat einem korrupten Diktator das Leben schwer. Die ersten Bilder versprichen abenteuerliches Urlaubs-Feeling.
Entwickler: Deep Shadows
Termin: 3. Quartal 2007



SAG BLOSS ...



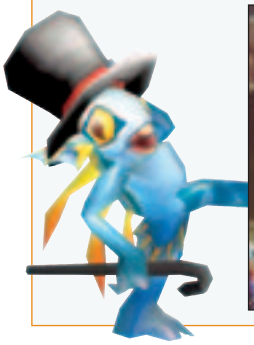
* Sinnspruch von Nikky Blond, »Gegnerin« aus All Star Strip Poker.

WORLD OF WARCRAFT

Zehn Tage kostenlos testen

Gratis durch Azeroth? Dazu laden Sie sich auf der Seite http://teaser.wow-europe.com/index_de.html entweder den 2,8 GB großen Client herunter, oder besorgen ihn sich von einem Freund. Mit dem so genannten Gästepass-Account können Sie Ihre Charaktere maximal auf Level 20 bringen. Wollen Sie nach dem Ablauf der zehn Tage weiterspielen, müssen Sie **World of WarCraft** kaufen und den Gästepass-Account in einen normalen Zugang umwandeln.

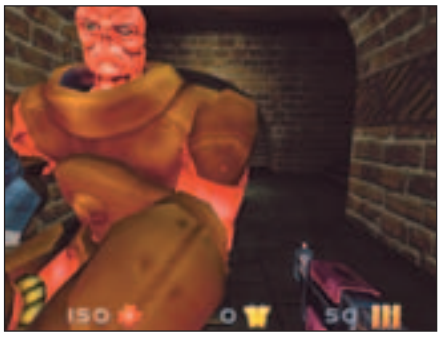
Entwickler: Blizzard | Termin: erhältlich





NEXIUZ 2.0

Open-Source-Shooter für lau



An frühe **Quake**- oder **Unreal Tournament**-Spiele erinnert der kostenlose Deathmatch-Shooter **Nexiuz**. Kein Wunder, basiert das Spiel doch auf der betagten **Quake 1**-Technik. Die Hobbyentwickler haben sich viel Mühe mit Texturen und Leveldesign gegeben. Der sehr schnelle Spielablauf macht besonders Profis einen Heidenspaß. Infos: www.alientrap.org/nexuiz.

RUSH FOR BERLIN

Addon kommt



Gerade erst wurde **Rush for Berlin** veröffentlicht, da kündigt Entwickler Stormregion auch schon ein Addon für das Echtzeit-Taktikspiel an. Außer dem Namen **Rush for the Bomb** gibt's aber noch keine Infos zum Inhalt. Fest steht nur, dass das Zeitlimit wie im Hauptprogramm wieder eine große Rolle spielt.

Entwickler: Stormregion | Termin: 4. Quartal 2006



DREAMFALL

Lösungsbuch erhältlich

Falls Sie im Adventure **Dreamfall** in einer Sackgasse feststecken, brauchen Sie nicht zu verzagen: Das offizielle Lösungsbuch ist ab sofort für einen knappen Zehner im Handel erhältlich. Auf rund 80 Seiten finden Sie eine detaillierte und bebilderte Komplettlösung.

EIS & HEISS
Spare mit im Premium Club!
Und als Bonus erhälst Du 10 Frei-SMS**
Zum Bestellen sende PPT + Best.Nr. an die 87555*
z.B. PPT 4305
Sende PPT + Best.-Nr. an 0900 560330 z.B. PPT 42819
Sende PPT + Best.-Nr. an: 914 z.B. PPT 42819
KALT WIE EIS
BRANDNEUE LOGOS
PERSÖNLICHE LOGOS
Bei Bestellungen für Personal-PIX mit 2 Namen die beiden Namen durch KOMMA trennen: (z.B. PPT 44149 AXEL,BIRGITT)
SMS mit: PPT + Bestellnummer und einem Namen an 87555*
HEISS WIE FEUER
EROTIKVIDEOS
FARBIGE LOGOS

STARCRAFT, DIABLO

Blizzard: noch mehr Online-Rollenspiele?

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht: Angeblich hatte Publisher Vivendi seinen Aktionären mitgeteilt, dass grundsätzlich sämtliche Blizzard-Marken wie **StarCraft** oder **Diablo** auch in einer Online-Variante auf den Markt kommen sollen. **StarCraft**- und **Diablo**-Fans schlossen schon Wetten ab, welches Universum Blizzard wohl für einen **World of WarCraft**-Klon verwenden würde.



Mittlerweile hat sich Chefdesigner Rob Pardo in den offiziellen **World of WarCraft**-Foren geäußert: »Wir haben keine Pläne verlauten lassen. Wir werden uns in Zukunft nicht nur auf ein Genre konzentrieren.« Zwar ist ein **World of StarCraft** oder **World of Diablo** damit für Erste wohl nicht in Sicht. Allerdings hat Pardo die Existenz solcher Pläne auch nicht ausgeschlossen. Wir bleiben für Sie am Ball!

ALAN KOTOK

Spiele-Pionier verstorben

Das kommt dabei raus, wenn hochbegabte Menschen sich langweilen: Aufgrund einer Wette entwickelten Studenten 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT) eine interaktive Anwendung, bei der zwei Raumschiffe aufeinander schießen konnten. Als Anzeige diente ein umfunktioniertes Oszilloskop der Universität.

Das Spiel heißt **Spacewar** und gilt als eines der allerersten Computerspiele. Alan Kotok, einer der **Spacewar**-Erfinder, verstarb am 26. Mai 2006. Kotok war außerdem an der Entwicklung des ersten Joysticks beteiligt.

FOOTBALL MANAGER 2007

Neuer Manager von Sega



Das kürzlich von Sega übernommene Studio Sports Interactive arbeitet derzeit am **Football Manager 2007**. Der nach eigenen Aussagen realistischste Fußballmanager soll in der Neuauflage vor allem mit einfacherer Bedienung punkten. Außerdem wollen die Entwickler wichtige Punkte wie Talentsuche, Mannschaftsbesprechungen und die Kommunikation mit den Medien deutlich verbessern. Voraussichtlich gegen Weihnachten dürfen Sie sich als Manager und Trainer versuchen.

Entwickler: Sports Interactive | Termin: Ende 2006

WARHAMMER 40.000 – DAWN OF WAR

Superwaffe im Addon

Das neue Addon zum Strategiespiel **Dawn of War** macht große Fortschritte. In einem jüngst veröffentlichten Video stellt Entwickler Relic eines der neuen Völker näher vor, die Neocron. Besonders beeindruckend ist die Durchschlagskraft ihrer Waffen. Etwa die eines Neocron-Monolithen: Diese Superwaffe weist im Video sogar die starken Panzer und Mechs der Space Marines klar in die Schranken.

Entwickler: Relic | Termin: 3. Quartal 2006

VERKAUFS-CHARTS



1	NEU	(–)	GUILD WARS FACTIONS
2	NEU	(–)	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
3	NEU	(–)	FIFA WM 2006
4	▲	(5)	WORLD OF WARCRAFT
5	▼	(3)	OBLIVION
6	▲	(9)	COUNTER-STRIKE SOURCE
7	▼	(6)	DIE SIMS 2: OPEN F. BUSINESS
8	NEU	(–)	GHOST RECON 3
9	▼	(7)	DIE SIMS 2
10	NEU	(–)	DARKSTAR ONE

Verkaufscharts Mai 2006 von Media Control

SPIELESUCHT

Entzug in der Klinik

Die niederländische Suchtberatung Smith and Jones will im Juli ein Programm zur Behandlung Computerspiele-Süchtiger vorstellen. 1.000 Euro kostet die sechsstündige Beratungssitzung. Für besonders harte Fälle bietet die Firma ein 30-tägiges Intensivprogramm an, das die Unterbringung vor Ort umfasst. In beiden Fällen muss eine Kaution von 825 Euro hinterlegt werden. »Wir konnten nirgends ein vergleichbares Programm für Kinder finden, und die Parallelen zu Alkohol- oder Spielsucht sind enorm«, so Geschäftsführer Keith Bakker.

OBLIVION

Neuer Dungeon

Bethesda schickt Spieler im neuen, kostenpflichtigen Bonus-Paket **Mehrunes' Razor** in den größten und anspruchsvollsten Dungeon des Rollenspiels **Oblivion**. Lohn für die Mühe ist das mächtige Schwert, das dem Mini-Addon seinen Namen gibt. Die Erweiterung (2,8 MB) kostet 2,99 Dollar (rund 2,35 Euro) und steht unter http://oblivion-downloads.com zum Herunterladen bereit. **Mehrunes' Razor** funktioniert nur, wenn Sie den Patch 1.1.511 (europäische Version) installiert haben.

THE SHIP

Shooter auf See



In **The Ship** wurden Sie von einem geheimnisvollen Millionär auf einen Luxusdampfer eingeladen. Dort läuft ein mörderisches Multiplayer-Spiel, in dem Sie einen vorher festgelegten Mitreisenden innerhalb einer halben Stunde auf möglichst kuriose Weise um die Ecke bringen müssen, ohne sich dabei erwischen zu lassen. **The Ship** benutzt Valves Source-Engine und ist ab Anfang Juli über den Online-Dienst **Steam** sowie als verpackte Verkaufsversion erhältlich. **Entwickler: Outerlight | Termin: 11. Juli 2006**

MEDIA MOLECULE

Neues Studio gegründet

Der ehemalige Lionhead-Mitarbeiter Mark Healy machte jüngst mit seinem innovativen Prügelspiel **Ragdoll Kung Fu** auf sich aufmerksam. Doch mit derlei Freizeitbeschäftigungen ist nun Schluss: Zusammen mit seinen früheren Kollegen Alex Evans und David Smith gründete er das Entwicklerstudio Media Molecule. Das Veteranen-Trio war unter anderen maßgeblich an Titeln wie **Fable** und **Black & White** beteiligt und arbeitet momentan an einem noch geheimen Projekt.

SAUERBRATEN

Leckere Engine

Nein, das haben wir uns nicht ausgedacht: Das urdeutsche Gericht, bekanntlich besonders schmackhaft von Großmüttern zubereitet, ist Namensgeber einer Grafik-Engine und eines Ego-Shooters. **Sauerbraten** tritt in die (viel zu großen) Fußstapfen von **Quake 4** und bietet sowohl Einzelspieler- als auch Mehrspielermodi. Ein ebenfalls auf der **Sauerbraten**-Technologie basierendes Rollenspiel ist bereits angekündigt. Weitere Informationen: www.sauerbraten.org.

TOP-NEWS

SPIELE AUS DEUTSCHLAND

Hamburg fördert Entwickler

Das hören wir gerne: Hamburg fördert ab sofort kleine und mittlere Entwicklungsschmieden mit einem Betrag von maximal 100.000 Euro als zinsloses Darlehen. Die Betriebe müssen dafür in der Hansestadt ansässig sein. Allerdings gibt's das Geld nicht einfach so: Ein Prototyp, der sowohl Spielidee und technische Umsetzung vermittelt, sollte bereits vorhanden sein. Informationen finden interessierte Entwickler unter www.hamburg-media.net.

Bleibt nur zu hoffen, dass das Beispiel der Nordlichter auch in anderen Großstädten Schule machen wird.



FLOP-NEWS

FLUGRATTEN

Trash in Episoden

Achtung, die **Flugratten** sind los! Sie sind in ganz Europa unterwegs und müssen aufgehalten werden! Mit einer Steinschleuder holen Sie reihenweise Flugratten (die eigentlich Tauben sein sollen) aus der Luft. An Schauplätzen wie dem Brandenburger Tor oder in Barcelona. Es gibt sogar ein Inventar, in dem Sie etwa gefundene Handys unterbringen können. Am besten rufen Sie damit gleich bei Snapdragon Games an und fragen mal nach, was es in den angekündigten weiteren Episoden denn noch so an originellen Einfällen gibt. Pro Episode werden abgehobene 9,99 Euro fällig.







CIVILIZATION 4: WARLORDS

Churchill trifft Shaka-Zulu

Civilization-Veteranen freuen sich auf die erste Erweiterung mit dem Namen **Warlords**. Die bringt neben den namensgebenden Militärführern, die als besonders starke Kämpfer fungieren und Einheiten weiter ausbilden können, auch acht Szenarios (Dschingis Khan, Alexander der Große), zehn Anführer (Churchill), sechs neue Völker (Zulu). Außerdem gibt es charakteristische Weltwunder und einzigartige Bauwerke. Die Betaversion hinterließ bereits einen guten Eindruck. Der Test des Addons folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Entwickler: Firaxis | Termin: Juli 2006

BELTION

Magisches Rollenspiel

Das Entwickler-Team Rostok-Games hat bereits seit 2004 das Action-Rollenspiel **Beltion** in der Mache. In der Haut eines Nekromanten schlagen Sie sich darin durch europäisch angehauchte Fantasy-Welten mit historischem Hintergrund. Grafisch sieht die Action bereits recht nett aus. Über einen Erscheinungszeitraum schweigen sich die Entwickler bisher aus.

Entwickler: Rostok-Games
Termin: unbekannt





BATTLEFIELD 2142

Titanen auf grosser Fahrt



In einem Interview hat Produzent Markus Nilsson Details zum neuen Spielmodus »Titan« Preis gegeben. So lassen sich die beiden gigantischen Schlachtschiffe tatsächlich von den Kommandeuren der beiden Teams steuern, allerdings wollen die Programmierer Kollisionen unmöglich machen. Spieler bedienen die Geschütztürme. Wenn alles klappt, können sich **Battlefield**-Recken im August einen Eindruck davon verschaffen. Dann soll eine offene Betaversion von **Battlefield 2142** verfügbar sein. Eine Demo soll kurz vor Veröffentlichung folgen.

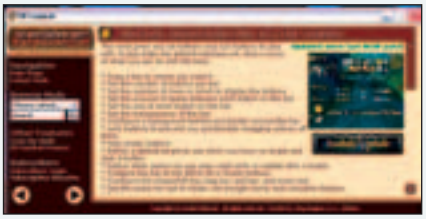
Entwickler: Digital Illusions
Termin: Herbst 2006

DIE KLEINE MOD-ECKE

Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

WORLD OF WARCRAFT: UI CENTRAL

Durchblick im Mod-Chaos



Jeder **World of WarCraft**-Spieler hat mit Sicherheit Addons installiert, um das Spiel speziell auf seine Wünsche hin anzupassen. Mit der Zeit häufen sich da leicht 20 Stück an, die von den Entwicklern kontinuierlich aktualisiert werden. Mit **UI Central** von Worldofwar.net können Sie automatisch prüfen, ob eine Ihrer Erweiterungen in einer neuen Version vorliegt – und dann gleich per Mausklick downloaden. Sie wird auch gleich im korrekten Verzeichnis abgelegt. Die Modifikation gibt es unter http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=2106.

UT 2004: UNWHEEL R5

Destruction Derby 2004



Wenn Sie Ihr **Unreal Tournament 2004** sowieso schon in der Hand haben, um **Chase the Chicken** für Ihre Kleinen zu installieren, dann gönnen Sie sich doch auch gleich selbst etwas: Holen Sie sich die über 400 MB schwere Modifikation **UnWheel R5**. Hier können Sie Rallye fahren, Flaggenjagd mit Autos spielen oder Ihre Gegner mit einem Truck von der Strecke rammen. Massenhaft Fahrzeuge, zehn Spielmodi und ein völlig neues Spielgefühl! http://unwheel.beyondunreal.com

UT 2004: CHASE THE CHICKEN

Hennen Rennen 2004

Chase the Chicken ist eine der abgedrehtesten Mods für Unreal Tournament 2004. Das Huhn Chase muss nämlich vor einer Meute aus Schlachtern und Köchen fliehen, anstatt sich mit Gegnern zu duellieren. Kein Bildpunkt aus **UT 2004** ist mehr so, wie er einmal war – die Grafik könnte locker einem Disney-Comic entsprungen sein und hat mit den sonst so düsteren Levels nichts gemein.

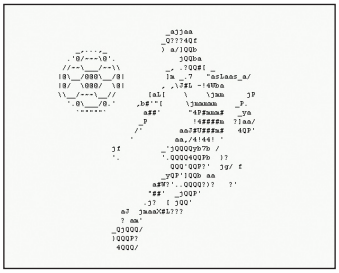
Die Zielgruppe für die Modifikation wird zwar mit 8 bis 14 Jahren angegeben; das heißt aber noch lange nicht, dass Sie nicht in einem etwas höherem Alter damit Spaß haben können ... Infos zum Mod gibt es unter www.chasethechicken.com.



FUSSBALL-WM

Spiele im ASCII-Code

Fußball-Fans aus Österreich bieten einen kuriosen Service zur WM: Wer sich über das Windows-Programm **Telnet** mit einem Server verbindet, kann Spiele live am PC verfolgen, und zwar in Form von ASCII-Zeichen, also Buchstaben, Zahlen und Striche. Wie genau das geht, erklären wir Ihnen auf unserer Webseite: http://forum.pcpowerplay.de/telnet.

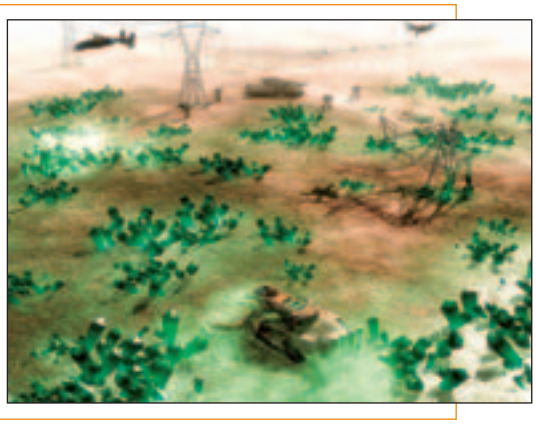


COMMAND & CONQUER 3

Tiberium in Nahansicht

Zwar hüllt sich Electronic Arts in Sachen **Command & Conquer 3** mit neuen Informationen bedeckter als die CIA. Mittlerweile tauchen aber mehr und mehr interessante Bilder auf, die zum einen weitere Details vom Spiel enthüllen. Zum anderen die exzellenten technischen Möglichkeiten der Sage-Engine verdeutlichen. Besonders beeindruckend ist die nebenstehende Abbildung eines Tiberiumfelds. Auf dem ist gerade ein Sammler zu sehen, der sich den ebenso gefährlichen wie wertvollen Rohstoff einverleibt.

Entwickler: Electronic Arts | Termin: 2. Quartal 2007



KURZ UND KNACKIG

Lost interaktiv

Fans der amerikanischen Mystery-Fernsehserie Lost dürfen sich im nächsten Jahr auf der virtuellen Insel tummeln. Ubisoft und die Schöpfer der Serie wollen darin noch mehr Geschichten über die Gestrandeten erzählen.

Pacific Storm verschoben

Das Action-Flugspiel mit Strategieeinschlag vom russischen Entwickler Buka wird voraussichtlich im dritten Quartal dieses Jahres erscheinen.

Disney wird zum Spieleproduzenten

Aufgrund rückläufiger Einnahmen aus dem Comic-Geschäft will Disney nicht mehr nur Lizenzen vergeben, sondern selbst Spiele produzieren. Dabei sollen vor allem Computerspiele zu Filmen und Serien im Vordergrund stehen.

Phantasy Star Universe verschoben

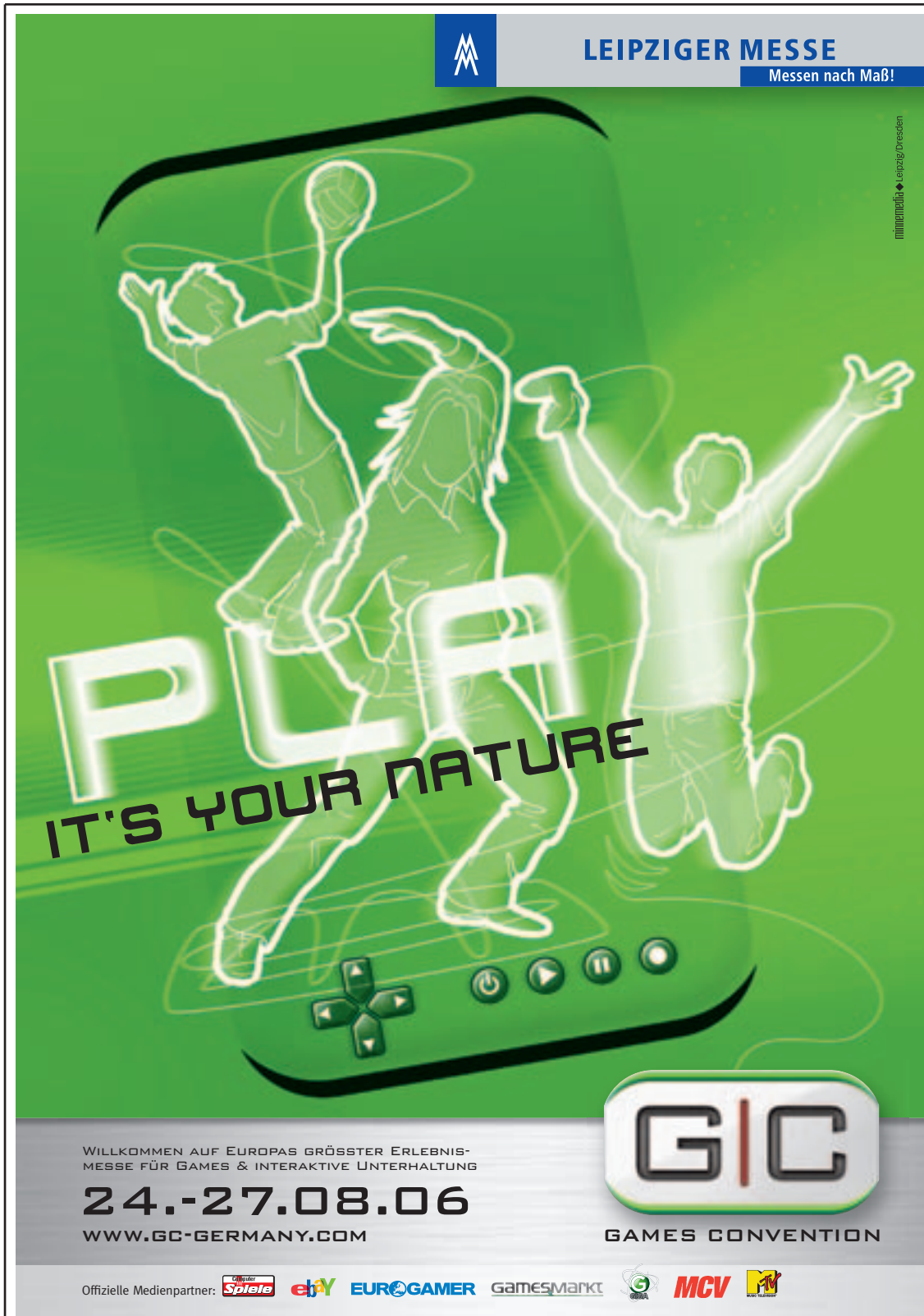
Ohne Angabe genauerer Gründe hat Publisher Sega die Veröffentlichung des Online-Rollenspiels auf Winter 2006 verschoben.

War Path im Juli

Der inoffizielle Nachfolger zu Pariah soll laut Produktseite (www.groovegames.com) am 18. Juli 2006 erscheinen.

Ghost Recon 3: Multiplayer-Nachschlag

Ubisoft hat ein so genanntes Map-Pack für Ghost Recon 3 angekündigt. Das Pack enthält neue Mehrspieler-Karten, einen Deathmatch-Modus und einen Editor. Einen Termin und einen Preis gibt es noch nicht.



TERMIN-KALENDER



NEED FOR SPEED CARBON

Neue Karossen, Spielmodi und Crew-Mitglieder fesseln actionbegeisterte Raser noch dieses Jahr ans virtuelle Lenkrad. **neu**



EL MATADOR

Ende August jagen wir im sonnigen Kolumbien Drogenhändler und verpassen ihnen einen tödlichen Denkzettel. **bestätigt**



ANSTOSS 2007

Wir pfeifen zum Anstoß und probieren schon einmal die intensiven Verhandlungen zu den Spielertransfers aus. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	Oktober 2006	SEHR GUT
NEU!	ANSTOSS 2007	Sportspiel	Ascaron	August 2007	SEHR GUT
	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	Oktober 2006	HERVORRAGEND
	BAPHOMET'S FLUCH 4	Adventure	Revolution	September 2006	SEHR GUT
	BATTLEFIELD 2142	Team-Shooter	Digital Illusions	Herbst 2006	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	3. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	CAESAR 4	Aufbaustrategie	Tilted Mill	September 2006	SEHR GUT
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Online-Rollenspiel	Spellborn	Oktober 2006	GUT
	CITY OF THE DEAD	Ego-Shooter	Hip Games	nicht bekannt	NICHT MÖGLICH
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	Herbst 2006	SEHR GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	September 2006	HERVORRAGEND
	DAS SCHWARZE AUGE – DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	NICHT MÖGLICH
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	24. August 2006	GUT
	ELVEON	Action-Rollenspiel	10tacle Sklovakia	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusion. Sys.	August 2006	NICHT MÖGLICH
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	September 2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	4. Quartal 2006	GUT
	GTR 2	Rennspiel	Simbin	September 2006	HERVORRAGEND
	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	1. Quartal 2007	NICHT MÖGLICH
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
NEU!	HUXLEY	Online-Shooter	Webzen	2007	NICHT MÖGLICH
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	September 2006	SEHR GUT
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	4. Quartal 2006	NICHT MÖGLICH

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



HUXLEY

Die katastrophalen Folgen des Klimawandels erleben wir im nächsten Jahr in diesem futuristischen Online-Shooter. **neu**



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

In dunklen Katakomben treiben sich die Orks herum, die wir schon einmal ausgiebig zur Probe geplättet haben. **angespielt**

PREVIEW-REGELN

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

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

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



Richtig gute Canyon-Racer nehmen Kurven ausschließlich im **Drift**. Dass das im Spiel funktioniert, lässt auf eine gute Fahrphysik hoffen. Das Bild zeigt übrigens Spielgrafik!

NEED FOR SPEED CARBON

Licht aus, Motor an! Carbon scheucht uns in der Dunkelheit über lebensgefährliche Serpentinen. Aber wenigstens fahren wir dabei richtig schöne Autos.



FAKTEN

Genre	Rennspiel
Entwickler	EA Black Box
Version	Alpha
Termin	November 2006

Am Anfang war die Nobel-Testfahrt. Die ersten Spiele mit dem Titel **Need for Speed** boten vor allem eines: In sündhaft teuren Sportwagen nach Herzenslust über idyllische Landstraßen rasen. Spätestens seit **Need for Speed Underground** jedoch rückten serienmäßige Benzinschleudern mehr und mehr in den Hintergrund, inzwischen prägen das Auto-Tuning und der angeblich typische Lifestyle der PS-verrückten Underground-Fahrer die Serie.

Der nächste Teil schlägt bereits im Untertitel in dieselbe Kerbe. Carbon: Das Zauberwort aus dem Rennsport lässt eingeweihte PS-Fetischisten sofort an ultraleichte und -teure Tuning-Teile denken, wie sie in der Formel 1 und DTM gang und gäbe sind. Umso erstaunter waren wir, als uns Steve Anthony vom Entwicklerteam EA Black Box im Interview erklärte, dass Carbon der Name eines Berges sei.



Shelby Mustang (links) und Lancer Evo (rechts) schenken sich hier nichts, und der Ami-Schlitten zahlt dafür mit einigen **Kratzern** im teuren Tuning-Lack.

KLASSENGESELLSCHAFT



TUNING CARS

Die klassische Domäne der Japaner. In der Realität fahren viele Touge-Racer den legendären Nissan Skyline. Der bietet ab Werk eine Schnittstelle mit der Motorelektronik, über die der Wagen per Laptop abgestimmt werden kann. Hier im Bild: die Rallye-Rakete **Mitsubishi Lancer Evo**.



MUSCLE CARS

Riesiger V8, simple Technik, keine Kurvenlage. So waren sie, die originalen Muscle-Cars der 60er-Jahre. Ob diese Oldies im Spiel dabei sein werden, ist noch unklar. Bisher waren nur die modernen Neuauflagen der Legenden Shelby Mustang und **Dodge Challenger** (Bild) zu sehen.



EXOTIC CARS

Teuer, schnell, sexy: Echte Super-Sportwagen vom Schlage dieses **Lamborghini Gallardo** oder eines Porsche Carrera GT fallen in diese Kategorie. Puristen werden sich mit Schrecken abwenden, wenn wir im Spiel den Tuning-Hammer auspacken und diese Schönheiten verspoilern.



Herausforderer: Der V8-befeuerte **Dodge Challenger** stammt in direkter Linie vom gleichnamigen Muscle-Car aus den 60er-Jahren ab.

Rasende Klettermaxe

Need for Speed Carbon spielt in einer fiktiven Stadt an der US-Westküste – und Carbon ist nicht nur der höchste Gipfel in deren Umgebung, sondern auch der Gipfel der Genüsse für die örtlichen Hobby-Rennfahrer. Für den neuesten Teil der actionreichen Rennspielserie haben die Entwickler einen Rennmodus entdeckt, der im Land der aufgehenden Sonne in der Realität schon seit einigen Jahren äußerst populär ist. Die Japaner nennen es »Touge«, die Amerikaner »Canyon Racing«, die Ordnungshüter »grober Verstoß gegen die StVO, sofort verhaften!«

Denn bei den illegalen Bergrennen geht es darum, gegen einen einzelnen Kontrahenten über enge Passstraßen bergauf und bergab zu rasen. Dabei muss der Hintermann dem Führer möglichst eng auf die Pelle rücken und darf sich nicht abhängen lassen – Überholmanöver sind aufgrund der schmalen Serpentinenstrecken oft unmöglich. Im Klartext bedeutet das: mit 100, 150 oder 200 Sachen den Berg rauf und runter, auf der einen Straßenseite ein gähnender Abgrund, auf der anderen schroffe Felswände. Ach ja: Haben wir schon erwähnt, dass das ganze fast immer in der stockfinsteren Nacht stattfindet?

Ewige Dunkelheit

Stichwort Nacht: **Need for Speed Carbon** macht da weiter, wo die beiden **Underground** aufgehört haben. Die Rennen finden ausschließlich bei Nacht statt; der etwas schmuddelig-braune (aber taghelle) Look von **Most Wanted**



Ganz schön bunt hier: Obwohl es im Spiel keine Tagrennen gibt, können wir auf der Strecke die aufwändigen **Lackierungen** gut erkennen.



1 Zerrspiegel? Im Blick nach hinten sind auf diesem Bild Wolken am Abendhimmel zu sehen. Die Sicht nach vorne allerdings zeigt einen dunklen Sternenhimmel. Mögliche Erklärung: Der **Rückspiegel** ist noch nicht final und wurde von den Entwicklern in dieses Bild hinein »gemogelt«.

2 Der virtuelle **Tacho**: Hier lesen wir alle wichtigen Autodaten ab (Drehzahl, Geschwindigkeit, aktueller Gang). Ganz oben: Unser Lachgas-Vorrat (Flaschensymbol, eine Lachgas-Einspritzung gibt einen kurzzeitigen PS-Schub). Darunter die »Speed Breaker«-Anzeige mit Uhrsymbol: Wie in Most Wanted können Sie kurz auf Zeitlupe umschalten, um sich in brenzligen Situationen einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

3 Zeit ist Geld: Die **Stoppuhr** läuft ständig mit – um einige Spielziele zu erreichen, müssen wir die Bestzeiten anderer Crews und deren Champions unterbieten. Auf den farbigen Streifen werden im fertigen Spiel natürlich einzelne Fahrernamen stehen.

4 Vorausschauend fahren, bitte: Auf der klassischen **Radarkarte** am linken unteren Bildrand sehen wir unsere Position, alle Gegner in Reichweite und einen kleinen Teil der Strecke. Gut zu erkennen: Hier sind wir auf einem sehr kurvigen Stadtkurs mit engen Abzweigungen und Spitzkehren unterwegs. Wer weiß – vielleicht spielt ja in diesem Need for Speed die Bremse endlich mal wieder eine Rolle?

gehört somit der Vergangenheit an. Allerdings fahren wir auch diesmal nicht nur, um zu fahren, sondern arbeiten uns nach oben, schalten neue Tuningteile frei oder stellen uns neue und exklusivere Autos in die Garage.

Was die Wagen angeht, hüllen sich die Entwickler noch größtenteils in Schweigen. Besonders witzig: Selbst die Wagen und Hersteller, die auf den Screenshots eindeutig zu identifizieren sind, wollen die Macher noch nicht 100-prozentig bestätigen – die Lizenzverhandlungen mit den Autokonzernen laufen nämlich noch.

Potente PS-Protze

Fest steht aber schon jetzt, dass etwa 50 Autos im Spiel fahrbar sein werden. Die Entwickler haben den Fuhrpark in drei Kategorien eingeteilt: Tuning-, Muscle- und Exotic Cars (siehe Kasten auf Seite 24). Dabei werden wir die schnellsten, edelsten und teuersten Wagen renommierter Auto-

CANYON-RENNEN: ALLES TOUGE, ODER WAS?



Der Begriff Touge (sprich »Toh-gay«) kommt aus dem Japanischen und bedeutet soviel wie Bergstraße. Ein **Togue-Rennen** (in den USA auch »Canyon Race« genannt) findet auf engen, verwinkelten und vor allem öffentlichen Bergstrecken statt. Das läuft in etwa so ab: Ein Togue-Fahrer cruised über eine einschlägig bekannte Piste und sucht nach potenziellen Gegnern. Wenn er einen gefunden hat, fährt er ihm dicht auf und gibt Signale mit der Lichthupe. Wenn der Vordermann dann Gas gibt, geht das Rennen los.

Überholen ist fast unmöglich, die Regeln sind aber trotzdem simpel: Wenn der vordere Wagen den Verfolger abhängt, hat er gewonnen. Wenn der hintere Fahrer es hingegen schafft, den anfänglichen Abstand zum Gegner zu halten, zu verkleinern oder gar zu überholen (kommt nur selten vor!), ist er der Sieger.

NEU: DIE EIGENE CREW MANAGEN UND STRECKEN EROBERN



Je besser wir fahren, desto mehr neue Mitglieder wollen sich unserer **Crew** anschließen. Allerdings haben wir nur eine begrenzte Zahl von Plätzen im Team, müssen die Kandidaten also weise aussuchen. Jedes Mitglied hat Stärken auf der Strecke oder abseits davon (etwa in der Werkstatt). Im Rennen können wir Mitstreiter zum Beispiel als Blocker einsetzen oder uns von ihnen »ziehen« lassen.

Zwischen den Rennen kümmern sich die Teammitglieder ums Tuning und besorgen neue Teile, die wir sonst nicht kaufen könnten. Die Crews unterscheiden sich dabei vor allem in ihrer Vorliebe für bestimmte Fahrzeugklassen. Einige stehen eben auf japanische Tuning-Autos, andere auf US-Muscle-Cars (siehe Kasten auf S. 23).



Zentrales Spielziel in Need for Speed Carbon: das »Erobern« von Strecken. Dafür müssen wir uns in der örtlichen Hackordnung nach oben rasen, die bisherigen Champions herausfordern und deren Punkte- und Zeitrekorde brechen. Dabei starten wir als Einzelfahrer, gewinnen hier und da Rennen, um unseren Ruf zu steigern. Sobald wir uns einen Namen gemacht haben, schließen sich uns andere Fahrer an und wir können es mit rivalisierenden Teams aufnehmen.

Erst mit einer eigenen **Crew** können wir Bezirke der fiktiven Stadt erobern und so zum angesagtesten Fahrer aufsteigen. Auf dem Weg nach oben folgen dann auch schnell die ersten Herausforderungen, etwa wenn uns ein anderer Teamchef zum Canyon-Rennen bittet.

schmieden über die Pisten prügeln und in der Werkstatt tunen. Auf den Screenshots sind jedenfalls schon einige Kandidaten eindeutig zu erkennen.

Prominentes Beispiel: Die giftgelbe Flunder Lamborghini Gallardo. Das Teil gehört in die Kategorie der Exoten (seltene, teure und schön unvernünftige Edelschlitten). Der Lamborghini weckt Hoffnungen für Fans deutscher Marken: Da Lamborghini zum VW-Konzern gehört, dürften wie in **Most Wanted** wieder Fahrzeuge wie Golf GTI, Audi TT oder Audi RS4 zum Fuhrpark gehören.

Karriere mit Carrera

Andere Hersteller, die bereits jetzt als sichere Lieferanten für Carbon gelten können: Ford (Shelby Mustang), Porsche (Carrera GT), Mitsubishi (Lancer Evo) und Dodge. Dieser amerikanische Hersteller ist mit dem Challenger vertreten, den es in der Realität derzeit nur als Studie gibt. Erst ab Modelljahr 2007 wollen die Dodge-Mannen mit diesem Coupé den wilden Geist der späten 60er-Jahre wiederauferstehen lassen.

Unsere Spekulationen zum Thema Lambo gelten natürlich ebenso für diesen Challenger. Die Firma Dodge gehört zu Chrysler, und Chrysler wiederum gehört zu ...? Richtig: zum Daimler-Benz-Konzern. Wir gehen deshalb davon aus, dass auch einige heißblütige Sternträger wie der AMG SLK, der SL 500 oder der sündteure McLaren SLR im fertigen Spiel zu bestaunen sein werden. Schließlich hat EA schon für den Vorgänger **Most Wanted** die Autolizenzen im großen Stil von den führenden Konzernen eingekauft.

Treibt's nicht zu doll!

VW hin, Daimler-Benz her: Die lizenzierten Autos werden wohl auch diesmal nur ein begrenztes Schadensmodell haben. Die Entwickler wiederholten im Exklusiv-Interview mit PC PowerPlay, was schon seit einigen Jahren für die meisten Rennspiele mit »echten« Autos gilt: Bestimmte Beschädigungen sind okay (hängende und



Hier rasen etwa **600.000 Euro** um die Wette. Soviel muss man für einen Gallardo und einen Porsche Carerra GT auf den Tisch legen.



Rallye-Gott: Der Mitsubishi **Lancer Evo** ist ein mühsam auf Straßentauglichkeit getrimmtes Rennauto und bietet viel PS für relativ wenig Geld.



Heißer Hengst: Der **Shelby Mustang** ist die bisher schnellste Version der neu aufgelegten Ford-Legende. Tuner Shelby baute schon die berühmte Cobra.

zerbeulte Stoßstangen), andere tabu (zerbrochene Scheiben oder abgerissene Türen).

Auf den Screnshots sind immerhin schon Risse in Windschutzscheiben zu sehen. Zusätzlich verspricht Entwickler Black Box ein physikalisches Schadensmodell, das etwa angeknackste Aufhängungen oder platte Reifen »erfahrbar« machen soll.

Gemeinsam stark

Need for Speed Carbon wird verstärkt auf den Team-Aspekt setzen. Das bringt vor und während der Rennen Vorteile. Ähnlich wie in **Ford Street Racing** können Sie sich etwa von Teammitgliedern im Windschatten in Richtung Spitze ziehen lassen – oder Ihre Mannen als Blocker gegen nervige Kontrahenten einsetzen und sich so das eigene Heck freizuhalten.

Beim Tuning setzen wir ebenfalls auf unser Team: Tuning-Spezialisten, die sich uns anschließen, bringen nicht nur eigene Teile mit, sondern organisieren neue Spoiler, Turbolader oder Alufelgen, mit denen wir unsere Schätzchen aufpolieren. Außerdem kümmert sich das Team darum, dass uns die Polizei nicht zu nah auf den Pelz rückt.

Uniformverbot?

Die Ordnungshüter sind reine KI-Charaktere, einen Cop werden wir in der Karriere nicht selber spielen. Ob Verfolgungsrennen Spieler gegen Spieler (wie in **Hot Pursuit**) wenigstens im Mehrspielermodus möglich sind, war den Entwicklern bisher noch nicht zu entlocken.

Überhaupt hält sich Entwickler Black Box beim Thema Multiplayer noch äußerst bedeckt. Die einzige Aussage in unserem Interview: »richtig wichtig« soll der Mehrspielermodus werden.

Sascha Gliss



Ein Bild, drei **Fahrzeugklassen**: links der Lamborghini Gallardo, in der Mitte ein noch nicht identifiziertes Tuning-Auto (unser Tipp: Subaru Impreza WRX STi), rechts der Dodge Challenger (Muscle-Car).



SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- phantastischer Fuhrpark
- interessante, neue Spielmodi
- Crew-Management
- nur Nachtrennen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Need for Speed Most Wanted (12/2005: **88**)
- Need for Speed Underground 2 (08/2005: **83**)

FAZIT

»Der Look, die Autos, das Tuning und die Story: alles typisch für neuere Need-for-Speed-Titel. Die Bergrennen bringen eine frische Herausforderung. Da dort viel gedriftet wird, hoffe ich, dass die Fahrphysik wieder ein wenig mehr in Richtung Realismus geht. Gott sei Dank verabschieden sich die Entwickler vom trist-schmuddeligen Herbstlook des Vorgängers – da sind mir selbst die finsteren Nachtrennen lieber.«

Potenzial **SEHR GUT**



Damit die **Siedlung** gut funktioniert, müssen Gebäude sinnvoll angeordnet und durch kurze Wege miteinander verbunden sein. Der **Bauernhof** (Mitte) steht etwa gleich neben Mühle und Bäckerei.



Kämpfe werden indirekt ausgetragen; wer bessere oder mehr Soldaten hat, gewinnt.



Alle Gebäude, hier das **afrikanische** Hauptquartier, sind detailliert gestaltet.



DIE SIEDLER 2
DIE NÄCHSTE GENERATION

Die Rückkehr der Wuselmänner: Das beste Aufbauspiel aller Zeiten gibt's im August als Neuauflage, mit alter Spielmechanik, neuer 3D-Grafik und ohne überflüssigen Ballast.

FAKTEN

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Funatics
Version	Beta
Termin	August 2006

Das waren noch Zeiten, als sich die Siedler in ihrem zweiten Abenteuer größtenteils auf den gemütlichen Aufbau von Städten und das Optimieren von Wirtschaftskreisläufen konzentrierten. Danach meinte es die Evolution nicht gut mit den Wuselmännern: Unbedingt kämpfen wollten sie, in Echtzeit, weil das ja eben jeder so gemacht hat zu der Zeit. Diese kriegerische Entwicklung fand in **Die Siedler 5** ihren vorläufigen Höhepunkt.

Doch jetzt kehren die Schöpfer mit **Die Siedler 2 – Die nächste Generation** zurück zu den Wurzeln. Das Remake bringt das einzigartige Spielgefühl des besten Serienteils zurück auf den Bildschirm, und zwar in zeitgemäßer 3D-Grafik.

Echte Aufbauarbeit

Das Remake spielt sich tatsächlich so wie das Original: Während wir an der Grenze Militärgebäude errichten, um unser Gebiet zu erweitern, sichern wir zunächst mit einfachen Gebäuden die Grundversorgung unseres Volkes. Ein Holzfäller lichtet den Wald, der möglichst direkt benachbarte Schreiner macht aus den Stämmen Bretter. Die bilden zusammen mit den im Steinbruch gewonnenen Granitquadern das Baumaterial.

Daraus errichten wir nach und nach immer mehr Gebäude, und damit entstehen komplexere Warenkreisläufe. Ein Beispiel: Der Angler fängt Fische. Diese dienen den Bergleuten in Kohle- und Eisenminen als Nahrung. Kohle und Erz verarbeitet unser Schmelzer zu Roheisen. Und daraus fertigt der Waffenschmied Schwerter. Die Wege zwischen den Gebäuden darf der Spieler selbst anlegen und damit die Transportwege optimieren.

Indirekte Kämpfe

Ziel ist es in der Kampagne, durch Expansion das auf der jeweiligen Karte versteckte Portal zu finden, also den Weg ins nächste Gebiet. Das geht nicht immer friedlich, da in einigen Arealen asiatische oder afrikanische Siedler im Wege sind. Dann gilt es, den Gegner militärisch in die Knie zu zwingen. Kämpfe verlaufen aber wie im Original indirekt: Sie können zwar per Mausklick ein feindliches Militärgebäude attackieren, doch die Siedler kämpfen dann selbstständig. Wer das größere beziehungsweise besser ausgebildete Heer hat, gewinnt.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- funktionierende Wirtschaftskreisläufe
- strukturierte Menüs
- hoher Wiedererkennungswert
- unterhaltsame Animationen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Cultures 2 (erschienen 2002)
- Zanzarah (erschienen 2002)

FAZIT

»Endlich wieder ein Siedler-Teil nach meinem Geschmack, denn seit dem dritten Teil kann ich mit der Serie nichts mehr anfangen. Aufbaufans dürfen sich also schon mal freuen, zumal uns die KI auch in den umkämpften Missionen erfreulich lange in Ruhe lässt.«

Potenzial **SEHR GUT**



In dieser **Festung** lauert eine kleine Ork-Garnison. Den »fliegenden« Kobold hat einer der Wächter gerade entnervt in den Abgrund geworfen.

VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Endlich konnten wir dem Fantasy-Actionspiel auf den Zahn fühlen. Lesen Sie, warum der jüngste Titel aus dem Might&Magic-Universum die größte Action-Hoffnung des Jahres ist.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Arkane Studios
Version	Beta
Termin	September 2006

Erinnern Sie sich noch? Unsere letzte Vorschau zu **Dark Messiah** endete so: »Gut aussehen tun die Schwertduelle schon jetzt, wichtiger ist mir allerdings, dass sie sich auch genauso gut anfühlen und spielen«. Die Mannen bei Ubisoft lesen offensichtlich auch PC PowerPlay: Diesen Monat haben wir eine spielbare Version des Fantasy-Spektakels in die Finger bekommen und konnten endlich selber in den Kampf ziehen.

Diese Version enthält alle Elemente, die es im fertigen Spiel geben wird – komprimiert auf einen Level. Wir konnten die Fähigkeiten von **Dark Messiah** in punkto Kampf, Magie und Physiksystem also ausgiebig ausprobieren. Und bewundern: Dank einer aufgebohrten Version der **Half-Life 2**-Technik sehen etwa die Lichteffekte phantastisch aus.

Das Abenteuer beginnt

Wir starten in einer finsteren Höhle, laufen ein paar Schritte nach vorne – und als wir ins Freie treten, stockt uns der Atem. Vor uns tut sich eine riesige Schlucht auf. Zur Rechten führt ein Pfad in die Höhe, vor uns ein gähnender Abgrund. Dahinter, in etwa 100 Metern Entfernung, erhebt sich eine schroffe Felsenformation, auf deren Spitze eine Art simple Festung thront.

Wir können Laufstege, beleuchtete Innenräume ausmachen – und den ersten Ork-Wächter! Der patrouilliert ständig im Kreis, bleibt kurz auf einem Steg über dem Abgrund stehen, dreht sich wieder um und verschwindet in der Festung. Ein kurzer Blick nach oben: Da baumelt über der Ruheposition des Ork ein mächtiges Holzfass an einem Flaschenzug. Es wäre doch gelacht, wenn wir das in einem Spiel mit der Physik-Engine von **Half-Life 2** nicht ausnutzen könnten ...

Fantasy trifft Physik

Ein Dreh am Mausrad, und am unteren Bildrand erscheint das Inventar.

SO STEUERN SIE KÄMPFE



Ein kurzer Druck auf die linke Maustaste löst einen **schnellen Angriff** mit dem Schwert aus. Im Magie-Modus feuern wir so unsere Sprüche ab.



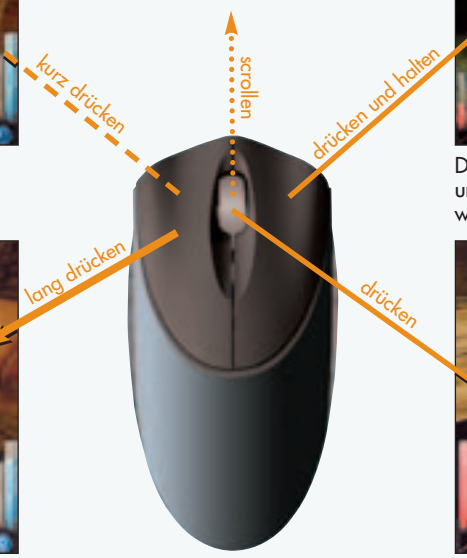
Ein Dreh am **Mausrad** blättert durchs Heldeninventar. Das erscheint dann kurz auf dem Schirm.



Drücken und Halten der **rechten Maustaste** bringt unser Schwert in Verteidigungsstellung. Solange wir so stehen, parieren wir Angriffe von vorn.



Ein langer Druck auf dieselbe Taste bereitet eine **schwere Attacke** vor, hier erkennbar am erhobenen Schwert. Wenn wir loslassen, fällt der Schlag.





Wir legen uns den Fußtritt auf die **mittlere Maustaste**. Damit schubsen wir Gegner im Clinch von uns weg oder werfen sie zu Boden.

Wir blättern bis zu unserem Bogen, und der Held fischt das Teil aus seinem Rucksack. Per Tastendruck zoomen wir ein wenig herein, zielen ganz genau auf den schweren Holzkübel.

Plötzlich tritt der Ork wieder aus dem Schatten hervor und bleibt an seiner Lieblingsposition stehen. Wir ziehen die Sehne aus, indem wir die linke Maustaste drücken und halten – der Bogen knarzt protestierend, wir sind zum Schuss bereit. Die Taste losgelassen, die Sehne brummt und der Pfeil trifft wie geplant das Seil. Das Fass stürzt in die Tiefe und zerschmettert den Laufsteg, auf dem der ahnungslose Ork eine Pause eingelegt hat. Unter lautem Getöse zerbricht die Planke physikalisch korrekt in ihre Einzelteile. Der arme Ork fällt in einem Regen von Holzsplittern in die Tiefe, seinem sicheren Tod entgegen. Das letzte, was wir von ihm auf dem Weg in den Abgrund hören, ist ein lang gezogener Schrei.

Vorsicht Falle!

Das klingt aufregend, finden Sie? Dann sollten Sie erst einmal erleben, wie sich ein blutiger Schwertkampf anfühlt. Allene gegen vier wütende Orks in einer schummerig beleuchteten Halle mit zig zerstörbaren Kisten, Fässern und Plattformen und unzähligen Fallen, in die wir unsere Gegner locken oder schubsen können.

Dark Messiah erinnert optisch an reinrassige Rollenspiele wie **Oblivion**, spielt sich aber eher wie ein Ego-Shooter. Um ganz genau zu sein: wie ein reichlich ungewöhnlicher Ego-Shooter mit zahlreichen Rollenspielanteilen und ungewohntem Waffenarsenal. Unser Held hat nämlich zahlreiche Talente, die wir im Verlauf des Spiels ausbauen. Da diese Fähigkeiten (Magie, Schwertkampf, Diebestalente) äußerst unterschiedlich ausfallen, können wir unser Alter Ego passend zu unserer Spielweise trainieren.



Kling! Wenn ein Gegner unseren Schlag blockt, fliegen spektakulär die **Funken**. Links: Ein Ork, den wir in eine Spießfalle getreten haben.



Eiskalt: Diesen **Kobold** haben wir mitten im Sprung eingefroren. Gleich fällt er korrekterweise zu Boden, und wir können ihn erledigen.

LICHT- UND FEUERZAUBER: SO SCHÖN IST DARK MESSIAH



Das Spiel nutzt die Source-Engine von Half-Life 2. Für Dark Messiah wurde sie stark verbessert und beherrscht nun solch schicke **Lichteffekte**.



In Bewegung noch schöner: Die lichtdurchflutete Heimstatt des **Zyklopen** können Sie in unserem Dark-Messiah-Video ausgiebig bewundern.



Brutzel! Die **Zaubereffekte** wirken schon sehr fertig, zwangen beim Probespiel allerdings noch teilweise den Rechner in die Knie.

Gar nicht blöde

Beispiel Schwertkampf: Wir müssen keineswegs alle Gegner mit blankem Stahl bekämpfen, es macht aber einen Heidenspaß. Das intuitive Kampfsystem (siehe Kasten) geht schnell in Fleisch und Blut über. Dabei vermittlet das Spiel tatsächlich eine vage Vorstellung davon, wie sich ein echtes Schwertduell anfühlen könnte. Mit ein Grund hierfür sind die cleveren Gegner. Die sind keineswegs »Kanonen«-futter, sondern stellen sich sehr geschickt an. Sie weichen Schlägen in letzter Sekunde aus, blocken unsere Hiebe im richtigen Moment, oder packen den Helden an der Gurgel und schleudern ihn durch die Luft. Wichtig ist vor allem das Timing, wenn wir die Zweikämpfe überstehen wollen. Wer den Gegner etwa im richtigen Moment tritt, kann auch mächtige Feinde zu Boden werfen. Wenn wir dann noch schnell genug über dem Kontrahenten sind, eine schwere Attacke per gehaltener linker Maustaste vorbereiten und im richtigen Moment auslösen, durchbohrt unser Alter Ego den hilflosen Bösewicht tödlich, bevor der sich bekrabbeln und weiterkämpfen kann. Das spart Zeit und Lebensenergie.

Magie in Aktion

Beispiel Magie: In unserer Version waren bereits viele Sprüche aktiviert, also haben wir fleißig herumexperimentiert. Da gibt es etwa große und kleine Feuerbälle, mit denen wir die finsteren Orks rösten können. Oder einen Frostzauber, der Feinde zu Eis erstarren lässt. Wenn wir ein solch tiefgekühltes Monster schnell genug treten, zersplittert es in tausend Scherben – sehr praktisch. Hilfreich und witzig: Der Telekinese-Spruch, mit dem wir Gegner und Gegenstände packen und durch die Gegend schleudern. Ebenfalls amüsant (und offensichtlich von **Duke Nukem** inspiriert): der Schrumpfzauber. Der verwandelt menschengroße Feinde (beispielsweise Orks) kurzzeitig in herumwuselnde Däumlinge. Dann noch ein schneller und beherzter Tritt, und ... naja, den Rest können Sie sich bestimmt vorstellen.

Es geht auch leise

Letztes Beispiel: der Dieb. An einigen Stellen können wir uns ungesehen an Gegner anschleichen. Wenn wir das mit den Diebesdolchen machen (und schön leise sind), können wir den Feind diskret um die Ecke bringen. Angriffstaste drücken und halten, unser Charakter geht in Position. Von hinten anschleichen, und wenn der Moment gekommen ist, hebt unser Held automatisch den Dolch. Wenn wir dann loslassen, setzen wir dem Ork die Klinge in den Hals, um ihn lautlos auszuschalten. Gut gemacht: Schon wieder haben wir einen gefährlichen Kampf vermieden!

Sascha Gliss



Ganz unten: Ein **Ork** hat uns zu Boden geschleudert. Links im Bild: das rechte Knie unseres Helden.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- unglaublich schöne, detaillierte Grafik
- geniale Schwertkämpfe
- clevere KI-Gegner
- läuft noch nicht ganz ruckelfrei

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Arx Fatalis (erschienen 2002)

FAZIT

»Dark Messiah sieht derartig schön aus, dass ich mich am liebsten sofort in die Welt der Orks und Kobolde beamen würde. Wichtiger ist: Ich weiß jetzt, dass die Schwertkämpfe genial umgesetzt sind. Die Gegner sind nicht doof, die Handhabung des Schwerts ist unkompliziert – aber nicht zu simpel. Jetzt müssen die Entwickler nur noch fleißig optimieren, damit das Spiel auch ohne Ultra-Highend-Grafikkarte (wir spielten auf einer GF 7800 GTX) flüssig läuft.«

Potenzial HERVORRAGEND



Dinos zu züchten ist viel kostspieliger als menschliche Streiter anzuheuern. Dafür hauen die **prähistorischen Kampfmaschinen** auch kräftig rein.



Die Truppen reihen sich bei **längeren Märschen** automatisch ein. Die Wegfindung hinterließ im Probe-Match einen sauberen Eindruck.



PARAWORLD

Innovation made in Germany: Im prähistorischen Universum von Paraworld haben wir einige der coolsten Neuerungen der Echtzeit-Geschichte entdeckt!

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	SEK
Version	Beta
Termin	September 2006

Mit ihren Streitäxten, bärtigen Gesichtern und behornten Eisenhelmen sehen die Wikingerkrieger eigentlich nicht aus, als ob sie viel aus der Fassung bringen könnte. Abgesehen vielleicht von dem gigantischen Dinosaurier, der selbst ihren meterhohen Verteidigungswall noch um Längen überragt. Dass das prähistorische Biest eine Gruppe Bogenschützen auf dem Rücken trägt, die einen wahren Pfeilhagel auf die Nordmänner regnen lassen, macht es nur noch Furcht einflößender.

Willkommen in der Paraworld, einem Phantasieplaneten, auf dem Menschen und Dinosaurier mehr oder weniger friedlich Seite an Seite leben. Schöpfer des gleichnamigen Echtzeit-Strategietitels ist das Spieleentwicklungskombinat (kurz SEK) – wir haben die Berliner Entwickler an ihrer Wirkungsstätte besucht.

Wanderer zwischen Welten

Der Entdecker der Paraworld hört auf den Namen Jarvis Babbit. Der geniale Erfinder tüftelt im 19. Jahrhundert nicht nur einen sicheren Weg in die Paralleldimension aus, sondern findet auch heraus, dass Reisende zwischen den Welten nicht mehr altern. Kein Wunder also, dass er zu drastischen Maßnahmen greift, als ihm in heutiger Zeit drei Wissenschaftler auf die Schliche zu kommen drohen: Er verbannt das Trio kurzerhand in die Paraworld. Dort angekommen, müssen sich der Geologe Anthony Cole, der Physiker Béla Benedek und die Biologin Stina Holmlund gegen die exotische Fauna behaupten.

KLEINE VÖLKERKUNDE

NORDVOLK



Die Stärken der Para-Wikinger liegen in der Defensive: Ihre Gebäude aus Stein und Holz sind widerstandsfähiger als die der anderen Eingeborenen, ihre Stadtmauern halten schwerem Beschuss Stand. Ähnliches gilt für ihre Kämpfer, die zwar nicht so hart austeilen, aber einiges einstecken können. Das Nordvolk hat Mammuts gezähmt.

WÜSTENREITER



Die Wüstensöhne sind schwer zu fassen: Bei Gefahr brechen sie ihr Lager ab und bauen es anderswo ebenso schnell wieder auf. Selbst Kämpfer können das. Auch ihre Kampf-Dinos sind flexibel: Mit einem einfachen Mausklick wird aus einem Transport-Diplodocus eine Belagerungsmaschine. Coolste Einheit: Tyrannosaurus Rex.

DRACHENDAN



Die fortschrittlichsten unter den Ureinwohnern der Paraworld setzen auf Fernkampf und Tarnung. Sie haben das Geheimnis des Schießpulvers gelüftet und ihre Recken mit Musketen ausgestattet. Werden sie in die Defensive gedrängt, müssen sie sich auf Täuschungsmechanismen und Fallen verlassen. Alle Infanterieeinheiten können sich einbuddeln.

ALLES HÖRT AUF IHR KOMMANDO

1 Army-Controller
2 Ressourcen und Hauptmenü
3 Einheitendetails
4 Baumenü
5 Einheitenbefehle
6 Minikarte

Je nach Bildschirmauflösung nimmt der Army-Controller am rechten Bildrand rund ein Fünftel des Schirms ein (auf Wunsch lässt er sich ausblenden). Kurz gesagt, können Sie mit diesem patenten Kontrollwerkzeug Ihre Truppen schneller und effektiver verwalten, als in bisher jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel! Hauptsächlich dank zweier Vorteile:

- Sie haben jederzeit sämtliche Einheiten im Blick (maximal 52), und zwar samt aktueller Aufgabe und Gesundheitsanzeige. Einzel-Auswahl funktioniert im Controller ebenso wie Gruppierung (Rahmen ziehen).
- Sie können jeden Befehl direkt über das Menü erteilen. Um beispielsweise einen Bogenschützen auf einen Diplodocus zu verladen, ziehen Sie einfach mit der Maus sein Portrait auf das Konterfei des Transport-Dinos.



Schrot gegen Saurus

Anthony, Béla und Stina stehen als Helden im Rampenlicht der Solokampagne, die 15 Missionen und zirka 25 bis 35 Spielstunden umfasst. Auf sich allein gestellt, hätten die drei wohl wenig Chancen. Obwohl sie sich durchaus ihrer Haut zu wehren wissen. Béla versteht mit Pfeil und Bogen umzugehen, Stina schickt mit ihrem Betäubungsgewehr auch die dicksten Mammuts schlafen, und Anthonys treue Schrotflinte lehrt selbst einem Tyrannosaurus das Fürchten.

Glücklicherweise finden die Forscher in den Eingeborenen bald Verbündete. Die Paraworld beherbergt neben allerhand urzeitlichem Getier drei Menschenvölker: Nordmänner, Drachenclan und Wüstenreiter. Erstere erinnern an Wikinger, der Drachenclan hat seine Wurzeln in Asien, die Wüstenreiter scheinen arabischen Nomaden verwandt. Manche haben sogar Dinos gezähmt.

Sklavenjäger-Jäger

Dass zwischen den drei Fraktionen nicht alles zum Besten steht, erfahren wir gleich im ersten Einsatz. Das Tutorial überspringen wir beim Probespiel im Berliner Studio des SEK – schließlich stehen uns Produzent Julian Dasgupta und Firmenmitbegründer Thomas Langhanki zur Seite. Jedenfalls stoßen unsere drei Helden, die sich immer noch fragen, wo zum Geier sie eigentlich gelandet sind, unvermittelt auf behelmte Stammeskrieger.

Für Höflichkeitsformeln allerdings bleibt keine Zeit. Die Herren liegen im Clinch. Wir lassen uns nicht lange bitten und mischen mit. Als sich der Rauch verzogen hat, klärt uns einer der Überlebenden auf. Die Bösewichte waren auf Sklaven aus; die Hälfte seiner Stammesgenossen seien bereits in Gefangenschaft geraten. Unser erster Einsatz soll also eine Rettungsmission werden.



Selbst für die dicksten Dinger gibt es dank Stein-Schere-Papier-Prinzip eine Kontereinheit. **Reiter** müssen beispielsweise Speerkämpfer fürchten.



Wer mit dem **Army-Controller** (links) nicht warm wird, kann seine Truppen auch nach althergebrachter Art über Maus und Tastatur steuern.



Was im Hintergrund wie **Kriegsnebel** aussieht, ist in Wahrheit ein äusserst gelungener Grafikeffekt, der für realistische Fernsicht sorgt.



Die größten Dinos überragen selbst noch die höchsten Mauern und Gebäude. Solche großen **Siedlungen** dienen übrigens nur der Zierde.

Gefängnisausbruch

Jedes der insgesamt 15 Szenarios stellt uns gleich vor mehrere Herausforderungen. Manche davon Pflicht, andere freiwilliger Natur (meist mit Belohnungen in Form von Rohstoffen oder Erfahrungspunkten). In der ersten Mission gilt es zunächst, die Gefangenen zu retten. Kein allzu großes Problem, denn je mehr Wächter wir überwältigen, desto mehr Sklaven schließen sich unserer Sache an. Anschließend sollen wir die beschädigte Basis reparieren, um schließlich zum finalen Schlag gegen ein nahe liegendes Feindlager auszuholen.

Der Aufbaupart hält sich an Genrestandards. Arbeiter sammeln Holz, Steine und Nahrung und zimmern damit Minen, Kasernen und Rüstkammern. Anfangs haben wir Schwierigkeiten, die exotischen Einrichtungen auseinander zu halten, doch das gibt sich nach ein paar Minuten.

Alles unter Kontrolle

Richtig interessant wird es, als unsere anfangs kärgliche Truppe weiter und weiter heranwächst und wir die ersten Scharmützel schlagen. Jetzt zeigt der so genannte Army-Controller, was er kann. Dieser äußerlich unspektakuläre Menübildschirm hat es in sich. Über ihn haben wir jederzeit Zugriff auf jede einzelne Einheit, können ihren Status bestimmen, ihr Befehle erteilen – jedes Kommando ist nur einen Mausklick entfernt. Uns hat der Army-Controller so gut gefallen, dass wir ihm eine ausführliche Beschreibung im Extrakasten widmen (auf der vorangegangenen Seite).

Rise before Fall

Langsam kommen auch die Rollenspielelemente zum Zug. Jeder Sieg bringt uns »Skulls« – Erfahrungspunkte, mit denen wir einzelne Kämpfer gezielt weiterbilden. Mit jeder der insgesamt fünf Stufen werden sie stärker, widerstandsfähiger, lernen neue Tricks. Allerdings können wir nicht alle in den höchsten Rang erheben: Ganz unten haben noch 25 Einheiten Platz, auf Level 2 sind es noch 15, auf der dritten Ebene schon acht, Stufe 4 bleibt drei Mann vorbehal-



Die fünf **Klimazonen** der Paraworld (nicht im Bild: das an Mitteleuropa erinnernde Nordland) wirken traumhaft exotisch. Man fühlt sich beinahe wirklich wie auf einer fremden Welt. Nicht nur die Landschaften sind einzigartig, auch Tier- und Pflanzenwelt heben sich voneinander ab.



Tag und Nacht haben zwar keinen spielerischen Einfluss. Die Licht- und Schatteneffekte gehören aber im Wortsinn zu den Highlights.

ten – und nur ein einziger kann zu höchsten Ehren gelangen. Netter Nebeneffekt: Beim Aufstieg werden Verwundete geheilt. Ideal, um beinahe verlorene Schlachten in letzter Sekunde zu drehen.

Die Position an der Spitze der Levelpyramide sollte am besten einem der drei Helden vorbehalten sein, denn die bringen oft Vorteile fürs ganze Volk. Sie schalten dann etwa neue Gebäude frei oder werten einen bestimmten Kämpfertypus auf. Damit lassen sich die Schwächen einer Partei kompensieren oder Stärken erweitern (etwa die ohnehin taffen Fernkämpfer des Drachenclans weiter aufrüsten). Mehr zu den drei Gruppen im Extrakasten.

Punktlandung im Multiplayer

Damit all die Sonderaktionen, Aufrüstungen, Truppen, Helden und Völker bei der geplanten Veröffentlichung Anfang September richtig ausbalanciert sind, läuft derzeit ein Betatest mit rund 1.800 Teilnehmern. Die helfen beispielsweise mit, allen Einheiten einen bestimmten Kampfwert zuzuweisen. Damit sollen sich in Multiplayer-Matches ausgewogene Armeen erstellen lassen, ähnlich wie bei beliebten Brettspielen à la **Warhammer**.

Und so funktioniert's: Alle Kontrahenten stellen sich vor der Schlacht ihre Streitmacht zusammen, mit der sie die ersten Spielminuten meistern. Lieber eine Handvoll starker, aber teurer Dinosaurier oder ein Dutzend Bogenschützen? Lieber einen Helden mitnehmen oder auf Rohstoffe setzen? Auf den Mehrspielermodus mit bis zu acht Teilnehmern legen die Entwickler vom SEK genauso großen Wert wie auf die Solo-Kampagne.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- stimmiges Szenario
- temporeicher Spielablauf
- innovative Steuerung
- Gebäude nicht gleich zu identifizieren
- Aufbaupart vergleichsweise langsam

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Wiggles (erschienen 2001)

FAZIT

»Ob der Army-Controller wirklich die beste Erfindung seit Pflaumenkuchen ist, muss er erst noch im Dauereinsatz beweisen. Ich wollte ihn jedenfalls nach fünf Minuten nicht mehr missen. Schade, dass ich meine Basis nicht ebenso schnell und effizient verwalten kann, wie meine Truppen. Von der Einzelspieler-Kampagne habe ich noch zu wenig gesehen, aber die grundlegende Spielmechanik schnurrt schon jetzt so reibungslos wie ein Uhrwerk. Dazu die wunderschöne, faszinierend fremde Welt – ich kann den September kaum noch erwarten.«

Potenzial SEHR GUT

WWW.SAE.EDU
WWW.QANTM.DE
Tel: +49 (0)89 89068771
Fax: +49 (0)89 89068772

CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

Ausbildungsinstitut für Game D
und kreative Medien.







Diploma of interactive Entertainment

- Major in Animation
- Major in Programming

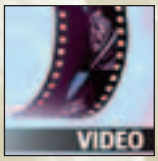
SAE INSTITUTE



info@qantm.de



Eine phantastische Aussicht: Die Römer aus Caesar 4 tummeln sich auf den Straßen und besorgen sich selbst die **Waren**, die sie haben wollen.



CAESAR 4

Bald dürfen Sie wieder Kaiser spielen und das Wirtschaftssystem der 3D-Römer ausbaldowern. Wir sind für Sie in die USA gereist und haben Caesar 4 schon ausgiebig gespielt!

FAKTEN

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Tilted Mill
Version	Alpha
Termin	September 2006

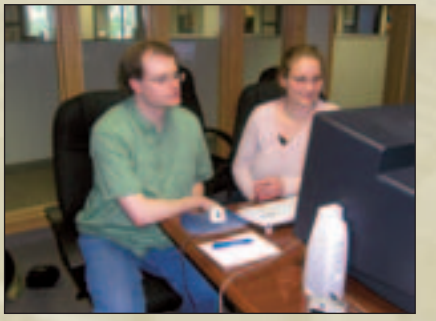
VIDEO AUF DVD

Von der tollen Grafik in Caesar 4 können Sie sich auch in bewegten Bildern überzeugen: Wir haben Ihnen aus Amerika ein Vorschauvideo mitgebracht!

Mitten in der Pampa, weitab von jeder römischen Zivilisation, bastelt das amerikanische Studio Tilted Mill derzeit an der Fertigstellung des Aufbauspiels **Caesar 4**. Der Name Tilted Mill sagt Ihnen nichts? Das relativ junge Team hat zwar bisher nur das Aufbauspiel **Die Kinder des Nils** auf den Markt gebracht (Wertung PowerPlay 01/2005: 84). Doch viele Mitarbeiter des 2004 geschlossenen **Caesar**-Studios Impressions erhalten ihre Gehaltstüte von Tilted Mill. Die Jungs wissen also, was sie tun.

Wir haben die weite Reise in die regnerische Einöde Massachusetts auf uns genommen, klopften an die Tür eines kleinen Bürohauses in Wayland und wurden in das Reich der Aufbautüftler eingelassen. Hier konnten wir stundenlang probespielen, und Ihnen sogar ein selbst gemachtes Video und detaillierte Bilder mitbringen. Außerdem berichten wir Ihnen, was es im Vergleich zu **Caesar 3** für Neuerungen gibt und wie sich die erste Stunde **Caesar 4** spielt.





Glänzende Augen

Die größte Veränderung erkennen wir gleich auf dem ersten Blick: die tolle, neue 3D-Grafik. Die römischen Bauten erstrahlen in prachtvollem Glanz und sind mit so vielen Details vollgestopft, dass wir gar nicht wissen, wo wir eigentlich zuerst hinschauen sollen. Im Lagerhaus stapeln sich die hergestellten Luxusmöbel, im Schweinestall grunzt es laut, während die Schatten mit dem Lauf der Sonne über die staubigen Straßen wandern. Einfach zu schön!

DIE STEUERUNG



1 Auf der **Minimap** erkennen wir nicht nur die verschiedenen Gebäudearten, sondern sogar die Straßen, die wir gebaut haben.

2 Über die **Schaltflächen** rufen wir Handels-, Landkarten- und Beraterbildschirm auf.

3 Unsere einzige Ressource **Geld** und die **Bevölkerungszahl** sollten wir immer im Blick haben.

4 Die verschiedensten **Bauuntermenüs** sind hier untergebracht, unter anderem die für Wohnhäuser und Unterhaltungsstätten.

5 Wie viel Essen, Wasser und Bewohner gibt's in diesem Haus? Zu jedem Gebäude erfahren wir mit einem Klick die **Daten**.

6 Hier steuern wir Geschwindigkeiten und aktivieren die **Filter**.

Neuerung Nummer zwei: Die Bürger unserer Stadt sind intelligenter geworden. Sie hocken nicht mehr den ganzen Tag in ihrem Haus oder ackern sich auf dem Feld die Finger wund: Ganz nach den Bedürfnissen der drei Bevölkerungsschichten (arbeitender Pöbel, gebildeter Mittelstand und wohlhabende Patrizier) holen sich die Hausbewohner und Arbeiter selber, was sie brauchen. Früher warteten sie faul auf die nächste Warenlieferung – und wenn die nicht kam, verließen sie protestierend die Stadt. Je nach Stand sind die Wünsche natürlich unterschiedlicher Natur: Patrizier sind ganz scharf auf Gewürze und Parfüm, während der Pöbel sich schon über etwas zu Beißen freut.

Und wenn wir etwas nicht selber herstellen oder anbauen können, dann errichten wir einen Handelsposten. Öffnen wir dann den Handelsbildschirm, erscheint eine Landkarte: Hier sind diejenigen Städte kartiert, die wir in vorherigen Missionen bereits gespielt haben. Und mit genau denen können wir jetzt handeln.

Futter sammeln

Wie aber kommen wir an die ganzen normalen Dinge wie Brot ran? Nichts einfacher als das: Im übersichtlichen Baumenü finden wir alle Überkategorien von Gebäuden, die wir bauen können. Wir wählen ein Getreidefeld aus und setzen es auf ein Stück grüne Wiese. Eine gute Wahl: Wie in der Realität würde im Wüstensand sowie in Sumpfland nichts gedeihen. Wir müssen uns also auf unserer Karte umschauen, an welchen Plätzen wir etwas anbauen können. Und solche Orte sind rar.

Nächste Bedingung für die Herstellung von Lebensmitteln: ein verarbeitender Betrieb, in diesem Fall eine Getreidefarm. Wir wählen den Bauernhof aus dem gleichen Bauuntermenü aus und setzen ihn neben das Feld. Da poppt sofort eine Nachricht auf – die Farm braucht einen direkten Straßenanschluss, ansonsten wird hier nie jemand arbeiten oder wohnen. Deswegen ziehen wir mit einem einfachen Klick die Straße zum Gebäude. Alle Bauten im Spiel brauchen so einen Anschluss – bis auf die Felder.

Um unsere Bürger nun noch zu versorgen, benötigen sie einen Marktplatz, auf dem sie die Lebensmittel kaufen können; fertig. So funktioniert der Großteil der Wirtschaft in **Caesar 4**, damit die Römer zufrieden sind.

Wir sind nie allein!

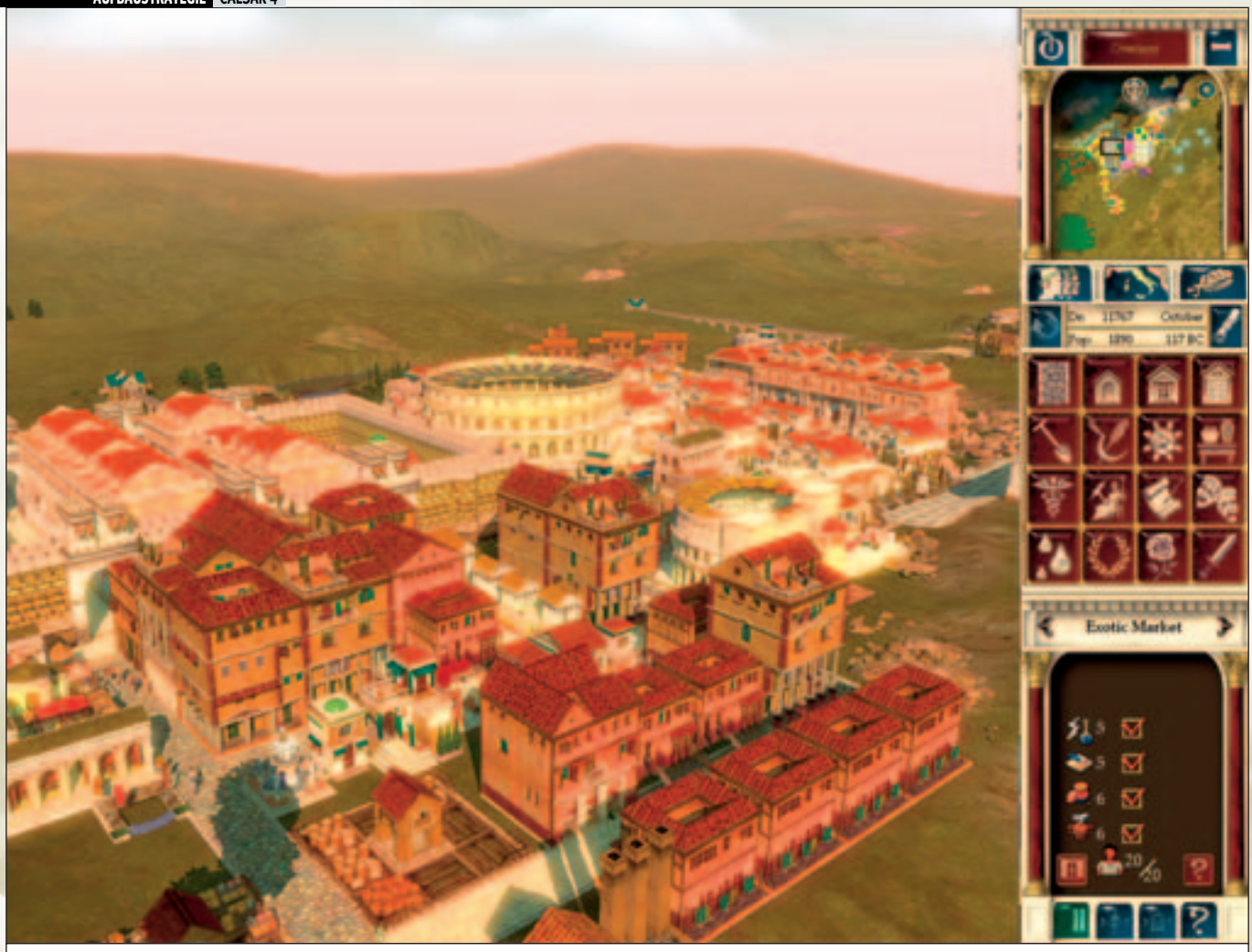
Etwas wird Ihre Untertanen aber ganz sicher nicht glücklich machen: Die Steuern, die sie zahlen müssen. Die sammeln wir mit einem Steuereintreiber ein, der die guten Bürger abkassiert, ob arm oder reich. Um den Steuersatz festzulegen, wechseln wir in den Beraterbildschirm. Dort finden wir ausführliche Statistiken: Welche Arbeiter brauchen wir? Was fordern die Bewohner unserer Stadt? Welchen Steuersatz können wir ihnen abknöpfen, ohne dass sie maulen? Sehr nett: Die Berater sind im Hintergrund animiert – je nachdem, welche Statistik wir anklicken, gestikuliert der entsprechende Römer wild herum und gibt seinen Senf zur Lage ab.

Die Kommentare sollten wir zumindest zur Kenntnis nehmen. Denn sind unsere Städter mal unzufrieden, wandern sie ab, wir stehen alleine da und werden zu guter Letzt von unserem Boss gefeuert: Julius Caesar höchstpersönlich. Oder er überrollt uns mit seiner Armee. Unzufriedene Bürger gibt es auch, wenn ihnen die Umgebung nicht passt: Welcher Patrizier wohnt schon freiwillig neben einer Farm oder Waffenfabrik?

Wir sollten also für glückliche Arbeitergesichter sorgen, damit unsere Stadt wächst und gedeiht, und wir eines Tages den imperialen Thron übernehmen können.

Barbaren kloppen

»Die Herausforderung ist nicht, mit einer Armee zu kämpfen, sondern sie aufzubauen und auszustatten. **Caesar** ist und wird kein Echtzeit-Strategiespiel mit epischen Schlachten«, versichert uns Spieldesigner Tony Leier, als wir auf den militärischen Teil von **Caesar 4** zu sprechen kommen. Denn wir tummeln uns nicht alleine auf den Karten: Wie in **Die Rö-**



Die roten Häuser sehen unterschiedlich aus, gehören aber zum selben **Bevölkerungsstand**. Geht's den Bewohnern gut, wird automatisch angebaut.

mer und **Civ City Rom** gibt es in **Caesar 4** Barbarenstämme, die unsere schöne Stadt kurz und klein schlagen wollen.

Diese Armeen sind zwar in der von uns gespielten Beta-Version noch nicht eingebaut, doch im fertigen Spiele sollen wir die Armeen rudimentär kontrollieren können. Zum Beispiel, wo sie patrouillieren und wen sie angreifen soll. Die Steuerung und das Aufbauen einer Armee wird sich an **Caesar 3** halten – hier hat sich kaum etwas verändert.

Zusätzlichen Schutz bringen unserer Stadt mächtige Wälle, auf denen die putzigen 3D-Soldaten Wache schieben, und von denen die Stadt aus verteidigt wird.

Göttliche Eingebung

Auch die römischen Götter betrachten Ihr Werk mit Wohlwollen – solange ihnen auch gehuldigt wird. Dafür bauen Sie Tempel für die Gottheiten; die Bürger suchen die Bauten dann auf. Besonders spannend: Ist ein Gott mal beliebter als ein anderer, kann es passieren, dass Letzterer eifersüchtig wird und seine Wut an Ihren Ernten und Bürgern auslässt. Wenn Ihre Römer also lieber Jupiter huldigen, lässt der jähzornige und eifersüchtige Mars schon mal ein paar Blitze einschlagen.

Praktischer sind auf jeden Fall die Belohnungen, wenn die Götter Ihnen gnädig sind: Da springt

RAUFEN, REISEN, RÖMERLN: **DER KONKURRENZVERGLEICH**

SIEDLER 5



Wenn Sie lieber kämpfen statt komplex bauen wollen, dann werden Sie sich in der Welt von **Siedler 5** pudelwohl fühlen. Die ehemaligen Wuselbürger haben dem friedlichen Siedeln den Rücken gekehrt und kloppen sich inzwischen in großen Schlachten um die Ressourcen, die sie benötigen.

ANNO 1701



Sind Sie hingegen ein Fan von Schiffsreisen und Entdeckertouren, dann wird **Anno 1701** genau Ihr Ding: Mit der Zeit errichten Sie große Handelsmetropolen in einer hübschen 3D-Grafik. Ab Oktober geht's auf den Inselwelten rund, die Sie sogar in einem Mehrspielermodus zupflastern dürfen.

CIV CITY ROME



Als friedlicher Römer errichten Sie Ihr eigenes Imperium. **Civ City Rom** bietet nicht nur einsteigerfreundliches Siedeln, sondern auch einen Technikbaum (ähnlich wie Civilization 4), über den Sie Ihre Bevölkerung weiterbilden. So profitieren Sie von nützlichen Boni wie besser ausgebildeten Ärzten.



Über diese Karte halten wir **Handelsbeziehungen** aufrecht. Mit Städten, die wir in vorherigen Missionen gespielt haben, tauschen wir Güter.



Nützliche Detailverliebtheit: Die **Waren** sehen Sie direkt im Spiel und müssen nicht in Statistiken wühlen. Hier gibt's Waffen und Gewürze.

dann schon mal eine extragroße Erntemenge für Sie raus.

Klassengesellschaft mit Grips

Wie erwähnt gibt es drei Bevölkerungsschichten – mit jeweils einer Wohnhausklasse: Casa (Hütte), Domus (Haus) und Villa. Je nach Zufriedenheit der intelligenten Bewohner werden diese Häuser bis zu acht Mal aufgewertet. Aber nur innerhalb ihrer Klasse: Eine Stufe-8-Hütte wird nicht zum Stufe-1-Haus. Anders als bei **Die Römer** hängt das Aufwerten vom Wohlstand der Bewohner ab – nicht von Tempeln und Monumenten, die im Einflussbereich liegen.

Apropos Einflussbereich: Die Gebäude haben keinen festgelegten Einzugsbereich. Aber je mehr Leute in ihrer Nähe wohnen, desto besser funktionieren die Bauten. Damit wiederum werden auch unsere Stadtbewohner zufriedener, wohlhabender, und verschmerzen dann auch einmal eine kleine Steuererhöhung.

So ein Theater!

Das Optimieren der Bürgerversorgung hält uns ständig auf Trab: Hausbewohner, die etwa zu weit von einem Theater entfernt leben, brauchen entweder sehr lange, bis sie am Gebäude sind. Oder sie gehen gar nicht erst hin, weil ihnen der Weg zu lang ist.

Da aber alle unsere Römer unter anderem ein Bedürfnis nach Unterhaltung haben, können wir einfach ein zweites Theater bauen. Oder wir versuchen, die bereits bestehenden Straßen zu verlängern oder Abkürzungen zu bauen, damit die Bürger nicht mehr so weit laufen müssen. So wird der Bereich des Theaters vergrößert. Filter helfen uns dabei: Wenn wir den Filter für Unterhaltung aktivieren, werden die Straßen, an denen die Städter wohnen, die das Theater besuchen, violett eingefärbt.

Wetterkapriolen

In **Caesar 4** erwarten uns insgesamt zwischen 20 und 30 Missionen in drei Kampagnen (die erste Kampagne ist ein ausführliches Tutorial). Zahlreiche Karten für Fans des Sandkastenmodus soll es ebenfalls geben.

Und die Karten sind nicht nur in Italien angesiedelt: Wir werden uns durch Europa, Nordafrika und sogar Asien hindurchsiedeln. Das Besondere daran ist vor allem das Wettersystem. Tilted Mill hat für jede Region das Wetter eingebaut, das dort vorherrscht; kaltes Licht und graue Wolken in London, warmes Sonnenlicht und ein blauer Himmel am Äquator.

Und fängt es zu regnen an, werden auch brennende Gebäude vom Regen gelöscht – das Wetter ist also nicht nur Zierde. Auch weitere Katastrophen wie Plagen werden die Römer heimsuchen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sieht klasse aus
- Bürger intelligenter als früher
- Warenfluss ist schön zu verfolgen
- Aquäduktbau noch etwas fummelig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Kinder des Nils (01/2005: 84)
- Caesar 3 (erschienen 1998)

FAZIT

»Saubere Arbeit, Tilted Mill, Caesar 4 sieht jetzt schon klasse aus, und seine Bürger verhalten sich intelligent; holen sich zum Beispiel ihr Futter selbstständig. So mag ich das! Noch mehr mag ich die komplexen Wirtschaftsvorgänge, die hinter einer funktionierenden Stadt stehen – das System ist ein gutes Stück tiefschürfender als bei Die Römer und verspricht über lange Zeit Tüfteleien mit den Beratern.«

Potenzial SEHR GUT



Damit alle Gebäude betretbar sind, müssen sie an einer **Straße** liegen. Kein Problem, denn alle Bauten lassen sich leicht an Wegen platzieren.



Frickelarbeit: Der Aquädukt muss für die **Wasserversorgung** der Brunnen ans Pumphaus angeschlossen werden. Das ist nicht immer leicht.



ARMED ASSAULT

Wir haben die aktuelle Vorabversion des sehnlich erwarteten Taktik-Shooters gespielt. Der inoffizielle Nachfolger von Operation Flashpoint überzeugt mit Schlachtfeld-Atmosphäre.

FAKTEN

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Bohemia Interactive
Version	Alpha
Termin	Oktober 2006

Das Kurierpäckchen kommt direkt von den Prager Entwicklern. Inhalt: die aktuelle Alpha-Version von **Armed Assault**. Zehn Minuten und zwei kopierte Gigabyte später peitschen Schüsse durchs Büro von PC PowerPlay. Die Redaktion kämpft sich durch die Alpha-Missionen des Taktik-Shooters. Erster Eindruck: genial. **Armed Assault** fühlt sich an wie **Operation Flashpoint** – nur besser!

Eine Insel voller Freiheit

Bevor wir zur Einsatzbesprechung übergehen, hier die wichtigsten Fakten: **Armed Assault** ist der wahre Nachfolger des Überraschungs-Erfolgs **Operation Flashpoint**, darf aber aus lizenzrechtlichen Gründen nicht so heißen. Statt der drei Inseln des ersten Teils steht diesmal das rund 400 Quadratkilometer große Eiland Sahrani im Brennpunkt. Erneut prallen amerikanische und kommunistische Truppen in groß angelegten Land- und Luftschlachten aufeinander, allerdings mit etwas modernerer Ausrüstung als früher. Shooter-Fans schlüpfen mal in die Knobelbecher gewöhnlicher Grenadiere, setzen sich ein andermal ein Offizierskäppi auf, dienen als Schütze im Panzer oder schrabbeln mit dem Kampfhubschrauber über die Hügel. Alles in der Ego-Perspektive.

Im Vergleich zu Konkurrenten wie **Battlefield 2** punktet **Armed Assault** zum einen durch das riesige Ausmaß des Konflikts, in den nicht selten Dutzende Infanteristen, Fahr- und Flugzeuge gleichzeitig eingreifen. Zum anderen durch die Realitätsnähe, die zwar nicht an schraubengenaue Simulationen heranreicht, aber deutlich ausgeprägter als in den meisten Taktik-Shootern ist.

Viele Wege zum Ziel

Mit einer der größten Neuerungen setzen wir uns gleich beim ersten Probelauf auseinander: dem frischen Feldzugsystem. Wo wir im Original einem fest vorgegebenen Kurs von Einsatz zu Einsatz gefolgt sind, wählen wir jetzt selbst die Route aus. **Armed Assault** erzählt seine Geschichte in zwölf umfangreichen Gefechten, denen jeweils zwei, drei kleinere Scharmützel vorangehen. An den Hauptmissionen führt kein Weg vorbei. Aber wir dürfen uns aussuchen, welche und wie viele der Nebeneinsätze wir spielen wollen.

Unsere Wahl hat Einfluss auf den Kampagnenverlauf. Wenn wir beispielsweise vor der Entscheidungsschlacht in einer Nacht-und-Nebel-Aktion ein gegnerisches Treibstoffdepot in die Luft jagen, können die Kommunisten später weniger Panzer auffahren. Allerdings sind sie jetzt alarmiert und verstärken unter Umständen ihre Garnison. Und wenn wir beim Kommandoeinsatz Kameraden verlieren, stehen die später nicht mehr an unserer Seite.

Ähnlich wie das **Flashpoint**-Addon **Resistance** führt **Armed Assault** nämlich Buch über jeden Mann, jede Waffe, jedes Fahrzeug. Da die Amerikaner den Invasoren zahlen-



Die im Vorgänger unpopulären, weil schwach gepanzerten Mannschaftstransporter vom Typ **M113** (links) dienen wieder als Lastesel.



Ähnlich wie bei Oblivion lässt sich die Dichte des **Grasbewuchses** und der Büsche frei regulieren. Weniger Gras gleich mehr Übersicht.



Die Soldaten aus dem Norden Sahranis setzen auf **Sowjet-Ausrüstung** wie solche T-72-Tanks und BMP-Schützenpanzer (rechts).



Zwei Kämpfer aus dem Norden bewundern die **Fernsicht** in Armed Assault. Unsere Version kam allerdings ab fünf Kilometer ins Stottern.

mäßig unterlegen sind, wiegt jeder Verlust doppelt schwer.

Die Doofen sterben aus

In der Vorabversion lautet unser Auftrag, ein befestigtes Städtchen zu befreien. Vorher dürfen wir unser Glück an einer Sabotageaktion am feindlichen Hauptquartier versuchen oder mit dem Kampfhubschrauber den Fuhrpark der Verteidiger dezimieren.

Wir schließen uns zunächst den Kommandos an. Zu dritt sollen wir die gegnerische Basis infiltrieren, die Funkanlagen in die Luft jagen und uns anschließend möglichst ungesehen zurückziehen.

Der erste Versuch endet im Desaster. Für unseren computergesteuerten Anführer ist »schleichen« anscheinend ein Fremdwort. Er stürmt frontal auf die Wachtposten zu. Binnen fünf Minuten ist das Einsatzteam Geschichte. Die Künstliche Intelligenz bei Freund und Feind ist momentan in etwa auf dem (durchschnittlichen) Niveau des Vorgängers. Allerdings geloben die Entwickler in dieser Beziehung Besserung.

Selbstgemacht ist besser

Beim nächsten Mal übernehmen wir persönlich den Befehl. Nachdem wir unsere Begleiter zum Zurückbleiben verdonnert haben, kundschaften wir erstmal mit dem Fernglas die Lage aus. Anscheinend gibt es eine Lücke zwischen den Patrouillen, wo nur ein einziger Posten Dienst schiebt. Den knipsen wir mit unserer schallgedämpften Maschinenpistole aus, bevor er seine Kameraden alarmieren kann. Rein in die Kaserne, zwei weitere Unglückliche zum Schweigen gebracht, Sprengstoff platziert und geduckt zurück – na also, geht doch.

Zwei Jobs sind zu viel

Der zweite Sekundärauftrag gestaltet sich weit schwieriger. Von einem nahe gelegenen Flugfeld aus sollen wir mit einem Cobra-Kampfhubschrauber ins feindliche Aufmarschgebiet düsen und die dortige Panzerstreitmacht dezimieren. Leider kommt uns dabei die Steuerung in die Quere.

Nach ein paar Trainingsrunden rasen wir zwar einigermaßen sicher, wenn auch nicht so elegant wie beim simpleren **Battlefield 2** über Berg und Tal. Allerdings will es uns einfach nicht gelingen, einen Panzer abzuschießen. Unser Waffenoffizier, der eigentlich Bordkanone und Raketen bedienen soll, nervt durch gähnend langsame Reaktionen. Und als wir uns persönlich am Waffenpult versuchen, sind wir damit dezent überfordert. Gleichzeitig die Cobra lenken, Abwehrfeuer ausweichen, Ziele ausmachen und beschießen, ist dann doch etwas zu viel für uns. Besonders die Zielerfassung müssen die Entwickler dringend vereinfachen!

Unter der Fuchtel der KI

Nach dem Misserfolg entschließen wir uns, als ganz gewöhnlicher Stoppelhopser am Haupteinsatz teilzunehmen, dem Großangriff auf das Städtchen. Hubschrauber setzen unser Team aus zwölf Mann etwas außerhalb ab. Unser Anführer versammelt die Jungs mit den typischen, aus **Flashpoint** bekannten Funksprüchen (»Everyone! Move to ... Hill ... two o'Clock!« – Alle Mann beim Hügel auf zwei Uhr sammeln!).

Die Gewehre im Anschlag arbeitet sich die Gruppe von Deckung zu Deckung vor – hier arbeitet die Künstliche Intelligenz besser. Vom ersten Schusswechsel bekommen wir kaum etwas mit. »Feind gesichtet!«, warnt jemand. Peng! Der Kollege hat ihn schon. Damit allerdings haben wir die Verteidiger endgültig aufgeweckt. Kugeln pfeifen über unseren Kopf, wir schmeißen uns sofort ins Gras.



Speziell bei **Häuserkämpfen** haben die vom Computer gesteuerten Soldaten noch Probleme. Die Wegfindung funktioniert, nicht aber Zielen.



Schade: Von den **Gebäuden** konnten wir in unserer Version noch keines betreten. Aber bei vielen aufs Dach klettern – super für Heckenschützen.

SO SPIELT SICH ARMED ASSAULT

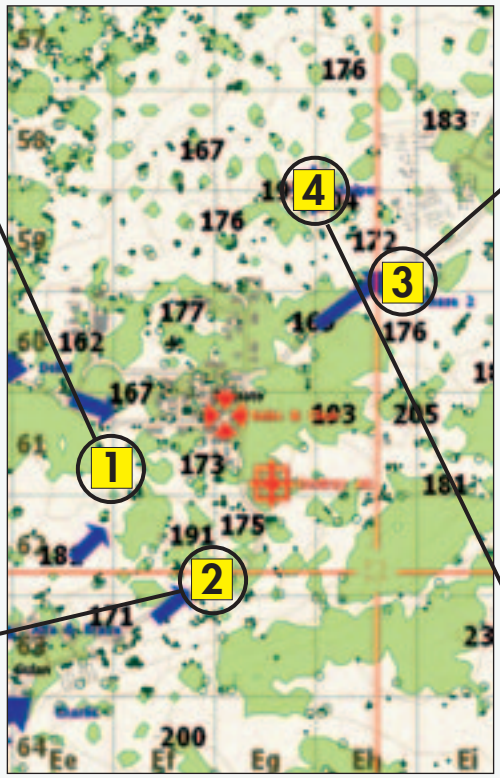


Anfangs stoßen wir kaum auf nennenswerten Widerstand. Die wenigen Verteidiger werden von den jeweils zwölf Mann starken **Teams Alpha**, Beta und Delta einfach überrannt. Die Charlie-Gruppe liefert Panzer-Unterstützung.



Im **Windschatten** der Panzer arbeiten wir uns auf die zweite Stellung vor. Unterwegs sammeln wir Granaten und eine Sprengrakete von gefallenen Gegnern auf. Die Hauptarbeit erledigen netterweise die Abrams-Tanks für uns.

Wir haben für Sie die in der Vorschau beschriebene Demomission bebildert. Wie im **Einsatzplaner** zu sehen, gehören wir zur Einsatzgruppe Alpha, die die Aufgabe hat, zwei Städte zu erobern.





Im **Abrams-Tank** fühlen wir uns beinahe unbesiegbar, haben aber Probleme, mit der beschränkten Zieloptik versteckte Gegner ausfindig zu machen. Deshalb wechseln wir in die Außenkamera. Nach fünf Minuten ist der Spuk vorbei.



Als in der Stadt im Nordosten die Kräfte auf heftige Gegenwehr prallen, dürfen wir zum **Scharfschützen** oder Panzerkanonier wechseln. Wir probieren den Mann mit dem Fernrohr, der fordert uns aber wenig. Also Laden und Wechsel.

Vor uns bewegt sich was. Schnell durchs Laservisier des M4 Carbine geblinzelt, dank Vierfach-Zoom sehen wir einen Helm über eine Mauer ragen. Eine Sekunde später dürfen wir die erste virtuelle Kerbe in den Kolben schnitzen.

Soldatchen wechsel dich

Zwar schrumpft auch unser Team um zwei Kollegen, doch nach einer Viertelstunde haben wir den Ort gesichert. Das vorsichtige Vorrücken hat sich ausgezahlt. In **Armed Assault** spielen wir schließlich keinen Supermann, der sich allein mit einer halben Armee anlegt. Mit Glück vertragen wir vielleicht ein, zwei Kugeln, dann war's das für unser Alter Ego.

Durch die vorangegangene Sabotageaktion haben die Gegner Schwierigkeiten, Verstärkungen heranzuführen, aber langsam sammeln sie sich zum Gegenangriff. Kurz vor dem nächsten Hindernis stellt uns das Programm vor die Wahl: Entweder wir machen weiter wie gehabt, oder wir wechseln den Beruf und setzen den Einsatz als Scharfschütze oder Panzerkanonier fort.

Kaiser, König, Kanonier

Der Scharfschütze ist unsere erste Wahl. Es gilt, von einem Hügel aus den Vorstoß der Tanks zu decken. Dabei zählt Geschwindigkeit. Wir müssen unbedingt die gegnerischen Abwehrschützen ausknocken, bevor die ihre Raketen auf unsere Kameraden abfeuern können. Selber in Gefahr geraten wir dabei nicht. Nur einmal wird ein Suchtrupp auf uns aufmerksam, aber mit ihren Maschinenpistolen kommen die Bösewichte gar nicht nah genug an uns heran.

Wir laden einen älteren Spielstand und übernehmen einen Panzerschützen. Fürs Fahren und Ziele Erfassen sind die Computer-Genossen zuständig, für uns heißt es ballern, was die Kanone hergibt. Mit den beiden T-72-Tanks, die uns in die Quere kommen, werden wir spielend fertig. Die Infanterie macht es uns nicht so einfach. Die geht im (neuerdings) dichten Gras in Deckung, versteckt sich hinter Bäumen, verschanzt sich auf Dächern. Zum Glück steckt unser Abrams selbst mehrere Panzerfaust-Treffer ohne große Blessuren weg. Wir revanchieren uns mit Sprenggranaten und MG-Garben. Leider bleibt der Kommandant irgendwann einfach stehen, und der Einsatz geht nicht weiter. Ein entschuldbarer Bug der Alpha-Vesion.

Gibt's das auch in Schön?

Ein paar Worte zur Technik: Die Bilder auf diesen Seiten (außer die im Kasten »So spielt sich Armed Assault«) stammen von den Entwicklern. Unsere Version sah weniger eindrucksvoll aus, wovon Sie sich im Video auf DVD überzeugen können. Das liegt daran, dass HiRes-Texturen und viele Effekte noch nicht eingebaut waren, um Stabilität und Geschwindigkeit nicht zu gefährden. Wir haben aber beim Entwicklerbesuch vor zwei Monaten **Armed Assault** schon in der hohen Qualitätsstufe sehen können. Die Entwickler haben nicht geschummelt.

Bis zur Veröffentlichung im Herbst bleibt viel zu tun: Vor allem KI und Steuerung müssen überarbeitet werden. Wir hätten außerdem gerne eine freie Speicherfunktion, keine Save-Punkte.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Bewegungs- und Handlungsfreiheit
- Kampagne mit Primär- und frei wählbaren Sekundärmissionen
- viel versprechender Multiplayer-Part
- noch keine hohen Grafikdetails
- Künstliche Intelligenz nur Durchschnitt

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Operation Flashpoint (erschienen 2001)
- Operation Flashpoint: Resistance (erschienen 2002)

FAZIT

»Von der unausgereiften Technik einmal abgesehen, bin ich von der Vorabversion begeistert. Kein anderes Spiel vermittelt mir so glaubwürdig, wirklich an einem Kampfeinsatz teilzunehmen. Leider erbt Armed Assault auch die wenigen Schwächen von Operation Flashpoint: Die Gegner stellen sich kaum schlauer an als früher, die Steuerung ist Anno 2006 zu kompliziert. Helikopterfliegen macht bei Battlefield 2 mehr Spaß. Ich baue aber darauf, dass die Entwickler die Kritikpunkte bis zur Veröffentlichung beheben.«

Potenzial HERVORRAGEND



Manchmal zoomt die Kamera nah an den Matador heran. Die doppelten Maschinenpistolen sind ungenau, daher das grobe **Fadenkreuz**.



Ruhe vor dem Sturm: Zwischen und vor den Einsätzen wird die gradlinige **Geschichte** des Matador in Spielgrafik erzählt.



EL MATADOR

Max Payne hat offensichtlich einen lange verschollenen Zwillingsbruder. Der arbeitet bei der Drogenfahndung und jagt genauso gerne Gangster in Zeitlupe wie der New Yorker Cop.

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Plastic Reality
Version	Beta
Termin	24. August 2006

Die Titelfigur aus **El Matador** tut uns leid: Mit einem Vornamen wie »El« wurde er in der Schule bestimmt tagein, tagaus von seinen Kameraden getriezt. Wahrscheinlich ist er deswegen Action-Held geworden...

El Matador orientiert sich sehr stark an der bahnbrechenden Crime-Saga **Max Payne**. Allerdings ist der spanische Verbrechensbekämpfer, wenigstens in der von uns angespielten Vorabversion, beileibe nicht so vielschichtig wie sein großes Vorbild aus New York. Max Payne ist ein von Selbstzweifeln und Schuldgefühlen zerfressener Mann, und das spiegelt sich sowohl in der Story als in den Einsätzen seiner beiden Abenteuer wider. Der Held von **El Matador** ist vor allem eins: ein rabiater Anti-Drogenkämpfer mit einem Sinn für Akrobatik und Dramatik.



Feindliche Kugeln ziehen eine **Leuchtspur** hinter sich her. So sehen wir, wer gerade auf uns feuert.

Immer schön langsam

Wir steuern den gelenkigen Ordnungshüter ganz ähnlich wie Mr. Payne. Die Kamera schwebt knapp hinter und über unserem Alter Ego. Mit den Pfeiltasten laufen wir herum, mit der Maus zielen und ballern wir. Genau wie im berühmten Vorbild kann der Matador die Zeit beeinflussen, um sich im hektischen Kampfgeschehen einen Vorteil zu verschaffen (»Bullet-Time«). Dieses Talent steuern wir über zwei Tasten: Die erste schaltet die Zeitlupe permanent an, die zweite löst zusammen mit einer Bewegung einen so genannten Shoot-Dodge aus: Der Matador macht einen kühnen Hechtsprung, gleichzeitig schaltet das Spiel für die Dauer des Sprungs auf eine spezielle Zeitlupe, Bullet-Time genannt (»Patronen-Zeit«): Die Zeit um uns läuft verlangsamt ab, aber wir können im normalen Tempo handeln, sind also im Vorteil.

Das fühlt sich zwar ähnlich an wie die Zeitlupe von **Max Payne**, sieht aber (noch) nicht so gut aus. Während im Original Effekte zum Einsatz kommen, die stark an die Action-Sequen-



Bosskampf: End- und Zwischengegner erwarten uns in fast allen Einsätzen. Deren Lebensenergie wird am linken Bildrand eingeblendet.



Tropisches Paradies: Die private **Landungsbrücke** eines Drogenbosses erinnert ein wenig an die idyllischen Inseln aus Far Cry.

zen der **Matrix**-Trilogie erinnern, verwischt **El Matador** in der Zeitlupe die Perspektive so stark, dass selbst Spieler ohne Sehfehler sich eine Brille wünschen.

Die üblichen Zipperlein

In jedem Fall ist die Bullet-Time äußerst hilfreich – und in einigen Abschnitten bitter nötig – wenn wir die mit Gegnern gespickten Abschnitte unverletzt überstehen wollen. Wie bei allen Spielen mit Zeitlupeneffekt ist nämlich auch hier alles um dieses Gimmick herum gestrickt. Will sagen: **El Matador** spielt sich gut in Echtzeit, richtig gut aber nur mit eingeschalteter Zeitlupe. So fliegen etwa unsere Kugeln (genau wie in **Max Payne**) auf Normaltempo deutlich zu langsam ins Ziel. Bei größerer Schussentfernung dauert es unangenehm lange, bis unsere Projektile einschlagen. Klar: Nur so fliegen die Geschosse bei aktivierter Bullet-Time langsam genug, um sie noch sehen und ihnen ausweichen zu können.

Ballern, ballern, ballern

Wie es sich für einen gestandenen Undercover-Cop gehört, greift der Matador auf ein umfangreiches und modernes Waffenarsenal zurück. Mit Schrotflinten, Sturmgewehren und Maschinenpistolen schleppen wir die üblichen Verdächtigen im riesigen Inventar durch die Gegend. Einige kleinere Wummen wie Pistolen und Micro-Uzis kann der heißblütige Cop zudem in doppelter Ausführung benutzen (eine Knarre in jeder Hand) und so seine Feuerkraft deutlich erhöhen.

Spielerisch erwarten uns ebenfalls keine großen Überraschungen: Wir rennen an mehr oder weniger exotischen Schauplätzen durch die Gegend (tropische Inseln, Drogenboss-Villen, Diskotheken, Lagerhallen) und ballern einen Gegner nach dem anderen über den Haufen. Ab und zu lösen wir unter Zeitdruck Mini-Aufgaben, etwa das Entschärfen von Bomben. Die meiste Zeit begleiten uns dabei andere Drogenfahnder, die selbstständig Gegner bekämpfen und uns so den Rücken freihalten. Kommandieren können wir diese Mitstreiter zwar nicht, aber an einigen Stellen vollführen sie automatsch geskriptete Aktionen, etwa wenn sie Türen auf- und uns damit den Weg freisprengen.

Sascha Gliss



Meine armen Augen! Das Spiel verzerrt unsere Sicht gewaltig, sobald wir die **Zeitlupe** aktivieren.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- gute Waffenauswahl
- actionreiche Schießereien
- einige Effekte noch nicht fertig
- Zeitlupeneffekt (noch) hässlich

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Korea – Forgotten Conflict (erschienen 2003)
- Loco-Commotion (erschienen 2001)

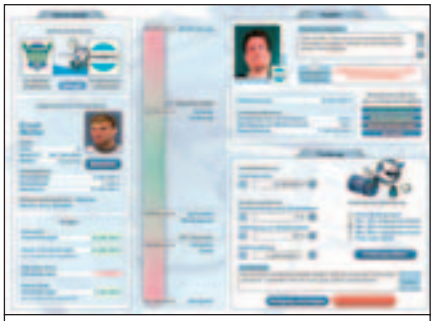
FAZIT

»Déjà-vu pur: Bereits in den ersten Spielminuten fühle ich mich fatal an Max Payne erinnert. Zeitlupeneffekte, Hechtsprünge à la John Woo, ja sogar das Waffenmenü: alles genau wie beim berühmten Vorbild. Das stört mich allerdings nicht so arg wie die übertrieben verzerrende Zeitlupenkamera. Die sieht nicht annähernd so gut aus wie bei Herrn Payne und lässt mich zudem an meiner Sehkraft zweifeln.«

Potenzial GUT



In ihrem – je nach Vereinsstatus unterschiedlich schicken – **Büro** haben Sie den Überblick über alle Aktivitäten des Vereins. Auf dem Monitor können Sie die wichtigsten Menüs durchscrollen.



Unser Gegenüber ist über den Stand der **Verhandlungen** offensichtlich wenig erbaut.



Die passenden **Nebenpositionen** eines Spielers ergeben sich allein durch seine Werte.

ANSTOSS 2007

Auf ein Neues: Ascaron will mit frischen Ideen endlich den Erzrivalen Fussball Manager 2006 überflügeln – pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison.

FAKTEN

Genre	Manager
Entwickler	Ascaron
Version	Beta
Termin	11. August 2006

Anstoss 2007 wird für Ascaron richtungweisend. Nach einigen zuerst Bug-gespickten und danach eher lustlos wirkenden Versionen hat die Serie zwar immer noch ihre Fangemeinde, aber ein angeschlagenes Image. Deshalb ließen sich die Entwickler für die kommende Auflage extra viel Zeit. Und auch wenn sie das grundsätzliche Konzept nicht umkrempeln, soll das Spielgefühl doch ein ziemlich anderes sein. Die Devise lautet: Das beste aus der **Anstoss**-Vergangenheit kombiniert mit frischen Ideen, die das Manager-Genre voranbringen sollen.

Dreifache Verhandlungen

Berücksichtigt werden auch etliche Vorschläge aus dem hauseigenen Forum. Viele Wünsche gingen dahin, lieb gewonnene Elemente aus den Vorgängern zu reaktivieren. So haben die virtuellen Spieler wieder einen griffigen und nachvollziehbaren Gesamtstärke-Wert. Bei Vertragsverhandlungen können Sie an der animierten Gesichtsmimik des Gegenübers seinen Gemütszustand ablesen. Diese Pokerrunden sind übrigens aufwändig wie nie: Zuerst gibt es Vorgespräche mit dem Verein, danach kommt es zum ersten Treffen mit dem Spieler beziehungsweise dessen Berater. Erst bei der dritten Sitzung wird ein eventueller Vereinswechsel in trockene Tücher gebracht.

Es zählt der gute Ruf

Ein altes Problem von Fußballmanagern ist die nach drei, vier Saisons oft total zerfaserte Liga. Da kämpfen auf einmal Fahrstuhlmannschaften um den Titel, und typische Regionalliga-Teams haben sich in der Bundesliga etabliert. Um dem entgegenzuwirken, führt Ascaron mit **Anstoss 2007** ein umfassendes Renommée-System ein. Je nach Erfolgen, Ruf und ruhmreicher Vergangenheit des Vereins hat dieser einen gewissen Reputations-Wert. Nur wenn dieser hoch genug ist, können sich Topstars, aber auch sonstiges Spitzenpersonal einen Wechsel zu dieser Mannschaft überhaupt vorstellen. Damit soll es auch schwieriger werden, nur über die Finanzkraft zum Erfolg zu kommen.

Bei den Matches hat Ascaron diesmal von vornherein auf einen 3D-Modus verzichtet. Die Arbeit steckten sie lieber in den gelungenen Textmodus: Die Menge der Textbausteine ist stark gewachsen und beläuft sich inzwischen auf rund 100 Megabyte.

Mikkl Galuschka

ANSTOSS 2006?

Das ursprünglich angekündigte Anstoss 2006 ist nicht etwa gestorben. Es wurde aufgrund der Verzögerung schlicht in 2007 umbenannt, der Erscheinungstermin kurzerhand auf den Bundesliga-Auftakt am 11. August gelegt. Mit in der Packung befinden sich die Vollversionen von Anstoss 2 Gold, Anstoss 3, Anstoss 4 Edition 03/04 und Anstoss Action.



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- ausgefuchstes Transfersystem
- sehr hohe Spieltiefe
- gelungener Textmodus
- nur zweckmäßige Grafik

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Anstoss 2005 (12/2004: 80)
- Darkstar One (06/2006: 89)

FAZIT

»Mir gefällt Anstoss 2007 bislang ausgesprochen gut. Es verbindet richtungweisende Ideen mit der Rückkehr alter Tugenden. Fehlende Lizenzen und schlichte Grafik führen zwar zu Abzügen in der Atmosphäre-Note, dennoch kommt im Spiel genug Fußball-Flair auf.«

Potenzial SEHR GUT

DAS POWER-TEAM



spielt gerade:
16tel palm mutes auf 170 bpm
hört gerade:
sich selbst 16tel palm mutes auf 170 bpm spielen
wartet auf:
16tel palm mutes auf 180 bpm sauber spielen können

Lieblingsland:
Planet Erde
Deine Top-3-Bücher?
Kann ich nicht auf drei beschränken, es gibt zu viele gute.
Deine Top-3-Filme?
Pulp Fiction, Blade, Star Wars
Was kannst du besser als die meisten Menschen?
organisieren
Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen?
Zuverlässigkeit
Was kannst du an dir selbst nicht leiden?
Ungeduld
Was machst du mit 1 Million Euro?
meine Gitarrensammlung erweitern
Dein Berufswunsch als Kind:
Trommler in einer Marschkapelle
Dein schönster Lustkauf:
ESP Eclipse II QM STBC
Deine Henkersmahlzeit wäre:
Irgendwo All You Can Eat und dann gaaaaanz viel Zeit lassen ...
Dein Lebensmotto lautet:
No risk, no fun!



spielt gerade:
Titan Quest
hört gerade:
Hans Zimmer: The Da Vinci Code
wartet auf:
Gothic 3
Retrospiel-Empfehlung:
Dr. Mario (Gameboy)



spielt gerade:
Darkstar One
hört gerade:
David beim Sonderheft-Tippen
wartet auf:
Spore
Retrospiel-Empfehlung:
Columns



spielt gerade:
Championsheep Rally
hört gerade:
Slipknot: The Subliminal Verses
wartet auf:
Spore
Retrospiel-Empfehlung:
Wintergames (C64)



spielt gerade:
World of WarCraft
hört gerade:
Bela B.: 1. 2. 3. ...
wartet auf:
Bioshock
Retrospiel-Empfehlung:
Incubation



spielt gerade:
Take Command
hört gerade:
Gene Kelley: Singin' in the Rain
wartet auf:
Spore
Retrospiel-Empfehlung:
F-14 Fleet Defender

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

Damit Sie die Mitarbeiter Ihrer Lieblingszeitschrift noch besser kennen lernen, stellen wir ab sofort auf der neuen Teamseite in jeder Ausgabe zwei von uns ausführlicher vor. Den Anfang machen die Kollegen Stangl und Bergmann, weil Sie beim Thema Frisur die gleichen Vorlieben haben. Wer von beiden besser mit den Nasenflügeln beben kann und welche anderen geistreichen Antworten die beiden gegeben haben, das lesen Sie hier!



SO TESTEN WIR

Noch mehr Infos, noch bessere Kaufberatung: Unser optimiertes Test-System hilft Ihnen!

FAKTEN ZUM SPIEL



Genre
Ego-Shooter

Verkaufsstart
erhältlich

Entwickler
Valve

Hersteller
Electronic Arts

Alles Wichtige auf einen Blick, vor allem, ab wann Sie das Spiel beim Händler kriegen. Hilfreich sind die Angaben zu Entwickler und Hersteller, um gezielt suchen zu können.

Webseite	www.half-life2.com
Hotline	0900/120 252 0 (0,25 €/min.)

Hier kriegen Sie technische Hilfe, falls das Spiel nicht läuft.

ca. Preis in € 10 **20** 30 40 50

Dank des Farbbalkens sehen Sie gleich, was der Titel kostet.

Ton Sprache Spiel/Handbuch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

USK-Alters-einstufung 0 6 12 16 **18**

Für welche Altersgruppe sich der Titel eignet, sehen Sie hier.

Schwierigkeit
3 Stufen; mittel bis schwer

Wichtig: Ist das Spiel leicht oder schwer, kann man es anpassen?

empfohlene Steuerung

Wie Sie das Spiel am besten steuern, zeigen wir hier.

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

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Die Einzelnoten verraten, wie gut der Titel aussieht, ob der Sound mitreißt und wie sich das Spiel steuert. Neu: Die Atmosphäre – wie stark zieht uns das Spiel in seinen Bann?

Ideal für
Fans des Originals

Sagt aus, für welche Zielgruppe sich das Spiel am besten eignet.

Alternative Vollpreis	
Half-Life 2	(ca. 38 €, 09/2005: **94**)
Alternative Budget	
Sin Episodes 1	(ca. 20 €, 06/2006: **79**)

Sie suchen nach weiteren Alternativen? Hier finden Sie eine aktuelle und eine ältere, die dafür aber preisgünstiger ist.

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 400 MB

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	2,0 GB

Wie viel Platz zum Installieren auf Ihrer Festplatte frei sein muss, lesen Sie hier. Außerdem, wie das Spiel auf Ihrem PC läuft. Haben Sie einen Rechner der Kategorie rot, sollten Sie den Titel lieber nicht kaufen.

PRO

- Alyx wirkt sympathisch und menschlich
- glaubwürdige Umgebungen
- fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad

KONTRA

- keine neuen Waffen, Szenarien, Gegner
- Steam-Aktivierung nicht für jedermann
- mäßige Synchronsprecher

Hier geben unsere Redakteure markante Punkte an: Was hat uns im Einzelnen gefallen, was gar nicht? Die Aufteilung in drei Pro- und drei Kontrapunkte ist nicht fest. Ein Titel kann theoretisch auch nur positive Eigenschaften besitzen.

DIE SOUND-SYSTEME

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

Jedes kleine Quadrat steht für einen Lautsprecher, den das Spiel ansteuert, und zeigt die Richtung, aus der der Sound kommt. Der Punkt in der Mitte gibt an, dass ein Subwoofer unterstützt wird.

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.

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.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

Die ersten zehn Minuten von Episode 1 gehören wohl zu den emotionsreichsten meiner Spielerkarriere. Wie Alyx Gordon in die Arme schließt, nur um sich gleich darauf schüchtern zurückzuziehen – das ist großes Kino. Wenn sie dann später ängstlich hinter mir durchs Dunkel tappt, dann weiß ich, warum ich mich durch Horden von Combine-Soldaten schieße: nicht, um die Welt zu retten, sondern für Alyx.

Auch das Leveldesign überzeugt: Episode 1 spielt sich so gut wie und doch anders als Half-Life 2.

Meine Wertung **91**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

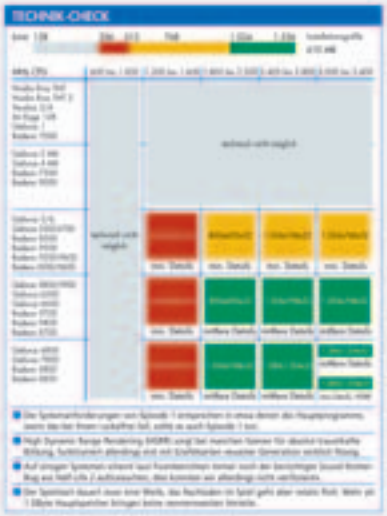
Einfach nur wow!

Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

Das liegt nicht nur an Alyx, obwohl Valve für die neue Lara Croft einen Oscar verdient hätte. Es liegt vor allem an der genialen Spannungskurve, am Mix aus Hochspannung und lockeren Sprüchen. Wenn ich zum ersten Mal mit der Schrotflinte auf Zombies schieße und gleichzeitig schnelle Musik aus den Boxen schallt, ist das ganz groß.

Meine Wertung **92**





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

- läuft nicht
- läuft befriedigend
- ruckelt extrem
- läuft optimal

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch

Spielerzahl
Einzel-PC: –
Netzwerk: 8
Internet: 8

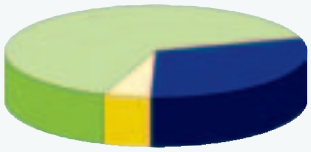
Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit: Nur zwei Siegbedingungen sind im Mehrspieler-Modus einstellbar: bis zum bitteren Ende kämpfen, oder die meisten Außenposten erobern. Dafür gibt's 24 abwechslungsreiche Karten. Wichtig für den Sieg ist der häufige Einsatz des Helden.

Wertung 6

Multiplayer wird immer wichtiger, daher widmen wir entsprechenden Spielen einen ausführlichen Kasten mit wichtigen Infos über die Spielmodi und deren Qualität. Außerdem für Clans die Info, ob eine spezielle Server-Version angeboten wird.

Spielelemente



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

Rise & Fall ist im Kern ein Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings werden die Missionen oft durch Action-Sequenzen unterbrochen. Es gibt auch reine Action-Levels. Da wir unseren Helden über fünf Stufen verbessern können, ist eine Prise Rollenspiel dabei.

Mixturen aus mehreren Genres in einem Spiel werden immer häufiger. Wir schlüsseln für Sie auf, welche Elemente ein Titel enthält und ob das Vermischen praxistauglich ist. So fällt die Kaufentscheidung bei Spielen wie Spellforce & Co. leichter.

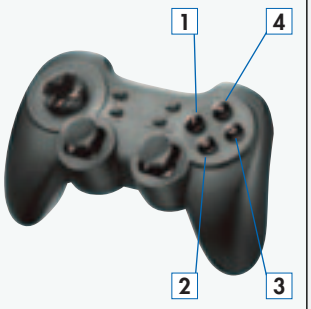
Im Wettbewerb

Spellforce 2	91
Schlacht um Mittelerde 2	90
Age of Empires 3	87
Age of Mythology	83
Rise & Fall	82

Im Vergleich zum Genre-Zwitter Spellforce 2 zieht Rise & Fall den Kürzeren. Auch mit Electronic Arts' Edel-Strategiespiel Schlacht um Mittelerde 2 kann es besonders im Bereich Atmosphäre nicht mithalten. Trotzdem ist es nur wenig schlechter als Age of Empires 3. Budget-Freunde mit einem Faible fürs alte Griechenland und Ägypten sollten das (technisch veraltete) Age of Mythology antesten.

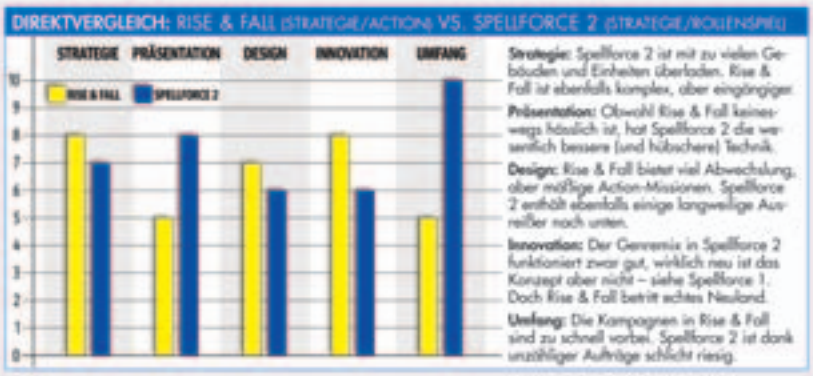
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

Steuerung



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

Müssen Sie 20 Tasten auf Ihrem Gamepad beherrschen, um gut spielen zu können? Ist die Maus mit Funktionen überbelegt? Hier zeigen wir, wie Sie das Spiel steuern können (oder müssen), und mit welchem Eingabegerät (Maus, Gamepad, Lenkrad, Joystick).



Neu: Hier stellen wir den getesteten Titel und die Genre-Referenz oder seinen eigenen Vorgänger auf den Prüfstand. In Detailbereichen vergleichen wir akribisch, wo die Stärken und Schwächen der Spiele liegen. Die farbigen Balken geben auf einen Blick Ausschluss darüber, ob der Newcomer den Platzhirsch in wichtigen Bereichen überholen kann.

INSTALLATION

Rise & Fall belegt 2,4 GByte auf der Festplatte. Spielstände werden im Unterverzeichnis Data\Saved Games abgelegt und sind zwischen 5 und 10 MByte groß. Sie können das Spiel bei aktiver Internetverbindung über den »Update«-Knopf im Optionsmenü auf dem neusten Stand halten.

Kopierschutz:
Hier kommt Starforce zum Einsatz. Zum Starten müssen Sie daher die DVD einlegen.

Zu jedem wichtigen Spiel prüfen wir den verbrauchten Festplattenplatz und die teils riesige Größe der Spielstände. Außerdem gehen wir auf Besonderheiten ein, etwa einen automatischen Update-Service. Abschließend verraten wir, mit welchem Kopierschutz das Spiel ausgestattet ist und ob dieser Probleme verursacht. Ob die CD oder DVD nur beim Start oder während des Spiels im Laufwerk sein muss, testen wir ebenfalls.

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.



UNSERE **ICONS**

Unsere farbigen Symbole zeigen auf einen Blick, ob es weiterführende Infos oder Inhalte im Heft bzw. auf DVD gibt. Neu sind die Hinweise auf unsere umfangreichen Tipps-Videos, die Ihnen in bewegten Bildern beim Spielen helfen. Der Goldrand bei »Infos« und »Bilder« zeigt, dass Sie diese Informationen und Screenshots nur bei PC PowerPlay finden, also in keiner anderen Zeitschrift.



TOP 30 ACTIONSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	91	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	91	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	88	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	82	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	82	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	84	Spannende Schleich-Action mit tollen Missionen
7	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	86	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
8	DARKSTAR ONE	88	06/2006	83	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
9	FAR CRY (dt.)	88	09/2005	88	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
10	MAX PAYNE 2	87	12/2004	86	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
11	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	83	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
12	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	85	König der Multiplayer-Shooter, ständige Addon-Erweiterung
13	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	82	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
14	MAFIA	86	12/2004	86	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
15	FEAR	86	10/2005	87	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
16	LEGO STAR WARS	86	05/2005	80	Actionspiel in putziger dänischer Bausteingrafik
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	78	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	82	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	78	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
20	PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES	86	01/2006	86	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akrobaten
21	CONDEMNED	85	04/2006	81	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
22	HITMAN 4	85	06/2006	90	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
23	FREELANCER	85	05/2005	79	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
24	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	81	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
25	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	82	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
26	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
27	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	82	Der zeitlose Klassiker unter den Multiplayer-Shootern
28	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	73	Quietschbunter Shooter mit Nonstop-Action
29	AQUANOX 2	84	12/2004	79	Durchgestylte U-Boot-Action im Stil von Wing Commander
30	ULTIMATE SPIDER-MAN	84	11/2005	–	Stilechtes Action-Adventure mit Comic-Grafik

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



Half-Life 2 Episode 1: Begeistert uns fast so sehr wie das Hauptprogramm, ist nur ein bisschen kurz. Her mit Episode 2, Valve!



Battlefield 2: Armored Fury: Enttäuscht im Vergleich zum Hauptspiel – mit Mini-Inhalten gibt's keine Maxi-Wertung.

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	91	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	92	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	SPELLFORCE 2	90	04/2006	85	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	88	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	C&C GENERÄLE	89	12/2004	89	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
6	THE MOVIES	88	12/2005	86	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
7	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	90	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
8	MEDIEVAL	87	12/2004	84	Vereint strategische Planung und taktische Gefechte
9	ACT OF WAR	87	04/2005	84	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
10	STAR WARS – EMPIRE AT WAR	87	03/2006	82	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
11	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	86	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
12	DIE SIMS 2	87	12/2004	88	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
13	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	80	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
14	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	79	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
15	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	85	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
16	SILENT STORM	85	12/2004	75	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
17	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	80	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
18	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	79	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
19	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	78	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
20	PANZERS 2	84	08/2005	80	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
21	EMERGENCY 4	84	05/2006	82	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacher Steuerung
22	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	83	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
23	KINDER DES NILS	84	06/2005	75	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
24	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	85	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen
25	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	81	Von Age of Empires 3 abgelöst, trotzdem spielenswert
26	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	81	Achterbahnen nicht nur bauen, sondern auch mitfahren
27	PORT ROYALE 2	83	12/2004	78	Als Pirat oder Händler in der Karibik
28	SOLDIERS	83	12/2004	–	Action-Steuerung und taktische Planung: fordernd
29	ANNO 1503	83	12/2004	–	Teil 2 des Insel-Klassikers mit quengelnden Bürgern
30	SHATTERED UNION	82	11/2005	–	Perfekt für unerfahrene Rundenstrategen

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



Rise & Fall: Hat knapp den Einstieg in die Hitliste verpasst, denn Spellforce 2 ist größer und funktioniert als Genremix besser.



Die Römer: Ebenfalls nicht in den Rängen; Inhalte wie zum Beispiel mehr Karten im freien Spiel ließen uns häufiger siedeln.

TOP 30 ABENTEUERSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	95	07/2006	92	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	87	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	91	Der Diablo-2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	89	Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial!
5	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	84	Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	87	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH	88	11/2005	82	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	87	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	DIABLO 2	87	12/2004	85	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
10	GUILD WARS FACTIONS	87	06/2006	88	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
11	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	84	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
12	FABLE	86	10/2005	85	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
13	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	84	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
14	SUDEKI	85	04/2005	77	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
15	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	81	Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
16	EVERQUEST 2	84	07/2005	80	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
17	NEVERWINTER NIGHTS	84	12/2004	83	Actionreiches Dungeons & Dragons für Soloabenteurer
18	THE WESTERNER	83	12/2004	75	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
19	SACRED	83	12/2004	82	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
20	THE BARD'S TALE	83	04/2006	78	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
21	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	75	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
22	RUNAWAY	82	12/2004	82	Road-Adventure mit kniffligen Rätseln
23	BLACK MIRROR	82	12/2004	79	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
24	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	76	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
25	ARX FATALIS	82	12/2004	73	Rollenspiel im riesigen Innenarealen und Kerkern
26	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	72	Das geniale Kampfsystem rettet die drögen Texte
27	LEISURE SUIT LARRY – MAGNA CUM L.	81	12/2004	–	Alberne Minispielsammlung, die einen Heidenspaß macht
28	FAHRENHEIT	81	09/2005	–	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit
29	THE MOMENT OF SILENCE	81	09/2005	–	Kniffliges Abenteuer für Verschwörungstheoretiker
30	FATE	81	08/2005	–	Klassisches Prügelspiel im quietschbunten Fantasy-Reich

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



World of WarCraft: Geiz ist geil – denken wir uns auch und geben wegen der ständigen Gratis-Erweiterungen eine noch bessere Wertung!



Guild Wars Factions: Bei unseren Lesern genauso beliebt wie bei uns. Deswegen bleibt die sichere Position in den Charts.

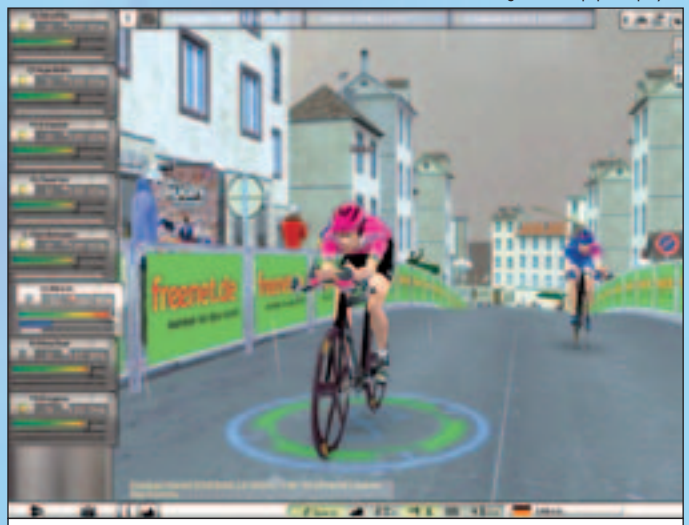
TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	87	Fast perfekte Fußballsimulation mit genialem Spielgefühl
2	GTR	91	12/2004	90	Realismus pur: Mehr Atmosphäre als in GTR gibt's kaum
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	86	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	84	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	86	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	85	Bester Fußballmanager auf dem Markt
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	81	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	88	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	87	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	81	Rallye-Simulation mit Langzeitmotivation
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	87	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
12	NBA LIVE 2006	88	10/2005	81	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
13	JUICED	87	04/2006	82	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	84	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	84	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
16	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	78	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
17	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	79	Fußball mit Hintergrundgeschichte
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	76	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
19	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	79	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
20	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	85	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
21	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	78	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
22	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	83	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
23	FIFA 06	83	09/2005	79	Arcade-lastiges Kicken mit umfangreichem Lizenzpaket
24	TRACKMANIA – EXTENDED EDITION	83	02/2006	85	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
25	TOP SPIN	83	12/2004	78	Realistische Tennis-Simulation mit lizenzierten Spielern
26	MADDEN NFL 06	83	09/2005	77	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
27	MOTOGP 3	83	09/2005	81	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
28	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	–	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
29	RALLISPORT CHALLENGE	82	12/2004	–	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action
30	MIDNIGHT CLUB 2	82	12/2004	–	Erinnert an GTA, minus der Schießereien

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



Sensible Soccer 2006: Das spaßige Fußballspiel kann mit den großen Vorbildern Fifa und Pro Evolution Soccer nicht mithalten.



Radsport Manager Pro 2006: Ein Original-Ullrich allein macht noch keinen Sommer – mangels Innovationen bleibt nur das Mittelfeld.



HALF-LIFE 2 EPISODE 1

Die Actionwelt hat einen neuen Star: Zwar schlüpfen Sie in der Fortsetzung des Ego-Shooters erneut in Gordons Kampfanzug, doch eigentlich steht Begleiterin Alyx im Rampenlicht.





Gäbe es einen Oscar für die beste weibliche Hauptrolle der Spielewelt, Alyx hätte ihn verdient. Vergessen Sie Lara und all die anderen Doppel-D-Darstellerinnen. Alyx brilliert auch ohne übergroße Oberweite. Weil sie die sympathischste, witzigste, einfach menschlichste Frauenfigur ist, die zumindest Actionspieler je kennen gelernt haben.

Dabei fällt die Rolle des Weltenretters nicht Miss Vance zu. Diese Ehre gebührt nach wie vor Ihnen, da Sie die Fortsetzung von **Half-Life 2** erneut hinter der Hornbrille des Wissenschaftlers Gordon Freeman erleben. Aber wo Alyx im Vorgänger nur sporadische, wenn auch beklatschte Auftritte feiern durfte, weicht Sie Ihnen diesmal kaum von der Seite. Der Einzelkämpfer Freeman bekommt endlich seine bessere Hälfte!

Serien-Mord

Episode 1 ist kein Addon, sondern eine Art **Half-Life Zwoeinhalb**. Es läuft auch ohne Hauptprogramm und ist der Beginn einer dreiteiligen Fortsetzungsserie, die die Story um die außerirdischen Invasoren namens Combine weiterführt. Wann **Episode 2** und **3** erscheinen sollen, steht allerdings in den Sternen. Laut Entwickler Valve kommt zumindest Teil 2 noch dieses Jahr, Nummer 3 bis Weihnachten 2007. Keine Sorge: Zwar erwartet Sie nach rund sechs Stunden Hochspannung genau wie im Original ein ziemlich fieser Cliffhanger. Zudem schürt nach dem Abspann ein sehenswerter Trailer die Erwartungen an den Nachfolger. Trotzdem erfährt das neue Kapitel des Ego-Shooters einen würdigen Abschluss.

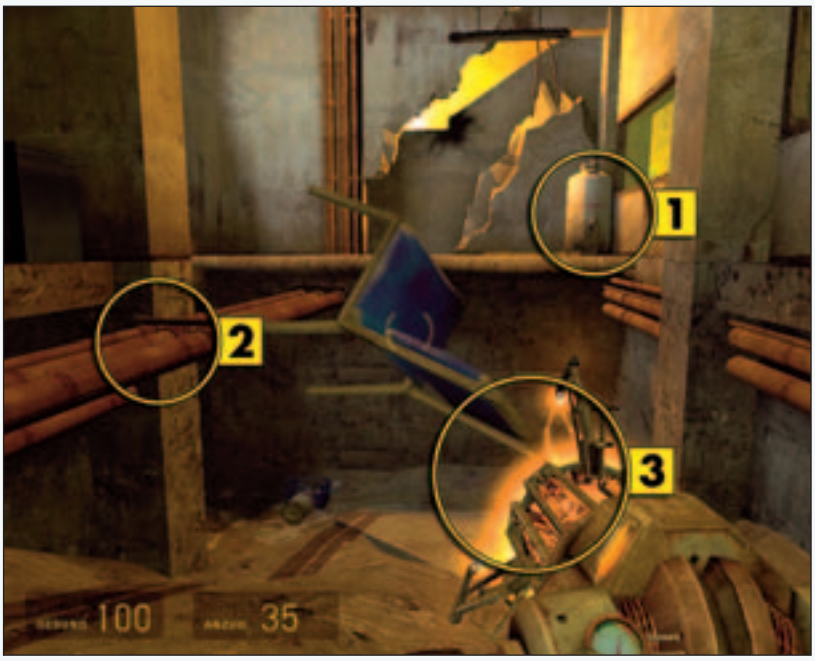
Neue Antworten, neue Fragen

Zunächst allerdings klärt **Episode 1** die große Frage, die **Half-Life 2** offen ließ. Wir erinnern uns: Gordon und Alyx entern die Zitadelle der Combine, jagen den fliehenden Kollaborateur Dr. Breen bis an die Spitze und sabotieren den Reaktor. Zum Schluss fegt eine gleißende Explosion über den Bildschirm, die Zeit bleibt stehen. Wie genau das Duo gerettet wird, sei an dieser Stelle nicht verraten. Nur so viel: Die freundlichen Vortigonauten-Aliens haben ebenso einen Auftritt wie der ominöse G-Man –

SPASS MIT PHYSIK

Typisches Rätsel: Wir müssen Gordon ans andere Ende des Raums bugsieren, um ein Gasventil zu schließen 1 und damit einen Brand löschen.

Zum Klettern ist die Mauer zu hoch. Dummerweise sind die Rohre 2 nicht fest verankert, sodass sie sich unter unserem Gewicht absenken, wenn wir darüber laufen. Ein Glück, dass wir das Gravitron 3 dabei haben, mit dem wir kleinere Objekte anheben und wegschleudern können, die in der Ruine überall vertstreut herum liegen.





Erster Versuch: Wir tragen Kisten, Steine und Möbel zusammen, um am anderen Ende ein Gegengewicht zu schaffen. Doch es reicht nicht ganz: Beim Absprung kippt unser Behelfssteg nach unten.



Zweiter Versuch: Wir stützen die Rohre mit zwei leeren Kisten. So senken sie sich zwar auch noch ab, aber nicht mehr so weit, dass wir zu kurz springen. Geschafft! Wir kommen weiter durch den Level.

INSTALLATION

Installation:
Episode 1 wird sowohl als Download-Variante (20 US-Dollar, also rund 19 Euro inklusive Steuern) als auch im Laden auf DVD (20 Euro) verkauft. Beide Versionen benötigen eine Internetverbindung sowie ein (kostenloses) Konto bei Valves Online-Service Steam. Nach der Installation der DVD-Ausgabe lädt Steam noch ein kleines Update herunter.

Neben der deutschen wird die englische Sprachausgabe automatisch mit installiert und kann aktiviert werden, indem im Optionsmenü von Steam die Sprache auf Englisch gestellt wird.

Kopierschutz:
keiner. Episode 1 muss allerdings via Internet bei Steam freigeschaltet werden. Anschließend können Sie das Spiel auch ohne Internetverbindung starten.



Im letzten Kapitel stehen Ihnen **Widerstandskämpfer** zur Seite. Die Dame mit der Rotkreuzbinde versorgt Sie bei Bedarf mit Mediktis.



Im Kommentarmodus können Sie an solchen markierten Stellen (graue **Sprechblase** über dem Monitor) Hintergrundinfos abrufen.

und der lässt wieder Raum für spannende Spekulationen.

Gerade ihren Häschern entkommen, müssen Gordon und Alyx prompt zurück in die Höhle des Löwen. Denn der Reaktor der Festung droht in die Luft zu fliegen. Und mit ihm ganz City 17. Die Stadt, in die die außerirdischen Unterdrücker ihre menschlichen Sklaven gepfercht haben.

Schwerkraftkraft

Die Invasion fällt zunächst nicht schwer. Gleich zu Beginn drücken die Entwickler Ihnen die Gravity Gun in die Hand. Jenes Multifunktionswerkzeug, mit dem Sie zentnerschwere Gewichte anheben, aber auch Combine-Soldaten meterweit durch die Luft schleudern können. Im Hauptprogramm überreichten die Entwickler Ihnen das Mordgerät erst in den letzten Kapiteln. In **Episode 1** stehen denn auch weniger Feuergefechte auf dem Programm als Kopfnüsse: Wo geht's weiter? Wie bekommt Gordon die Tür auf? Wie deaktivieren Sie das Energiefeld?

Beispiel: Sie fahren zusammen mit Alyx per Aufzug in die Eingeweide der Combine-Feste. Plötzlich der Warnruf Ihrer Begleiterin: »Achtung, Gordon, oben!« Die Zitadelle bricht an allen Ecken und Enden auseinander. Riesige Trümmerstücke rasen den Schacht hinunter. Nur mithilfe der Gravity Gun können Sie das Schlimmste verhindern. Dann stockt die Fahrt: Ein Combine-Scherge hat den Saft abgedreht. Kein Problem, denken Sie. Einfach mit dem Gravitron einen Energieball angesaugt und auf den Schalter ballern, schon geht's weiter. Nur: Ihr Kontrahent hat den Aktivator hinter einem Kraftfeld verborgen. Also spielen Sie Billard: Erst den Soldaten mit einem gezielten Bandenschuss ausgeknockt, dann über drei Karambolagen hinter den Schild geballert, und es kann weiter gehen.

Kleine Taschenlampe brenn'

Nachdem die Gefahr fürs erste gebannt ist, schlägt's zur Geisterstunde. Auf der Flucht aus der Zitadelle muss sich das Heldenpaar mit Horden von Kopfkrabbenzombies herumschlagen. Problem Nummer 1: Die Biester haben Verstärkung bekommen. Mit den »Zombines« taucht eine neue, gefährlichere Variante auf. Schneller und besser bewaffnet als die Untoten im Original, stürzen sich die ehemaligen Combine-Soldaten wie Selbstmordattentäter mit Handgranaten auf den Spieler.

Problem Nummer 2: Es ist stockfinster. Nur Gordon bringt mit seiner Taschenlampe etwas Licht in die Nacht. So arbeiten die beiden zusammen: Holt Dr. Freeman mit seinem Leuchtstrahl einen Zombie im Visier, ballert Miss Vance aus allen Rohren auf das Opfer. Und die Gute ist verdammt

Magische Momente mit Alyx



Der halb interaktive Prolog gehört wohl zu den bewegendsten der Spielegeschichte. Alyx weckt unseren Beschützerinstinkt: Für diese Frau gehen wir durchs Feuer.



Im zombieverseuchten Untergrund erhält Alyx ihre Feuertaufe: Weil unsere Munition knapp ist, markieren wir mit der Taschenlampe die Ziele, und Alyx schaltet sie aus.



In der letzten Schlacht steht uns Alyx mit dem Scharfschützengewehr zur Seite. Immer, wenn wir gerade unterzugehen drohen, rettet uns ihre ruhige Hand. Danke, Alyx!



Im Obermotz-Kampf treten Sie gegen einen **Combine-Helikopter** an. Das Bild zeigt HDRR-Effekte wie Überstrahlen (siehe Technik-Check).



In vielen Gefechten gibt Alyx Ihnen willkommenen **Feuerschutz**. Aber passen Sie gut auf sie auf! Allein wird sie vielleicht überwältigt.

zielsicher. Allerdings nicht unverwundbar. Im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade müssen Weltenretter gut auf ihre Begleiterin achtgeben, sonst ist Sense.

Vertrauter Feind

Die Zombines sind die einzigen neuen Gegnertypen, die die Entwickler von Valve aus dem Hut zaubern. Frische Waffen gibt es ebensowenig wie neue Schlachtfelder. Zitadelle, Untergrund, City 17 – das kennt man alles so ähnlich schon aus dem Hauptprogramm. Wenn auch die Sklavenstadt nach dem Volksaufstand ihr Gesicht verändert hat. Wo sich vorher Plattenbauten aneinanderreihten, qualmen jetzt Ruinen. Und der klinisch reine Reaktorraum ist sehenswert. Erst für **Episode 2** verspricht Valve ganz neue Umgebungen, darunter Außenlevels.

Komprimiert und kondensiert

Im Prinzip kondensiert **Episode 1** die Spielelemente und Erlebnisse des Vorgängers: hier eine Schießerei mit den Combine, dort ein kleines Physikpuzzle, hier ein Gefecht mit Unterstützung der Rebellentruppen, dort ein Wiedersehen mit Wachmann Barney. Dass sich das Sequel trotzdem anders anfühlt, liegt zum einen daran, dass Valves Erzählstil noch weiter Richtung Kinofilm driftet. Die interaktiven Zwischensequenzen sind wieder eine Klasse für sich. Nach Drehbuch selbstablaufende Ereignisse steigern kontinuierlich die Spannung.

Zum andern sorgt das Zusammenspiel mit Alyx für Aha-Erlebnisse. Mal schleudert Gordon wild gewordene Ameisenlöwen per Gravity Gun von sich, damit Alyx sie gefahrlos ausschalten kann. Dann wieder deckt sie ihn mit dem Scharfschützengewehr, während er einen Combine-Vorposten stürmt. Schließlich gibt es mehr Denkpausen und Minipuzzles. Damit etwa beim Angriff der Ameisenlöwen nicht ständig neue Biester aus dem Untergrund krabbeln, muss Gordon ihre Schlupflöcher per Gravitron mit Autowracks versiegeln.

Respekt, Herr Architekt

Technisch liegt **Episode 1** ungefähr auf Augenhöhe mit **Half-Life 2** und damit im Vergleich mit der neuesten Shooter-Generation etwas zurück. Dass City 17 trotzdem zu den schönsten Spielarealen überhaupt zählt, ist der Leistung der Grafiker und Level-Architekten zu verdanken. Die haben mit gekonnten Licht-Schatten-Spielen (besonders mit aktiviertem High Dynamic Range Rendering, das allerdings viel Leistung zieht), plastischen Texturen und genialen Animationen (allen voran Alyx' variantenreiches Minenspiel) erneut eine glaubwürdige, lebensechte Umgebung geschaffen.

Auch die Klangwelt gibt Anlass zur Freude. Der dezent eingesetzte, aber treibende Soundtrack, die Surround-Effekte ... einfach klas-

TECHNIK-CHECK

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 — Installationsgröße 610 MB

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

- Die Systemanforderungen von Episode 1 entsprechen in etwa denen des Hauptprogramms; wenn das bei Ihnen ruckelfrei lief, sollte es auch Episode 1 tun.
- High Dynamic Range Rendering (HDRR) sorgt bei manchen Szenen für absolut traumhafte Bilder, funktioniert allerdings erst mit Grafikkarten neuester Generation wirklich flüssig.
- Auf einigen Systemen scheint laut Forenberichten immer noch der berüchtigte Sound-Stotter-Bug aus Half-Life 2 aufzutauchen, dies konnten wir allerdings nicht nachvollziehen.
- Der Spielstart dauert zwar eine Weile, das Nachladen im Spiel geht aber relativ flott. Mehr als 1,0 GByte Hauptspeicher bringen keine nennenswerten Vorteile.

HALF-LIFE 2 – EPISODE 1: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie wissen wollen, wie die Half-Life-Story weitergeht

... um nicht den wahrscheinlich besten Ego-Shooter bis Episode 2 zu verpassen

... weil Alyx einfach die coolste, sympathischste Spieleheldin überhaupt ist

... wenn Sie auf genial inszenierte Action stehen – ganz gleich, ob Film oder Spiel oder Spiel-Film

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen Half-Life 2 zu wenig Handlungsfreiheit bot

... wenn Sie nicht mindestens über ein System der 2,0-Gigahertz-Klasse und eine Oberklasse-Grafikkarte verfügen

... falls Sie »kein halbes Addon« wollen, also das Serienformat aus Prinzip ablehnen

... falls Sie keinen Internetanschluss haben oder nichts von Online-Diensten wie Steam halten





Während von allen Seiten die Alien-Ameisenlöwen auf Sie einstürmen, müssen Sie versuchen, ihre Nester mit **Autowracks** zu versiegeln.



In der Zitadelle haben Sie mit dem Gravitron die **Superwaffe** schlechthin im Arsenal. Das gute Stück verliert später allerdings seinen Saft.

se. Nur die deutschen Synchronstimmen können da wieder nicht mithalten. Man merkt den Sprechern einfach an, dass sie keine Muttersprachler sind. Das lässt sich glücklicherweise leicht umgehen: Die englische Originalversion befindet sich mit auf der DVD.

Director's Cut

Episode 1 ist übrigens eine reine Solo-Erfahrung, einen eigenen Multiplayer-Modus gibt es nicht. Dafür bekommen Käufer das bewährte Deathmatch des Vorgängers gratis dazu. Ebenfalls bereits bekannt (aus dem kostenlosen Zusatz-Level **Lost Coast**), aber genial: Ähnlich wie bei DVD-Filmen haben die Programmierer an vielen Stellen Kommentare eingebaut, die auf Wunsch interessante, oft amüsante Hintergrundinformationen zur Entwicklungsgeschichte preisgeben. Wer eifrig sucht, findet auch im »normalen« Spiel wieder zahlreiche versteckte Details und Anspielungen.

Rüdiger Steidle

Im Wettbewerb

Half-Life 2	94
Half-Life 2 – Episode 1	92
Vampire 2 Bloodlines	90
Far Cry	88
Fear	86

An das Original kommt Episode 1 nicht ganz heran. Trotzdem sichert es sich einen Spitzenplatz unter den Ego-Shootern. Wer Half-Life 2 nicht gespielt hat, sollte das nachholen. Trotz Rückblick auf die Ereignisse im Hauptprogramm setzt Episode 1 grundlegende Story-Kenntnisse voraus. Wen an Valves Meisterwerk die fehlende Handlungsfreiheit stört, der wird mit Far Cry eher glücklich.



David Bergmann
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

Das liegt nicht nur an Alyx, obwohl Valve für die neue Lara Croft einen Oscar verdient hätte. Es liegt vor allem an der genialen Spannungskurve, am Mix aus Hochspannung und lockeren Sprüchen. Wenn ich zum ersten Mal mit der Schrotflinte auf Zombies schieße und gleichzeitig schnelle Musik aus den Boxen schallt, ist das ganz groß.

Meine Wertung **92**



Simon Fistrich
Experte für Actionspiele

Mehr als nur ein Addon

Half-Life 2 ist der beste Ego-Shooter klassischer Machart, den ich je gespielt habe. Episode 1 reicht nicht ganz an die tolle Atmosphäre des Hauptprogramms heran.

Doch bereits nach dem ersten Level ist klar, dass Valve sich keine halbgare Erweiterung aus dem Kreuz geleiert hat. Jeder einzelne Abschnitt ist sorgsam durchinszeniert, zu keiner Sekunde herrscht Leerlauf. Der lineare Levelaufbau stört mich daher nicht im geringsten. Und Partnerin Alyx hat einfach Stil. Für Actionfans ein Muss!

Meine Wertung **91**



Martin Deppe
Experte für Actionspiele

Die bessere Episode

Letzte Ausgabe haben wir die erste Sin-Episode getestet: Spieldesign von anno dazumal, null Skriptsequenzen, vollbusige Elexis als Bösewicht. Und jetzt spiele ich das erste Addon von Half-Life 2 und bin hin und weg: fesselndes Design, hervorragende Skriptsequenzen, und eine Alyx mit Ausstrahlung ohne Ende.

Dabei dreht die Episode die Stärken des Hauptprogramms auf: Ich bin ins Geschehen eingebunden, werde angeschaut, angesprochen. Und kann wieder Unfug mit der Gravity Gun anstellen!

Meine Wertung **92**



Rüdiger Steidle
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

Die ersten zehn Minuten von Episode 1 gehören wohl zu den emotionsreichsten meiner Spielerkarriere. Wie Alyx Gordon in die Arme schließt, nur um sich gleich darauf schüchtern zurückzuziehen – das ist großes Kino. Wenn sie dann später über die »Zombines« witzelt oder ängstlich hinter mir durchs Dunkel tappt, dann weiß ich, warum ich mich durch Horden von Combine-Soldaten schieße: nicht, um die Welt zu retten, sondern für Alyx.

Auch das Leveldesign überzeugt: Episode 1 spielt sich so gut wie und doch erfrischend anders als Half-Life 2. Mehr Rätsel, mehr Ruhepausen. Trotzdem trägt die Fortsetzung unverkennbar Valves Handschrift. Geärgert habe ich mich nur über recycelte Texturen und Gegner. Und über den Seriencharakter – ich will Episode 2 jetzt gleich!

Meine Wertung **91**



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Valve
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.half-life2.com
Hotline	0900/120 252 0 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (32 Spieler)	Netzwerk (32 Spieler)

Einzelnoten

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Ideal für
Fans des Originals

Alternative Vollpreis	
Half-Life 2	(ca. 38 €, 09/2005: 94)
Alternative Budget	
Sin Episodes 1	(ca. 20 €, 06/2006: 79)

Pro

- Alyx wirkt sympathisch und menschlich
- glaubwürdige Umgebungen
- fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- kinoreifer Erzählstil
- inklusive Half-Life 2 Deathmatch
- beantwortet alte Fragen
- Kommentar-Modus der Entwickler
- versteckte Gags und Anspielungen
- moderate Anforderungen (ohne HDRR)
- 20 Euro für eine Episode sind in Ordnung ...

Kontra

- ... 60 Euro für drei Teile ganz schön viel
- keine neuen Waffen, Szenarien, Gegner
- Steam-Aktivierung nicht für jedermann
- mäßige Synchronsprecher

Rüdiger Steidle	91
David Bergmann	92
Simon Fistrich	91
Martin Deppe	92

Durchschnitts-Wertung der Tester

92

VIDEO

BATTLEFIELD 2 ARMORED FURY

Was erwarten Sie beim Namen Armored Fury? Panzer? Weit gefehlt. Das Addon stärkt die Luftwaffe!

Wie schon beim in der April-Ausgabe getesteten **Euro Force** handelt es sich bei **Armored Fury** um einen »Booster-Pack« für **Battlefield 2** – klangvoller Name für eine Mini-Erweiterung. Ebenfalls wie bei **Euro Force** findet sich in der Packung keine Spiel-CD, sondern nur ein Freischaltcode, um das 385 MByte schwere Programm herunter zu laden.

Frosch frisst Schwein

Anders als der Titel vermuten lässt, fährt **Armored Fury** keine neuen Panzer auf, sondern bringt frisches Fluggerät. Insgesamt warten sechs Jets und Helikopter auf Hobbyflieger: das US-Bodenangriffsflugzeug A-10 »Warzenschwein« und das russische Gegenstück Su-39 »Frogfoot«, zwei Aufklärungs- und ein Angriffshelikopter sowie der chinesische Jagdbomber Fantan Q-5. Die Maschinen unterscheiden sich kaum von denen im Hauptprogramm. Mit denen sollten sich Piloten gut auskennen, denn im Solomodus des Booster-Packs lassen sich keine Proberunden drehen.

Fahr mer, Boys!

Zum Einsatz kommt das Kriegsgerät auf drei neuen Karten: Operation Harvest, Operation Road Rage und Midnight Sun. In ländlichen Gebieten der USA angesiedelt, unterscheiden sich die Szenarien mit ihren Futterweiden und Kornfeldern nicht nur optisch von denen in **Battlefield 2**. Aufgrund der weiten, offenen Flächen ohne größere Gebäude und sonstige Deckungsmöglichkeiten sind die drei Levels außerdem ideales Panzerterrain. Infanterie hat es schwer, zumal tragbare Flugabwehrwaffen fehlen.

Rüdiger Steidle



Auf **Tuchfühlung** gehen Sie auf den drei neuen Karten nur selten. Die offenen Landschaften fördern Distanzgefechte mit Panzern.



Das A-10 »**Warzenschwein**« ist mit seiner gewaltigen Bombenzuladung der Albtraum für Panzerfahrer und Stoppelhopser.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Harte Landung

Die Luftkämpfe gehören für mich seit jeher zu den wenigen schwächeren Teilen von Battlefield 2. Warum ausgerechnet die im Mittelpunkt des zweiten Booster-Packs stehen, ist mir schleierhaft. Mit dem Hubschrauber über die Schlachtfelder zu knattern, macht schon mehr Laune als mit den Jets, aber die neuen Modelle unterscheiden sich nicht groß von denen im Original.

Die drei frischen Karten gefallen mir dafür ausgesprochen gut: Es geht hart und schnell zur Sache. Ein Paradies für Panzerfahrer und Antitank-Schützen. Auch wenn die eingeschränkte Sichtweite nach wie vor ein Problem ist. Wer dagegen auf Häuserkämpfe und klassische Infanteriegefechte steht, investiert sein Geld lieber in das umfangreichere, allerdings auch teurere Addon Special Forces.

Meine Wertung **65**



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Murmeltier-Tag?

Kollege Rüdiger tut mir leid. Genau wie ich beim Test von Euro Force musste er sich nämlich für Armored Fury mit EAs Download-Service herumschlagen und ist daran fast verzweifelt. Verständlich, denn an der unnötig komplizierten Installationsprozedur hat sich seit dem letzten so genannten Booster-Pack für Battlefield 2 nichts geändert.

Inhaltlich bietet Armored Fury ähnlich wenig wie das magere Euro Force. Die Flugzeuge sind optisch ganz nett, bringen spielerisch aber rein gar nichts. Bleiben also noch die drei neuen (und ziemlich coolen) Karten. Ja: Zehn Euro sind nicht wirklich viel Geld, trotzdem erwarte ich für diesen Preis mehr als ein derart bescheidenes Mini-Update. Euro Force und Armored Fury im Doppelpack für zehn Euro: Das wäre ein faires Angebot.

Meine Wertung **60**



Genre: Multiplayer-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.battlefield2.com
Hotline: 0900/302 530 (1,25 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

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

Ideal für: Hobbypiloten und Panzerfahrer

Alternative Vollpreis: SW Battlefront 2 (ca. 40 €, 12/2005: 84)
Alternative Budget: Joint Operations (ca. 20 €, 04/2005: 89)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 400 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	2,0 GB

PRO
- neue Levels optisch gelungen
- temporeiche Panzerschlachten
- neues Abzeichen für die Rangliste

KONTRA
- keine CD in der Packung, nur Download
- neue Flieger gleichen denen des Originals
- keine Trainingsmöglichkeit für Solo-Piloten

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	6
Singleplayer	3

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 65
SASCHA GLISS 60

63



Vorsicht, heiß: Auf den Rundkursen müssen Sie sich vor zahlreichen Hindernissen wie diesen **glühenden Herdplatten** in Acht nehmen.



Ein **Streckeneditor** liegt bei, ist allerdings aufgrund der umständlichen Bedienung und gelegentlicher Abstürze nur etwas für Geduldige.



MICRO MACHINES V4

Kleine Autos, großer Spaß: Gemeinsam mit Freunden die Spielzeugflitzer um die Kurven zu jagen, macht mit der aktuellen Neuauflage genau so viel Freude wie im Original von 1991.

INSTALLATION

Zu beachten:
Unsere Verkaufsversion vergaß beim Spielstart gelegentlich die Grafik-Einstellungen. Das ließ sich durch Löschen der Datei »videocfg.bin« im Spielverzeichnis beheben. Micro Machines V4 bietet nur die Vollinstallation mit 1,47 GByte Umfang an.

Kopierschutz:
Starforce Pro, die CD muss beim Start eingelegt sein.

Amerikanern bedeuten die **Micro Machines** das, was für Deutsche **Matchbox**-Autos darstellen: selige Kindheitserinnerungen an Sandkastenrennen und Schulhoftauschgeschäfte. Seit rund 15 Jahren tummeln sich die Spielzeugflitzer auch auf elektronischen Daddelkisten. **V4** ist die mittlerweile vierte Episode der Raserreihe – wenn man Themen-Ableger wie **Military** nicht mitrechnet.

Je simpeler, desto spassiger

Von bierernsten Simulationen wie **GTR** ist **Micro Machines V4** Lichtjahre entfernt. Gas, Lenkung, Bremse – das hat man nach zwei Minuten intus. Dabei lassen sich die Kisten mit etwas Übung wunderbar um die Kehren treiben. Zum perfekten Drift fehlt höchstens die Handbremse. Fast noch mehr als das Gaspedal zählt allerdings der Abzug: Bei Verfolgungsjagden sammeln die kleinen Kisten Extrawaffen auf (siehe Kasten), um Kontrahenten von den Pisten zu pusten.

Den Letzten beissen die Hunde

In drei verschiedenen Wettbewerben treten Sie an. Beim klassischen **Micro Machines**-Match punkten Sie, indem Sie einen deutlichen Vorsprung herausfahren. Wer zu weit zurückhinkt, scheidet aus. Auf Checkpoint-Strecken messen Sie sich an der Stoppuhr. Schließlich wären da noch gewöhnliche Wettrennen, in denen Sie drei Runden gegen drei Gegenspieler bestehen müssen. Da alle Modelle gleich viel Pferdestärken unter der Haube haben, geben fahrerisches Können, Zielsicherheit und nicht zuletzt Aggressivität den Ausschlag.

Hart, aber unfair

Dem Rivalen mit allen Mitteln auf die Pelle zu rücken, gehört bei **Micro Machines V4** zum guten Ton. Kurven schneiden, abkürzen, Gegner von der Strecke schubsen – alles erlaubt. Dabei stellen die Rondelle mindestens eine ebenso große Herausforderung dar wie das Fahrerfeld. Die Spielzeugautos duellieren sich nicht

WAHL DER WAFFEN

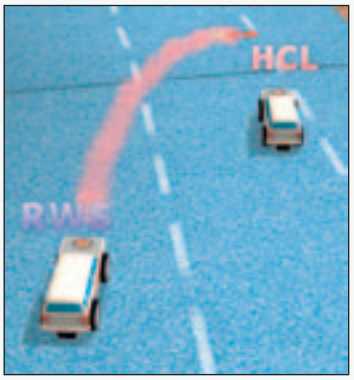
Insgesamt gibt es zwölf Schießeisen und fünf Extras wie Reparaturpillen, wobei nicht auf jedem Kurs jede Waffe zu finden ist. Vier davon stellen wir Ihnen hier vor. Was wir vermisst haben: einen klassischen Turbo-Boost, um verlorenen Boden schnell wieder gutzumachen.



Würfel-Werfer Vier Sprengminen, die bei Direkttreffern explodieren – oder beim Darüberfahren.



Blitz-Dings Die Strahlenkanone funktioniert nur in nächster Nähe, findet dafür immer ihr Ziel.



Lenkrakete Zielsuchend, verwechselt allerdings – aus kurzer Distanz eingesetzt – gerne Freund und Feind.



Hammer Geringe Reichweite, dafür ordentlich Wumms. Perfekt, um Gegner aus der Bahn zu schubsen.



Neben der dynamischen **Spielkamera** steht auch die klassische fest verankerte zur Wahl. Hier verdecken allerdings oft Hindernisse die Sicht.



Eine **Legebatterie** ist der abenteuerliche Schauplatz eines Spielzeugautorennens. Vorsicht vor den spitzen Schnäbeln, die picken Autos kaputt!

in gewöhnlichen Motodromen, sondern auf allerhand abenteuerlichem Terrain: auf dem Billardtisch, in der Küche, am Strand, über Häuserdächer hinweg.

Überall ist was los: Auf dem Billardtisch müssen Sie umherkullernden Kugeln ausweichen, ein wild gewordenes Queue umkurven, in die Seitentasche springen. In der Küche heiße Herdplatten, Nudelholz und Bügeleisen meiden. Auf der Baustelle umkurven Sie Schuttberge, Baugruben und Werkzeug; auf dem Bauernhof weichen Sie im Slalom pickenden Hennen aus und düsen über Förderbänder zwischen frisch gelegten Eiern hindurch.

Mensch gegen Maschine

Anfangs stehen nur eine Handvoll Wettbewerbe zur Wahl, weitere Wagen, Lackierungen und Arenen schalten Sie durch Siege frei. Das ist im Solomodus gar nicht so einfach: Die Computergegner machen schon im mittleren Schwierigkeitsgrad kaum Fehler. Wenn Sie nach den ersten zwei, drei Kurven hinten liegen, haben Sie schon so gut wie verloren.

Im Mittelpunkt von **Micro Machines V4** steht allerdings wie bei den Vorgängern der Mehrspielermodus; und auch dort können Sie weitere Parcours aktivieren. Bis zu vier Opponenten fahren zum gemeinschaftlichen Gerangel auf. Entweder am gleichen Computer (genügend Gamepad-Anschlüsse vorausgesetzt) oder via Netzwerk und Internet. Wer sich mutig fühlt, setzt zuvor gewonnene Autos als Siegprämie aus, ansonsten geht's einfach um die Ehre.

Crash, Boom, Bang

Enttäuscht waren wir von der Technik. Grafik und Sound gehen in Ordnung. Aber Konsolenmenüs, Grafikfehler auf Nvidia-Karten und Abstürze nerven.

Rüdiger Steidle



Es gibt unzählige Modellautos, die sich allerdings alle nahezu identisch steuern. **Formel-1-Wagen** fahren genauso wie Pickups.



Rüdiger Steidle
Experte für Actionspiele

Falls es mal regnet ...

Beim aktuellen Freudentaumel zwischen Freibad, Fußball und Freibier hat es Micro Machines nicht leicht. Sollte zwischendurch ein Wölkchen aufziehen, dann ist die vierte Auflage der Rennspielreihe perfekt, um zusammen mit zwei, drei Autoenthusiasten die Zeit totzuschlagen. Natürlich am gleichen Rechner, um die Schadenfreude hautnah zu genießen.

Cool, dass ich auch im Mehrspielermodus Strecken freischalten kann. Denn die Solowettbewerbe können mich nicht begeistern.

Meine Wertung 80



Georg Valtin
Experte für Actionspiele

Kurzweilige Raserei

Mit Spielzeugautos durch riesig wirkende Umgebungen zu fahren ist so spaßig, wie es klingt. Vor allem, weil die Levels abwechslungsreich gestaltet sind und jede Strecke Überraschungen bietet.

Zwar muss man die Routen auswendig lernen, doch das passiert nebenbei: Da Micro Machines 4 dieses typische »Das muss doch zu schaffen sein!«-Symptom auslöst, macht eine Strecke auch beim zehnten Versuch noch Spaß. Zum Glück: Das Spiel ist schon im mittleren Modus knackig schwer.

Meine Wertung 81



Genre: Action-Rennspiel
Verkaufsstart: 30. Juni 2006
Entwickler: Supersonic
Hersteller: Codemasters

Webseite: www.codemasters.de
Hotline: 0044/192 681 60 65 (Auslands-Tarif)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

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

Ideal für: Junggebliebene mit Freundeskreis

Alternative Vollpreis: Flat Out 2 (ca. 40 €, 07/2006: 79)
Alternative Budget: Mashed (ca. 20 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,47 GB

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 3	CPU 800 MHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,4 GHz, RAM 512 MB

PRO
- abwechslungsreiche Strecken
- coole Extrawaffen
- niedrige Systemanforderungen

KONTRA
- schwankender Schwierigkeitsgrad
- konsolige Menüführung
- technische Probleme wie Grafikfehler

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

RÜDIGER STEIDLE 80
GEORG VALTIN 81

Durchschnitts-Wertung der Tester: **81**



Unten links sehen Sie die **»Lebensenergie«** Ihrer Kontrahenten. In Flat Out 2 können Sie andere Fahrer mit ausreichend Karambolagen nämlich dauerhaft aus dem Verkehr ziehen.



Das extrem detaillierte **Schadensmodell** macht aus jedem Auto ein Wrack.



Neue und vor allem bessere **Rennsemmeln** müssen Sie sich mit Siegen verdienen.



FLAT OUT 2

Aus den Schwächen des Vorgängers haben die Entwickler nichts gelernt, aber aus den Stärken. Flat Out 2 macht einen Heidenspaß, dank genialer Physik und Rowdy-Atmosphäre.

INSTALLATION

Flat Out 2 braucht 2,9 GB auf der Festplatte. Die Spielstände sind nicht allzu groß (knapp 15 KB) und befinden sich in FlatOut2/Savegame/.

Kopierschutz: Starforce, zum Starten muss sich die DVD im Laufwerk befinden.

Was für ein Fuhrpark! Mit einer von 34 Rennsemmeln rasen wir durch ländliche Pampa, Großstädte und Baustellen – vom abgewrackten Pickup-Truck bis zum schnieken Muscle-Car ist alles dabei. Mit knapp 200 Sachen brettern wir durch Absperrungen, Lattenzäune und Schaufenster. Die Physik-Engine sorgt dafür, dass Holz splittert, Blech verbeult und nach einem Rennen auf den 60 Kursen nicht viel mehr übrig ist als unglaublich viel Schrott.

Flat Out 2 ist eine runde Mischung aus dem Klassiker **Destruction Derby** und **Need for Speed Underground 2**. Die Boliden gleiten zwar nicht wie auf Schienen über die Pisten aus Sand und Asphalt, das Fahrmodell verzeiht aber viele Fehler und ist eindeutig auf nichts anderes als Spaß ausgelegt. Der Soundtrack untermalt das Geschehen passend mit flotten Rock-Rhythmen bekannter Krachmacher wie Papa Roach, Nickelback oder Rob Zombie.

ERST DIE ARBEIT

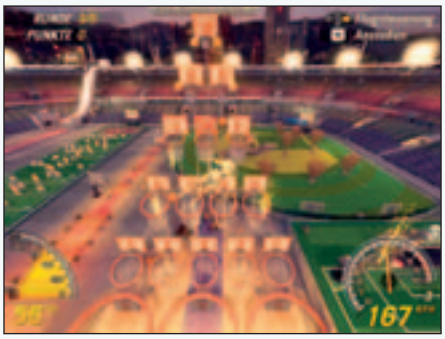
Wie im Vorgänger müssen Sie sich auch in **Flat Out 2** hocharbeiten. Die Einzelspieler-Karriere schickt Sie durch drei Rennserien mit unterschiedlich vielen Mini-Turnieren. Für gute Platzierungen gibt's gutes Geld. Für gutes Geld gibt's bessere Autos und Upgrades. Mit besseren Autos, die Sie vor dem Kauf durch Siege freischalten müssen, haben Sie Zugang zu den härteren Rennserien.

DIE STUNTS

Genau wie im Vorgänger sind die Stunts ein großer Spaß – besonders im Wettkampf mit Freunden. Bei den Events müssen Sie Ihren Fahrer nach kurzer Beschleunigung im richtigen Winkel abschießen und so etwa verschiedene Sportarten »nachahmen«. Wir stellen die drei lustigsten vor.



Fußball Erst an der Mauer und dann am Torhüter vorbei. Wenn Sie eine Ecke treffen, gibt's einen Extra-Bonus.



Basketball Je höher Sie kommen, desto mehr Punkte winken. Das Abschätzen des Winkels ist sehr schwer.



Ring of Fire Sie sollen durch so viele Ringe wie möglich sausen. Das Steuern der Figur im Flug ist hier wichtig.



Motorhauben- und Stoßstangen-Kamera vermitteln ein besseres **Mittendrin-Gefühl**, aus der Verfolgerperspektive spielt es sich aber am Besten.



Flat Out 2 sieht sehr gut aus, ständig lässt die **Physik-Engine** Gegenstände fliegen. Die Spielgeschwindigkeit beeinflusst das nicht.

In jedem Rennen treten Sie gegen sieben KI-Fahrer an. Die fahren clever und vor allem skrupellos – es wird gedrängelt und gerammt, wann immer sich die Gelegenheit dazu bietet. Außerdem fahren sie weniger frustrierend als im Vorgänger. Da die Jungs und Mädels Rückstände nicht mehr wie durch Zauberhand binnen Sekunden aufholen, sind die Rennen deutlich fairer. Wenn Sie einen schlechten Start erwischen, können Sie also eine Aufholjagd versuchen, und müssen nicht sofort neu beginnen.

Ab in die Werkstatt

Als Extra steht Ihnen Höchstgeschwindigkeits-förderndes Nitro zur Verfügung. Den Vorrat laden Sie durch waghalsige Sprünge und Karambolagen mit der Konkurrenz oder der Streckenbegrenzung auf. Zwischen den Rennen können Sie Ihre Boliden mit Extras aufmotzen. Von neuen Reifen bis zu einem neuen Motor.

Obwohl die fahrbaren Untersätze der KI von Rennen zu Rennen besser werden, ist das Tuning nicht mehr so wichtig wie im ersten Teil. Das freut Einsteiger, die jetzt schneller und unkomplizierter Erfolgserlebnisse feiern. Das stört versierte Hobby-Raser, denen der Karrieremodus auf Dauer zu wenig bietet. Neue Autos und neue Strecken sind nämlich die einzige Motivation zum Weiterspielen.

Raus aus dem Renn-Alltag

Die Rennserien bieten nur wenig Abwechslung. Die meiste Zeit verbringen Sie auf Rundkursen. Zusätzlich schalten Sie im Verlauf der Karriere einige Minispiele frei (siehe Extrakasten). In anderen Arenen müssen Sie auf engstem Raum die Autos der Konkurrenz schrotten. Diese alternativen Spielmodi sind optional und kein echter Bestandteil der Karriere.

Wenn die Spielchen Sie irgendwann langweilen sollten, können Sie sich mit bis zu sieben Freunden zum PS-Duell verabreden. Am spaßigsten sind dabei natürlich die Crash-Arenen, in denen es bei **Flat Out 2** nicht nur im lokalen Netzwerk kracht. Denn diesmal wird auch online gerast.

Ich will Spass, ich geb' Gas!

Flat Out 2 zeichnet sich durch den Spaßfaktor aus. Es einfach mal krachen lassen, das hat selbst die Rennspielmuffel in der Redaktion immer wieder hinters Lenkrad gelockt. Zumal das Rennspiel phantastisch inszeniert ist. Die Kurse sind nicht nur abwechslungsreich, sondern auch mit vielen zerstörbaren Objekten gepflastert. Gartenmöbel, parkende Autos, Reklame-Tafeln und Wohnwagen – absolut nichts ist vor uns sicher.

Wenn dann bei spannenden Zweikämpfen die Fetzen fliegen, ist der Spaß perfekt. Zumal die allesamt in den USA angesiedelten Kurse wunderschön in Szene gesetzt sind. Rapsfelder erstrahlen in leuchtendem Gelb, in Grand-Canyon-Panoramen geht die Sonne in kräftigen Farben unter. Die Autos stehen dem Augenschmaus in nichts nach und machen dank aufwändiger Texturen selbst zerbeult noch eine gute Figur.

Zu fetzigen Klängen ohne Rücksicht auf Verluste durch Amerika zu brettern – das ist zwar nicht so gehaltvoll wie eine ausgewachsene Rennsimulation, kann aber mindestens eben soviel Spaß machen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Ohne Rücksicht auf Verluste

Wenn ich zum genialen Soundtrack durch die Pampa pflüge und die Konkurrenten gegen den nächstbesten Betonpfeiler schubse, dann macht das einfach Laune. Flat Out 2 lebt vom Geschwindigkeitsgefühl, von seiner guten Grafik und dem unkomplizierten Fahrmodell.

Flat Out 2 krankt aber am gleichen Problem wie der Vorgänger: Die Karriere kommt zu dröge daher. Für Zwischendurch genau das Richtige, für lange Abende aber zu wenig. Es sei denn, Sie crashen mit Freunden um die Wette.

Meine Wertung 80



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Zu wenig Abwechslung

Es sieht schon spektakulär aus, wenn bei den actionreichen Fahrten dauernd Autoteile und allerlei Objekte entlang der Strecke durch die Gegend fliegen. Auch bei der Grafik und dem einfachen Arcade-artigen Fahrverhalten punktet Flat Out 2.

Angesichts mangelnder Vielfalt bei den Wettbewerben und des gleichförmigen Streckendesigns werden die Fahrten schnell langweilig und motivieren nicht zu längeren Rennsitzungen. Für die schnelle Rundenhatz zwischendurch ist Flat Out 2 aber optimal.

Meine Wertung 78



Genre: Action-Rennspiel
Verkaufsstart: 30. Juni 2006
Entwickler: Bugbear
Hersteller: Eidos

Webseite: www.flatoutgame.com
Hotline: 0900/183 95 82 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 **12** 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung:

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

Ideal für: schnelle Rennen zwischendurch

Alternative Vollpreis: Micro Machines V4 (ca. 40 €, 07/2006: 81)
Alternative Budget: Flat Out (ca. 10 €, 12/2004: 78)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,9 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 9600	CPU 2,0 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X700	CPU 2,4 GHz	RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz	RAM 1,0 GB

PRO
- Fahrspaß pur
- geniale Physik-Engine
- sehr guter Soundtrack
- abwechslungsreiche Strecken

KONTRA
- nur ein Renntyp
- Karriere wenig motivierend

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 80
GEORG VALTIN 78

79



Die meiste Zeit **prügeln** Sie sich mit den immer gleichen Angriffen und Kombos durch eine Übermacht doofer Gegner – das langweilt nach wenigen Levels trotz dreier spielbarer Helden.



Viele Charaktere wie Professor **Xavier** tauchen nur in Zwischensequenzen auf.



Die Zeitlimits sind oft sehr knapp bemessen, hier müssen wir **Bomben** entschärfen.



X-MEN 3

Das neue Actionspiel um Wolverine und Co. füllt die Story-Lücke zwischen dem zweiten und dritten Kinofilm. Spielerisch gibt's enttäuschende Magerkost ohne Höhepunkte.

INSTALLATION

X-Men 3 braucht 3,0 GB auf der Festplatte und 400 MB für die Windows-Auslagerungsdatei (wie Sie die optimal einrichten, erklären wir in unseren Hardware-FAQ weiter hinten im Heft). Die Spielstände sind klein (unter 1,0 MB) und befinden sich in Eigene Dateien/Activision/X-Men The Official Game/save.

Kopierschutz:
Safedisc v4.6, zum Starten muss daher die DVD eingelegt sein.

In den Kinos tobt in **X-Men 3 – Der letzte Widerstand** gerade die Entscheidungsschlacht zwischen guten Mutanten, bösen Mutanten und den Menschen. Was zwischen dem Ende des zweiten und dem Anfang des dritten Teils passiert ist, darüber können Kinobesucher nur mutmaßen. Fundierte Antworten erhalten Interessierte im PC-Spiel **X-Men 3**, in dem Sie die Ereignisse dieser Zeitspanne nachspielen. In Sachen Story ist der Titel damit zumindest für Fans der Filme sehr spannend, spielerisch gibt's durchschnittliche Actionkost mit ebensolcher Technik. Daher lebt **X-Men 3** in erster Linie von der Lizenz und den damit verbundenen Charakteren, Schauplätzen und amerikanischen Originalsprechern.

Auf der Suche nach Antworten

Bevor Sie sich in den Kampf stürzen, absolvieren Sie zunächst ein Tutorial mit jedem der spielbaren Charaktere Wolverine, Iceman und Nightcrawler. In diesen Übungslektionen geht's vor allem um die Handhabung der besonderen Kräfte, etwa Nightcrawlers Teleportation oder Icemans Eisstrahl. Für die Steuerung eignet sich ein Gamepad erwartungsgemäß deutlich besser als die Maus-Tastatur-Kombo. Trotzdem steuert sich gerade Iceman, der auf einem Eisstrahl durch die Gegend schwebt, sehr schwammig.

Da das Spiel auf eine Erklärung der bisherigen Ereignisse verzichtet, sollten Sie zumindest **X-Men 2** gesehen haben, um die Story zu verstehen. Zunächst kehren Sie zu Strykers Geheimanlage am Lake Alkali zurück, um eventuelle Restkomponenten der durch den Dammbruch zerstörten Cerebro-Anlage sicherzustellen. Doch was eigentlich eine verlassene Ruine sein sollte, ist überraschenderweise ein gut gesichertes Areal voller Bösewichte. Zudem stellen sich Ihnen Bossgegner in den Weg, die eigentlich längst in der Hölle schmoren sollten. Angesichts solch wundersamer Auferstehungen fragt sich natürlich nicht nur Wolverine, ob Jean Grey am Ende des zweiten Films wirklich gestorben ist, was das für neue Feinde sind und wer zum Geier eigentlich dahinter steckt.

Massenhaft Doofköppe

Die KI der Gegner ist nicht überragend, die meisten Schurken ergeben sich willentlich in das Schicksal des harmlosen Prügelknaben. Immerhin schaffen es einige Feinde, Ihren Angriffen ab und zu auszuweichen. Solange Sie in Bewegung bleiben, verursachen die meisten feindlichen Nahkampfattacken nur ein paar Luftverwirbelungen. Gefährlicher sind Schützen, die mit Gewehren, Raketenwerfern und Co. deutlich häufiger treffen. Allerdings sind die Fernkämpfer mit dem Bewegungsdrang einer Schlaftablette ausgestattet, sodass sie bei flinken Nahkampfangriffen schnell zu Boden gehen.

Die fehlende Klasse der Widersacher kompensiert das Programm dadurch, dass es Ihren Helden teils schon unfaire Massen an Schurken entgegenschickt. Frei nach der alten Weisheit »Viele Jäger sind des Hasen Tod« wird es entsprechend brenzlig, wenn Sie von den Bösewichtern in die Enge getrieben werden. Dabei gibt sich **X-Men 3** noch nicht einmal die Mühe, die Gegner geschickt in den Levels zu verteilen. Oft gibt es mehrere Teleport-Punkte, an denen immer wieder neue Feinde auftauchen. Wenn kein Schurke mehr steht beziehungsweise Sie das Portal zerstört haben, geht es weiter zum nächsten dieser Punkte – und das abwechlungsarme Spiel beginnt erneut.



Mit **Iceman** löschen wir die Feuerherde bei einem Kraftwerksbrand – aufgrund schwammiger Steuerung ist das recht schwierig.



Eigentlich sollte **Lady Deathstrike** mausetot sein, doch als Bossgegner liefert sie unserem Wolverine einen etwas anspruchsvolleren Kampf.

Öde Prügeleien

Die Kämpfe werden nach wenigen Levels langweilig, da es nur wenige Kombos gibt und diese von Beginn an zur Verfügung stehen. Zwischen den Einsätzen verbessern Sie Ihre Mutanten zwar, doch beziehen sich die Upgrades auf passive Werte wie Lebensenergie oder Schadenswirkung. Abwechslung von den sich wiederholenden Prügeleien bieten gelegentliche, wenn auch mäßig inszenierte Bosskämpfe sowie Action-Adventure-Einlagen. Beispielsweise müssen Sie Schalter finden und drücken, um Maschinen an- beziehungsweise auszuschalten. Bei solchen Aktionen arbeiten Sie teilweise auch mit NPC-Helden zusammen. So deaktiviert Storm beispielsweise für Momente den Stromfluss von Generatoren, die Sie mit Wolverine in dieser Zeit (und von Gegnern bedrängt) zerstören müssen.

Auf dem Weg durch die Levels sammeln Sie Teile der so genannten Cerebro-Akten, mit denen Sie im Hauptmenü neue Heldenklamotten und Bonuslevels freischalten können. Diese Akten verstecken sich meist an schwer erreichbaren Stellen oder in zerstörbaren Gefäßen wie Kisten. Apropos: In den Umgebungen lösen sich viele Objekte in Einzelteile auf, wenn Sie darauf eindreschen. Toll anzusehen ist das zwar, aber einen spielerischen Nutzen hat das bis auf die erwähnten Verstecke für die Cerebro-Akten nicht.

Technische Rückmutation

Das Spiel inszeniert das Geschehen mit polygonarmen Umgebungen und groben Texturen. Auch Charaktere und Spezialeffekte machen im Vergleich zu anderen Actionspielen keine gute Figur, einzig die Animationen verdienen das Prädikat »sehenswert«. Aus Genretradition, Unvermögen oder einfach, um Spieler zu ärgern, gibt's stellenweise auch wieder die typischen Probleme mit den vom Spiel festgelegten, automatischen Kameraeinstellungen. Die wechseln im falschen Moment oder stehen in einem so doofen Winkel, dass die Übersicht flöten geht. Die Kamera lässt sich zwar geringfügig durch den Spieler bewegen, doch dient das lediglich zum Umschauen und hilft wenig.

Da Sie nicht speichern können, müssen Sie im Falle des Ablebens Ihres Helden die komplette Mission oder lange Passagen erneut absolvieren. Das nervt besonders dann, wenn Sie Aufträge mit Zeitlimit, etwa Bomben entschärfen, nur um Sekunden verfehlen. Diesbezüglich ist **X-Men 3** bereits auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade äußerst happig und fordert Spielern ein hohes Maß an Frustresistenz ab.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Actionspiele

Viel verschenkt

Den Fans der X-Men-Reihe kann ich aufgrund der Story und Hintergrundinformationen grundsätzlich zum Kauf raten. Allerdings müssen sie sich die Infohäppchen hart verdienen, denn dem Spielfortschritt stellen sich Langeweile, ein happiger Schwierigkeitsgrad, Probleme mit Kamera und Steuerung sowie fehlende Speichermöglichkeiten in den Weg – das nervt.

Wer solche Mängel als Lappalien empfindet und lieber einfach draufhaut statt Gegner mit anspruchsvollen Kombos zu bezwingen, kann einen Kauf erwägen. Ich kenne das X-Men-Universum zwar nur rudimentär, aber aus der Vorlage hätten die Entwickler mehr machen müssen. So bleibt der fade Beigeschmack der zusammengeschusterten Durchschnittsware mit Lizenz-Bonus für den schnellen Euro.

Meine Wertung **60**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Täglich grüßt das Murmeltier

Die Geschichte ist spannend und wird gut vermittelt. Für die zum Gähnen langweiligen Zwischensequenzen gibt's zwar Abzüge in der B-Note, für Fans der Kinofilme wie mich ist X-Men 3 aber trotzdem einen Kauf wert. Auch die abwechlungsreichen Einsätze sind super gelungen und ergeben zusammen mit den spannenden Kämpfen einen sehr runden Action-Mix. Inhaltlich zumindest.

Technisch liegt dafür einiges im Argen. Wie schon in so vielen Action-Adventures muss ich mich auch bei X-Men 3 wieder über verkorkste Kameraperspektiven aufregen. Und die Speicherpunkte sind alles andere als fair platziert. Manchmal mag ich es, mich durchbeißen zu müssen. Hier ist der Frustfaktor mitunter aber zu hoch. Sie sollten einiges an Action-Erfahrung mitbringen.

Meine Wertung **66**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Z-Axis
Hersteller: Activision

Webseite: www.activision.de
Hotline: 0900/122 51 55 (0,59 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 **12** 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: prügelfreudige X-Men-Fans

Alternative Vollpreis: Prince of Persia 6 (ca. 40 €, 01/2006: 86)

Alternative Budget: X-Men Legends 2 (ca. 15 €, 11/2005: 79)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,0 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	768 MB

PRO
- Originalcharaktere und -schauplätze
- actionreiche Kämpfe

KONTRA
- auf Dauer eintöniger Spielablauf
- teils Kameraprobleme
- kein Speichern möglich
- technisch veraltet

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 60
DAVID BERGMANN 66

63



Virtuelle Arcade: Das **Hauptmenü** sieht aus wie eine Spielhalle. Hier schauen wir uns die Automaten an oder verändern die Spieloptionen.



Pole Position: Der Ur-Vater der Rennspiele galt zu seiner Zeit als grafisch aufwändig und detailliert. Heute erregt die Optik eher Mitleid.



NAMCO MUSEUM

Früher war alles besser, meinen Sie? Dann ist das Namco Museum genau Ihr Ding. Das entführt Sie in die 80er-Jahre, in die Zeit von Pac Man, Donkey Kong und Space Invaders.

INSTALLATION

Namco Museum belegt bescheidene 85 MB auf Ihrer Festplatte und beansprucht 105 MB der Auslagerungsdatei. Spielstände gibt es aufgrund des Spielprinzips natürlich keine, lediglich Ihre Konfigurationen und Highscores werden automatisch gespeichert, belegen aber nur einige KB im Spielverzeichnis.

Kopierschutz: Safedisc, zum Starten muss daher die CD in Ihrem Laufwerk liegen.

Hach ja, die 80er-Jahre ... Man trug Karottenhosen und dazu Sakkos mit Schulterpolstern. Im Radio liefen die neusten Hits von Nena und Duran Duran, im Kino reiste Michael J. Fox **Zurück in die Zukunft**. Die Teenies kriegten das aber nur am Rande mit, denn sie verplemperten ihr Taschengeld an Videospielautomaten wie **Pac Man**, **Pole Position** oder **Defender**.

Kampf der Senioren

Nachdem schon Videospiel-Pionier Taito seine Archive geplündert und mit seinen **Taito Legends** zweimal Arcade-Oldies auf den PC gebracht hat, kommt diesen Monat mit dem **Namco Museum** die nächste Reise in die digitale Vergangenheit. Auf den ersten Blick hat der Neuzugang dabei keinen leichten Stand gegen die Konkurrenz: Namco stellt gerade mal 16 Automaten in seine virtuelle Spielhalle (von denen wir zwei erst freispielen müssen), in den **Taito Legends** gab's 27, in Teil zwei gar 39 Klassiker.

Weisst Du noch ...?

Bei der Präsentation macht das **Namco Museum** aber teilweise Boden gut. Das Hauptmenü sieht aus wie eine virtuelle Spielhalle. Wir stehen vor einem Kreis aus 16 Arcade-Automaten und tippen uns mit den Pfeiltasten von Spiel zu Spiel. Wie im echten Leben laufen dabei sämtliche Maschinen im so genannten Attract Mode, einer Art Demo-Modus, der Spieler auf die Automaten aufmerksam machen und zum Geldeinwurf bringen soll. Das lässt die virtuelle Spielhalle sehr real und glaubhaft erscheinen. Den Vogel schießt allerdings die akustische Untermalung ab. Im Hauptmenü laufen nämlich ständig 80er-Klassiker wie **Come on Eileen**, **Working for the Weekend** oder **Talking in your Sleep** – da werden Erinnerungen wach. Allerdings hat das Spiel nicht mehr als fünf solcher Songs (im WMA-Format) auf Lager, und eigene Dateien, die wir ins Liederverzeichnis kopieren, werden schlicht nicht wiedergegeben.



Pac Man: Der Automat, der Anfang der 80er-Jahre stellvertretend für den Videospiel-Boom stand. Macht auch heute noch Spaß.



Dig Dug: Der Gärtner gräbt den Garten um, pumpt Monster auf oder zerquetscht sie unter Steinen. Klassiker mit genialem Spielprinzip.



Rolling Thunder: Als Superagent im roten Rolli legen wir uns mit Horden von Kapuzenträgern an. Unser Ziel: eine schöne Frau retten.



Galaga: ein Meilenstein. Richtungsweisend: Wir können unser Schiff klauen lassen, es wieder befreien und so unsere Feuerkraft verdoppeln.

Insert Coin!

Sobald wir einen der Klassiker starten, haben wir vom schicken Hauptmenü eh nichts mehr. Bevor wir uns jedoch ins nostalgische Treiben stürzen, können wir für jedes Spiel einige Grundeinstellungen vornehmen. Hier legen wir fest, ob und bei welcher Punktzahl wir Freileben bekommen, auf welchem Schwierigkeitsgrad wir spielen wollen und dürfen natürlich auch die Tastatursteuerung ändern. Weitere Informationen zu den einzelnen Titeln, wie Interviews mit Entwicklern oder Konzeptzeichnungen, finden sich im **Namco Museum** übrigens nicht.

Einfach, aber nicht einfach

Änderungen an der Steuerung sind angesichts des Alters der Spiele (das jüngste ist von 1987, das älteste von 1979) aber fast schon überflüssig. **Pac Man** etwa lenken wir einfach mit den Pfeiltasten, Feuerknöpfe braucht der kleine gelbe Vielfraß keine. Aber selbst die »jüngeren« Titel wie **Rolling Thunder** (witziger Plattform-Shooter à la **Elevator Action**) oder der Vertikal-Scroller **Dragon Spirit** kommen mit gerade mal vier Richtungs- und zwei Zusatztasten aus.

So einfach ist Spielen damals eben gewesen – zumindest, was die Steuerung angeht. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich auch nach heutigen Maßstäben äußerst knackig. Wer etwa die beiden Bonus-Automaten **Pacmania** und **Galaga '88** freispielen will, muss in drei anderen Spielen bestimmte Highscores erreichen. 15.000 Punkte in **Pac Man**? Klingt nicht schwer, ist es aber.

Immerhin können wir in den meisten Spielen cheaten. So lässt sich etwa in den Optionen zu **Rolling Thunder** unser Held auf unverwundbar stellen.

Sascha Gliss



Galaga '88: Eines der jüngsten Spiele in der Kollektion, eine verbesserte Version des Klassikers. Spielt sich aber ähnlich wie Galaga.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Zeitreise in meine Jugend

Im Hauptmenü ertönt »Come on Eileen«, ich blättere von einem klassischen Automaten zum nächsten: Nostalgie pur! Mit Meilensteinen wie Pac Man oder Dig Dug geben die Namco-Mannen einen umfassenden Rückblick auf die glorreiche Zeit der Videospiele, allerdings sind nicht alle Titel der Kollektion hochklassig.

Wirklich vermisst habe ich Hintergrundinfos zu den Spielen. Die Konkurrenz von Taito liefert solche Goodys in den beiden Taito Legends schließlich auch mit.

Meine Wertung 70



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Alte Liebe ist rostfrei

Dig Dug ist dabei, und schon hat diese Sammlung mein Herz erobert. Ich mag gar nicht wissen, wieviele Pfandflaschen ich damals gesammet habe, um die Münzen dann am Campingplatz-Automaten gleich wieder auf den Kopf zu hauen. Oder Galaga ... das war auch markig teuer!

Klar, ganze Abende verbringe ich mit den Klassikern nicht mehr. Aber Zwischendurch ein paar Runden Pole Position? Da bin ich dabei. Entscheidend ist schließlich der Spaß, nicht die Optik!

Meine Wertung 74



Genre: Action
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Digital Eclipse
Hersteller: Namco/Electronic Arts

Ideal für: Nostalgiker

Alternativen Budget

Taito Legends 2	(ca. 20 €, 05/2006: 69)
Taito Legends	(ca. 20 €, 03/2006: 73)

Webseite	www.namco.com/games/
Hotline	0900/130 25 30 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	pro Spiel einstellbar; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße		85 MB
Auflösung 640x480 Grafikkarte TNT 2	CPU 400 MHz	RAM 128 MB
Auflösung 640x480 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,2 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 640x480 Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz	RAM 512 MB

PRO
- cooles Menü mit 80er-Jahre Musik
- enthält echte Videospiel-Meilensteine
- Nostalgie pur

KONTRA
- nur 16 Spiele
- enthält einige Nieten
- keine Hintergrundinfos zu den Spielen

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	4

SASCHA GLISS	70	Durchschnitts-Wertung der Tester
MARTIN DEPPE	74	72



Winzig: Der geviertelte Bildschirm im **Mehrspielermodus** fordert Rennfahrer mit guter Sehkraft. Einen Netzwerkmodus gibt es nicht.



Boing! Mit aktiviertem **Energieschild** prallen die Gegner ab, wenn sie einen Hammelsprung versuchen. Der Schild hält nur einige Sekunden.

CHAMPIONSHEEP RALLY

Auf die Plätze, fertig, Määäääh! Statt mit röhrenden Benzinschleudern rasen wir in Championsheep Rally als sprunggewaltiges und streitbares Super-Schaf über die Piste.

INSTALLATION

Championsheep Rally braucht 301 MB für die Installation und 130 MB für die Windows-Auslagerungsdatei. Freies Speichern gibt's nicht, stattdessen merkt sich das Spiel automatisch Ihren Fortschritt in der Datei »savegame.sav« (1 KB), die im Verzeichnis \Savegame liegt.

Kopierschutz: Tages 5.5, zum Starten muss daher die Spiel-CD im Laufwerk liegen.

Ein Rennspiel ohne Autos – ja, gar ohne Verbrennungsmotoren? Wie bitte soll denn das funktionieren? Es funktioniert, wenigstens dann, wenn das Spiel **Championsheep Rally** heißt. Als ambitioniertes (und wahnsinnig knuddeliges) Rennschaf jagen wir durch idyllische Landschaften. Gerade die letzten der acht Kurse sind dabei ziemlich flexibel, denn sie bieten oft eine oder mehrere Abkürzungen. Die sind zwar meist recht schwierig zu nehmen oder bergen kleine Fallen wie die lückenhafte Hängebrücke der Bergstrecke. Dafür bringen sie uns aber locker in Führung, denn die KI-Gegner nehmen praktisch immer den längeren Weg.

Rüde Raser

Abkürzungen und eine saubere »Fahrweise« sind aber nur die halbe Miete, wenn wir die Rennen gewinnen wollen. Die süßen Wolllieferanten kennen nämlich offensichtlich Spaß-Rennspiele wie **Super Mario Kart** und gehen folgerichtig bewaffnet ins Rennen und ziemlich rüde mit ihren Gegnern um. Neben goldenen Münzen (schalten Bonusgegenstände frei) liegen überall auf den Strecken leuchtende Glocken herum. Wenn wir die aufsammeln, erhält unser Schaf Einweg-»Tuningteile« wie einen mächtigen Turbo-Booster, eine zielsuchende Hühnerkanone oder einen Energieschild.

Unfaire Renntaktik

Diese Bonusgegenstände sind beinahe so wichtig wie eine gute Rundenzeit, denn mit der richtigen Kampfstrategie kann sich auch das letzte Schaf im Feld binnen Sekunden auf Platz eins wieder finden – und umgekehrt. Als Standardwaffe verfügen nämlich alle Schafe über einen mächtigen Hammelsprung. Sobald wir nah genug an einen Gegner herankommen, wird der mit einem rot blinkenden Zielkreuz markiert. Wenn wir dann hüp-



Eingebaute Hindernisse: Auf allen Strecken rasen Viecher wie dieser **Stier** umher, die uns rammen und aus der Bahn werfen wollen.



Die **Hammelsprünge** mischen das Feld durch. Nur wer genügend Abstand zum Hintermann hat, kann sich aufs Rennen konzentrieren.



Abgrund voraus: Die Strecken werden immer tückischer und verwinkelter. Wer dann die Kurve nicht kriegt, stürzt ins sichere Verderben.



Die Introsequenz startet den **Meisterschaftsmodus**. Allerdings wird die Story zwischen den Rennen nicht mit weiteren Videos fortgesetzt.

fen, springt unser Schaf automatisch nach vorne und dem Gegner auf die Rübe. Er wird gebremst, und wir erhalten einen Geschwindigkeitsbonus. Das funktioniert allerdings auch umgekehrt und kann für frustrierende Momente sorgen, wenn ein Gegner nach dem anderen den Schädel unseres armen Schäfchens als Sprungbrett nutzt.



Trotz des knuffigen Szenarios verfügen die Sausschafe über so etwas wie eine Rennphysik. Einige beschleunigen in Null-Komma-Nix, andere haben eine besonders stabile Kurvenlage und Bodenhaftung, wieder andere ziehen mit Höchstgeschwindigkeit sämtlichen Konkurrenten davon. Je mehr Rennen wir gewinnen, desto mehr Bonusschafe schalten wir frei – und die sind natürlich besser als die Standardviecher.

Zu wenig Abwechslung

Grundsätzlich laufen alle Rennen in zwei Modi: normales Rennen oder böser Wolf. In dieser Spielart wird nach jeder Runde das letzte Schaf des Feldes vom Wolf gefressen. Da wir jedoch auch in den normalen Rennen immer gewinnen müssen, um weiter zu kommen, ähneln sich beide Modi stark. Apropos ähneln: Der Meisterschaftsmodus (inklusive Punktetabelle) und der normale Rennmodus (siegen, um weiter zu kommen) gleichen sich ebenfalls wie ein Wollknäuel dem anderen. In beiden rasen wir nämlich in gleicher Reihenfolge über dieselben Strecken. Das Spiel hat insgesamt nur acht Kurse, und die kommen auch im Mehrspielermodus zum Einsatz. Der läuft allerdings nicht übers Netzwerk oder Internet, sondern ausschließlich an einem Rechner auf geteiltem Bildschirm.

Sascha Gliss



Gaaaas! Der **Turbo-Booster** beschleunigt unser Schaf auf ungeahnte Geschwindigkeit. Bei engen Strecken ist das nicht ganz ungefährlich.



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Ich will määäähr!

Championsheep Rally macht richtig Laune, hat aber ein großes Problem: Es ist schlicht zu kurz. Mit gerade mal acht Strecken und zweieinhalb Spielmodi (die aber praktisch identisch sind) ist der Rennspaß nach spätestens ein, zwei Stunden vorbei.

Das wäre nicht so schlimm, wenn es einen Online-Mehrspielermodus gäbe. Die Rennen am geteilten Bildschirm sind zwar amüsant, aber wer hat schon auf Abruf drei Freunde griffbereit, die sich mit vor den PC setzen?

Meine Wertung 70



SARA STEHLIN
Expertin für Rennspiele

Hier wird scha(r)f geschossen!

Meine anfänglich überschwängliche Begeisterung für dieses totaaaal knuffige Rennspiel wurde leider mit zunehmender Spieldauer etwas gedämpft. Sich ständig wiederholende Strecken und keine abwechslungsreichen Spielmodi konnten meine große Freude nicht bis zum Ende erhalten ...

... dennoch macht das Rumflitzen mit den Schafen Wolfgang und Co. und ihren witzigen Waffen in den knallbunten Levels auf jeden Fall für ein, zwei Stündchen sehr viel Spaß! Mehr davon, bitte!

Meine Wertung 69



Genre: Action-Rennspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Black Sheep Studio
Hersteller: Frogster

Webseite: www.championsheep.de
Hotline: 0900/182 48 70 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton | Sprache Spiel/Handbuch: DE / –

USK-Alterseinstufung: 0 **6** 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: tierliebe Rennspiel-Fans

Alternative Vollpreis
GTI Racing (ca. 35 €, 05/2006: 71)

Alternative Budget
Trackmania Sunrise (ca. 10 €, 05/2005: 80)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 301 MB

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,2 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz, RAM 1,0 GB

PRO
- originelles Szenario
- putzige Grafik
- unkomplizierte Steuerung

KONTRA
- viel zu kurz
- Spielmodi zu ähnlich
- unfaire Kopfsprünge

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	5

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS 70
SARA STEHLIN 69

70



Das **Interface**: Bei 1 befindet sich die Minikarte, über 2 wählen wir den Helden aus. 3 zeigt die Rohstoffe, bei 4 wählen wir die Aktionen für die Einheit. Button 5 bringt uns zu unseren Beratern.



Viele Missionen beginnen mit dem Aufbau von **Basis** und schlagkräftiger Armee.



Die **Archimedes-Klaue** der Perser zerstört unseren Turm. Bogenschützen sind gefragt.





RISE & FALL



Griechenland und Ägypten, Strategie und Action: In Rise & Fall treffen sich Welten. Trotz Entwickler-Wirrwarr und Verspätung funktioniert die gewagte Mixtur blendend.

Sobald der ursprüngliche Entwickler eines Spiels das Handtuch wirft, ist das normalerweise ein schlechtes Zeichen. Besonders dann, wenn er Rick Goodman heißt und mit **Age of Empires** und **Empire Earth** für zwei absolute Echtzeit-Strategieklassiker verantwortlich ist. Wo genau dem Meister der Schuh gedrückt hat, weiß niemand so richtig. Ist uns aber auch egal, denn: **Rise & Fall** wurde trotz seines Abgangs doch noch fertig. Und das Ergebnis kann sich trotz des Ärgers wirklich sehen lassen.

Falafel oder Gyros Pita?

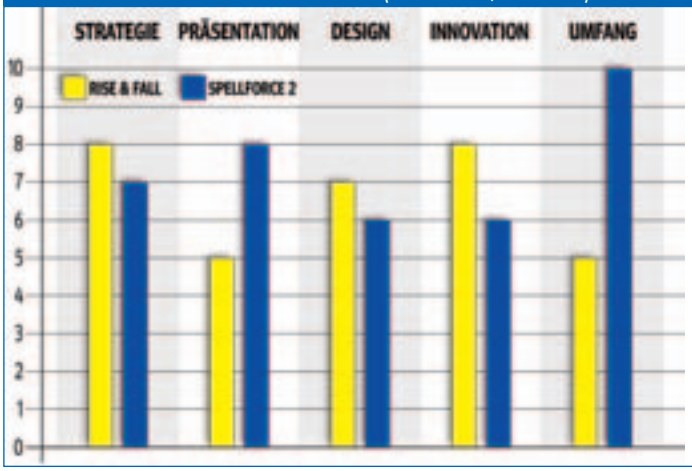
In zwei Storykampagnen (gesamte Spielzeit rund zwölf Stunden) lädt uns **Rise & Fall** auf Trips nach Ägypten und Griechenland ein, zu Zeiten von Nilkönigin Kleopatra und Alexander der Große. Interessanterweise verzichten die Entwickler weitgehend darauf, die Helden des Altertums allzu sehr in den Himmel zu loben. Insbesondere Alexander kommt als rücksichtsloser Eroberertyp nicht gerade sympathisch daher. Das fördert zwar die historische Authentizität, erschwert aber gleichzeitig die Identi-

INSTALLATION

Rise & Fall belegt 2,4 GByte auf der Festplatte. Spielstände werden im Unterverzeichnis Data\Saved Games abgelegt und sind zwischen 5 und 10 MByte groß. Sie können das Spiel bei aktiver Internetverbindung über den »Update«-Knopf im Optionsmenü auf dem neusten Stand halten.

Kopierschutz:
Als Kopierschutz kommt Starforce zum Einsatz. Zum Starten müssen Sie daher die DVD einlegen.

DIREKTVERGLEICH: RISE & FALL (STRATEGIE/ACTION) VS. SPELLFORCE 2 (STRATEGIE/ROLLENSPIEL)



Strategie: Spellforce 2 ist mit zu vielen Gebäuden und Einheiten überladen. Rise & Fall ist ebenfalls komplex, aber eingängiger.

Präsentation: Obwohl Rise & Fall keineswegs hässlich ist, hat Spellforce 2 die wesentlich bessere (und hübschere) Technik.

Design: Rise & Fall bietet viel Abwechslung, aber mäßige Action-Missionen. Spellforce 2 enthält ebenfalls einige langweilige Ausreißer nach unten.

Innovation: Der Genremix in Spellforce 2 funktioniert zwar gut, wirklich neu ist das Konzept aber nicht – siehe Spellforce 1. Doch Rise & Fall betritt echtes Neuland.

Umfang: Die Kampagnen in Rise & Fall sind zu schnell vorbei. Spellforce 2 ist dank unzähliger Aufträge schlicht riesig.

DIE JAGD NACH DEM HERCULES-BOGEN: **SO SPIELT SICH EINE STRATEGIE-MISSION**



Zwischen uns und dem Bogen liegen drei befestigte Wälle. Erst sammeln wir **Ressourcen** und bauen in Ruhe Basis und Armee.



Wir entdecken einen Nebeneingang. Unsere Vorhut erklimmt die **Mauer** mithilfe von Leiterträgern, während die Ramme das Tor zerstört.



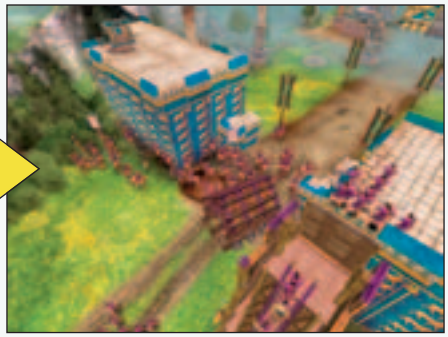
Der **Gegenangriff** kann von uns problemlos zurückgeschlagen werden. Die neu gewonnenen Ruhmpunkte investieren wir in Upgrades.



Alexander hat inzwischen genug Ausdauer gesammelt: Im **Action-Modus** räumen wir unter den Verteidigern des zweiten Walls auf.



Die Schlacht hat viele Verluste gefordert, wir benötigen neue Truppen. Gut, dass wir eine **Goldmine** der Makedonier gefunden haben.



Mit einer frischen Armee greifen wir den **Tempel** an. Nachdem das letzte Tor fällt, stürzen wir uns mit Alexander in die finale Schlacht.

fikation mit dem Feldzug des Helden. Mitunter holprige Videosequenzen in Spielgrafik führen die mäßig aufregende Story zwischen den Missionen fort.

Außerdem gibt es Einzelszenarios und Scharmützel, in denen wir auch die Geschicke der Römer und Perser (mit eigenen Helden, etwa Cäsar) in die Hand nehmen können. Sehr lobenswert: Ein sehr gutes Tutorial (ein wenig versteckt unter dem Punkt »Anleitung«) führt uns durch eine kurze Römer-Kampagne und macht uns mit der leicht zu lernenden Spielmechanik vertraut.

Strategie ...

Auf den ersten Blick unterscheidet sich **Rise & Fall** nicht von hinlänglich bekannten Strategiespielen wie **Age of Empires** oder **Schlacht um Mittelerde**. Das heißt, dass wir meist von oben aufs Geschehen blicken. Die Einheiten unserer Armee dirigieren wir per Maus durchs Gelände: Ein Klick mit der linken Taste markiert das gewünschte Truppenmitglied, ein Rechtsklick schickt sie an den von uns gewählten Zielort. Arbeiter bauen Basen und Gebäude wie Kornkammern, Kasernen, Mauern und Akademien.

Die Karte dürfen wir in alle Richtungen frei drehen. Und per Mausrad direkt ganz nah an die Einheiten heranzoomen.

... und Action

Es gibt in **Rise & Fall** nicht nur gewöhnliches Soldaten-Fußvolk. Sondern auch besonders starke Helden wie eben Alexander oder Kleopatra. Unter bestimmten Voraussetzungen (dazu später mehr) übernehmen wir direkt die Kontrolle eines der Superrecken.

Die Ansicht wechselt dann augenblicklich aus der Draufsicht in die Verfolgerperspektive. Wie Lara Croft in **Tomb Raider** steuern wir den Charakter nun per WASD-Steuerung und Maus. Mit einem Linksklick schwingt er die Klinge oder feuert Pfeile ab, je nachdem, ob wir eine Nahkampf- oder Distanzwaffe angelegt haben. Per Rechtsklick lösen wir einen Spezialangriff aus. Der kostet zwar Zeit, verursacht dafür aber gewaltigen Schaden und fetzt gleich mehrere Gegner auf einmal aus den Sandalen. Zudem haben wir Heilfähigkeiten in Reserve und dürfen zumindest den in unmittelbarer Nähe stehenden Mitstreitern per Tastendruck Befehle geben.

Ein Held mit Grenzen

Es ist aber keineswegs so, dass wir mit Kleopatra oder Alexander einfach die komplette Karte säubern und den Strategieteil umgehen könnten. Die schier übermächtigen Recken brauchen nämlich genügend Ausdauer (mindestens 20 Prozent ihres Ausdauerbalkens), bevor wir in deren Haut schlüpfen dürfen. Und die verrinnt stetig, sobald wir uns erst mal im Action-Modus befinden.

In beiden Kampagnen finden Alexander und Kleopatra auf der Karte verstreute Gefäße mit Ausdauernachschub. Oft liegt das isotonische Kraftgebräu in der Nähe von stark befestigten Feindstellungen. Im freien Spiel hingegen wächst die Ausdauer langsam an. Des weiteren muss der entsprechende Held mindestens Stufe 2 erreichen. Ganz recht: **Rise & Fall** kombiniert nicht nur Action und Strategie miteinander, sondern enthält auch eine – zugegeben winzige – Prise Rollenspiel.

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch

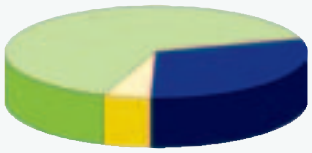
Spielerzahl
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8

Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit: Nur zwei Siegbedingungen sind im Mehrspieler-Modus einstellbar: bis zum bitteren Ende kämpfen, oder die meisten Außenposten erobern. Dafür gibt's 24 abwechslungsreiche Karten. Wichtig für den Sieg ist der häufige Einsatz des Helden.

Wertung 6

Spielelemente



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

Rise & Fall ist im Kern ein Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings werden die Missionen oft durch Action-Sequenzen unterbrochen. Es gibt auch reine Action-Levels. Da wir unseren Helden über fünf Stufen verbessern können, ist eine Prise Rollenspiel dabei.



In den beiden Feldzügen schicken die Gegner von Zeit zu Zeit eigene **Helden** ins Gefecht. Der Champion flieht gerade vor unseren Soldaten.



Technisch spielt Rise & Fall zwar nicht in der allerersten Liga. Bei hohen Grafikeinstellungen sehen die **Massenschlachten** aber sehr schick aus.

Einzige Ausnahme von der Regel: In beiden Kampagnen sind reine Action-Missionen integriert. Beispielsweise muss Alexander sich als Gladiator verdingen, oder Kleopatra von einem Schiff aus per Pfeil und Bogen Wachen eines Tempels ausschalten.

Ruhm und Ehre

Es gibt drei Ressourcen in **Rise & Fall**: Gold (wird in Minen abgebaut), Holz (Arbeiter fällen Bäume) und Ruhm. Letzterer ist ein sehr wichtiger »Rohstoff«, da er Upgrades bestehender Einheiten ermöglicht und insbesondere die Helden aufwertet.

Die Wege, um an Ruhm zu gelangen, sind mannigfaltig: Zum einen bekommen wir ein paar Pünktchen geschenkt, wenn wir unerforschtes Gebiet erkunden. Zum anderen spendieren bestimmte Gebäude wie Statuen oder Akademien Ruhmpunkte. Am schnellsten gibt's den kostbaren Nimbus natürlich dann, wenn wir in die Schlacht ziehen. Jeder getötete Feind und jeder eroberte Außenposten mehrt unseren Einfluss und lässt das Punktekonto in die Höhe schnellen.

Gut beraten

Den frisch gewonnenen Ruhm investieren wir alsbald in den Ausbau unseres Helden – und in Berater. Das Beratersystem ist sehr komplex, da jede Zivilisation über ihren eigenen Mentorenpool verfügt. Jede gewonnene Heldenstufe schaltet neue Ratgeber frei. Während der Waffenschmied die Kampfkraft von unseren Speerwerfern um ein paar Prozentpunkte steigert, erhöht der Pirat die Geschwindigkeit unserer Marine. Der Chirurg wiederum lehrt unseren Soldaten die Selbstheilung. Da Berater einen ganzen Batzen an Ruhmpunkten kosten, überlegen wir genau, welche wir in Lohn und Brot stellen. Auf Karten ohne Wasser macht der Pirat soviel Sinn wie ein Ball mit Ecken.

Schwimmende Kasernen

Apropos Pirat: Die Seegefechte in **Rise & Fall** sind sehr spannend und zeichnen sich durch viele taktische Möglichkeiten aus. Galeeren sind gleichzeitig schwimmende Kasernen, auf der wir den Bau neuer Einheiten in Auftrag geben dürfen. Mithilfe einer Einheit namens Trommler können wir feindliche Galeeren im 90-Grad-Winkel rammen und so in zwei Stücke spalten. Die Soldaten gehen übrigens nicht einfach unter, sondern paddeln eine Zeitlang im Wasser. Wenn wir sie zur Küste beordern, können wir sie sogar retten.

Ebenfalls möglich: das Entern feindlicher Schiffe. Sofern ein Held an Bord weilt, ist das der optimale Zeitpunkt, um in den Action-Modus zu springen und Seesoldaten zu jagen. 30 Sekunden später gehört der Kahn uns, inklusive der zivilen Ruderer.

TECHNIK-CHECK

RAM 256 | 512 | 1.024 | 1.536 | 2.048 Installationsgröße 2,4 GB

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT 1/2 Voodoo 3/4 Ati Rage 128 Geforce 1 Radeon 7000 Geforce 2 MX Geforce 4 MX Radeon 7500 Radeon 9000	technisch nicht möglich				
Geforce 3/4, Geforce 5200-5700 Radeon 8500 Radeon 9500 Radeon 9200-9600 Radeon X300/X600	technisch nicht möglich	800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details
		800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 min. Details	
Geforce 5800/5900 Geforce 6200 Geforce 6600 Radeon 9700 Radeon 9800 Radeon X700		800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	
		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 max. Details	1.024x768x32 max. Details	
Geforce 6800 Geforce 7800 Radeon X800 Radeon X850 Radeon X1800		1.024x768x32 max. Details	1.280x1.024x32	1.280x1.024x32 6x AA	
		1.280x1.024x32 mittlere Details	max. Details	max. Details	
		min. Details			

- Rise & Fall profitiert von viel Arbeitsspeicher. Mindestens 1,5 GB sollten es im Idealfall sein, sonst werden Ladezeiten zur Geduldsprobe. Wenn weniger in Ihrem Rechner steckt, schließen Sie vor dem Start alle laufenden Programme.
- Falls das Spiel ruckeln sollte, reduzieren Sie zunächst die Auflösung und schalten Sie die dann die dynamischen Schatten ab.
- Ein Verringern der Sichtweite sorgt zwar ebenfalls für eine erhöhte Leistung, allerdings erspähen Sie feindliche Einheiten dann auch später.
- Weitere Möglichkeiten zur Leistungsgewinnung ohne große optische Verluste: Deaktivieren Sie weiche Schatten und Post-Effekte. Dann glänzen die historischen Rüstungen zwar nicht mehr so schön, das Spiel läuft aber bedeutend flotter.

RISE & FALL: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auch als ehrwürdiger Stratege ab und an draufhauen wollen

... falls Sie Fan von historischen Figuren wie Kleopatra und Alexander der Große sind

... wenn Sie ausufernde Seeschlachten mögen

... sofern Fadenkreuz und Waffenwechsel für Sie keine böhmischen Dörfer sind

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ein gutes Action- oder Echtzeit-Strategiespiel mögen – aber nicht gepaart

... falls Sie Wert auf eine spannend erzählte Geschichte und sympathische Figuren legen

... wenn Sie Strategie-Profi sind und neue Herausforderungen suchen

... wenn Sie viele Wochen mit Rise & Fall verbringen wollen





Kleopatra räumt mit einem einzigen Streich ganze Feindreihen aus dem Weg. Sie kommt daher nur zeitlich begrenzt zum Einsatz.



Eine der wenigen spannenden Action-Missionen: **Alexander** muss sich in einer Arena gegen unzählige Gegner zur Wehr setzen.

Was ist es denn nun?

Trotz des hohen Action-Anteils ist **Rise & Fall** ein klassisches und recht komplexes Echtzeit-Strategiespiel. Beispiel: Bogenschützen sind gut gegen Speerwerfer, werden aber von berittenen Einheiten in Nullkommanichts vernichtet. Das Beratersystem sowie Spezialwaffen wie die Archimedes-Klaue, die Belagerungswaffen und Schiffe im Handumdrehen zerstört, bieten auch alten Strategiehasen viel Spaß. Der Action-Modus eine Art Trumpfkarte, um den Ausgang der Schlacht noch herumzureißen. Nur die reinen Action-Missionen fallen gegenüber den strategischen deutlich ab: Die wenigen Kampfmöglichkeiten werden schnell langweilig.

Grundsätzlich kommen Einsteiger gut mit **Rise & Fall** zurecht: Der oft niedrige Schwierigkeitsgrad und die wenig raffiniert agierende Gegner-KI erlauben schon bald ruhmreiche Siege.

Simon Fistrich

Im Wettbewerb

Spellforce 2	91
Schlacht um Mittelerde 2	90
Age of Empires 3	87
Age of Mythology	83
Rise & Fall	**82**

Im Vergleich zum Genre-Zwitter Spellforce 2 zieht Rise & Fall den Kürzeren. Auch mit Electronic Arts' Edel-Strategiespiel Schlacht um Mittelerde 2 kann es besonders im Bereich Atmosphäre nicht mithalten. Trotzdem ist es nur wenig schwächer als Age of Empires 3. Budget-Freunde mit einem Faible fürs alte Griechenland und Ägypten sollten das (technisch veraltete) Age of Mythology antesten.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Mittendrin statt dabei

Die Action-Einlagen fügen sich nicht ganz so reibungslos ins Echtzeit-Korsett wie etwa bei Spellforce 2 die Rollenspiel-Anteile.

Beim Perspektivwechsel verliere ich zudem gelegentlich die Orientierung. Dafür darf ich die bombastischen Belagerungsschlachten mit den Augen meines Feldherrn verfolgen. Und der spielerische Nutzen ist enorm: Ich habe so manche Mehrspielerpartie allein mit Alexander entschieden. Die reinen Action-Einsätze der Solo-Kampagne gefallen mir weniger.

Meine Wertung **83**



KLEOPATRA
Expertin für hübsche Nasen

Hilfe, ich bin ein Mann!

Ich bin ja für meinen ruhiges Wesen und meine Geduld bekannt. Wenn meine Soldaten aber die Grafikdesigner von Rise & Fall in die Finger bekommen, setze ich die königlichen Krokodile ein paar Tage auf Diät, bevor ich sie ihnen zum Fraß vorwerfe – damit es denen besonders gut schmeckt.

Klar, als Herrscherin von Ägypten brauche ich Ecken und Kanten. Und meine berühmte Nase ist ihnen ja auch gut gelungen. Dass ich aber von hinten wie ein männlicher, zu mager geratener Bodybuilder aussehe ... was soll denn da der Cäsar denken?



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

Mehr Action!

Rise & Fall bietet abgesehen von den wirklich gelungenen Seeschlachten grundsolide, aber innovationslose Strategiekost. Das reißt mich nicht vom Hocker, da habe ich schon Besseres gespielt.

Die Action-Einlagen gefallen mir dagegen richtig gut, davon hätte mir noch mehr gewünscht: Mit richtigen Kombos und genauerer Steuerung wäre gar ein Prügler im Stile von Dynasty Warriors 4 mit interessanten Szenarios drin gewesen – dazu fehlte den Entwickler aber wohl der Mut.

Meine Wertung **78**



SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Leckerer Strategie-Cocktail

Rise & Fall fängt im Buch der absoluten Strategie-Überflieger keine neue Seite an, ist in weiten Teilen aber wirklich gut geworden. Meine anfängliche Befürchtung, dass der Action-Teil aufgesetzt wirken und nur als Entschuldigung für einen abgeschwächten Strategiepart dienen würde, hat sich bereits nach wenigen Missionen zerschlagen.

Er ist nämlich das Sahnehäubchen auf einem Echtzeit-Strategiespiel, das einfach vieles richtig macht: abwechslungsreiche, gut ausbalancierte Einheiten, Upgrade-System, intelligente Formationen und solide Technik. Allerdings ist nicht alles perfekt: Die reinen Action-Missionen bestehen aus wildem Geklicke, die Steuerung der Figur ist schwammig. Für ein Plus bei den Strategiemissionen reicht das aus, für sich alleine gesehen ist es zu schwach.

Meine Wertung **84**



Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Midway
Hersteller	Midway
Webseite	www.riseandfallgame.de
Hotline	0900/150 55 17 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

Ideal für
Strategen mit Action-Schlagseite

Alternative Vollpreis
Age of Empires 3 (ca. 40 €, 11/2005: 87)

Alternative Budget
Age of Myth. Gold (ca. 30 €, 12/2004: 83)

PRO

- innovatives Spielkonzept
- gutes Tutorial und leichter Zugang
- durchdachte neue Schiffsfunktionen
- abwechslungsreiche Missionen
- starke Heldeneinheiten
- spektakuläre Spezialwaffen
- guter Soundtrack

KONTRA

- Action-Teil für sich gesehen schwach
- unsympathische Protagonisten, mäßige Story
- misslungene Zwischensequenzen
- in der Heldenansicht nur Kontrolle über Einheiten in unmittelbarer Nähe
- unflexibler Mehrspielermodus

Durchschnitts-Wertung der Tester

SIMON FISTRICH	84
RÜDIGER STEIDLE	83
GEORG VALTIN	78

82



Die Aussicht genießen: Hier sehen Sie unser eigenes Rom. Die weißen **Punkte** auf der Karte zeigen an, wo sich unsere Siedlungen befinden. Die hübschen Gebäude sind detailliert gestaltet.



In Rom treiben sich nicht nur Barbaren rum: **Zigeuner** heilen kostenlos Kranke.



Altäre werten unsere Gebäude auf – dadurch werden die Bewohner anspruchsvoller.









DIE RÖMER

INSTALLATION

Die Römer braucht nur 1,0 GB Festplattenspeicher. Die Größe der Spielstände variiert: Sie sind zwischen 10 und 40 MByte groß; zu finden in: Dokumente und Einstellungen/Benutzername/Anwendungsdaten/Die Römer.

Kopierschutz: »Tages«, zum Start des Programms wird die CD benötigt.

Die friedlichen Römer sind die Alternative für Aufbaufans, denen die Siedler zu aggressiv sind. Und sie locken mit leichtem Einstieg und toller Grafik auch Siedel-Muffel nach Rom.

Bauer Octavio Flavius ist eigentlich ganz zufrieden: Er hat genug Essen und Wasser, und das Strohdach seiner Hütte über dem Kopf. Mehr braucht er nicht. Sein tägliches Brot verdient er auf der Schweinefarm, seine Gebete verrichtet er an dem kleinen Altar an der Hauptstraße. Doch nach einiger Zeit wird ihm so anders zumute: Plötzlich will er sich nicht mehr mit den Schweinen im Dreck suhlen, nein, er will Bäder und eine philosophische Akademie! Und seinen neuen Job sucht er sich im Tempel, der neuerdings eine Straße weiter steht. Mit seiner Familie bewohnt er jetzt eine stattliche Villa aus Stein. Und er ist verdammt unzufrieden! Wo sind die Bäder? Mehr Wein! Schon nach kurzer Zeit ist er so sauer, dass er sich mit anderen Leidtragenden zusammenrottet und Marktplatz sowie Schneiderladen abfackelt. Das soll dem Statthalter eine Lehre sein!

Sprechen Sie Römisch?

Als Herrscher über eine Stadt hat man nie seine Ruhe, immer wieder sorgen Brände und Aufstände für Spannung im Baumeisteralltag. Weil wir als Statthalter nicht hinterherkommen, den Bürgern ihre Wünsche zu erfüllen. Das ist schließlich unser

SO SPIELT SICH DIE RÖMER



Allein und verlassen steht unser **Statthaltersitz** in der Wüste. Gut, dass wir Sklaven dabei haben, die machen sich für uns die Hände schmutzig.



Eine **Holzfällerhütte** braucht das Reich – denn sonst können wir keine Wohnhäuser und Farmen bauen, für die wir Bauholz brauchen.



Die ersten **Farmen** stehen, doch unsere Bürger, die in die Hütten eingezogen sind, wollen unbedingt Altäre, um den Göttern zu huldigen.



1 Das eigentliche **Hauptmenü**, über das wir alle wichtigen Statistiken finden. Der Daumen zeigt an, ob der Kaiser unsere Vorhaben billigt.

2 Passiert etwas Außergewöhnliches, wird uns das mit solchen **Symbolen** angezeigt. Wenn wir draufklicken, reisen wir zum Ort des Geschehens.

3 Das **Baumenü** ist in Kategorien unterteilt, in denen wir die Gebäude finden. Ein Klick mit der rechten Maustaste genügt und das Menü poppt auf.

4 Die **Siedlungsstatistik** zeigt uns an, von welcher Art von Gebäuden wir wie viele besitzen. Für jede Gebäudeart gibt es einen eigenen Reiter.

5 In der **Wirtschaftsübersicht** erfahren wir, wie viele Lebensmittel, Baustoffe und Handelsgüter uns zur Verfügung stehen, und ob die Produktion ausreicht.

Hauptjob in dem Aufbauspiel **Die Römer**. Klasse Idee von Entwickler Haemimont ist die Übersetzung der Spieltexte ins Lateinische. Natürlich gibt's die auch auf Deutsch. Wer im lateinischen Sprachgut nicht versiert ist, kann die Sprache mit einem Druck auf die Ö-Taste umschalten.

Blumen pflücken

Aber zurück zum Anfang: In den 30 Missionen der Kampagne wird uns ein Stück Land mit Bäumen, Wiesen, Bergen und Flüssen vor die Nase gesetzt. Meistens geht es darum, eine Stadt auszubauen, kranke Menschen zu heilen oder Brände zu verhindern. Nicht besonders aufregend. Muss es auch nicht sein, grade die Entspanntheit, mit der wir **Die Römer** spielen, ist ein großer Pluspunkt.

In unserem Statthalterpalast arbeiten immerhin schon zehn Sklaven. Denn ohne die geht nichts: Die Leibeigenen bauen Gebäude und transportieren Waren. Also setzen wir ein Sägewerk in die Nähe eines Wäldchens. Das geht ganz einfach: Ein Rechtsklick auf das Land, schon poppt das Baumenü ähnlich einer Blumenblüte auf. Nun sehen wir, zwischen welchen Gebäudearten (zum Beispiel Produktion, Öffentliche Einrichtungen und Monumente) wir die Wahl haben. Wir klicken auf Produktion, es erscheint ein Untermenü, in dem wir auch gleich das Sägewerk finden. Das drehen wir mit dem Mausrad in der 3D-Ansicht, und die Sklaven machen sich an die Bauarbeiten. Ein genaues Ausrichten des Bauwerks an Straßen oder Flüsse ist nicht nötig.

Weiberwirtschaft

Schon ist das hübsche und detaillierte 3D-Sägewerk fertig. Doch seltsamerweise färbt sich das bunte Häuschen dunkel: Es sind keine Arbeiter vor Ort. Wir haben doch glatt vergessen, eine Magalia (Holzhütte) zu bauen, in die unsere ersten Bürger einziehen können. Also stampfen wir schnell eine Unterkunft auf dem Boden, in die automatisch zwei Römer, Männlein und Weiblein, einziehen. Der Kerl verzieht sich auch gleich zum Schuften in das Sägewerk, während seine Frau gelangweilt vor dem Haus auf der Bank sitzt. Denn es gibt Arbeitsstätten, in denen Frauen nie jobben würden. Dazu gehören Minen, Bergwerke, Lehmgrube und Präfektur (Feuerwehr und Polizei in einem). Dafür gibt es aber auch Gebäude, in die sich kein Mann verirrt: Typische Frauenjobs gibt's im Kräuterladen oder beim Schneider. Die Berufe suchen sich die Bürger unserer Stadt übrigens selbst, und wechseln sie hin und wieder mal.



Die Hütten wurden durch den Einfluss des Altars aufgewertet, und die Bewohner haben mehr Wünsche – also her mit der **Flachsfarm**.



Tempel für die Götter spülen Geld in unsere Kassen, denn wir bekommen nützliche Boni wie die Einnahme von Gold in Tavernen.



Nach zwei Stunden herrschen wir über eine mittelgroße **Stadt**. Wir sind aber nicht fertig: Aufstände und Krankheiten geben uns zu tun.

WICHTIGE GEBÄUDE



Die **Akademie** dient zur Ausbildung unserer Städter. Nützlich ist vor allem der Einfluss der Akademie auf die umliegenden Gebäude: Dadurch nehmen wir auf Marktplätzen Gold ein.



Im **Kolosseum** finden nicht nur Gladiatorenspiele statt: Es wird auch Wein ausgeschenkt, auf den die Römer ganz scharf sind. So verhindern wir Aufstände in der Stadt.



Der **Tempel des Vulkan** ist einer der vier Göttertempel, die einen praktischen Bonus geben: Dafür, dass wir Vulkan huldigen, sinken unsere Baukosten um die Hälfte.

IRRE EINFACH

Die Römer macht es Ihnen einfach: Zu Beginn der Kampagne gibt es ein Tutorial, das Ihnen die Grundlagen gut erklärt, die Steuerung ist kinderleicht. Und in den Missionen kommen Sie weit rum: Die Schauplätze sind über Europa verteilt und stellen Sie immer wieder vor Probleme. In Syracus werden die Leute oft krank, in Kartago ist das Land sehr trocken.

Praktisch ist aber, dass es Gebäude gibt, die Ihnen die Stimmung Ihrer Bürger verraten. Am Altar und in Tavernen erfahren Sie zum Beispiel, wie viele Städter mit Ihnen zufrieden sind und was für Wehwehchen sie haben. Wünsche und Bedürfnisse erfüllen Sie mit weiteren Gebäuden. Alle Bauten haben einen bestimmten Einzugskreis, und die Menschen, die in diesem Umkreis leben, können sich benötigte Waren von den Händlern holen. Wohnen Bürger außerhalb der Reichweite eines Gebäudes, steht Ihnen Stress ins Haus. Denn haben die Römer beispielsweise Hunger und erreichen keine Bäckerei, werden sie so unzufrieden, dass sie Gebäude anstecken. Dann helfen nur noch Präfekte, die den Mob beruhigen und die Brände löschen.

GÖTTLICH

Altäre, Tempel und Monumente wie Triumphbögen werten die Gebäude in unserer Stadt auf. Aus den Magalias werden dann mit der Zeit Villen – damit steigen auch die Ansprüche der Bewohner.

Erfüllen wir bestimmte Voraussetzungen wie das Erreichen einer hohen Einwohnerzahl, können wir auch Tempel bauen, die Gottheiten gewidmet sind. Für den Tempel des Bacchus braucht es zum Beispiel drei Weingüter, damit wir ihn errichten können. Vorteile solcher Tempel sind beispielsweise niedrigere Baukosten und größere Goldeinnahmen aus Tavernen.

BARBARISCH

Im späteren Verlauf der Kampagne treffen wir übrigens auf nicht ganz so freundliche Gesellen: In Colonia Claudia (auf Deutsch: Köln) hausen rund um unser verträumtes Städtchen am Rhein Barbaren, die uns argwöhnisch beäugen. Zum Schutz vor den ungehobelten Wildmännern bauen wir Wachtürme und eine Kaserne, in der wir unsere Soldaten versammeln. Damit die in einen Krieg ziehen können, brauchen wir außerdem Schmiede und Werkstatt, in denen Waffen hergestellt werden. Solange diese Gebäude nicht fertig gestellt sind, können wir nichts weiter tun, als die Exerzierübungen der Soldaten beobachten, während sich am anderen Ende der Stadt die Barbaren eine bittere Schlacht mit unseren Bauern leisten.

Dafür können wir mit einem vollen Trupp von 20 Soldaten in das Barbarendorf einmarschieren. Den Befehl dazu geben wir über zwei Schaltflächen im Infofenster

TECHNIK-CHECK

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 Installationsgröße 1,0 GB

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

- Mit einem schwachen Prozessor läuft das Programm zwar, allerdings erst wenn die Grafikeinstellungen auf minimal gesetzt werden.
- Wie viele Strategiespiele benötigt auch dieses Programm eher einen leistungsstarken Prozessor als eine gute Grafikkarte. Erst ab 2,0 GHz läuft das Programm flüssig.
- Um die Leistung zu erhöhen, drehen Sie Sichtweite und Schattenqualität herunter, und deaktivieren Sie Antialiasing.
- Zwar verbessert ein Runterdrehen der Texturen die Leistung um etwa 15%, doch dadurch geht die hübsche Optik des Spiels verloren.

DIE RÖMER: KAUFEN ODER NICHT?

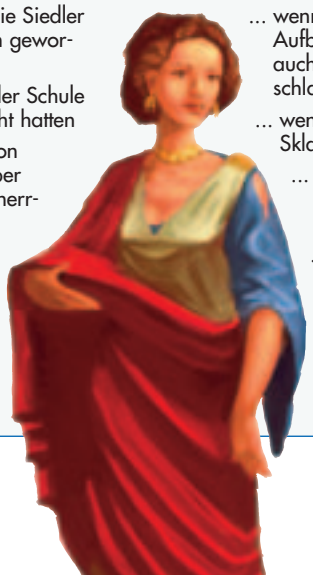
Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Ihnen die Siedler zu kriegerisch geworden sind

... wenn Sie in der Schule Lateinunterricht hatten

... wenn Sie schon immer mal über halb Europa herrschen wollten

... wenn Sie auf der Suche nach einem entspannten Spiel sind



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie nicht nur Aufbauen, sondern auch Schlachten schlagen wollen

... wenn Sie gegen Sklavenhandel sind

... wenn Ihnen nur Zugucken zu langweilig ist

... wenn Sie von Honigwein einen dicken Schädel bekommen



Barbaren greifen unsere Stadt an und setzen die Häuser in Brand. Um die Rohlinge abzuwehren, bauen wir eine Kaserne mit Soldaten.



Die spinnen, die Römer: Aus Frust über fehlenden **Wein** haben empörte Städter unser Häuser gleich reihenweise angesteckt.

der Kaserne. So bestimmen wir, ob unsere Leute das Dorf platt machen oder die Barbaren versklaven sollen. Den Rest erledigen unsere Kämpfer selbst.

Nehmen Sie die Herausforderung an

Im freien Modus können Sie unterschiedliche Karten besiedeln – mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die richten sich nach den landschaftlichen Begebenheiten. Schade nur, dass es nur fünf Karten gibt. Ein Editor, mit dem Sie sich eigene Karten erstellen können, ist nicht enthalten.

Einen Mehrspielermodus gibt es nicht, wohl aber den Modus »Herausforderung«. Sie bekommen eine Aufgabe gestellt, für deren Erfüllung Sie Punkte bekommen. Zum Start einer Herausforderung können Sie zwischen Extras wählen, die Ihnen zwar Punkte abziehen, für die Sie aber bessere Startkonditionen bekommen, beispielsweise ertragsreiches Land.

Susanne Braun

Im Wettbewerb

Black & White 2	86
Kinder des Nils	84
Die Römer	81
Die Siedler 5	81
City Life	77

Wollen Sie alte Kulturen wieder aufleben lassen? Dann siedeln Sie am Besten mit Kinder des Nils oder spielen in Black & White 2 selbst Gott. Wenn Sie mehr Action suchen, dann greifen Sie stattdessen zu Die Siedler 5, die sich vom friedlichen Siedeln abgewandt haben und wie ein Echtzeit-Strategietitel spielen. In City Life können Sie, ebenso wie in Die Römer, sehr gut die Menschen betütern.



Georg Valtin
Experte für Strategiespiele

Nicht neu, aber gut

Die Römer ist ein tadelloses Aufbauspiel mit einfachen, funktionierenden Kreisläufen und ohne nervige Kämpfe. Einen Innovationspreis gewinnen die Entwickler aber nicht gerade, denn Spielmechanik und die eher einfallslosen Missionen bieten nichts, was ich nicht schon anderswo gesehen habe.

Mir gefällt zwar der Grafikstil, aber gerade die Animationen beim Aufba der Gebäude wirken veraltet. Das coolste am Spiel: Auf Knopfdruck werden alle Texte in Lateinisch angezeigt.

Meine Wertung **78**



Martin Deppe
Experte für Strategiespiele

Nebenjob auf'm Bau

Ich hab's gewusst: Ich kann Rom sehr wohl an einem Tag errichten! Und das sogar nebenbei. Denn Die Römer sind zwar kein Kinderspiel, aber leicht zu meistern. Kurz: Ideal für alle, die sich bisher nicht recht an Aufbauspiele herangewagt haben. Oder denen in Siedler 5 viel zuviel gekämpft wird. Wie mir.

Wer aber lieber mehr grübelt und am idealen Wirtschaftskreislauf feilt, der sollte auf Anno 1701 und Caesar 4 warten: Die beiden versprechen tiefgreifender, aber nicht überkompliziert zu werden.

Meine Wertung **81**



Florian Stangl
Experte für Strategiespiele

Die wuseln, die Römer!

Privat spiele ich gerne diese kleinen Strategieperlen, abseits der Schwergewichte wie WarCraft oder C&C. Gerne rundenbasiert, oder als laaanges Endlosspiel wie das gute alte Anno. Die Römer haut genau in dieselbe Kerbe: Hier kann ich spielen und muss nicht arbeiten.

Schade nur, das es eben kein Endlosspiel und keinen Sandkastenmodus gibt. Nichts gegen die Szenarien, aber fünf sind mir einfach zu wenig Abwechslung. Klar ist auch, dass echte Strategen einen Bogen um Die Römer machen sollten.

Meine Wertung **82**



Susanne Braun
Expertin für Strategiespiele

Herrlich entspannend

Ich bin eh kein Fan von Kriegsspielchen in Aufbauspielen, deswegen kommen mir Die Römer grade recht. Die siedeln in aller Ruhe und wuseln dabei hübsch animiert durch die Straßen. Und es gibt immer was zu Gucken: hier ein Schlachter bei der Arbeit, dort die Gladiatorenkämpfe im Kolosseum. Das Beste ist aber die einfache Bedienung. Ich muss mich nicht durch unendlich viele Untermenüs wurschteln, um die richtigen Wirtschaftsstatistiken zu finden.

Fast zufrieden

Es gibt trotzdem Dinge, die ich bemängeln muss: Die Kampagnen-Missionen sind wenig abwechslungsreich. Außerdem finde ich die Sklaven zu teuer. Die steigen mir doch aufs Dach, bevor ich das Gold aufgetrieben habe.

Meine Wertung **83**



Genre	Aufbauspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Haemimont Games
Hersteller	CDV
Webseite	www.die-roemer.com
Hotline	01805/299 266 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 **40** 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	friedliche Siedler
Alternative Vollpreis	Tycoon City NY (ca. 50 €, 03/2006: 82)
Alternative Budget	Caesar 3 (ca. 10 €, –)

PRO
- einfache Steuerung
- großer Zuschaufaktor
- detaillierte Grafik
- Latein als optionale Textsprache
- Bau-Boni für Tempel
- gutes Tutorial
- keine aufgezwungenen Schlachten
- einfache Missionen
- knifflige Herausforderungen

KONTRA
- nur fünf Karten im freien Spiel
- Preis für Sklaven zu hoch
- kein Karteneditor
- kein Multiplayer-Part
- großer Hardwarehunger

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Susanne Braun	83
Georg Valtin	78
Martin Deppe	81
Florian Stangl	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Noch so'n Spruch: Kieferbruch. **Prügeleien** übernehmen die Stuntleute. Das Sturzhelm-Symbol rechts zeigt, dass hier gerade ein Stunt läuft.



Aua, aua, aua! Wenn ein **Stuntman** sich verletzt, fällt seine Kondition und er ist arbeitsunfähig. Da hilft nur noch ein Krankenhausaufenthalt.





THE MOVIES
STUNTS & SPEZIALEFFEKTE



The Show must go on! Trotz mäßiger Verkaufszahlen des sehr guten Hauptprogramms schiebt Lionhead die umfangreiche Erweiterung für das virtuelle Filmstudio nach.

INSTALLATION

Zusätzlich zu den 1,93 GB für das Hauptprogramm belegt das Addon 650 MB. Spielstände werden im Verzeichnis \Eigene Dateien\The Movies\Saved Games abgelegt und werden bis zu 2,4 MB groß.

Kopierschutz: Safedisc 4.6, zum Starten muss die CD im Laufwerk liegen.

Eines ist klar: Langweilig wird dem Möchtegern-Studioboss in **The Movies** so schnell nicht. Trotzdem soll es ja Zeitgenossen geben, die die Mikromanagement-Orgien zur Leitung größerer Filmbetriebe aus dem Handgelenk erledigen. Für die kommt das Addon mit dem etwas umständlichen Namen **Stunts & Spezialeffekte** gerade richtig. Dabei redet sich das Addon allerdings Hollywood-typisch selber schön: Ja, es gibt Spezialeffekte, doch spielerisch sind alleine die Stunts ausschlaggebend. Die Effekte sind höchstens für die Spieler interessant, die den eingebauten Filmeditor ausgiebig nutzen und ihren selber produzierten Streifen etwas mehr Pep verleihen wollen.

Öfter mal was Neues

Aber eins nach dem anderen: Am grundsätzlichen Spielablauf ändert sich naturgemäß auch nach Installation der Erweiterung nicht viel. Allerdings erhalten wir mit dem Addon einige neue Stellschrauben, an denen wir bei unseren Filmen drehen können. Immerhin können wir nun explizite Stunt-Machwerke in Auftrag geben, drehen und in die Kinos bringen.

Und das funktioniert so: Im Drehbuchbüro prangt nun auf jedem Genre-Feld ein neues Sturzhelm-Icon. Wenn wir einen Autor hier absetzen, schreibt der ein Stunt-Skript aus der jeweiligen Filmgattung (etwa: Action oder Komödie). Das können wir auf die althergebrachte Art produzieren, dann allerdings vollführen die Schauspieler ihre Stunts selber. Die bessere Lösung: Wir bauen eine Stunt-Schule, heuern ein, zwei todesmutige



Neu beim Casting: Je nach Drehbuch müssen wir einem oder mehreren Stars Doubles zuteilen. Die stehen beim **Casting** hinter den Stars.



Godzilla lässt grüßen: Das neue Set **Miniaturstadt** müssen wir uns erst verdienen. Es eignet sich gut für Monster- oder Katastrophenfilme.



Spezialeffekte: Dieses neue Set erlaubt einfache Trickaufnahmen mit einem Modellhubschrauber, der das Auto des Helden jagt.



Stunts der Schwierigkeitsstufe zwei haben immer etwas mit **Feuer** zu tun. Die Infoblase unserer Stuntfrau zeigt ihre derzeitigen Fähigkeiten.

Teufelskerle an und setzen sie auf die (ebenfalls neuen) Stunt-Markierungen im Casting-Büro.

Stuntmen-Pflegeheim

Die Stuntleute sind zwar beileibe nicht so komplexe Charaktere wie unsere Regisseure und Schauspieler, haben also nicht annähernd so viele Bedürfnisse. Ein wenig Pflege und Aufmerksamkeit brauchen sie aber. Jeder Hasardeur verfügt über zwei Fähigkeiten: Stunt-Fertigkeit und Kondition. Die Fertigkeit gibt an, welchen Stunt-Schwierigkeitsgrad der Charakter beherrscht. Diese Eigenschaft verbessert sich mit jedem erfolgreichen Stunt oder wenn wir unseren Schützling in eine von drei Trainingseinrichtungen schicken.

Knochenbrüche inklusive

Die Kondition hingegen verschlechtert sich mit jedem Filmeinsatz und im Training. Wenn wir sie zu weit fallen lassen, wird der Stuntman bald an einer Aufgabe scheitern, sich verletzen und damit für einen verhunzten Stunt sorgen. Das wiegt doppelt schwer: Einerseits müssen wir ihn dann ins Krankenhaus zur Reha schicken (funktioniert ähnlich wie die Entzugsklinik für Stars), außerdem kommen auch misslungene Stunts in unsere Filme und ziehen somit die Wertung und das Einspielergebnis nach unten.

Die Entwickler liefern praktischerweise ein komplett neues Tutorial mit, in dem wir die Geheimnisse der Filmstunts erlernen. Das aktivieren wir über den (ebenfalls neuen) Schnelleinstieg ins Jahr 1960. Da erst ab dieser Zeit Stunts und Effekte verfügbar werden, können wir so die Stuntlosen Jahre ganz einfach überspringen und sofort die neuen Features, Sets und Kostüme erforschen, die das Addon mitbringt.

Sascha Gliss



Tiger & Dragon: In der **Stunt-Schule** der Stufe drei lernen unsere Schützlinge die Kampfkunst. Das Verletzungsrisiko ist hier sehr groß.



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Gut, aber (fast) zu teuer

Spielerisch und inhaltlich gefällt mir dieses Addon wirklich gut: Es kommt mit einem eigenen Tutorial, erweitert das Baumenü um zig neue Sets und bietet einen Schnelleinstieg, mit dem ich sofort Zugriff auf die neuen Features habe.

Allerdings ändert sich trotz der Stuntleute naturgemäß nicht viel am Spielprinzip und -gefühl. Rein inhaltlich gebe ich eine klare Kaufempfehlung, allerdings finde ich auch, dass 30 Euro für das Gebotene die Schmerzgrenze knapp überschreiten.

Meine Wertung **85**



SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Immer noch harte Arbeit

Hilfe! Ab jetzt muss ich mich nicht nur um meine Stars, Drehbücher und Snackbuden kümmern. Sondern auch noch aufpassen, dass meinen Stuntleuten nichts passiert. Da Automatikfunktionen fehlen, ist mir das auf Dauer zu viel Mikromanagement.

Dem Hobbyregisseur in mir bereiten die neuen Special Effects aber viel Freude beim Filmen. Wie Sascha finde ich nur den Preis für ein paar neue Einheiten und Drehwerkzeuge überzogen – ein neuer Spielmodus hätte es schon sein müssen!

Meine Wertung **80**



Genre	Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Lionhead
Hersteller	Activision
Webseite	www.lionheaed.com/themovies
Hotline	0900/151 00 55 (1,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	Nachschub-hungrige Studiobosse
Alternative Vollpreis	Tycoon City NY (ca. 40 €, 03/2006: 82)
Alternative Budget	Die Sims Deluxe Edition (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			650 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X850	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO
- umfangreiche Zusatzfeatures
- eigenes Stunt-Tutorial
- geniale Bedienung
- Schnelleinstiegs-Modus

KONTRA
- merkwürdiger Sprecher
- für ein (gutes) Addon ziemlich teuer

SASCHA GLISS	85
SIMON FISTRICH	80
Durchschnitts-Wertung der Tester	**83**



Jeremy hat einen Gegner (rot) gehört, der jede Sekunde das Tor öffnen und losschießen kann. Zum Glück dürfen wir pausieren und planen!



Brigade E5 bietet viele unterschiedliche Aufgaben, die es trocken inszeniert. Hier sollen wir Fotos schießen – per **Schnarch-Textfenster**.





BRIGADE E5

Wenn das Nachladen die Nerven kitzelt: Dieses Taktikspiel inszeniert dramatische Feuergefechte in Zeitlupe, Echtzeit oder rundenweise. Jagged Alliance 2 stand Pate!

INSTALLATION

Die DVD schaufelt rund 1,8 GB Daten ins Installationsverzeichnis. Dafür sind die Spielstände nur 0,5 MB klein, sie liegen im Verzeichnis \Saves. Vorbildlich: Im Lade-Menü werden Screenshots der gespeicherten Situation gezeigt, das erleichtert das Suchen.

Kopierschutz: Safedisc, zum Starten muss daher die DVD einliegen.

Echtzeit-Strategen sind Weicheier! Ziehen einfach einen Rahmen um ihre Infanteristen, klicken irgendwohin – und schon trotten die Soldaten los. Wenn sie einen Feind sehen, schießen sie selbstständig drauf. Und wenn sie tot umfallen, »produziert« der Echtzeit-Stratege halt ein paar neue Truppen.

Runden-Taktiker sind cool! Kümmern sich um ihre Schutzbefohlenen. Halten das Spiel an, analysieren die Lage, geben detaillierte Befehle: liegend seitlich abrollen, Feuerstoß, zurückrollen, nachladen, Granate zücken, aufrichten, schleudern.

Wie in **Brigade E5**. Das lebt von diesen spannenden Feuergefechten, die sich ihre Söldner Millisekunde für Millisekunde mit dem Gegner liefern. Wenn Sie wollen. Denn Sie können die Duelle auch in Weichei-Echtzeit spielen. Oder festlegen, wann Sie pausieren und neue Befehle erteilen wollen, etwas bei Feindsichtung, kritischen Treffern, Zielwechseln.

Pistolero in Palimero

Brigade E5, das ist ein Taktikspiel rund um den fiktiven Kleinstaat Palimero. Hier gibt's drei Fraktionen – Militärs, Revoluzzer und Schmuggler. Und dazwischen Sie. Zu Spielbeginn schaffen Sie sich ein Alter Ego: brachialer Einzelkämpfer, filigraner Scharfschütze, Meisterdieb, eine Kombination aus allen. Diese Auswahl läuft über einen Psychotest, aus dessen Ergebnis automatisch Ihr Charakterprofil entsteht. Kommt Ihnen bekannt vor? Dann kennen Sie vermutlich **Jagged Alliance 2**, das große Vorbild von **Brigade E5** – deshalb auch sein Untertitel **New Jagged Union**. Zusammen mit einer Handvoll russischer Fans hat einer der **Jagged**



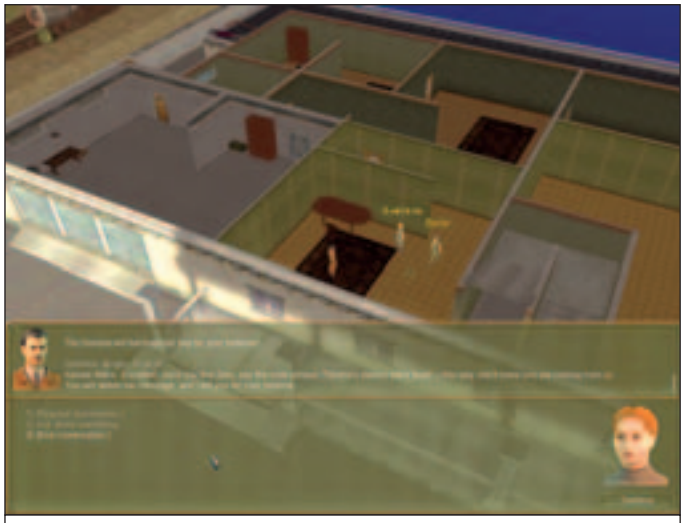
Durch erzielte Treffer und andere gelungene Aktionen steigen die Charakterwerte Ihres Alter Egos automatisch – etwa die **Zielgenauigkeit**.



Sie können auch sehr genau zielen, was Zeit kostet. Der Lohn hier: Wir haben die Schusshand des Gegners erwischt, seine **Pistole** fliegt weg.



Praktisch: Sobald wir ein Gefecht gewonnen haben, können wir die **Beute** sofort sehen und verteilen, anstatt erst mühsam hinzurennen.



Auftraggeber finden Sie meistens in solch hässlichen **Plattenbauten**. Auch die Dialoge sind öde: Langweilige Textzeilen herrschen vor.

Alliance-Entwickler dieses Fanprojekt gestemmt.

Anfangs ist Ihr Kämpfer spärlich ausgerüstet. Eine Pistole, etwas Munition, ein kaputtes Sturmgewehr. Später heuern Sie weitere Söldner an, die Ausrüstung mitbringen. Über 80 Waffentypen gibt's zu kaufen oder zu erbeuten, mit echten Feuerwerten, Magazingrößen, Nachladezeiten. Aufrüstbar mit Zielfernrohr, Laserpointer, Zweibein. Ein El Dorado für Waffennarren! Doch bis Sie mit Präzisionsgewehr und Raketenwerfer losziehen, müssen Sie sehr, sehr lange kleine Brötchen backen.

Hässliche Wändlein

Das Land Palimero hat mehrere Kleinstädte, einen Flughafen, Dörfer. Wenn Sie Ihren Trupp über eine hässliche, strategische Landkarte bewegen, entdecken Sie diese speziellen Quadranten nach und nach. Wie Ihre Leute vorrücken sollen, legen Sie genau fest: Schnurstracks die Straßen lang – das geht schnell, aber sie werden leichter von marodierenden Trupps entdeckt und in ein Zufallsgefecht verwickelt? Oder lieber durchs Unterholz – was sicherer, aber ermüdender und langwieriger ist?

Wenn Ihr Kommando ein Dorf erreicht oder auf Gegner trifft, schaltet das Spiel auf eine Nahansicht. Die können Sie drehen, kippen, zoomen – was nichts daran ändert, dass die Optik nur hässlich ist. Graue Mauern treffen auf braunen Boden, die Texturen sind Torturen. Ganz übel wird's in Gebäuden: Unsere Recken laufen durch leere Zimmerfluchten, in denen Auftraggeber oder Gegner hausen.

Rauschende Colts

Aufträge gibt's jede Menge: vom Botengang (Sohnemann des Bürgermeisters aus dem Knast freikaufen) über Sammelaufträge (zwölf Flaschen Wein erbeuten) bis hin zu Kopfgeldjägerjobs. Alles ganz witzig, aber lahm inszeniert, mit drögen Textfenstern.

Klingt langweilig, ist es auch. Doch sobald Fotos, Wein oder Kopf geliefert sind und wir unser Geld kassieren, setzt zuerst der Kaufrausch ein: Im Laden holen wir uns Helme, Panzerwesten, bessere Waffen. Dann der Kampfrausch: Beim nächsten Gefecht ist das öde Rumgelaufe schlagartig verziehen. Runden-Taktiker sind schließlich kein Weicheier.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Von Fans für Fans

Eigentlich müsste ich den Entwicklern das Spiel um die Ohren hauen: Wegen der teils umständlichen Steuerung und dusseligen Kameraführung, wegen der dünnen Sprachausgabe. Aus allen Ecken und Enden schreit mich Brigade E5 an: »Ich bin ein Fanprojekt!«

Doch sobald ich die drögen Textdialoge mit meinen Auftraggebern überstanden und ihre hässlich-unmöblierten Häuser verlassen habe, dreht das Spiel zur Höchstform auf: Schon beim ersten Gefecht ist das bisherige Flickwerk vergessen. Erst in Deckung werfen, dann gezielt feuern? Oder aus der Hüfte schießen und auf einen Glückstreffer hoffen? Wenn Sie Jagged Alliance lieben und sich gern geduldig in ein Spiel reinfuchsen, dann ist Brigade E5 Ihr Ding. Alle anderen: Finger vom Abzug!

Meine Wertung **72**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Die Leiden des jungen Testers

Kennen Sie zufällig das Rollenspiel Der Tempel des Elementaren Bösen von 2003? Das hatte ein dermaßen cooles Kampfsystem, dass ich es trotz schwacher Story, lahmer Quests und haufenweise Bugs durchgespielt habe – mehrfach.

Déjà-vu: Brigade E5. Die Bedienung ist grausig, der Schwierigkeitsgrad exorbitant, die Grafik verursacht Brechreiz. Aber die Feuergefechte sind unglaublich spannend. Noch intensiver als bei den Vorbildern Jagged Alliance und Silent Storm, allein schon wegen des optionalen Echtzeit-Ablaufs und umfangreichen Treffermodells. Ich hätte mir nur gewünscht, die größeren Kaliber früher in Aktion zu erleben. Die Pistolenduelle am Anfang verlieren schnell an Reiz. Und mangels Panzerung kassiere ich schnell einen tödlichen Treffer.

Meine Wertung **71**



Genre: Taktikspiel
Verkaufsstart: 29. Juni 2006
Entwickler: Apeiron
Hersteller: Morphicon

Webseite: –
Hotline: –

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; sauschwer bis unschaffbar

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (2 Spieler) / Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	4
Steuerung	5
Atmosphäre	4
Multiplayer	7

Ideal für: Waffennarren und Rundentaktiker

Alternative Vollpreis: Ufo Aftershock (ca. 40 €, 11/2005: 69)

Alternative Budget: Silent Storm Gold (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,8 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	384 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- realistische, spannende Feuergefechte
- Echtzeit, Zeitlupe, Rundenmodus möglich
- über 80 Waffen

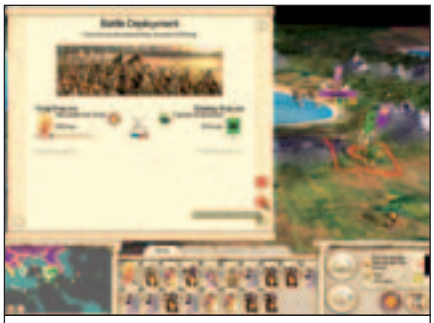
KONTRA
- miese Grafik
- mieser Sound (außer Waffen)
- teilweise unfair schwer

MARTIN DEPPE 72
RÜDIGER STEIDLE 71

Durchschnitts-Wertung der Tester: **72**



Alexanders Fraktion, die Makedonier, leben vor allem von starken Kavallerie-Einheiten. Hier überrennen wir mit unseren königlichen **Speerreitern** die chancenlose gegnerische Infanterie.



Die KI errechnet den **Schlachtausgang** wie in Rome zuverlässig und nachvollziehbar.



Die asiatischen **Städte** unterscheiden sich stilistisch deutlich von den europäischen.



ROME **ALEXANDER**

In der Rüstung des Ausnahmefeldherren Alexander sollen Sie Asien erobern – eine schwere Aufgabe, mit deren Meisterung Sie sich ebenfalls den Beinamen »der Große« verdienen.

INSTALLATION

Alexander braucht circa 450 MB auf der Festplatte, zudem muss Rome (Patch 1.5) bzw. Barbarian Invasion (Patch 1.6) installiert sein. Jeder Spielstand ist zwischen 0,5 und 1,0 MB groß, zu finden unter.../Rome – Total War/Alexander/save.

Kopierschutz:
Safedisc v3.0, zum Starten muss die CD von Rome oder Barbarian Invasion eingelegt sein.

Nachdem es im ersten Addon zum Strategiespiel **Rome** um die Barbaren ging, steht diesmal einer der größten Feldherren der Geschichte im Mittelpunkt: Alexander zieht in der Kampagne der gleichnamigen Erweiterung mit seinen Makedoniern aus, um Asien zu erobern. Eine echte Herausforderung, die angesichts der schwierigen Start- und Siegbedingungen sowie starker Gegner klar für **Rome**-Veteranen gemacht ist.

Mit echten Neuerungen hält sich **Alexander** zurück und setzt stattdessen auf die bewährte Spielmechanik. Zwar gibt's bei den vier Fraktionen (Makedonier, Perser, Inder, Barbaren) über 60 neue Einheiten, aber die kennen wir in ähnlicher Form bereits aus dem Hauptspiel. Für zehn Euro bietet das Programm aber vergleichsweise viel Spiel fürs Geld. Allerdings ist Alexander nur als Download erhältlich (circa 250 MB, unter www.totalwar.com und www.sega.com) und muss mit Kreditkarte bezahlt werden.

Ab in den Osten

Im Mittelpunkt des Addons steht Alexanders Feldzug zur Eroberung Asiens. Das Spielprinzip bleibt dabei im Vergleich zum Hauptprogramm unverändert: Auf der Strategiekarte bewegen Sie Ihre Truppen und greifen feindliche Siedlungen und Armeen an. Auch die Reichsverwaltung erledigen Sie hier, dazu gehören unter anderem der Stadtausbau und die Rekrutierung neuer Truppen.

Die Diplomatie fehlt diesmal mit der Begründung, dass sich das Spielziel »Eroberung« denkbar schlecht mit dem Wort Friedensverhandlungen verträgt. Da Sie den Feldzug in knapp bemessenen 100 Zügen schaffen müssen, bliebe ohnehin keine Zeit für Waffenruhe. Gewonnen haben Sie, wenn Sie nach Ablauf der Zeit 30 Provinzen halten, darunter vorgegebene Städte wie Babylon, Memphis und Baktra.

Balanceakt

Bevor der Feldzug so richtig ins Rollen kommt, müssen Sie zunächst die feindlichen Städte in der unmittelbaren Umgebung erobern. Das ist auch insofern wichtig, weil Sie viel Geld brauchen, um Ihre Armeen finanzieren zu können. Anfangs ist die Finanzsituation so katastrophal, dass Sie unweigerlich in die Miesen kommen. Wenn Sie die ersten Siedlungen erobert haben und die Steuern entsprechend sinnvoll gestalten, schreiben Sie schwarze Zahlen.

Diese Anfangsphase ist selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad knüppelhart: Einerseits riskieren Sie mit schnellen Vorstößen hohe Truppenverluste, die sich angesichts fehlender Gelder nicht kompensieren lassen. Andererseits dürfen Sie auch nicht zu sehr bummeln, sonst schaffen Sie das vorgegebene Spielziel nicht in der vorgegebenen Zeit.

Weitab vom Schuss

Da Sie sich auf dem Weg nach Asien immer weiter von Ihren Städten entfernen, sind die Nachschubwege entsprechend lang – meist zu lang, um verlorene Truppen mit eigenen zu ersetzen. Verluste in Ihren Reihen müssen Sie daher mit Söldnern auffüllen, die Sie in der Wildnis anwerben. Meist stehen diverse Einheiten wie Kavallerie, Speerträger oder Bogenschützen zur Auswahl, sodass Sie Ihr Heer sinnvoll ergänzen können.

Trotzdem sollten Sie die bärenstarken makedonischen Phalanx- und Kavallerie-Einheiten stetig ausbilden und an die Front schicken, da die Söldnertruppen weniger effektiv sind als die eigenen Spezialisten.



Die Eroberung Babylons lohnt sich: Das Weltwunder **»Hängende Gärten«** (rechts von Babylon) steigert die Erträge all unserer Bauernhöfe.



Die makedonischen **Phalangiten** sind so defensivstark, dass sie sogar dem Frontalangriff der indischen Elefanten widerstehen.

Wenn Sie eine Stadt belagern, kann die Verstärkung aufschließen und den Platz der schwächeren Truppen übernehmen – Letztere bleiben als Wache in der eroberten Siedlung, das Hauptheer zieht zur nächsten Stadt weiter. Da Belagerungen mehrere Züge dauern, verlieren Sie wertvolle Zeit. Daher sollten Sie in zu erobernde Städte stets Spione schicken. So kennen Sie die Verteidigungstruppen und es besteht die Chance, dass der Spion bei Ihrem Angriff die Stadttore öffnet. In diesem Fall kommt es sofort zum Gefecht.

Kämpfen und kämpfen lassen

Wer nicht bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag spielen will, lässt den Schlachtausgang wie in **Rome** normalerweise von der sehr zuverlässigen KI berechnen. Seegefechte werden nach wie vor immer auf diese Weise entschieden. Natürlich können Sie die Feldschlachten auf einer entsprechenden Karte auch wieder selbst austragen. Die Zusammenstellung der Armee, das Gelände und das gegnerische Heer bestimmen gleichermaßen die Taktik.

Cool: Wenn Sie mit einer typisch makedonischen Armee agieren, funktionieren die gleichen Taktiken, mit denen auch Alexander so erfolgreich war. Wie bereits angedeutet spielen Phalangiten in der Verteidigung und im Angriff eine entscheidende Rolle. Besonders die mit langen Speeren bewaffneten Reiter stürzen geordnete Feindarmeen in geschickter Kombination mit leichter Kavallerie und berittenen Fernkämpfern schnell dermaßen ins Chaos, dass die Gegner gar nicht mehr wissen, in welche Richtung sie sich eigentlich formieren sollen. Trotzdem gilt nach wie vor: Die KI ist auf höheren Schwierigkeitsgraden sehr stark.

Geschichte erleben

Neben der Kampagne gibt's sechs historische Schlachten, die während Alexanders Feldzug stattgefunden haben. Zunächst ist nur die erste davon verfügbar, die anderen schalten Sie nacheinander frei. Jede Schlacht stellt Sie vor spezielle Aufgaben und erfordert taktisches Geschick, da Sie oft aus unterlegener Position agieren. Diese historischen Schlachten können Sie auch zu viert im Multiplayer-Modus spielen, selbst erstellte Schlachten zu acht.

Apropos selbst erstellte Gefechte: In diesem Modus stehen nur die vier Fraktionen des Addons zur Auswahl, Belagerungs- und Kriegsmaschinen fehlen ganz. Dabei hätten wir doch gerne mal mit den Indern gegen Karthago oder andere Fraktionen des Hauptspiels gekämpft, auch wenn's historischer Blödsinn ist.

Georg Valtin



Georg Valtin

Experte für Strategiespiele

Eine echte Herausforderung

Alexander ist definitiv nichts für Hobby-Strategen: Die Kampagne ist am Anfang so schwer, dass ich sie trotz ausgiebiger Rome-Erfahrung mehrfach beginnen musste, um das richtige Verhältnis zwischen Expansion und finanzieller Sicherung zu finden. Wenn Sie den Nahen Osten erst einmal kontrollieren, ist die Zugbegrenzung der größte Feind: Einmal zuviel irgendwelchen Rebellen nachjagen, das kann's schon gewesen sein. Also möglichst oft zwischendurch speichern, damit Sie im Zweifelsfall nicht noch einmal ganz vorne beginnen müssen.

Die vier Fraktionen sind etwas mager, zumal die über 60 neuen Einheiten quasi nur Modifikationen schon bekannter Typen sind. Für zehn Euro ist das aber in Ordnung, zumal schon die sechs historischen Schlachten das Geld wert sind!

Meine Wertung **82**



Sascha Gliss

Experte für Strategiespiele

Anspruchsvolle Schlachten

Obwohl die KI den Schlachtausgang zuverlässig berechnet, führe ich meine Mannen lieber selbst in den Kampf. Und da macht Alexander viel Spaß, denn aufgrund der historisch genauen makedonischen Truppentypen kann ich ähnlich agieren wie der große Feldherr selbst. Später im Feldzug muss ich mich immer wieder neue Taktiken anwenden, weil Söldner mehr und mehr die angestammten Einheiten ersetzen – das haben die Enwickler wirklich super hinbekommen.

Weniger gut gefällt mir, dass Stadtausbau und Reichsverwaltung eine kleinere Rolle spielen als im Hauptprogramm. Wer viel Wert auf Diplomatie und Co. legt, wird mit Alexander nicht viel Freude haben. Freunde spektakulärer, anspruchsvoller Massenschlachten kommen dagegen voll auf ihre Kosten.

Meine Wertung **80**



Genre: Strategiespiel-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega

Webseite: www.totalwar.com
Hotline: 0900/100 73 42 (1,49 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis extrem schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für: anspruchsvolle Generäle und Strategen

Alternative Vollpreis: Civilization 4 (ca. 40 €, 11/2005: 91)

Alternative Budget: Imperial Glory (ca. 15 €, 06/2005: 79)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 450 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	768 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO

- spektakulär inszenierte Schlachten
- zahlreiche, ausgewogene Truppentypen
- sehr gute KI
- vielschichtige Reichsverwaltung

KONTRA

- nur vier Fraktionen
- Kampagne anfangs bockschwer

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 82
SASCHA GLISS 80

81



Wenn sich zwei Brigaden nah kommen, folgt oft ein **Bajonettangriff**. Der bringt besonders viel, wenn wir die gegnerische Flanke erwischen.



Einheiten, deren Offiziere in der Nähe sind, kämpfen besser. Die **KI-Befehlshaber** platzieren sich automatisch bei bedrängten Brigaden.

TIPPS

TAKE COMMAND 2

Geduld, Übersicht und historisches Interesse: Wer das mitbringt, wird mit Take Command 2 glücklich.

Kommandanten im US-Bürgerkrieg hatten's nicht leicht. Die Befehlswege waren lang, die Waffen ungenau, und mangels Luftaufklärung war es schier unmöglich, sich einen umfassenden Überblick über die riesigen Schlachtfelder zu verschaffen.

Diese Schwächen berücksichtigt **Take Command 2** bei der Spielsteuerung. Wir schlüpfen in jeder Schlacht der historischen Second-Manassas-Kampagne in die Rolle eines bestimmten Offiziers, und befehligen dabei genau die Truppenteile, die dieser Befehlshaber auch in der Realität unter sich hatte. Dabei werden alle Brigaden (die kleinste Infanterieeinheit im Spiel) normalerweise von der KI der kommandierenden Offiziere gesteuert. Allerdings können wir mit der »Take Command«-Taste diese KI für jede Einheit abschalten und selber entscheiden, wo es langgeht.

Delegieren leicht gemacht

Im Normalfall allerdings dirigieren wir die einzelnen Infanterie-, Artillerie- und Kavallerie-Einheiten nur indirekt, indem wir deren Offizieren per Mausklick und Befehlssymbolen sagen, was zu tun ist. Die setzen dann ihre Männer in Marsch und stellen sie für den Angriff oder die Verteidigung auf.

Wichtige Befehle, wie etwa die grundsätzliche Vorgehensweise eines Offiziers in der Schlacht (aggressiv, defensiv, Aufklärung), können wir zwar auch per Schaltfläche geben. Ein Klick darauf schickt allerdings nur einen berittenen Kurier los, der unseren Befehl an den Offizier überbringt. Das nimmt Zeit in Anspruch und kann im Zweifelsfall in die Hose gehen, wenn der Kurier in Feindnähe gerät und getötet wird. Dann kommt der Befehl nämlich nicht an, und ein neuer Bote reitet los.

Alt trifft neu

Die Ziele jeder Schlacht werden uns sowohl per Kurierbefehl mitgeteilt als auch auf der Gefechtsansicht und auf der Übersichtskarte markiert. Diese Markierungen müssen wir mit mindestens einer Brigade und einem Offizier besetzt halten, um Punkte zu kassieren. Das Problem: Die Landschaft ist echtes 3D, die Einheiten und Siegmarkierungen aber sind platte Grafiken. Dadurch ist es oft schwierig, genau zu sehen, welchen Geländepunkt wir denn nun besetzen müssen.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Komplex, nicht kompliziert

Ja, Take Command 2 ist nicht hübsch, und das Interface schreckt auch auf den zweiten Blick ab. Wer realistische Taktiken und Schlachten mag sowie ein Faible für den US-Bürgerkrieg hat, sollte es sich aber nicht entgehen lassen.

Die Idee mit den unabhängig agierenden KI-Offizieren ist genial, denn so werden riesige Armeen mit zigtausend Soldaten steuerbar – ganz ohne hektische Mikromanagement-Orgie. Wieso allerdings die Mehrspieleroption fehlt, verstehe ich nicht.

Meine Wertung 73



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Für Handbuchleser

Ein Extralob für die Ausstattung: In der schicken Folienbox steckt neben einem Poster mit Rangabzeichen und einem netten Banner noch ein ausführliches Handbuch.

Das habe ich auch gebraucht, denn die Bedienung ist nicht gerade selbsterklärend. In der ersten Schlacht bin ich von einem »Hä?« zum nächsten gestolpert. Als es dann erstmal lief, war ich allerdings angetan. Super, dass ich mich nur um den Schlachtplan kümmern muss, und meine Offiziere den Rest erledigen.

Meine Wertung 70



Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Mad Minute Games
Hersteller	Paradox Interactive
Webseite	www.madminutegames.com
Hotline	0900/515 56 86 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 **40** 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis sehr schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	detailverliebte Hobby-Generäle
Alternative Vollpreis	Hearts of Iron 2 (ca. 30 €, 04/2006: 76)
Alternative Budget	Combat Mission 2 (ca. 10 €, –/–)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	1,25 GB		
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	2,0 GB

PRO
- stimmig umgesetztes Szenario
- abwechslungsreiche Missionen
- riesige Massenschlachten

KONTRA
- kein Mehrspielermodus
- Grafik nicht zeitgemäß
- KI-Offiziere teilweise dämlich

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

SASCHA GLISS	73	Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE	70	**72**



Neue **Tierarten** friedlich vereint: Hier treffen sich Massaigiraffe, Warzenschwein und Gnu in der Savanne am Wassertrog.



Die afrikanischen Büffel lassen sich durch die **Autos** nicht aus der Ruhe bringen und blockieren realitätsnah die Straße.

VIDEO

ZOO TYCOON 2 ABENTEUER AFRIKA

Verhätscheln Sie die wilden und intelligenten Tiere Afrikas in ihrer natürlichen Umgebung.

In **Abenteuer Afrika**, dem zweiten Addon zu **Zoo Tycoon 2**, erwarten uns 20 neue Spezies. Wir kümmern uns um afrikanische Tierarten wie Sekretärsvögel, Büffel und Erdmännchen. Aber das natürlich nicht am Nordpol – **Abenteuer Afrika** liefert für den Sandkastenmodus acht neue Karten. Vom Kilimandscharo bis hin zur Sahara pflastern wir den dunklen Kontinent mit Tierparks voll.

Fans des Herausforderungsmodus und der Kampagne kommen kürzer weg, es gibt nur wenige neue Aufgaben. Die sind so eintönig, wie die des Hauptprogramms. Mal sollen wir bestimmte Tiere im Zoo ansiedeln, mal ein Zebra fotografieren, das sich schubbert.

Kluge Köpfe

Damit **Abenteuer Afrika** auf Ihrem Rechner läuft, müssen Sie das Hauptprogramm **Zoo Tycoon 2** installieren. Neuerungen wie einige neue Objekte und Gebäude werden Ihnen aber kaum auffallen – dafür sind es zu wenige. Immerhin können Sie nun für die Zoobesucher eine Safari-Rundtour bauen. Im Gebäudemenü finden Sie Stationen und Wege, die Sie für die Jeeps bauen müssen. Für Besitzer des ersten Addons ein alter Hut: Hochbahnen und Rundfahrten gibt es nämlich auch im ersten Addon **Endangered Species**.

Trotzdem macht es wieder Spaß, sich den Tieren zu widmen und ihnen zuzuschauen. Vor allem das realistische Verhalten der Bestien sorgt für einigen Aufruhr – wenn zum Beispiel ein Jaguar aus seinem Gehege ausbricht und die Zoobesucher in Angst und Schrecken versetzt.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Experte für Strategiespiele

Nett, aber gehaltlos

Es ist furchtbar putzig, den neugeborenen Zoobewohnern bei ihren ersten tapsigen Schritten zuzuschauen, sie im Zuschauermodus zu bürsten oder aus den Jeeps heraus zu beobachten. Das Ganze mache ich im Sandkastenmodus, denn die wenigen Missionen, die mit dem Addon zu den alten hinzugekommen sind, sind keine wirkliche Herausforderung. Schade, denn spannende und vor allem interessante Aufträge mag ich an Zoosimulationen am meisten.

Klasse finde ich hingegen, dass sich die Tiere realitätsnah verhalten, ja sogar Herden bilden, wenn sich ihre Vorbilder in der freien Natur ebenso verhalten. Die KI der Tiere ist besser gelungen als die meiner Wildlife-Park-2-Bestien, dafür beschäftigen mich die Ansprüche der Biester in Wildlife Park 2 mehr.

Meine Wertung **75**



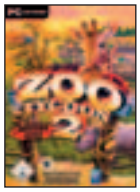
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Nirgendwo in Afrika

Bis zum Test von Abenteuer Afrika kannte ich Zoo Tycoon 2 nur vom Zuschauen. Ich kann also nur beurteilen, wie gut die Entwickler das Szenario umgesetzt haben: hervorragend. Wenn ich mich mithilfe der (etwas umständlichen) Sortierfunktionen auf Gebäude, Dekogegenstände, Pflanzen und Tiere vom Schwarzen Kontinent konzentriere, kann ich den Zoo zu einem regelrechten Safari-Themenpark aufrüsten. Dabei lerne ich dank der eingebauten Hilfefunktion Neues über Flora und Fauna der Region.

Im Sandkastenmodus buddle ich gemütlich vor mich hin, verbessere mal hier mal da ein Detail und genieße anschließend mein Werk als Besucher – bis mal wieder irgendeines dieser verflixten Erdmännchen ausbüxt. Schade, dass die Aufträge der Kampagne so schnarchig sind.

Meine Wertung **75**



Genre: Wirtschaftssim.-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Blue Fang Games
Hersteller: Microsoft

Webseite: www.zootycoon.com
Hotline: 0800/181 29 68 (kostenlos)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Ideal für: Streichelzoobesucher

Alternative Vollpreis: Wildlife Park 2 (ca. 40 €, 06/2006: 73)
Alternative Budget: Zoo Tycoon 2 (ca. 15 €, 12/2004: 80)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,4 GB (inkl. Zoo Tycoon 2)

Auflösung 800x600	CPU	733 MHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,0 GB

PRO
- neue Tierarten
- intelligente Tiere
- neue Objekte
- neue Karten für den Sandkastenmodus

KONTRA
- wenige neue Missionen
- keine neuen Ideen

SUSANNE BRAUN	75
RÜDIGER STEIDLE	75

Durchschnitts-Wertung der Tester: **75**



Den **Torwart** können Sie genau wie in Pro Evolution Soccer oder der Fifa-Serie auf Wunsch auch direkt steuern, um Tore zu verhindern.



Der mitgelieferte **Editor** ist kinderleicht zu bedienen. Hier können Sie Teams und Wettbewerbe erstellen oder vorhandene Kicker editieren.



SENSIBLE SOCCER 2006

Die Kultserie kehrt zurück, gerät aber ziemlich ins Straucheln. Aus dem herausfordernden Fußball-Klassiker wird ein netter Zeitvertreib für Zwischendurch.

INSTALLATION

Sensible Soccer 2006 braucht 550 MB auf der Festplatte. Die Spielstände sind klein (unter 1,0 MB) und befinden sich in Eigene Dateien/Sensible Soccer 2006/Main Game Save.

Kopierschutz: SecuROM v7, zum Starten muss daher die DVD eingelegt sein.

Fans der **Sensible Soccer**-Reihe sind einfache Gemüter. Eine Taste fürs Passspiel, eine Taste für Torschüsse und dann noch eine Taste zum Sprinten – das muss ausreichen. Diesem Konzept bleibt auch **Sensible Soccer 2006** treu, das Sie bereits mit extrem wenigen Tasten wunderbar bedienen können. Kein Vergleich zu Steuerungs-Monstern wie **Pro Evolution Soccer** oder der **Fifa**-Reihe. Dafür müssen Sie aber auch Abstriche machen, wenn es beispielsweise um taktische Möglichkeiten geht. Vor einem Spiel legen Sie lediglich die Aufstellung Ihres Teams fest, danach geht's dann auch schon auf dem Fußballplatz zur Sache.

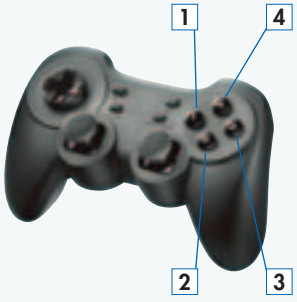
Schnelle Reaktionen

Auf dem Spielfeld ist Schnelligkeit gefragt. Viel Zeit zum Taktieren bleibt uns nicht. Mit Kurzpässen manövrieren wir den Ball durchs Mittelfeld, stürmen aufs Tor zu und schießen bei der erstbesten Gelegenheit. Grund für das hohe Tempo ist nicht nur das zügige Spieltempo, sondern vor allem die Tatsache, dass Dribblings nahezu unmöglich sind. Wir müssen nur durch einen gegnerischen Spieler »hindurchlaufen«, um ihm das Leder zu klauen. Ausgiebiges Geplänkel im Mittelfeld wäre also sinnlos und entfällt. Stattdessen gibt's brenzlige Situationen im Strafraum.

Am Gamepad – denn damit steuert sich **Sensible Soccer 2006** am Besten und am komfortabelsten – müssen wir trotzdem schnelle Reaktionen beweisen. Da uns jederzeit ein Gegenspieler den Ball abluchsen kann, müssen wir Pässe oder Torschüsse schnell und gezielt anbringen. Das Spiel hilft uns dabei mit einer Anzeige: Unter jedem Spieler ist ein Pfeil eingeblendet, der Schussrichtung und -stärke angibt. Ein Radar fehlt in der Verkaufsfassung, wird aber eventuell per Patch nachgeliefert.

Egal ob Torschuss oder Tackling, das richtige Timing ist entscheidend. Daraus zieht **Sensible Soccer 2006** seinen Reiz. Besonders herausfor-

Steuerung



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen



Jetzt gilt es, im richtigen Moment zu **Schießen.** Timing ist bei Sensible Soccer 2006 der Schlüssel zum Sieg.



Die Comic-Spieler haben allesamt riesige **Wasserköpfe** und sehen ihren echten Vorbildern kaum ähnlich.



Der Schiedsrichter ist meist nicht auf dem Platz und sehr nachsichtig, ahndet harte **Fouls** dann aber doch. Auch die Abseitsregel gilt.



Diese **Statistik** gibt es nach jedem Spiel zu sehen. Weiter aufgeschlüsselt werden die Begegnungen aber nicht. Für Taktiker enttäuschend.

dernd wird es immer dann, wenn wir die Lederkugel mit Drall abfeuern wollen. Dazu müssen wir den Ball direkt nach dem Schuss mit Hilfe der Richtungstasten gefühlvoll anschubsen. Mit dem richtigen Drall lässt sich selbst der beste Torwart austricksen.

Selbst gemacht

Freundschaftsspiele, nationale Ligen, Pokalwettbewerbe oder ausgewachsene Turniere – **Sensible Soccer 2006** können Sie in den verschiedensten Modi bestreiten. 16 internationale Teams von England über Brasilien bis Deutschland und nationale Clubs aus acht Ländern stehen zur Auswahl. Lizenzen gibt es keine. Statt Owen kickt bei England deshalb beispielsweise ein Stürmer namens Owan. Namen und Trikots lassen sich mit Hilfe des mitgelieferten Editors allerdings umfassend anpassen. Die WM 2006 können Sie also nach etwas Eigenarbeit problemlos nachspielen. Auch das Erstellen eigener Ligen oder Turniere erlaubt das Programm.

Nur das Aussehen der Spieler selbst können Sie nicht verändern. Die geben sich mit Comic-Look und Wasserköpfen sehr humoristisch und sind vermutlich nicht jedermanns Sache. Zumal sie die einzigen Hingucker sind – grafische Details oder Feinheiten suchen Sie in den langweilig gestalteten Stadien vergebens. Aber wie schon Borussia-Stürmer Alfred Preißler wusste: »Entscheidend is auf'm Platz«, und da glänzt **Sensible Soccer 2006** durch seine unkomplizierte Handhabe.

Heisse Stühle

Obwohl sich die KI meist wacker schlägt, ist **Sensible Soccer 2006** gerade im Vergleich zu seinen Vorgängern viel zu leicht. Nach den ersten Spielen haben Sie die Computer-Kicker locker im Griff, einige Spielzüge führen fast immer zum Torerfolg. **Sensible Soccer 2006** macht deshalb im Mehrspielermodus noch am meisten Spaß. Der schnelle und fordernde Spielablauf ist wie geschaffen für den hitzig geführten Wettstreit mit den Freunden. Maximal vier Spieler kicken dann gemeinsam oder gegeneinander. Sie müssen sich dazu allerdings vor einem PC versammeln; Fußballpartien über ein lokales Netzwerk oder das Internet werden nicht unterstützt.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Eine Mordsgaudi

Ich mag Spiele, die mein Fingerspitzengefühl aufs Äußerste fordern. Genau das tut Sensible Soccer 2006. Schnell reagieren, den Drall perfektionieren – ich war überrascht, wie viel sich aus dem scheinbar so simplen Spiel tatsächlich herausholen lässt. Dauerhaft motivieren kann mich das aber alles nicht. Sensible Soccer 2006 ist das perfekte Spiel für eine Halbzeit-Pause. Um damit allerdings einen ganzen Nachmittag verbringen zu können, fehlt die Substanz.

Ich wünsche mir vor allem mehr taktische Feinheiten, gerade was das Verhalten meines Teams angeht. Dann wäre das Actionspiel unter den Fußballsimulationen garantiert weit mehr als »nur« ein Pausenfüller. Ein extrem spaßiger Pausenfüller allerdings, gerade im genialen Mehrspielermodus.

Meine Wertung **69**



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Fast wie damals

Zu Zeiten von Speedball und Kick Off bin ich noch regelmäßig zum Computer-Kick angetreten. Heutige Simulationen wie Pro Evo sind mir zu kompliziert. Das Remake von Sensible Soccer beweist: Passen, Schießen und Sprinten – mehr braucht ein spannendes Match nicht. Für Einzelkämpfer ist die Luft zwar ziemlich schnell raus, aber für eine kurze Partie mit einem Freund werde ich die CD bestimmt auch noch in einem Jahr rauskramen.

Ein paar moderne Funktionen vermisse ich dann allerdings doch. Die fest eingestellte Stadionkamera bietet zu wenig Übersicht. Weite Pässe muss ich auf gut Glück schlagen. Wenigstens ein Spieler-Radar hätte drin sein müssen. Das hatte Kick Off schon 1989! Auf Taktik und Aufstellung könnte ich gerne verzichten. Ich will einfach los legen.

Meine Wertung **70**



Genre: Sportspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters

Webseite: www.codemasters.de/sensiblesoccer2006
Hotline: 0044/192 681 60 65 (Auslands-Tarif)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	8

Ideal für: Nostalgiker

Alternative Vollpreis: Fifa WM 2006 (ca. 35 €, 05/2006: 71)

Alternative Budget: Pro Evolution Soccer 5 (ca. 25 €, 05/2006: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 550 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 5800	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	1,0 GB

PRO
- temporeicher Spielablauf
- umfangreicher Editor
- kurze Eingewöhnungsphase

KONTRA
- zu simpel
- kaum taktische Einstellungen
- fehlender Radar

DAVID BERGMANN 69
RÜDIGER STEIDLE 70

Durchschnitts-Wertung der Tester **70**



Bei großen Bergankünften wie dem Anstieg nach L'Alpe-d'Huez säumen zahlreiche **Fans** die Straße, sogar »Teufel« Didi Senft ist dabei.



Dank zahlreicher Lizenzen fahren die meisten Originalstars wie **Jan Ullrich** mit. Gut: Das Spiel berücksichtigt sogar seine Vorliebe für Hitze.

RADSPORT MANAGER PRO 2006

Ob der echte Jan Ullrich wohl diesmal die Tour de France gewinnt? Virtuell können Sie ihn im offiziellen Spiel zur Frankreich-Rundfahrt als Teammanager zum Triumph führen!

INSTALLATION

Das Spiel braucht circa 1,3 GB auf der Festplatte. Jeder Spielstand ist zwischen 0,5 und 1,0 MB groß, zu finden unter .../Radsport Manager Pro 2006/Database/Solo/OfficialRelease.

Kopierschutz: Starforce, zum Starten muss die CD eingelegt sein.

Wie in den Jahren davor versucht unser Jan Ullrich auch heuer, die Tour de France zu gewinnen. Ob er es trotz der Abwesenheit von Lance Armstrong schafft, ist angesichts von Gegnern wie Basso, Winokurow, Valverde und Co. zweifelhaft. Da hat es der **Radsport Manager Pro 2006** eindeutig besser: Seit Jahren ist die Reihe konkurrenzlos, doch das verleitet bekanntlich dazu, sich auf den Lorbeeren auszuruhen.

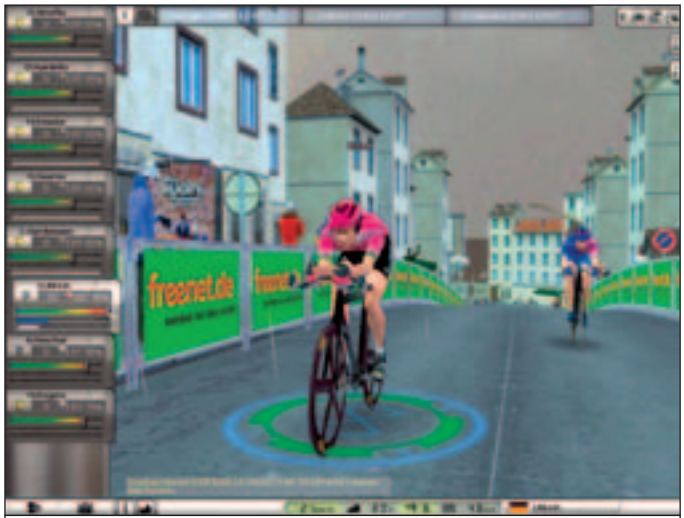
Aber es hat sich Einiges getan: Die 2006er-Version darf sich nach erfolgreichen Verhandlungen sogar »Offizielles Spiel zur Tour de France« nennen und enthält neben der Originalstrecke der diesjährigen Frankreich-Rundfahrt fast alle lizenzierten Teams und Spitzenfahrer, darunter die für deutsche Spieler besonders wichtigen Mannschaften T-Mobile, Gerolsteiner und CSC. Discovery Channel und Phonak verweigerten die Erlaubnis, sodass die Namen dieser Teams und Fahrer leicht verfälscht wurden. Dieser Makel lässt sich aber per Editor bei Bedarf korrigieren.

Kosmetik statt Substanz

Die spielerischen Neuerungen halten sich wie im Vorgänger arg in Grenzen. Die von den Fans erhofften Verbesserungen wie umfangreiche Teamstrategien, detailliertes Training und mehr Komfort bei der Bedienung fehlen. Grafische Schmankerl wie typische TV-Perspektiven oder dicht gedrängte Zuschauer bei Bergankünften steigern zwar die Atmosphäre. Doch nach dem ersten »Aha-Effekt« ignoriert man solche optischen



Die von der KI berechneten **Rennausgänge** sind realistisch. Dass Basso hier fehlt, liegt daran, dass er bei unserer Tour verletzt ausfällt.



Beim **Zeitfahren** müssen Sie die Kräfte sinnvoll einteilen. Jan Ullrich hat davon so viel, dass er oft vor ihm gestartete Fahrer überholt.



Beschützt von seinen **Teamkollegen** spart Gerolsteiner-Kapitän Levi Leipheimer auf dem Flachstück Kräfte für die drei schweren Anstiege.



Vor den Rennen wählen Sie die **Ausrüstung.** Sinnvoll wäre es gewesen, die Kombinationen für Berg- und Flachetappen speichern zu können.

Feinheiten, zumal Sie die meisten Rennen ohnehin von der recht ordentlichen KI berechnen lassen. Gerade im Karrieremodus dauerte es viel zu lange, jedes Rennen selbst auszufahren. Daher ist es auch unverständlich, warum das Tutorial lediglich die Möglichkeiten in den Rennen erklärt, nicht aber die Manageraufgaben.

Viele Aufgaben, wenig Arbeit

Die Karriere als Teamchef steht im Mittelpunkt von **Radsport Manager Pro 2006**. Sie übernehmen die Leitung einer Equipe und kümmern sich fortan um alle wichtigen Belange wie Training, Aufstellung, Finanzen, Vertragsverhandlungen und den Nachwuchs. Das klingt nach mehr, als es wirklich ist, denn viele Punkte erfordern nur selten Ihr Eingreifen. Häufigste Aktion: Vor der Etappe statten Sie Ihr Team mit der entsprechenden Ausrüstung (Rahmen, Räder, Helm) aus. Blöd nur, dass sich keine festen Kombinationen, beispielsweise für Berg- und Flachetappen, speichern und per Tastendruck abrufen lassen. Wenigstens schlägt die KI bei Zeitfahren selbst eine passende Ausrüstung vor.

Späte Attacken

Wenn Sie die Rennen selbst austragen, bestimmen Sie über zahlreiche Parameter und Aktionen das Verhalten Ihrer Fahrer. So regeln Sie unter anderem Krafteinsatz und Aggressivität. Auf Tastendruck lassen Sie Ihr Team die Führungsarbeit verrichten oder ausgewählte Fahrer attackieren. Eine allzu offensive Fahrweise kostet aber wertvolle Kraft und führt schnell zur Ermüdung, sodass Sie die meiste Zeit einfach im großen Fahrerfeld mitrollen.

Attacken lohnen sich erst kurz vor dem Ziel – egal, ob beim Schlussanstieg einer Bergankunft oder beim Massensprint. Für mehr als eine ernsthafte Attacke haben selbst zähe Ausreißer wie Jens Voigt keine Kraft. Die gegnerischen KI-Fahrer sind zwar merklich besser als im Vorgänger, aber insgesamt nach wie vor recht leicht zu durchschauen.

Taktik, wo bist du?

Wie in den Vorgängern vermissen Radsportkenner grundlegende Teamstrategien. Denn in der Realität entscheidet kein Fahrer spontan, was er im Wettkampf macht. Bei allen Rennen planen die Mannschaften ihr Vorgehen genau: Wer attackiert an welcher Stelle? Wie reagieren wir auf Angriffe der Konkurrenz? Soll ein Fahrer ausreißen, um das Bergtrikot zu erobern? Diese und ähnliche Fragen prägen die Taktik und machen echte Radrennen so spannend. Das die Entwickler dieses Jahr wieder nichts davon eingebaut hat, ist sehr enttäuschend.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Spielerische Stagnation

Ich bin schwer enttäuscht: Statt endlich die wirklich wichtigen Punkte wie Training und Teamstrategien anzugehen, beschränkten sich die Entwickler größtenteils auf Kosmetik und viele Detailverbesserungen. Die wirken sich spielerisch aber halt kaum aus, sodass sich die Neuauflage praktisch genauso anfühlt wie die vorige Version. Allerdings ist die Gegner-KI spürbar besser.

Wer den Vorgänger hat, sollte sich angesichts der wenigen spielerischen Neuerungen überlegen, ob das zugegebenermaßen große Lizenzpaket und die aktuellen Daten einen Kauf rechtfertigen. Für mich sind jedenfalls schon die Original-Etappen der diesjährigen Tour de France Grund genug, allerdings bin ich auch ein Radsport-Verrückter und gehöre damit voll zu der eher kleinen Zielgruppe.

Meine Wertung **71**



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Hat nur Update-Charakter

Mir sind die Lizenzen egal, ich will endlich spielerische Fortschritte sehen. Im Vergleich zu den vielfältigen Aufgaben in Fußballmanagern wirkt der Radsportkollege äußerst mager – und das, obwohl die Sportart so viel hergibt. Vor allem vermisse ich ein detailliertes, individuelles Training für meine Fahrer, um sie gezielt auf Saisonhöhepunkte vorzubereiten und Talente zu Spezialisten zu formen.

Aber genug geschimpft: Im Kern ist der Radsport Manager Pro 2006 ein grundsolides Programm mit vielen guten Ansätzen, die sich zu einem viel besseren Spiel ausbauen lassen. Realistisch ist es das Spiel schon jetzt, denn bei meiner simulierten Tour de France ist Ullrich wieder nur Zweiter geworden, diesmal hinter Ex-Kollegen Winokurow – tut mir wirklich leid, Jan!

Meine Wertung **67**



Genre: Manager
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Cyanide
Hersteller: Flashpoint

Webseite: www.rsm-pro.de
Hotline: 0900/133 73 32 (0,99 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (20 Spieler): Netzwerk (20 Spieler)

Ideal für: Radsport-Fans

Alternative Vollpreis: Fußball Manager 06 (ca. 40 €, 10/2005: 89)

Alternative Budget: Radsport Man. 05-06 (ca.10 €, 08/2005: 70)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,3 GB

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB

PRO
- umfangreiches Lizenzpaket
- realistisch berechnete Rennausgänge
- viele Aktionen im Rennen

KONTRA
- fehlende Teamstrategien
- oberflächliches Training
- wenige Manageraufgaben

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	5

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 71
MIKKL GALUSCHKA 67

69

AKTUELLE **KURZTESTS**

Hier testen wir zwei Spieltypen kurz und knackig: Erstens mäßige Titel, die kaum jemanden interessieren. Und zweitens Spiele für eine sehr spezielle Zielgruppe, etwa ein Poker-Spiel.

JUMP-AND-RUN

Sonic Mega Collection Plus

Wer schon unlängst einmal das alte Sega Mastersystem aus dem Keller holen und abstauben wollte, braucht diesen ungeliebten Gang nicht mehr zu machen. In der **Sonic Mega Collection Plus** sind alle Spiele mit dem blauen Igel auf einer PC-DVD verewigt. 18 Spiele, die in den 90er-Jahren das Mastersystem und den Gamegear heimsuchten, finden sich neben Extras wie Comicheften und Minifilmchen auf dem Silberling. Zwar ist eine Steuerung per Maus und Tastatur möglich, doch mit einem Gamepad sind Sie besser beraten. Schade, dass Sonic nur in der Mini-Auflösung von 640x480 Pixel durch die bunten Welten düst.





Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Sega
ca. Preis: 20 Euro
USK-Alterseinstufung: ab 12 Jahre

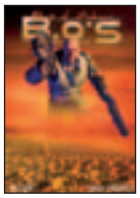
Wertung: **70**

EGO-SHOOTER

Bet on Soldier Blood of Sahara

Blood of Sahara setzt den Ego-Shooter **Bet on Soldier** fort. Der Umfang entspricht mit fünf Missionen und ebenso vielen Spielstunden einem Addon; das Hauptprogramm wird aber nicht benötigt. Sie kämpfen in der Rolle des Söldners Nolan Daneworth in einem Zukunfts-Krieg. Jeder Abschuss bringt Geld, das Sie für Rüstungen, KI-Kameraden und Waffen brauchen (Raketenwerfer, Präzisionsgewehr, Maschinenpistole). Im Vergleich zum Vorgänger ist der Schwierigkeitsgrad weiter gestiegen. Schon in der ersten Mission bekommen Sie es mit Kampfrobotern zu tun. Spannend, aber ohne freies Speichern sehr schwer.





Verkaufsstart: 29. Juni 2006
Hersteller: Frogster
ca. Preis: 20 Euro
USK-Alterseinstufung: ab 16 Jahre

Wertung: **70**

RENNSPIEL

Outrun 2006

Wie in der guten alten Zeit? **Outrun 2006** ist nicht mehr als eine aktualisierte Fassung des Spielhallenklassikers von 1986. Wir fahren noch immer mit einem Ferrari und einer launischen Blondine über fünf Etappen ans Ziel. Wie 1986 endet jeder Abschnitt mit einer Gabelung, und Linksabbieger leben dabei einfacher. Obwohl es zahlreiche Spielarten gibt, läuft das Ganze auf zwei Modi hinaus: Rennen fahren, oder Herzchen sammeln für Stunts, die uns die Blondine vorgibt. Dabei nervt vor allem die übertriebene Geschwindigkeit des Spiels, die in Kombination mit der hypersensiblen Steuerung wenig Fahrfreude aufkommen lässt.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Sega
ca. Preis: 35 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung

Wertung: **65**

SPORTSPIEL

International Volleyball 2006

Die erste ernsthafte Volleyball-Simulation für PC richtet sich in erster Linie an Fans der Sportart. Die sehen zwar gute Ansätze, ärgern sich aber über nervige Mängel. So vermittelt die Steuerung beispielsweise nie das Gefühl, als hätte man seine Spieler unter Kontrolle. Auch die KI der eigenen Mannschaft lässt besonders beim Stellungsspiel zu wünschen übrig. Unter anderem vernachlässigen die eigenen Mannen die Blockabsicherung sträflich, was dem Gegner leichte Punkte bringt. Das trübt den nach längerer Zeit aufkeimenden Spielspaß immer wieder, zudem bietet keine der angebotenen Kameraperspektiven eine wirklich gute Übersicht.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Frogster
ca. Preis: 25 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung

Wertung: **61**

MANAGER

Fussball Teammanager 2006

Der **Fussball Teammanager 2006** hat ein Problem: Er ist gar nicht mal so schlecht. Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz von Electronic Arts und demnächst (hoffentlich) wieder Ascaron reicht das aber nicht für einen Pokalplatz. Die Menüführung geht in Ordnung, wenn man auch mangels eines ausführlichen Handbuchs die eine oder andere Option suchen muss. Der Funktionsumfang ist ansehnlich, wobei der Teammanager Training, Finanzen und andere Details zugunsten umfangreicher Taktikeinstellungen (auch während einer Partie) vernachlässigt. Die 3D-Spielszenen sehen immerhin halbwegs nach Fußball aus. Vorteil: Budget-Preis.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: bhv
ca. Preis: 20 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung

Wertung: **60**

MANAGER

Heimspiel 2006

Man nehme den vier Jahre alten **Fußballmanager Fun** und gebe ihm einen anderen Namen – fertig ist ein weiterer Neuzugang im überfüllten Manager-Genre. Die Modifikationen fallen minimal aus, selbst die (nicht lizenzierten) Saisondaten stammen noch von 2002. Das Werk von Werner Krahe und Jens Onnen präsentiert sich dabei als geistiger Nachfahre ihrer alten **Bundesliga Manager**-Schöpfungen: Menüs und Funktionen auf das Nötigste reduziert, spielt man eine komplette Saison locker in drei Stunden durch. Nett für Einsteiger, gegenüber modernen Manager-Schwergewichten wirkt **Heimspiel 2006** jedoch hoffnungslos antiquiert.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: The Games Company
ca. Preis: 35 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung

Wertung: **50**

JUMP-AND-RUN

Billy Hatcher and the Giant Egg



Billy Hatcher, ein unschuldiger kleiner Junge mit großen Augen und einem Faible für kleine Piepmätze, landet völlig unverhofft in dem Land des Morgens, dem der Morgen gestohlen wurde. Ihr Auftrag? Holen Sie den Morgen zurück! Sie steuern Billy durch die hübsche 3D-Welt, rollen bunte Eier durch die Gegend und bekämpfen gruselige Monster, in dem Sie sie plattwalzen. Billy Hatcher ist vor allem für jüngere Spieler gedacht, die sich allerdings mit der mitunter schlechten Kameraführung schwer tun werden. Wie in vielen 3D-Konsolenspielen hängt die Kamera mal hinter Billy, manchmal seitlich von ihm – das macht die Steuerung per Tastatur unmöglich. Ein Gamepad ist für die lustige Monsterjagd unbedingt Pflicht.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Sega
ca. Preis: 20 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung
Wertung: **66**

ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

Cossacks 2: Battle for Europe



An den bombastischen Massenschlachten von **Cossacks 2** ändert sich natürlich auch im ersten Addon **Battle for Europe** nichts. Wie gehabt formieren und kommandieren Sie riesige Armeen auf meist historisch verbrieften Schlachtfeldern überall in Europa. Entweder in drei neuen historischen Schlachten wie beispielsweise Waterloo. Oder aber in den 16 neuen Missionen der Einzelspielerkampagnen. Aber auch an die Mehrspieler wurde gedacht – acht frische Karten (sechs davon allerdings nur für zwei Spieler) locken Hobby-Generäle vor den Monitor. Viel mehr gibt es für **Cossacks**-Fans nicht zu entdecken, echte Neuerungen sparen sich die Entwickler anscheinend lieber für einen eventuellen Nachfolger auf.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: CDV
ca. Preis: 30 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung
Wertung: **62**

ADVENTURE

Daemonica

Im Adventure **Daemonica** kommen Sie in der Rolle des Ermittlers Nicolas in das trostlose Mittelalter-Dorf Cavorn: Der hiesige Totengräber ist durchgedreht und hat seine Verlobte ermordet, zumindest behauptet das der zwielichtige Bürgermeister. Um herauszufinden, was wirklich passiert sind, laufen Sie durch das leblose Örtchen und kämpfen gegen die Müdigkeit, die angesichts ellenlanger, langweiliger Dialoge mit den uninteressanten Einwohnern aufkommt. Einzig gute Idee: Ihr Held sammelt Kräuter und braut daraus Tränke, um mit Toten zu sprechen. Das ist aber selbst für Adventure-Fans zu wenig, zumal klassische Rätsel fehlen.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Frogster
ca. Preis: 20 Euro
USK-Alterseinstufung: ab 12 Jahre
Wertung: **45**

EGO-SHOOTER

War in Columbia

War in Columbia setzt die spielerisch wenig begeisternde, aber für den polnischen Entwickler City Interactive wohl einträgliche Shooter-Reihe **Terrorist Takedown** fort. Sie sollen als Soldat einer Spezialeinheit in Kolumbien Drogenbaronen das Handwerk legen. Dabei kommt Ihnen die Grafik in die Quere: Die ist dank **Chrome**-Engine zwar grade noch ansehnlich, lässt aber selbst bei maximalen Detaileinstellungen weiter als 50 Meter entfernte Objekte im Nebel verschwinden. Die graugrünen Gegner im graugrünen Dschungel zu suchen, ist ein tödliches Geduldsspiel. Tödlich deshalb, weil die Drogengangster keine Sichtprobleme haben.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: DTP
ca. Preis: 20 Euro
USK-Alterseinstufung: ab 16 Jahre
Wertung: **40**

STRATEGIESPIEL

All Star Strip Poker

Sagen Ihnen die Namen Nikky Blond, Maria Belluci oder Angel Dark etwas? Falls ja: erwischt! Die Damen sind nämlich hauptberuflich Pornodarstellerinnen und treten in **All Star Strip Poker** zusammen mit drei weiteren Erotiksternchen zum fröhlichen Kartenkloppen an. Wenn Ihnen Fortuna hold ist, entblättern sich Ihre Kontrahentinnen in hochauflösenden Videos von technisch einwandfreier, erotisch allerdings fragwürdiger Qualität. Schwer fällt das nicht: Solange Sie ein schlechtes Blatt gleich hinschmeißen und mit einem guten die Einsätze hochtreiben, haben Sie in zwei, drei Stunden alles gesehen. Die Spielstärke ist geradezu unterirdisch.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Digital Red
ca. Preis: 10 Euro
USK-Alterseinstufung: ab 16 Jahre
Wertung: **35**

DENKSPIEL

Werner Flitzkacke-Alarm!!!

Laut Packung zeigt Ihnen dieses **Pipemania**-Remake »das harte Geschäft der Rohrverleger«. Tatsächlich ist das Ganze aber zum Gähnen langweilig und vor allem anspruchslos. In 96 Levels sollen Sie Leitungen vom Klo zum Abfluss verlegen. Wenn Sie auf dem Weg dorthin Extras wie Bierflaschen in die Route einbauen, gibt's einen Punktebonus. Sie haben dazu unendlich Rohrstücke zur Verfügung, das Zeitlimit ist sehr großzügig bemessen – kurzum: Dem simplen Denkspielchen fehlt jegliche herausfordernde Komponente. Wenn Sie nicht gerade beinharter **Werner**-Fan sind, sparen Sie die zehn Euro für einen echten Sanitärdienst.



Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Tivola Entertainment
ca. Preis: 10 Euro
USK-Alterseinstufung: ohne Beschränkung
Wertung: **20**

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

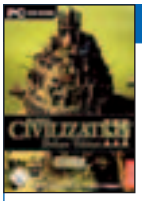
SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
BALDUR'S GATE 2	10 EURO	23037	Ak Tronic	Rollenspiel	–	88
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
FAR CRY	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FLAT OUT	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rennspiel	Dezember 2004	78
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR DES KÖNIGS	10 EURO	–	Electronic Arts	Actionspiel	–	87
JUICED	10 EURO	1.01	THQ	Rennspiel	April 2006	87
LOCOMOTION	10 EURO	1.76	Ak Tronic	Wirtschaftssimulation	–	63
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
MOTOGP 3	10 EURO	–	THQ	Rennspiel	September 2005	83
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN	10 EURO	–	Ak Tronic	Action-Adventure	Dezember 2004	82
RAILROAD TYCOON 3	8 EURO	1.05	Green Pepper	Wirtschaftssimulation	–	82
RICHARD BURNS RALLY	10 EURO	1.02	Ak Tronic	Rennspiel	–	83
SUDEKI	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2005	85
THIEF 3 – DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeitstrategie	Mai 2005	84
bis 20 Euro						
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
CHESSMASTER 10TH EDITION	20 EURO	–	Rondomedia	Schachspiel	–	81
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
DIE SIEDLER 5	15 EURO	1.06	Ubisoft	Echtzeitstrategie	Dezember 2004	81
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
GUN (dt.)	20 EURO	–	Activision	Actionspiel	Dezember 2005	84
HALO	15 EURO	1.6	Microsoft	Ego-Shooter	–	82
IMPERIAL GLORY	20 EURO	1.1	Eidos	Strategie	Juni 2005	79
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	15 EURO	1.1	Rondomedia	Simulation	–	81
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
QUAKE 4 (dt.)	20 EURO	1.2	Activision	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
SERIOUS SAM 2	20 EURO	2.070	Take 2	Ego-Shooter	Juli 2006	83
SILENT HUNTER 3	15 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
THE SAGA OF RYZOM	15 EURO	Auto-Update	Flashpoint	Online-Rollenspiel	–	60
bis 30 Euro						
DUNGEON SIEGE 2	30 EURO	–	Microsoft	Action-Rollenspiel	September 2005	80
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
GTA VICE CITY	30 EURO	1.1	Take 2	Actionspiel	Juli 2006	90
HALF-LIFE 2	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KING KONG	30 EURO	–	Ubisoft	Actionspiel	Dezember 2005	81
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	30 EURO	–	Konami	Fußballsimulation	November 2005	91
STRONGHOLD 2	30 EURO	1.2	Take 2	Aufbaustrategie	Juni 2005	84
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	Juli 2006	88
WORLD OF WARCRAFT	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95

AKTUELLE **COMPILATIONS**



BLITZKRIEG ANTHOLOGY NEU

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BLITZKRIEG**		79
	ROLLING THUNDER (Addon)		77
	BURNING HORIZON (Addon)		75
	IRON DIVISION (Addon)		70
Preis/Leistung			GUT



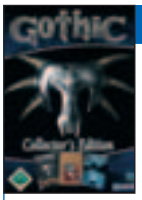
CIVILIZATION 3 DELUXE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ohne Beschränkung
Spiele	**CIVILIZATION 3**		82
	PLAY THE WORLD (Addon)		83
	CONQUESTS (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



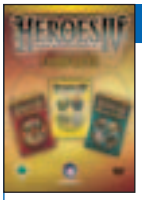
C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**C&C DER TIBERIUMKONFLIKT**		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**GOTHIC**		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



HEROES OF M&M 4 COMPLETE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**HEROES OF MIGHT & MAGIC 4**		85
	WINDS OF WAR (Addon)		83
	THE GATHERING STORM (Addon)		81
Preis/Leistung			SEHR GUT



PANZERS PLATINUM

Anbieter	CDV	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**PANZERS**		86
	PANZERS 2		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



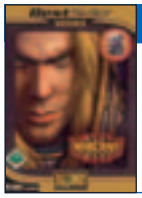
SPLINTER CELL TRILOGIE

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Schleich-Action	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**SPLINTER CELL**		82
	SPLINTER CELL 2		84
	SPLINTER CELL 3		88
Preis/Leistung			GUT



SWAT 4 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**SWAT 4**		86
	THE STETCHKOV SYNDICATE (Addon)		86
Preis/Leistung			GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	**CHRONICLES OF RIDDICK** | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BIATHLON 2004** | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



LOGISCH VOLUME 1 NEU

Anbieter	NBG	ca. Preis	20 Euro
Genre	Denkspiel-Sammlung	USK	ohne Beschränkung
Spiele	**FRITZ 8** (Special Edition)		82
	BRIDGE BUILDER		71
	CRAZY MACHINES		73
	ENIGMA		68
	WIN SUDOKU		63
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND





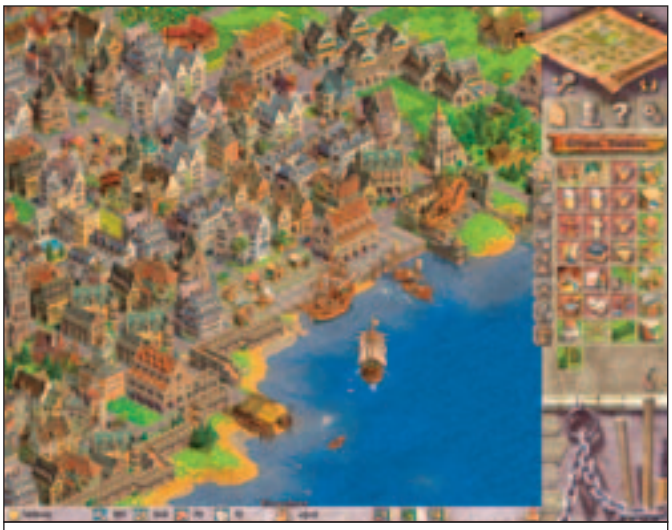
SECHS TOP-SPIELE ZUM

AUFBAUSPIEL

Anno 1503

Die **Anno**-Reihe gehört zu den besten Aufbauspielen. Kein Wunder, das Konzept ist ebenso zugänglich wie genial: Sie segeln über einen Ozean voller Inseln. Sobald Sie auf eines der Eilande treffen, setzen Sie einen Scout aus. Der untersucht die Umgebung auf Bodenschätze und Anbaumöglichkeiten. Wenn Sie zufrieden sind, lassen Sie sich nieder und gründen eine Stadt. Bald ziehen die ersten Siedler in ihre Wohnhäuser ein und haben höchst menschliche Bedürfnisse, etwa Nahrung oder Genussmittel wie Alkohol und Tabak.

Sie bauen entsprechende Felder an, treiben Handel und widersetzen sich Piratenangriffen. Freilich ist nicht alles eitel Sonnenschein: Andere Völker siedeln mit Ihnen um die Wette. Sie können sogar Krieg führen. Der Schwerpunkt liegt aber im Aufbau Ihrer Kultur. Schade: Der angekündigte Mehrspielermodus wurde von Sunflowers offiziell ad acta gelegt.


So groß sieht Ihre **Stadt** erst nach einigen Stunden Spielzeit aus.



Genre: Aufbauspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Max Design
Hersteller: Sunflowers

Webseite: www.anno1503.de
Hotline: 0900/151 00 51 (1,24 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 930 MB

Auflösung	640x480	CPU	500 MHz
Grafikkarte	TNT2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2 MX	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

Originaltest in Heft: –

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**

ACTIONSPIEL

Herr der Ringe – Rückkehr des Königs

In **Rückkehr des Königs** spielen Sie die Abenteuer der Fantasy-Helden aus Peter Jacksons preisgekrönter Verfilmung der **Herr der Ringe**-Trilogie nach. Manche Szenen orientieren sich eins zu eins am Film. Andere zeigen das Geschehen aus einem völlig neuen Blickwinkel. Sie dirigieren Gandalf, Aragorn, Legolas und andere bekannte Recken aus der Verfolgerperspektive mit Tastatur und Maus. Noch besser eignet sich aber ein Gamepad. Mit Tastenkombinationen sind unterschiedliche Angriffe und sogar Kombo-Attacken möglich. Die linear aufgebauten Levels enthalten viele Skriptsequenzen. Freies Speichern ist nicht erlaubt, dafür gibt es in fairen Abständen Kontrollpunkte. Sollte Ihre Spielfigur das Zeitliche segnen, versuchen Sie es von dort aus erneut. Zwischen den Missionen sorgen Filmschnipsel für Atmosphäre. Dazu trägt auch die gute Synchronisation bei. Für Ringfans ein Muss.


Mit seinem Stock haut Gandalf die **Orks** geschwind aus den Latschen.



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: http://rdk.eagames.de
Hotline: 0190/754 464 (1,24 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	5
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,9 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x980	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

Originaltest in Heft: –

Durchschnitts-Wertung der Tester: **87**

PREIS VON EINEM

Da lacht der Geldbeutel: Wir stellen Ihnen sechs Top-Spiele vor – **und keines kostet mehr als zehn Euro**! Für jeden Geschmack ist etwas dabei.

EGO-SHOOTER

Far Cry

Bügeln Sie Ihr Hawaiihemd: **Far Cry** entführt Sie auf ein malerisches Inselparadies mitten in die Karibik. Trotz der stimmigen Kulisse herrscht dort aber keineswegs Urlaubsstimmung: Überall springen schießwütige Terroristen herum, und zwielichtige Wissenschaftler führen grauenvolle Experimente durch.

Sie steuern per Maus und Tastatur den Abenteurer Jack Carver, der mitten in die gefährlichen Geschehnisse hineingezogen wird. Neben der heute noch großartigen Grafik steht jede Menge spielerische Freiheit auf dem Programm: Anders als in **Half-Life** & Co. dürfen Sie sich relativ frei auf den Inseln bewegen, dazu die Gegner auf vielfältige Art und Weise aus dem Weg räumen. Für gelegentliche Actionspieler erfordert das zusammen mit dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad einiges an Übung. Fortgeschrittene finden zu diesem Preis aber kaum besseres Actionfutter.



Kopfloses **Herumballern** ist ob der schlauen KI glatter Selbstmord.



Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Crytek
Hersteller: Ubisoft

Webseite: www.farcry.de
Hotline: 0190/992 412 10 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 5 Stufen; mittel bis höllisch

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,0 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	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 6800	RAM	1,0 GB

Originaltest in Heft 09/2005

Durchschnitts-Wertung der Tester: **88**

ROLLENSPIEL

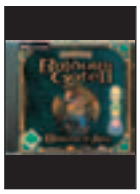
Baldur's Gate 2

Baldur's Gate 2 spielt in der Welt des Pen&Paper-Rollenspiels **Dungeons & Dragons**. Im Gegensatz zu Titeln wie **World of WarCraft** steuern Sie keinen einzelnen Protagonisten, sondern eine bis zu sechsköpfige Gruppe, im Fachjargon auch Party genannt. Sie erleben das Geschehen von schräg oben und dirigieren die Akteure per Mausklick.

Die Kämpfe erfordern ein gewisses Maß an Taktik, sind dafür aber jederzeit pausierbar. Während der Pausen dürfen Sie Ihren Streitern Befehle geben. Unzählige Gegenstände, verschiedene Rassen und Klassen und ein wahrhaft epischer Umfang beschäftigen Sie über viele Wochen. Nur wenn Sie viel Zeit für die zahlreichen Haupt- und Nebenquests mitbringen, entfaltet die Fantasy-Story ihr volles Potenzial. Technisch hinkt die Grafik aktuellen Standards zwar hinterher, ist aber dank hübscher Hintergründe durchaus ansehnlich.



Düstere **Verliese** wimmeln meist vor gefährlichen Gegnern.



Genre: Rollenspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Bioware
Hersteller: Ak Tronic

Webseite: www.bg2.de
Hotline: 0190/771 882 (1,24 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 5 Stufen; mittel bis sehr schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	3

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 750 MB bis 2,5 GB

Auflösung	640x480	CPU	300 MHz
Grafikkarte	Voodoo 2	RAM	64 MB
Auflösung	800x600	CPU	450 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB

Originaltest in Heft –

Durchschnitts-Wertung der Tester: **88**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Warhammer 40.000 – Dawn of War (Game of the Year)

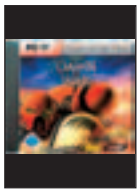
Dawn of War macht aus dem Brettspiel-Universum **Warhammer** ein Echtzeit-Strategiespiel, das vor allem von seinen Massenschlachten lebt. Sie kommandieren keine einzelnen Soldaten wie in **WarCraft 3** oder **Command & Conquer**, sondern ganze Truppenverbände. Das ist nicht der einzige Unterschied zu üblichen Echtzeitspielen. Statt einzelne Arbeiter auf Rohstoffjagd zu schicken, müssen Sie Kraftwerke errichten und überall auf der Karte verstreute Kontrollstellen einnehmen. Die liefern Punkte, die Sie in den Ausbau Ihrer Basis und Armeen stecken können.

Zwar besitzt **Dawn of War** eine (mäßige) Solokampagne. Den größten Reiz macht aber der hervorragende Mehrspielermodus aus, in dem Sie sämtliche Völker steuern können. Deren Kräfte sind untereinander sehr gut ausbalanciert, was die Schlachten spannend macht. Besonders spektakulär sind die Spezialeinheiten der Völker. Die Orks beispielsweise schicken einen grimmig dreinblickenden Hünen mit dem übel klingenden Namen Waaaghboss ins Feld. Der Kerl sieht nicht nur imposant aus, sondern ist auch extrem schwer zu besiegen und kann den Ausgang einer Schlacht entscheiden.

Für Nachschub sorgt übrigens das unlängst erschienene Addon **Winter Assault** (Test in 09/2005).



Mit dem Ork-**Superhelden** nehmen Sie die Eldar-Basis auseinander.



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Relic
Hersteller: THQ

Webseite: www.dawnofwar-game.de
Hotline: 0900/150 551 1 (0,99 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,9 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x980	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

Originaltest in Heft 05/2005

Durchschnitts-Wertung der Tester: **84**

RENNSIMULATION

Richard Burns Rally

In **Richard Burns Rally** betätigen Sie sich als Profi-Rallyefahrer. Mit Action-Rennspielen à la **Need for Speed** hat die Simulation von Entwickler SCI allerdings nichts zu tun. Hier ist Realismus pur angesagt, Ihr Auto verzeiht keine Fahrfehler. Schon bei der kleinsten Unachtsamkeit haut es Sie aus den rund 36 landschaftlich unterschiedlichen Pisten. Einen Unfall später bleibt von Ihrem Vehikel nur ein rauchendes Wrack übrig. Damit Sie trotzdem zum Rallyemeister avancieren, ist eine umfangreiche und gut gemachte Fahrschule integriert. Ein Lenkrad oder zumindest ein Gamepad mit analogem Stick ist ein Muss; mit Tastatur steuern Sie zu ungenau.

Auf dem Weg zur Traumzeit müssen Sie auf Ihren Beifahrer hören, der Sie vor Kurven warnt und Ihnen Gang und Geschwindigkeit empfiehlt. Der ist bis auf ein paar herumstehende Schaulustige Ihre einzige Gesellschaft im Spiel: Die Kontrahenten bei einer Rallye fahren nämlich wie im echten Leben einer nach dem anderen.

Der Mehrspielermodus ist daher auf das Spielen vor einem PC beschränkt. Im Internet tummelt sich aber eine aktive Fangemeinde (www.richardburnsrally.de), die Zeiten vergleicht und neue Strecken und Autos anbietet. Die technisch ordentliche Grafik ist wie das restliche Spiel sehr realistisch.

Simon Fistrich



Nach einem Unfall rufen wir per Tastendruck tatkräftige **Schiebehilfe**.



Genre: Rennsimulation
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: SCI
Hersteller: Ubisoft

Webseite: www.richardburnsrally.com
Hotline: 0190/873 269 36 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; sehr schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	2

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,6 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x980	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

Originaltest in Heft –

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**



Der **Paladin** gehört zu den Klassen, die sich aufgrund ihrer Heilfähigkeit gut für Einsteiger und Solospieler eignen.



Bis Sie im »Geschmolzenen Kern« gegen den mächtigen **Ragnaros** antreten, verbringen Sie Wochen mit der Entwicklung Ihres Charakters.

WORLD OF WARCRAFT V1.10.2

AWARD PowerPlay für ATMOSPHÄRE WORLD OF WARCRAFT

Während das Addon auf sich warten lässt, ist das beste Online-Rollenspiel zum Schnäppchenpreis erhältlich.

Abertausende Spieler treffen sich mit ihren individuellen Charakteren regelmäßig in der Fantasy-Welt Azeroth. Dort lösen sie Unmengen an Quests, jagen in riesigen Instanzen seltene Gegenstände und hauen sich auf Schlachtfeldern gegenseitig Streitkolben und Zaubersprüche um die Ohren.

Das Erfolgsgeheimnis

Der Schlüssel zum Erfolg liegt zum einen in der leichten Zugänglichkeit. In **World of WarCraft** werden Sie nicht von Beginn an mit einer komplizierten Spielmechanik erschlagen, sondern lernen Stück für Stück alle Kniffe und Raffinessen des komplexen Spiels kennen. Kaum ein anderes Online-Rollenspiel nimmt Einsteiger anfangs so an die Hand.

Zum anderen werden Sie für Ihren Einsatz schon früh reichlich belohnt: Mit Erfahrungspunkten, die Sie für jedes getötete Monster und das Erledigen von Aufträgen erhalten. Mit besseren Gegenständen. Und einer stärkeren Rüstung. Ein weiterer Reiz: Während Sie nach und nach die 60 Erfahrungsstufen erklimmen, lernen Sie viele andere Spieler kennen und helfen sich gegenseitig bei ganz schwierigen Missionen.

Auch für Einzelgänger

Überzeugte Solisten müssen nicht außen vor bleiben: Es ist möglich, ohne fremde Hilfe bis auf Stufe 60 zu gelangen. Dann müssen Sie allerdings auf einige Elite-Aufträge verzichten. Um neue Inhalte der bereits im Auslieferungszustand gigantisch großen Welt brauchen Sie sich übrigens keine Sorgen zu machen: Seit Erscheinen hat Blizzard mehrere große Updates veröffentlicht, die neue Gegenden und Quests spendieren. Das ohnehin hervorragende Spiel ist dadurch noch besser geworden. Übrigens: Erfahrene Spieler (ab ca. Level 55) finden in unserem **World of WarCraft**-Sonderheft (ab sofort am Kiosk) jede Menge Profi-Tipps!

➧ **Originaltest in Heft 01/2005**

Simon Fistrich

WAS KOSTET ES?

Neben den Anschaffungskosten für das Spiel fallen nach dem ersten Monat derzeit folgende monatliche Gebühren an:

12,99 € für ein einmonatiges Abo

11,99 € für ein dreimonatiges Abo

10,99 € für ein sechsmonatiges Abo

Das Abo verlängert sich um den gewählten Zeitraum, sofern Sie nicht vor Ablauf kündigen. Zahlen können Sie per Prepaid-Karte, Kreditkarte oder Lastschrift.



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Süchtigmachender Zeitfresser

Manchmal könnte ich in den Tisch beißen, wenn ich zig mal die gleiche Instanz besuchen muss, damit der dortige Endgegner mein noch fehlendes Rüstungsteil fallen lässt. Wenn es dann endlich soweit ist, freue ich mich wie ein kleines Kind: Mein untoter Priester ist noch stärker geworden.

Das Jagen und Sammeln macht den fast schon brandgefährlichen Suchtfaktor des Spiels aus. Schade nur, dass World of WarCraft soviel Zeit frisst; die Gefahr ist groß, andere gute Spiele zu verpassen.

Meine Wertung 94



DAVID BERGMANN
Experte für Rollenspiele

Blizzard weiß wie's geht

Über ein Jahr ist es jetzt schon draußen, und trotzdem habe ich noch lange nicht die Lust an World of WarCraft verloren. Ständig gibt es Neues zu entdecken, neue Herausforderungen zu bewältigen. Einziger Wermutstropfen: Solospieler mit Level 60 saßen lange Zeit auf dem Trockenen. Hier wird aber fleißig nachgebessert.

Was Blizzard hier abgeliefert hat ist ein absolutes Meisterwerk, das mich hoffentlich noch viele Jahre begeistern wird.

Meine Wertung 95



Genre	Online-Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Blizzard
Hersteller	Vivendi
Webseite	www.worldofwarcraft.de
Hotline	09001/112 001 060 (0,41 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (3.000/Server)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	Jäger und Sammler
Alternative Vollpreis	Guild Wars Factions (ca. 40 €, 06/2006: 87)
Alternative Budget	Everquest 2 (ca. 15 €, 01/2005: 84)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	5,0 GB		
Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- wunderschöne, riesige Spielwelt
- einsteigerfreundliche Bedienung
- enorme Langzeitmotivation
- auch für Solospieler geeignet

KONTRA
- manchmal lange Laufwege
- wenig Solo-Aufgaben ab Level 60

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	10
Atmosphäre	10
Singleplayer	8

SIMON FISTRICH	94	Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	95	**95**



Die Gegner unterscheiden sich wohltuend von üblichen Einheitsbrei. Hier erwartet uns ein, ähm, komischer gelber **Insektenmutant**.



Witzige Einlage: In einer der seltenen Ballerpausen **überrollen** wir die Gegner in diesem riesigen Außenlevel mit dieser stacheligen Kugel.

TIPPS

SERIOUS SAM 2

Die Lizenz zum Ballern auf die aberwitzigsten Monster des Action-Genres gibt's jetzt zum Sparpreis.

Wenn Sie in einem guten Computerspiele-Lexikon unter Fun-Shooter nachschlagen, sehen Sie vermutlich ein Bild von **Serious Sam**. In der Rolle des Vorzeige-Ballermanns machen Sie auch im zweiten Abenteuer das, was Sam am besten kann: Mit dicken Knarren befreien Sie quietschbunte Levels von riesigen Monsterhorden, bis die Maus glüht. Immer wieder pumpen Sie die Munition Ihrer Wummen in die nicht enden wollenden Gegnerfluten.

Für eine Zeitlang ist das unterhaltsam, auf Dauer wird aus kurzweiligen Feuergefechten aber Schwerstarbeit mit Nervgefahr, weil man ganz einfach nicht so lange die Spannung und Konzentration halten kann, wie einem das Spiel die Gegnerwellen entgegenschleudert. Um sich eine halbe Stunde abzureagieren, ist **Serious Sam 2** aber immer wieder eine sehr gute Wahl.

Innovative Zielobjekte

Das Gegnerarsenal rekrutiert sich aus skurrilen Gestalten, die eine erfrischende Abwechslung vom üblichen Standard-Kanonenfutter bieten. Da taumeln uns zum Beispiel Yuppie-Zombies mit Aktenkofferchen entgegen, flankiert von Orks in Football-Ausrüstung. Mechanische Aufziehnashörner wollen uns über den Haufen rennen. Fies grinsende Clowns gehen auf Kollisionskurs, woraufhin wir ballernd zurückweichen, weil die Spaßmacher bei Kontakt detonieren. Regelmäßig bekommen Sie es mit fiesen Bossgegnern zu tun, die Sie nach einem bestimmten Muster erledigen müssen.

Ein Augenschmaus

Grafisch ist **Serious Sam 2** auch heute noch eine Augenweide. Die von Croteam selbst entwickelte Grafik-Engine füllt den Bildschirm mit meist kunterbunten Landschaften, detaillierten Gegnern und hübschen Spezialeffekten. Das Leveldesign beugt sich der Spielmechanik und bietet meist weitläufige Areale – klar, damit die Gegner auch schön aus allen Richtungen auf unseren Helden zustürmen können. Abgesehen von der Ballerei bietet **Serious Sam 2** einige Hüpfeinlagen (einfach) und kleine Rätsel (noch einfacher). Dafür gibt's einen kooperativen Multiplayer-Modus, in dem die Schießorgie fast noch mehr Spaß macht als solo.

➧ **Originaltest in Heft 10/2005**

Georg Valtin



Georg Valtin
Experte für Actionspiele

Zwischen witzig und nervig

Für das schnelle Schießvergnügen eignet sich Serious Sam 2 hervorragend. Dank außergewöhnlicher Feindtypen und teils witziger Waffen wie dem Bomben-Papagei ist das Schützenfest eine wahre Freude, zumindest kurz: Länger als eine Stunde am Stück ertrage ich die Fließbandballerei aber nicht, ohne dass sie mich nervt.

Überrascht bin ich, dass die Grafik so lange nach Erscheinen noch so gut aussieht – und dabei auch noch auf vergleichsweise schwächeren Systemen gut läuft.

Meine Wertung 77



Florian Stangl
Experte für Actionspiele

Humor ist, wenn es kracht

Serious Sam 2 hat Humor und Selbstironie – etwas, das den meisten Spielen fehlt. Daher verzeihe ich der wüsten Ballerorgie gerne den fehlenden Tiefgang.

Hauptanreiz ist natürlich das fetzig inszenierte Dauergeballer mit originellen Waffen, extravaganten Gegnern und gut designten Levels. Wer seine Reflexe mal so richtig auf eine harte Probe stellen will, findet hier die passenden Kontrahenten. Oder wütet sich mit einem Kumpel im Koop-Modus durch die Monsterhorden. Zugreifen!

Meine Wertung 88



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Croteam
Hersteller	Take 2
Webseite	www.serioussam2.com
Hotline	0900/139 34 93 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (16 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (16 Spieler)

Ideal für
schießwütige Ballermänner mit guten Reaktionen

Alternative Vollpreis
Übersoldier (ca. 30 €, 05/2006: 74)

Alternative Budget
Quake 4 (ca. 20 €, 12/2005: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,6 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	768 MB

PRO
- phantastische Grafik
- zahlreiche, witzige Gegnertypen
- fordernde Bosskämpfe
- unterhaltsamer Koop-Modus

KONTRA
- simples Leveldesign
- teils übertriebene Gegnerfluten

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

GEORG VALTIN	77	Durchschnitts-Wertung der Tester
FLORIAN STANGL	88	83



Wie Claude und CJ zerrt auch **Tommy** die Fahrer aus dem Wagen. Wer das mit Gangster-Autos probiert, muss mit Gegenwehr rechnen.



Der Kampf gegen die **Polizei** ist auf Dauer nutzlos. Je höher der Fahndungslevel, desto härter sind die Ordnungshüter, die uns fangen sollen.



GTA VICE CITY

Ferraris, Flamingos und fesche Typen: Ab geht's in die Koks-Hauptstadt der 80er-Jahre.



Es muss etwas dran sein an einem Spiel, wenn ein Testredakteur nach mehr als einem Jahr Abstinenz noch auf Anhieb weiß, wie man vom Malibu Club zum Ocean View Hotel kommt. **Vice City** ist der mittlere Teil der **GTA**-3D-Trilogie und baut die Stärken des Vorgängers gekonnt aus. Wir spielen Tommy Vercetti, einen Gangster, der in Vice City um einen Haufen Geld und einen großen Koffer kolumbianischen Schnees gebracht wird. Das erregt das Gemüt seines Bosses, und Tommy bleibt keine Wahl: Er muss in Vice City aufräumen und die Macht übernehmen, wenn er überleben will.

Fahren oder laufen?

Wie in **GTA**-Spielen üblich, latschen wir entweder durch die Gegend oder heizen mit Autos, Motorrädern, Hubschraubern oder gar Flugzeugen durch die Stadt. Um ans Ziel und an die Macht in der Stadt zu gelangen, müssen wir unzählige kleine und große Missionen meistern. Pflicht ist das allerdings nicht, denn es warten zig Nebenaufträge und -beschäftigungen (als Taxifahrer oder Drogendealer) auf uns, mit denen wir unser Konto aufbessern oder uns einfach nur die Zeit vertreiben.

Starbesetzung

Der Star des Spiels ist nicht Ray »Goodfellas« Liotta, der Tommy spricht – die Stadt selbst stiehlt die Show. Noch nie vorher gab es eine derart lebendige Metropole am PC zu bestaunen. Erst dem Nachfolger **San Andreas** gelang es, eine vergleichbare Spielwelt auf den Bildschirm zu zaubern.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Auf Crocketts Spuren

Was Story und Atmosphäre angeht, zieht Vice City mit Nachfolger San Andreas gleich oder übertrifft ihn sogar. Die Entwickler zitieren ständig Kultfilme wie Scarface oder Carlito's Way und natürlich die TV-Serie Miami Vice. Die Riege der (amerikanischen) Sprecher ist erstklassig, und der unglaubliche Soundtrack setzt dem ganzen die neonpinke Krone auf.

Aber auch spielerisch muss sich der Oldie Vice City nicht hinter seinem Nachfolger verstecken. Klar, die Stadt ist nicht annähernd so groß wie der Bundesstaat San Andreas, Grafik und Animationen wirken inzwischen leicht angestaubt. Das stört mich aber nicht wirklich, denn die Atmosphäre und die herausfordernden bis knüppelharten Missionen und die zahlreichen Nebenjobs machen das locker wett.

Meine Wertung **89**



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Stadtluft macht frei

Es gibt Action-Rennspiele, in denen ich durch Städte sausen muss. Und es gibt Ego-Shooter, in denen ich mich durch Städte schießen muss. Und dann gibt es GTA. Das verbindet beides auf seine ganz eigene Art. Nimmt sich selbst auf die Schippe (allein schon die abstrusen Werbeblocks bei den Radiosendern!), spielt mit Klischees. Und liefert ganz nebenbei die aberwitzigsten, abwechslungsreichsten, bisher ungeschlagenen Missionen ab.

Das schöne daran: Vice City zwingt mich in kein Korsett. Ich kann Hauptstory Hauptstory sein lassen und Nebenmissionen lösen. Taxi fahren, Brände löschen, Verbrecher jagen. Es gibt versteckte Waffen, Sprungschanzen, Jobs. Auch klasse: Die PC-Version ist keine dumpfe Konsolenumsetzung, sondern zum Beispiel grafisch besser.

Meine Wertung **91**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Rockstar Games
Hersteller: Take 2

Webseite: www.vicecity.com
Hotline: 0900/139 14 91 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 **16** 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Ideal für: Miami-Vice-Fans

Alternative Vollpreis: GTA San Andreas (ca. 35 €, 07/2005: 92)
Alternative Budget: GTA 3 (ca. 10 €, 08/2005: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,46 GB

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

PRO
- große, lebendige Spielwelt
- geniale Inszenierung
- hohe Langzeitmotivation

KONTRA
- Grafik leicht angestaubt
- Steuerung zu Fuß nicht perfekt
- restriktives Speichersystem

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS 89
MARTIN DEPPE 91

90

KURZTIPPS & CHEATS

Wir bieten Ihnen auf den folgenden Seiten **Tipps, Tricks und Hilfestellungen,** wenn Sie mal nicht weiterkommen. Und wir zeigen Ihnen, wie Sie alternative Wege finden und Easter Eggs ausprobieren können.

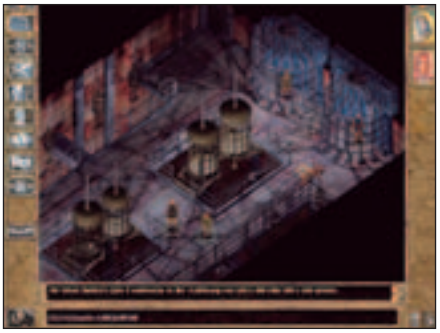
Anno 1503



Handeln und siedeln war auch Anno Dazumal kein Zuckerschlecken. Mit den folgenden Codes können Sie sich das Scheffeln von Geld einfacher machen. Geben Sie während des laufenden Spiels das Wort »ruamzuzla« ein. Dann werden die Cheats freigeschaltet.

CHEAT	WIRKUNG
Ctrl + P	alle Gebäude freischalten
Ctrl + F	gegnerische Städte sichtbar machen
Ctrl + M	500 Goldstücke
Ctrl + T	5 Tonnen Werkzeug
Ctrl + H	5 Tonnen Holz
Ctrl + Z	5 Tonnen Ziegel
Ctrl + R	5 Tonnen Tabakwaren
Ctrl + G	5 Tonnen Gewürze
Ctrl + K	5 Tonnen Kleidung
Ctrl + L	5 Tonnen Lampenöl
Ctrl + A	5 Tonnen Alkohol
Ctrl + C	5 Tonnen Stoffe
Ctrl + N	5 Tonnen Nahrung

Baldur's Gate 2



Öffnen Sie die Datei »baldur.ini« im Installationsverzeichnis mit einem Texteditor und suchen Sie die Zeile [Program Options]. Darunter fügen Sie folgende Zeile ein: »Debug Mode=1« (ohne Anführungszeichen). Speichern Sie die Datei und starten Sie das Spiel.

Mit Ctrl + ␣ rufen Sie die Konsole auf. Dort tippen Sie folgende Cheat-Codes ein und bestätigen jeweils mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
CLUAConsole:AddGold(x)	gibt Ihnen Gold, wobei x die gewünschte Menge ist
CLUAConsole:SetCurrentXP(x)	damit setzen Sie die Erfahrungspunkte (x) des gerade ausgewählten Mitglieds fest
CLUAConsole:ExploreArea()	deckt die aktuelle Karte auf
Ctrl + Shift + 8	alle Charakter-Werte maximieren
Ctrl + R	gibt dem Charakter 200 Trefferpunkte
Ctrl + T	Zeit verstreicht schneller
Ctrl + Y	vernichtet den ausgewählten Charakter
Ctrl + Q	ausgewählte Einheit wird Mitglied Ihrer Gruppe

Brigade E5



TIPP 1: In New Jagged Union sind Ihre Finanzen von Anfang an knapp. Die ersten Wochen müssen Sie deshalb lediglich zu zweit arbeiten – Ihr Alter Ego und ein weiterer Söldner. Kaufen Sie möglichst früh Taschen und Westen für Ihre Söldner, damit Sie mehr Beute transportieren und verkaufen können. Verkaufen Sie erbeutete Kreditkarten nicht im Laden, sondern lassen Sie sie von der Bank auszahlen!

TIPP 2: Bei Feuergefechten geht Sicherheit vor – also flach auf den Boden und sorgfältig zielen! Nur bei plötzlich nah auftauchenden Gegnern (etwa um Ecken oder Felsen) sollten Sie sofort draufhalten. Vorsicht bei Dauerfeuer: Die Waffen überhitzen schnell, verwenden Sie bei Salven lieber kurze Feuerstöße.

TIPP 3: Denken Sie daran, dass sich ein liegender Söldner per Alt-Taste seitlich rollt (solange er keinen Rucksack trägt) – so kann er in kurzer Zeit ein besseres Schussfeld oder sichere Deckung erreichen, etwa zum Nachladen.

TIPP 4: Bei Zufallsgefechten haben Sie einen entscheidenden Vorteil – da der Gegner zu Ihnen will, haben Sie genug Zeit, sich eine gute Stellung zu suchen. Ideal sind Engpässe (etwa Wege zwischen Felsblöcken oder Bäumen): Die können zwei Ihrer Recken gut halten, auch gegen eine starke Übermacht. Passen Sie auf, dass mindestens einer immer feuerbereit ist – wenn beide gleichzeitig nachladen, rückt der clevere Gegner meist sofort vor.

TIPP 5: Einen der ersten Aufträge im Spiel bekommen Sie von Rico Reyes in Cali-Cantinos (im Nordosten des Landes). Ihr Job: Sie sollen Tomas Tellez ausfindig machen, der einen Geldkoffer gestohlen hat. Sie finden den Verdächtigen am Flughafen (Planquadrat A4). Er versucht, Sie zu linken und zu einem Schließfach zu schicken – sparen Sie sich die Zeit, legen Sie ihn gleich um: Er hat das Geld bei sich!

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs



TIPP 1: Sammeln Sie in den ersten Schlachten so viele Erfahrungspunkte wie möglich. So steigt Ihr Charakter schnell auf und Sie können neue Waffen und Kombos kaufen.

TIPP 2: Kaufen Sie nach dem ersten Aufstieg für jeden Charakter am besten zuerst den so genannten Orkfäller. Danach sollten Sie Ihre Punkte in die Fernkampfwaffen investieren, denn die werden Sie später noch brauchen. Benutzen Sie danach oft die Kombo-Angriffe, um viele Erfahrungspunkte zu sammeln.

Folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Abenteuer bereits einmal durchgespielt haben. Drücken Sie in einer Mission die Esc-Taste und geben Sie folgende Ziffern bei gleichzeitig gedrückter linker Shift-, linker Ctrl- und linker Alt-Taste ein.

CHEAT	WIRKUNG
8967	alle Angriffs-Upgrades
6869	nur zerstörerische Angriffe
7795	unbegrenzt Schusswaffen
7578	Unverwundbarkeit
5967	Perfekt-Modus
7755	volle Gesundheit
9587	Zielanzeige

Die Römer



TIPP 1: Platz ist im alten Rom rar gesät. Deswegen sollten Sie sich schon vor dem Städtebau darüber Gedanken machen, wo Sie welche Gebäude hinbauen. Wohnhäuser sollten immer in Reichweite des Stadtzentrums stehen, während Farmen, Felder und Minen auch ruhig außerhalb der Stadt platziert werden können. Wichtig ist vor allem, Bäckerei, Schlachterei und Schneiderladen in der Nähe des Statthalterpalastes zu arrangieren. So werden immer alle Bürger optimal versorgt. Zusätzlich sollten Sie eine Präfektur, einen Kräuterladen und eine Taverne in Reichweite der Wohnhäuser einplanen.

TIPP 2: Bevor Ihre Stadt unübersichtlich Ausmaße annimmt, sollten Sie kleinere Außenposten errichten. Auf freien, ebenen Flächen haben Sie viel Platz für die verschiedensten Felder. Denken Sie aber auch hier daran, dass die Arbeiter versorgt werden müssen. Bauen Sie aus dem Grund am besten einen Marktplatz in die Reichweite aller Wohnhäuser – der spart Platz und versorgt die Bauern mit Lebensmitteln aus der Hauptstadt. Um einen Tempel oder einen Altar kommen Sie nicht drum herum: Die Römer suchen immer nach einer Möglichkeit, die Götter anzubeten, sonst laufen sie nach kurzer Zeit Amok.

TIPP 3: Damit Ihre Gebäude nicht ständig Feuer fangen, sollten Sie genug Instandhaltungs-Rohstoffe zur Verfügung haben, bevor Sie den weiteren Ausbau eines Viertels oder eines Dorfes angehen. Haben Sie nur die Materialien für die Gebäude, die Sie bauen möchten, sollten Sie besser noch einen Augenblick mit der Grundsteinlegung warten. Das ist vor allem in Gegenden wichtig, in denen die Brandgefahr erhöht ist: Innerhalb von Minuten kann Ihre gesamte Stadt abfackeln.

TIPP 4: Unter den ersten Gebäuden, die Sie bauen, sollten immer ein Sägewerk und eine Lehmgrube sein. Auch wenn es auf Ihrer Karte schon ein Sägewerk gibt. Denn je mehr Holz Sie produzieren, desto schneller kann gebaut werden. Die ersten Häuser, die Sie errichten, brauchen nämlich nur Holz und Lehm. Erst im späteren Verlauf kommen Marmor und Stein für die exklusiveren Gebäude hinzu.

TIPP 5: Wenn Ihre Bürger wieder einmal allzu heftig über Mängel jammern und Sie ein wenig Zeit haben, dann schicken Sie sie manuell los, damit sie ihre Wünsche erfüllen. Wählen Sie einfach eine Person aus und klicken Sie auf »Aktuelles Bedürfnis erfüllen«. Das funktioniert allerdings nicht, wenn dieser Römer grade arbeitet. Je schneller Sie Ihre Bürger losschicken, desto eher kehren sie an ihren Arbeitsplatz zurück und desto mehr Waren produzieren sie.

TIPP 6: Wenn Sie ein freies Spiel spielen, sollten Sie zuerst die Bedingungen für den Tempel des Vulkan und den Tempel der Fortuna erfüllen. So verringern sich die Baukosten um die Hälfte (vor allem beim Kolosseum praktisch) und Sie nehmen mehr Gold ein.



GTA Vice City



Die Cheats zu GTA Vice City können Sie ganz einfach im laufenden Spiel eingeben. Übrigens gibt es Easter Eggs. Wenn Sie auf den Mond schießen, wird der zum Beispiel immer größer. Auf Prawn Island beim Fernsehsender gibt es auch ein echtes Ei: In einem der Hochhäuser steht in einem Raum ein großes Ei.

CHEAT	WIRKUNG
aspirine	Lebensenergie auf 100 Prozent
preciousprotection	Rüstung auf 100 Prozent
thugstools	alle »leichteren« Waffen
professionaltools	alle »mittleren« Waffen
nuttertools	alle »schweren« Waffen
youwonttakemealive	Fahndungslevel erhöhen
leavemealone	Fahndungslevel löschen
chasestat	Medien-Level anzeigen (ab zwei Sternen)
icanttakeitanymore	Selbstmord begehen

Fahrzeugcheats

CHEAT	WIRKUNG
panzer	Rhino
travelinstyle	Bloodring Banger
getttherefast	Sabre Turbo
getthereveryfastindeed	hotring Racer
getthereamazinglyfast	hotring Racer 2
thelastride	Romero's Hearse
rubbishcar	Müllwagen
betterthanwalking	Caddie

Verkehrs-Cheats

CHEAT	WIRKUNG
bigbang	alle Fahrzeuge in die Luft jagen
miamitraffic	aggressive Verkehrsteilnehmer
ahairdresserscar	alle Fahrzeuge werden rosa
iwantitpaintedblack	alle Fahrzeuge werden schwarz
comeflywithme	alle Fahrzeuge fliegen
gripiseverything	perfektes Handling
greenlight	alle Ampeln stehen auf grün
seaways	Fahrzeuge fahren über Wasser
wheelsareallineed	nur die Autoreifen sind sichtbar

Passantencheats

CHEAT	WIRKUNG
fannymagnet	Frauenheld (Tommy wird von Frauen verfolgt)
fightfightfight	Passanten schlagen sich
nobodylikesme	Passanten greifen Tommy an
ourgodgivenrightstobeararms	Passanten tragen Waffen
chickswithguns	weibliche Passanten tragen Waffen

Kleidungscheats

CHEAT	WIRKUNG
certaindeath	eine Zigarette rauchen
deepfriedmarsbars	Tommy wird dicker
programmer	Tommy sieht weiblicher aus
stilllikedressingup	Kleidung wechseln
cheatshavebeencracked	Ricardo Diaz spielen
lookslikelance	Lance Vance spielen
mysonisalawyer	Ken Rosenberg spielen
looklikehilary	Hilary King spielen
rockandrollman	Love Fist (Jezz Torent) spielen
weloveourdick	Love Fist (Dick) spielen
onearmedbandit	Phil Cassidy spielen
idonthavethemoneysonny	Sonny Forelli spielen
foxylittlething	Mercedes spielen

Wettercheats

CHEAT	WIRKUNG
alovelyday	sonnig
apleasantday	leicht bewölkt
abitdrieg	stark bewölkt
cantseeathing	nebelig
catsanddogs	stürmisch

Geschwindigkeitscheats

CHEAT	WIRKUNG
lifeispassingbyme	Zeit beschleunigen
onspeed	Zeitraffer
boooooring	Zeitlupe

Half-Life 2: Episode 1



Damit die Befehle funktionieren, müssen Sie zuerst die Konsole aktivieren. Rechtsklicken Sie dazu in Steam auf den Eintrag von Episode 1 und wählen Sie »Eigenschaften«, dann »Start-Optionen festlegen«. Geben Sie dann in die Zeile im Fenster **-console** ein.

Wenn Sie nun Episode 1 aufrufen, erscheint beim Start das Eingabefenster. Um die Cheats freizuschalten, geben Sie dort zunächst »sv_cheats 1« ein. Schon können Sie alle möglichen und lustigen Cheats ausprobieren.

CHEAT	WIRKUNG
god	Unverwundbarkeit
buddha	Unsterblichkeit
impulse 101	alle Waffen und volle Munition
impulse 200	ausgewählte Waffe ausblenden
impulse 203	entfernt Objekt oder Charakter, dem Sie zugewandt sind
npc_kill	alle Gegner im Level sterben
notarget	Unsichtbarkeit
noclip	Sie können durch Wände gehen
ch_createjeep	Sie erhalten den Buggy
ch_createairboat	Sie erhalten das Schnellboot
sv_infinite_aux_power 1	unendlich alternative Energie
ai_disable	Künstliche Intelligenz deaktivieren

Grafik und Physik: Mit Hilfe dieser Cheats kann man mit den Möglichkeiten der Source-Engine herumspielen. Eine 1 am Ende des Befehls schaltet den Trick ein, eine 0 deaktiviert ihn wieder. Steht am Ende der Zeile X, dann geben Sie dafür einen beliebigen Wert ein.

CHEAT	WIRKUNG
mat_wireframe 1	Drahtgittermodelle sichtbar machen
vcollide_wireframe 1	für die Physik-Engine relevante Objekte als Drahtgittermodell anzeigen
mat_fastnobump 0	deaktiviert das Bump-Mapping
mat_fullbright 1	deaktiviert alle Schatten
air_density X	verändert die Dichte der Luft
sv_gravity X	Erdanziehungskraft verändern

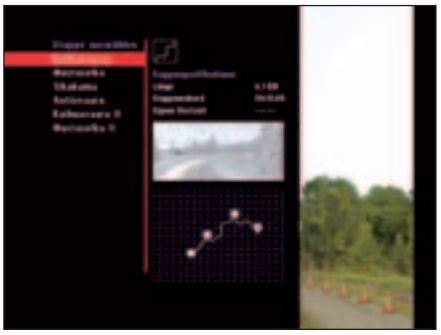
Menschen und Monster: Mit diesen Cheats können Sie alle im Spiel enthaltenen Charaktermodelle erscheinen lassen; eine Auswahl geben wir Ihnen hier. Geben Sie den Befehl **npc_create npc_X** ein und ersetzen Sie das X gegen einen der unten genannten Cheats.

CHEAT	WIRKUNG
cacanner	Scanner-Drohne
poisonzombie	Zombie mit giftigen Kopfkrabben
mossman	Dr. Mossman
manhack	Mannschneider
kleiner	Dr. Kleiner
headcrab_poison	giftige Kopfkrabbe
gman	G-Man
fastzombie	laufender Zombie
eli	Dr. Eli
dog	Roboter Dog
breen	Dr. Breen
barney	Barney
zombie_torso	beinloser Zombie

Waffen: Sie haben das passende Schießeisen gerade nicht zur Hand? Kein Problem! Mit diesen Cheats holen Sie sich genau die Waffe, die Sie brauchen. Geben Sie dazu einfach den Befehl **give weapon_X** ein, und ersetzen Sie das X durch einen der unten genannten Cheats.

CHEAT	WIRKUNG
357	Magnum Revolver
bugbait	Pheropod
crossbow	Bogen
smg1	MP7
pistol	Pistole
rpg	Raketenwerfer
shotgun	Schrotflinte
physcannon	Gravitron
ar2	Impulsgewehr

Richard Burns Rally



Beißen Sie sich an der realistischen und ziemlich schwierigen Rallye-Simulation die Zähne aus? Oder würden gern mal einen Blick auf alle anderen Strecken werfen? Oder alle Fahrer ausprobieren? Kein Problem, hier sind Sie goldrichtig um zum König der anspruchsvollen Rallystrecken zu werden.

Erstellen Sie ein neues Fahrerprofil und geben Sie statt einem handelsüblichen Namen einfach »Mulligatawny« (ohne Anführungszeichen) ein. Sofort sind sämtliche Strecken und Fahrzeuge freigeschaltet, damit Sie sich ordentlich austoben können.

Wenn Sie sich trotz neuer Wagen und aller Strecken regelmäßig im Straßengraben wiederfinden, dann geben Sie »Cajun« ein, um alle Fahrer und alle Rennen freizuschalten. So können Sie die Piloten in Ruhe ausprobieren.

Rise & Fall



TIPP 1: Ruhmpunkte sind ein wichtiger Faktor bei der Entwicklung Ihres Helden zum unzerstörbaren Superkrieger. Vergessen Sie aber nicht die Berater. Die bringen nämlich nicht nur Ihre Recken weiter, sondern die gesamte Armee. Eine gute Wahl zu Beginn ist der »Redner«, der Ihrer Truppe mehr Moral verschafft.

TIPP 2: Wenn es mal brenzlig wird, finden Sie in der Nähe oft eine Ampulle mit einem leckere Stärketrank. Die sollten Sie mit Ihrem Helden aufbrechen. Der dadurch gewonnene Ausdauer-Bonus befähigt Sie dazu, in den Action-Modus zu wechseln. Auch Schatztruhen sollten Sie immer einsammeln oder mitgehen lassen.

TIPP 3: Bleiben Sie im Action-Modus immer in Bewegung und halten Sie sich seitlich zu Ihren Feinden. Wenn Ihre Energie zur Neige geht, dann heilen Sie sich. Es lohnt sich auch, im Action-Modus nach Ampullen zu fahnden.

TIPP 4: Wenn Sie merken, dass die Position Ihrer Einheiten nicht mehr stimmt oder Mitstreiter faul in der Gegend herumstehen, dann zögern Sie nicht, den Action-Modus sofort zu verlassen und den Jungs den Marsch zu blasen. Bei ausreichender Ausdauer dürfen Sie jederzeit in den Lara-Croft-Modus zurückgehen.

TIPP 5: Wälle und Tore können Sie nur mit Belagerungseinheiten wie Rammböcken aufbrechen. Zunächst sollten Sie aber die Mauern mit Hilfe von Leiterträgern erklimmen und die feindlichen Bogenschützen ausradieren. Oder zumindest von unten mit einem Pfeilhagel eindecken. Achten Sie auch auf gegnerische Einheiten wie die Archimedes-Klaue, die aus Ihren Rammböcken und Belagerungstürmen in Nullkommanichts Kleinholz macht.

TIPP 5: Zwar bietet das Spiel eine automatische Speicherfunktion. Vor besonders kühnen Aktionen sollten Sie aber in jedem Fall den Spielstand sichern. Nichts ist ärgerlicher, als wenn ein falsch geplanter Angriff Ihre kompletten Streitkräfte ausradiert und Sie mühsam wieder von vorne anfangen müssen.

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
DVD VISION
play PLAYSTATION
GAMES AKTUELL
PC POWER PLAY
GAMES CONVENTION 2006
SCHAUT VORBEI!
Meet'n'Greet mit den Redakteuren
Kostenlose Messe-Exemplare
CyPress powered by Shuttle
GC GAMES CONVENTION Halle 3, Stand A01 24.08. - 27.08.2006, Messe Leipzig
LEIPZIGER MESSE

Rise of Legends



TIPP 1: In Skirmish-Schlachten zählt Geschwindigkeit. Konzentrieren Sie Ihre Ausgaben auf Militär und Handel, um neutrale Außenposten möglichst schnell zu erobern oder aufzukaufen. Dabei können Sie einen enormen Startvorteil herausschlagen, indem Sie Spähtrupps zu den Siedlungen nahe der gegnerischen Startposition entsenden. Wenn der Computergeneral eines der Dörfer angreift, hetzen Sie ihm eine schnelle Eingreiftruppe auf den Hals. Am besten, nachdem er vom Kampf mit den Verteidigern bereits geschwächt ist. Auf diese Weise gewinnen Sie eine neue Basis.

TIPP 2: Bei Story-Missionen ist dagegen Schnelligkeit nicht immer von Vorteil. Nicht selten werden mit Überschreiten bestimmter Grenzen, dem Aufklären feindlicher oder neutraler Stellungen oder dem Errichten mancher Gebäude Skriptereignisse ausgelöst, die etwa gegnerische Überfälle nach sich ziehen. Hier gilt eher die Devise: einigeln, ausbauen, Lage checken.

TIPP 3: Zwar gewinnen die Helden im Alleingang keine Schlacht, geben aber oft den entscheidenden Ausschlag zum Sieg. Insbesondere die Defensivtalente wie Heilen oder Schild erweisen sich als nützlich, um Verbündete länger am Leben zu erhalten.

TIPP 4: Die Ausbildungspunkte investieren Sie am besten in drei, vier ausgewählte Kämpfer. In die meisten Scharmützel werden Sie ohnehin nur mit Giacomo und einem oder zwei weiteren Begleitern ziehen. Weitere Helden herbeizurufen lohnt sich nur in den seltensten Fällen. Einer Ihrer Hauptstreiter sollte ein Fluggerät mitbringen, um zum Beispiel als schwer bewaffneter Aufklärer zu fungieren.

The Da Vinci Code



Um die Cheats in The Da Vinci Code zu aktivieren, wählen Sie das Optionsmenü an. Unter dem Menüpunkt Codes können Sie die Cheats eingeben. Betätigen Sie die Eingabe mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
vitruvian man	Unverwundbarkeit
sacred feminine	doppelte Lebensenergie
phillips exeter	Gegner mit einem Schlag bewusstlos schlagen
royal holloway	Gegner mit einem Waffenschlag bewusstlos schlagen
et in arcadia ego	alle Boni freischalten

Rome: Alexander

TIPP 1: Erobern Sie zunächst alle Städte in der Umgebung Ihrer Anfangsposition. Um schnell an Geld zu kommen, sollten Sie diese Siedlungen ruhigen Gewissens plündern. Das Anfangskapital (10.000 Gold) sollten Sie sofort in Söldner-Truppen investieren, die Sie auf der Abenteuer-Karte anheuern können.

TIPP 2: Verschwenden Sie kein Geld für den Aufbau einer Flotte, da die Perser eine deutlich größere Seestreitmacht haben. Für den Truppentransport reichen die Schiffe, die Sie von Beginn an haben. Allerdings sollten Sie die möglichst weit weg von feindlichen Häfen platzieren, damit sie nicht im Kampf versenkt werden.

TIPP 3: Schicken Sie in zu erobernde feindliche Städte immer einen Spion. So erfahren Sie, mit welchen Verteidigern Sie es zu tun bekommen. Außerdem besteht die Chance, dass der Spion beim Angriff auf die Siedlung die Tore öffnet.

TIPP 4: Produzieren Sie stets Ihre starken Phalanx- und Kavallerie-Einheiten in den Heimatstädten nach, selbst wenn Ihre Armeen schon tief nach Asien vorgedrungen sind. Bei den Belagerungen bleiben die Heere ja stehen, und so kann die Verstärkung aufschließen und schwächere Truppen ersetzen. Diese bleiben zum Schutz in den eroberten Siedlungen zurück.

TIPP 5: Sobald Sie Persien größtenteils kontrollieren, sollten Sie drei große Armeen bilden. Eine davon widmet sich der Eroberung Ägyptens, die beiden anderen ziehen nach Asien weiter. Dabei ist es sinnvoll, eine Armee auf dem Seeweg ins Hinterland zu bringen. Wenn Sie nur zu Lande unterwegs sind, ist es fst unmöglich, die Eroberung in den vorgegebenen 100 Zügen zu schaffen.

The Movies Stunts & Spezialeffekte



TIPP 1: Denken Sie daran, Ihre Stuntleute zu trainieren, einzusetzen und – im Falle eines Falles – im Krankenhaus zusammenflicken lassen.

TIPP 2: Halten Sie bei den Stuntmen die Kondition im Auge. Wenn die zu niedrig ist, misslingen Stunts und das wirkt sich negativ auf Ihre Filme aus. Wenn die Kondition eines Doubles bei weniger als 70 Prozent liegt, packen Sie ihn vorsichtshalber in die Reha.

Helfen Sie anderen Spielern mit **Ihren Tipps**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

Nach den Tipps im letzten Heft gibt's diesmal den großen Fraktionsführer – **mit Truppen- und Helden-Taktiken!**

Ob Menschen, Dämonen oder Waldbewohner: Zusammen mit der erstklassigen Heroes-Webseite Drachenwald.net liefern wir Ihnen für alle sechs Fraktionen Tipps zur Heldenwahl, zu den Truppen und Spezialfähigkeiten.

Zuflucht

Die Helden-Wahl





Von den acht Helden sind die meisten auf einen bestimmten Truppentyp spezialisiert. Ausnahmen bilden Maeve mit ihrem Bonus auf den »Eile«-Spruch und Rutger, der die »Landkunde«-Fertigkeit verbessert. Dieser sollte erste Wahl sein, da Geschwindigkeit auf der Abenteuerkarte extrem wichtig ist. Steht Rutger nicht zur Verfügung, ist Bogenschützen-Kommandant Dougal eine gute Alternative. Auch Vittorio mit seiner »Balliste«-Fähigkeit ist vor allem zu Beginn einer Mission keine schlechte Wahl. Ellaine eignet sich als Nebenheldin – weil sie den Gold-Steuersatz der Bauern verdoppelt.

Die Einheiten



Bauen und Bogenschützen: Erstere sollten Sie zunächst nicht zu Milizen aufrüsten, da sie sonst ihre »Steuerzahler«-Fähigkeit verlieren. Bogenschützen haben den Vorteil, dass sie Feinde in einer 3x3-Felder-Fläche gleichzeitig angreifen können Vorsicht: Auch eigene Einheiten werden vom dem Pfeilhagel getroffen.

Fusssoldaten und Junker: Übernehmen das Sichern der Fernkämpfer. Junker schützen eigene Truppen außerdem gegen Beschuss, sollten also direkt neben ihren Schützlingen stehen.

Greife: Sind lange die einzige Flugeinheit und haben den besten Initiativwert aller Zufluchts-Einheiten. Eine gute Offensivwaffe der Königlichen Greife ist ihr »Sturzangriff« (mit Irina als Heldin beherrschen auch die normalen Greife diese Attacke). Erstes Ziel sollten natürlich die Fernkämpfer des Gegners sein – entweder riskiert der den Angriff, oder er zieht die Fernkämpfer weg und verschenkt einen Zug.

Priester: Die zweiten Fernkämpfer. Auch hier lohnt sich das frühe Upgrade zum Inquisitor, da diese mit »Göttliche Kraft«, »Eile« und »Zähigkeit« drei nette Stärkungszauber beherrschen. Ist abzusehen, dass der Kampf kurz wird, lohnt sich das Aufteilen auf mehrere Trupps, da die Dauer der Zaubersprüche von der Anzahl der Inquisitoren abhängt. Während 20 Inquisitoren also eine 20 Runden dauernde Eile aussprechen, zaubern zwei Zehnertrupps diesen Spruch auf zwei Einheiten; wenn der Kampf voraussichtlich nach zehn Runden vorbei ist, ist die zweite Alternative besser.



Reiter und Paladine: Machen richtig viel Schaden – hat man Klaus als Helden, teilen die Berittenen durch seinen »Sturmangriffs«-Bonus sogar noch mehr aus. Falls eigene Einheiten mit hohen Trefferpunkten kurz vor dem Ableben sind oder lästige Flüche auf einer Einheit lasten, helfen die Paladine durch ihr »Handauflegen« – besonders nützlich, wenn weder ein Erste-Hilfe-Zelt noch der Spruch »Reinigung« zur Verfügung stehen.



Engel: Die Standard-Ausführung hat keine Spezialeigenschaft; aufgerüstete Erzengel können jedoch einmal pro Kampf jeweils 100 Trefferpunkte auferstehen lassen – das entspricht beispielsweise einem Paladin oder zehn Scharfschützen. Diese Eigenschaft sollten Sie nutzen, bevor die Erzengel zu stark dezimiert sind. Achtung: Wenn ein Einheitentrupp komplett ausgelöscht ist, darf keine gegnerische Einheit auf seinem Feld stehen – sonst funktioniert der Wiederbelebungszauber nicht.

Fertigkeiten und Befähigungen



Die Ausgangslage: Der Ritter ist kein großer Zauberer. Dunkel- und Lichtmagie sind die beiden Magieschulen, die bevorzugt in seiner Gilde auftauchen, mehr als eine davon sollte er aufgrund seines geringen Zauberkraft- und Wissenswerte nicht lernen. Lichtmagie ist leicht im Vorteil, Meister der Segnungen aufgrund der hohen Schadensspanne von Scharfschützen, Greifen und Reitern eine gute Wahl – und ermöglicht zudem die oft kampfentscheidende »Schutzengel«-Fähigkeit. Die Kombination aus »Kriegsgerät«/»Balliste« lohnt sich im frühen Missionsstadium ebenfalls.

Führungskraft: Ermöglicht dem Ritter, »Göttliche Führung« zu erlernen, was sich vor allem für Reiter und Engel lohnt. Darüber hinaus wird die Befähigung »Aura der Schnelligkeit« freigeschaltet, was die Kampfgeschwindigkeit aller Einheiten erhöht. Zusammen mit »Vertrautes Gelände«, was über Landkunde und Kundschaften erlernt werden kann, haben Sie so auf

Gras-Schlachtfeldern zwei Felder mehr Geschwindigkeit (umso wichtiger, da es keine Zauber mehr gibt, die die Reichweite in Kämpfen erhöhen oder vermindern). Dies hilft dem Sturmangriff der Paladine und gibt auch den Fernkämpfern die Chance, zu nah heran gekommenen Nahkämpfern davonzulaufen.

Glück: Diese ohnehin schon gute Fähigkeit ermöglicht »Soldatenglück« – das lohnt sich, wenn Sie viel mit Milizen und Junkern arbeiten, weil diese dann öfter ihr Schildschlagen ausführen. Mit »Segnung« kann Ihr Held auch in den ersten Runden schon in Kämpfe eingreifen.

Angriff: Auch diese Fähigkeit ist nicht zu verachten: Mit »Taktik« können Ihre Junker mehrere andere Trupps vor Fernangriffen schützen.

Erfahrener Ausbilder: Lohnt sich nur für einen Nebenheld, um Geld beim Trainieren der Truppen zu sparen. Beim Hauptheld ist es eher ein verschenkter Fähigkeitenplatz.

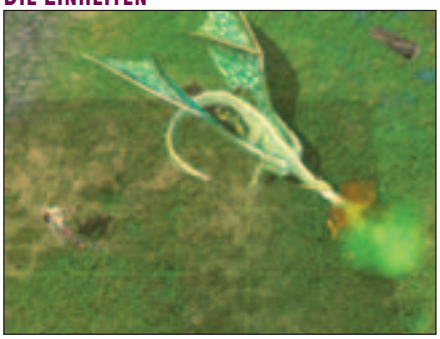
Waldfestung

Die Helden-Wahl



Unter den acht Helden befinden sich drei, die Einheiten aufwerten (Kriegstänzer, Jäger, Einhörner). Das lohnt sich vor allem für Ossirs Jäger. Die Schwarmkönigin ist hingegen nicht zu empfehlen – »Wespenschwarm« ist so schwach, dass sich auch ein Bonus darauf kaum lohnt. Da man die Fertigkeit »Mal des Rächers« möglicherweise nicht extensiv nutzt (was zum Spielstart schwer abzusehen ist), lohnt sich auch Anwen nicht als Hauptheld. Bleiben Vinrael, der die Erfahrungspunkte erhöht und somit vor allem am Anfang etwas schneller levelt – und als Top-Wahl Held Wyngaal, der die Initiative der ohnehin schon schnellen Einheiten noch mal um zwei Prozent pro Level ausbaut.

Die Einheiten



Nymphen und Klingentänzer: Gleich zu Beginn haben Sie mit diesen zwei Einheiten Kämpfer mit hoher Initiative. Dazu kommt die Fähigkeit der Nymphen, ohne Gegenangriff bis zu drei Einheiten gleichzeitig zu attackieren. Auch das Upgraden der Nymphe zur Fee kann lohnenswert sein, da sie zumindest zu Beginn des Spiels mit ihrem Wespenschwarm den Gegner auf die Distanz schwächen kann.

Kriegstänzer: Verlangt ein wenig Geschick beim Angriff, da er den Rückschlag des ersten Zieles erhält und gegen den Rest nur halben Schaden anrichtet. Wenn es Ihnen gelingt, den direkt angegriffenen Gegner komplett oder fast komplett zu eliminieren, ist das die beste Alternative – andernfalls sollte eine Einheit, die wenig Rückschlag austeilt, das Ziel sein.

Jäger und Meisterjäger: Einheitenstufe 3 und 4 bringt Ihnen zwei Fernkämpfer: Gerade die Jäger lassen sich sehr früh rekrutieren und unterstützen die niederen Einheiten mit ihrem Doppelschuss, sind jedoch mit ihren zehn Trefferpunkten und extrem niedriger Verteidigung schnell verloren. Unbedingt gegen Nahkämpfer schützen! Vier Trefferpunkte mehr und eine um drei höhere Verteidigung machen das Aufrüsten sehr wertvoll, zumal die Meisterjäger die Fähigkeit »Verwirrende Pfeile« beherrschen, die die Initiative der Gegner senken kann.

Druiden: Verfügen neben seinem normalen Fernangriff über die Offensivzauber »Blitzstrahl« (beide Druiden) und »Steinsplitter« (Druidenältester). Vergleichen Sie den absoluten Schaden, den beide Sprüche anrichten: Oft lohnt es sich, mehrere Gegner gleichzeitig mit dem schwächeren Steinsplitter zu treffen, statt einen einzelnen Feind mit dem stärkeren Blitzstrahl. Sollte Ihnen nicht nach Angriff zu Mute sein, können Druiden die Verteidigung schwacher Einheiten (etwa Jäger) durch den Spruch »Zähigkeit« etwas erhöhen, hier gilt das gleiche wie für die Inquisitoren bei der Zuflucht.

Einhörner: Was die Junker der Zuflucht für den Fernkampf sind, sind die Einhörner in Bezug auf Magie. 30% Resistenz verleihen sie benachbarten Einheiten, sind dank hoher Initiative und aber auch eine gute Offensivwaffe – vor allem die Silbereinhörner, die den Gegner blenden können. Falls Sie Plätze frei haben, können Sie Ihre Einhörner aufteilen und die Magieresistenz mehrer Einheiten erhöhen.

Baumriesen: Ganz klare Defensiveinheiten! Mit ihren fast 200 Trefferpunkten und hohen Verteidigungswerten sind sie ideal zum Schützen der Fernkämpfer und Druiden – zumal sie Gegner mit ihren Wurzeln fesseln. Trotz ihrer niedrigen Initiative haben die Baumriesen eine hohe Reichweite, sodass sie auch schnell in den Reihen des Gegners wüten können. Wer schon mal versucht hat, eine Gruppe Alter Baumriesen zu eliminieren, die Wurzeln geschlagen haben und dadurch ihren Verteidigungswert um weitere 50% steigern sowie Rückschlag gegen jeden (!) Angriff haben, weiß diese Einheit zu fürchten.

Drachen: Mit der Königstruppe schließlich erhalten Sie eine weitere Einheit mit hoher Initiative und passabler Geschwindigkeit. Den Säurenagriff, der sich über zwei Felder erstreckt, können Sie gerade zu Beginn eines Kampfes oft einsetzen (Kriegsgerät!). Aber auch in Kombination mit von Baumriesen geschickt festgehaltenen Einheiten lässt sich diese Fähigkeit sinnvoll nutzen.

Fertigkeiten und Befähigungen

Die Ausgangslage: Wie der Ritter ist auch der Waldläufer kein großer Zauberkünstler. Obwohl er einen ordentlichen Bonus auf sein Wissen bekommt, kann er wegen seiner niedrigen Zauberkraft nicht so sehr davon profitieren. Er ist vor allem ein Meister der Verteidigung.

Glück: Die wichtigste Fertigkeit der Waldläufer. Soldatenglück verbessert die Chance, dass Einhörner blenden oder die Pfeile Ihrer Meisterjäger verwirren. Außerdem wird dadurch die Befähigung »Elfenglück« freigeschaltet, die den Schaden von Angriffen mit Glück um weitere 25% erhöht.

Balliste steigern: Eine effektive Balliste lässt sich mit den Befähigungen »Brennende Pfeile« und »Flinke Balliste« herstellen. Ersteres erfordert die Befähigung »Wut der Natur«, die wiederum aus »Kampfrausch« aus dem Angriffs-Fertigungszweig hervorgeht. Durch Kampfrausch und Wut der Natur steigert sich der Maximalschaden der Waldfestungseinheiten um zwei, vor allem bei großen Trupps von Nymphen/Feen ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Flinke Balliste setzt »Verzauberte Balliste« voraus. Mit dieser Kombination feuert die Balliste dreimal, missachtet die gegnerische Verteidigung und richtet zusätzlichen Feuerschaden an. Wenn noch ein netter Zerstörungsspruch oder ein Zauber der dunklen Magie im Repertoire des Waldläufers ist, lässt sich die Balliste damit zusätzlich unterstützen!

Standhalten: Eine Befähigung, die die ohnehin schon starke Wurzel-Fähigkeit der Alten Baumriesen enorm aufwertet, ist »Standhalten« (aus der Verteidigungs-Fertigkeit). Benötigt werden dazu »Lebenskraft« (+2 auf alle Trefferpunkte) und »Letztes Aufgebot«. Durch diese Befähigung wird der Verteidigungswert um weitere 60% erhöht. Da Waldläufer die Defensive noch mal beträchtlich erhöhen, sind sogar dreistellige Verteidigungswerte drin.

Schlachtführer: Eine gute Befähigung für Nebenhelden, resultiert aus Führungskraft und »Anwerbung«. Hier bekommt der Held direkt zehn Klingentänzer (in Woche 1, später sind es sogar noch mehr). Dies kann zu Beginn des

Spiels die Startarmee des Hauptheldenen ein entscheidendes Stück verbessern.

Zauberkraft steigern: Wer seine Zauberkraft ein wenig erhöhen möchte, kann das mit Hilfe von »Arkane Brillanz« (Zaubererei) oder »Arkane Erhöhung« (Erleuchtung) bewirken. Licht- und Zerstörungsmagie sind die beiden Zauberschulen der Waldfestung. Gegen Fraktionen mit Flugeinheiten (also alle außer Inferno) ist die Lichtmagie-Befähigung »Sturmwind« eine nette Option, um Initiative und Geschwindigkeit der Flieger zu senken. Wer eher den Destruktiven Zweig bevorzugt, kann mit »Manastoß« gegen zaubernde Einheiten besonders viel Schaden anrichten.

Akademie

Die Helden-Wahl



Auch bei den Zauberern werten drei Helden jeweils niedrige Einheiten auf (Gremlins, Golems, Magier). Deren Attribute lassen sich allerdings auch durch Mini-Artefakte steigern, sodass diese Helden nicht so interessant sind. Auch Heldin Nur ist zu vernachlässigen – ihr Mana-Regenerieren im Kampf ist unspannend. Da gibt's bessere Recken: Nathir beherrscht bereits den Feuerball, seine Feuerzauber richten mehr Schaden an, was zu Beginn das Freiräumen von Minen sehr erleichtert.

Faiz' »Verwundbarkeits«-Spruch teilt zusätzlich zur Senkung der Verteidigung Schaden aus. Jhora kommt in höheren Stufen auf Touren, da sich ihre eigene Initiative mit steigendem Level erhöht, und Galib sorgt dafür, dass umgeleitete Zaubersprüche häufiger beim Gegner landen. Darüber hinaus ist der Gremlinmeister Havez, der mit rund 70 Gremlins und allen drei Kriegsmaschinen startet, ein idealer Nebenheld, der die Truppen und Maschinen gleich an den Hauptheldenen weitergeben sollte.

Die Einheiten



Gremlins: Die Akademie hat gleich zu Beginn diese Fernkämpfer. Sie sind bereits zu Partiebeginn zahlreich vorhanden, weil Sie jede Woche gleich 20 dazubekommen, was einen schnellen Start begünstigt.

Gargoyles: Sollten ihre Gremlins decken, da sie sowieso fast nur zum Blocken taugen. Die fliegenden Wasserspeier haben zwar recht viele Trefferpunkte und sind gegen drei der vier Elemente magieresistent, aber ansonsten angriffsschwach und Kanonenfutter.

Golems: Spätestens sobald die Golems ins Spiel kommen, lohnt sich das Aufrüsten der Gremlins. Neben den Kriegsmaschinen (besonders wichtig ist der Munitionskarren, damit ihnen die Schüsse nicht ausgehen), können Gremlinmeister ihre gefallenen Golemkollegen reparieren. Gerade die Stahlgolems sind so nur schwer kleinzubekommen, unbegrenzter Rückschlag machen sie zu einem unangenehmen Gegner im Nahkampf, dazu kommen 75 Prozent Magieresistenz und sogar 100 Prozent gegen Verlangsamung.

Magier: Ein zweischneidiges Schwert, denn ihr Fernangriff trifft alle Ziele in einer Reihe! Wenn Sie die Zauberer mit Nahkämpfern sichern, schießen die Magier so ihre eigenen Beschützer über den Haufen – also aufpassen, dass keine eigenen Truppen aufleuchten, bevor Sie den Angriff auslösen! Wenn sie auf den heiklen Fernangriff verzichten, können Magier stattdessen zweimal »Zornesfäuste« zaubern, ihre aufgerüsteten Versionen sogar zwei Feuerbälle und eine Zornesfaust.

Dschinns: Die Wundertüten-Einheiten – sie wirken zufällige Sprüche, die mal sinnvoll, mal weniger sinnvoll sind. Dschinns sind auch offensiv eine gute Waffe, denn sie haben einen recht guten Schadenswert und sind schnell, leider aber auch schnell tot aufgrund ihrer wenigen Trefferpunkte. Wenn genug Platz in der Armee ist, lohnt sich auch hier das Aufteilen, da dann jeder Trupp drei Mal zaubern kann.

Rakshasas: Haben gleich dreimal so viele Trefferpunkte wie der Dschinnsultan und greift ohne Gegenwehr an. Die Rakshasa-Radschas sollten zu Beginn des Kampf ihr »Wirbelwind«-Special nutzen: Ihre relativ niedrige Initiative verdoppelt sich so für drei Runden.

Kolosse und Titanen: Die einzigen Level-7-Einheiten des Spiels, die nicht fliegen können. Der Titan ist eine heftige Fernkampfeinheit – wann immer es Ihr Kontostand erlaubt, ist er ein Muss-Upgrade, zumal er auch im Nahkampf austeilt und geblockt notfalls seinen magischen Blitzangriff zaubert.

Artefakte: Die teilweise schwachen Truppenwerte können Sie durch das Schmieden von Mini-Artefakten kompensieren. Die kosten zwar viele Ressourcen, doch selbst einfache Artefakte, die nur eine Eigenschaft steigern, lohnen sich. Die Wirkung der Artefakte steigt mit dem Wissen des Zauberers – das bei den Akademie-Helden ohnehin hoch ist. Die Wirkung der Artefakte wird beim Schmieden selbst festgelegt und ändert sich während des Spiels nicht mehr. Da sich alle aber jederzeit wieder in Ressourcen umwandeln lassen, können Sie problemlos ein altes Artefakt durch ein verbessertes austauschen, wenn Ihr Held sein Wissen gesteigert hat.

Fertigkeiten und Befähigungen



Die Ausgangslage: Insgesamt scheinen die Fortgeschrittenen Befähigungen des Zauberers nicht ganz so stark wie die anderer Klassen zu sein. Von daher ist eine Steigerung der Fertigkeiten etwas sinnvoller, als konkrete Befähigungen anzustreben. Vor allem Wissen und Zauberkraft sind wichtig; Angriff und Verteidigung blieben auch bei hochrangigen Zauberern relativ niedrig. Als Akademiespieler sind Licht- und Beschwörungszauber Ihre wichtigsten Magieschulen, wenn Sie die Bibliothek bauen, stehen auch die anderen Schulen zur Wahl. Das Erlernen mehrerer Magieschulen hat durchaus Sinn!

Eiserne Hingabe: Wer seine Golems pushen will, kann dies mit »Eiserne Hingabe« (resultiert aus Führungskraft und Einkommen) sowie »Marsch der Golems«, was sich aus »Landkunde« und »Kundschafter« ergibt. Dadurch erhalten Golems eine um zwei Punkte höhere Initiative und Geschwindigkeit und können zudem von positiver Moral beeinflusst werden. Durch Marsch der Golems wird zudem der Teleporter-Angriff freigeschaltet, was den Zauber »Teleportation« verfügbar macht und der springenden Einheit mehr Initiative verleiht. Dadurch werden Golems richtig gefährlich!

Schiesskunst: Mit drei Fernkampf-Typen in der Armee lohnt sich auch »Schießkunst« aus dem Angriffs-Zweig (bringt 20 Prozent mehr Fernkampfschaden). Dadurch werden sowohl »Brennende Pfeile« für die Balliste als auch »Kalter Stahl« möglich, was Ihren Einheiten zusätzlichen Kälteschaden verleiht.

Erleuchtung: Will der Zauberer seine Attribute ein wenig steigern, stehen ihm Erleuchtung mit den Befähigungen Studierter sowie Belohnung des Zauberers zur Verfügung: »Erleuch-

tung« erhöht Zauberkraft und Wissen um jeweils zwei Punkte. »Resistenz« (aus dem Verteidigungs-Zweig) hingegen steigert seine Verteidigung um zwei Punkte.

Inferno

Die Heldenwahl



Inferno verfügt über zwei Helden, die Truppentypen steigern – hier allerdings Level 3 und 4, nämlich Höllenhunde und Succubi. Auch bei den Inferno-Recken gibt es einige interessante Spezialisten: Grok, der auf der Abenteuerkarte aufgrund seines Bewegungsbonus schneller unterwegs ist. Auch Marbas ist keine schlechte Wahl, vor allem gegen die magiebegabten Zauberer und Hexenmeister, denn mit seiner Magieresistenz bringt er geübte Zauberkundige zur Verzweiflung. Deleb hat eine Feuerball-Balliste, die ordentlich Schaden verursacht. Ebenfalls ein guter Held ist Nymus, der die Anzahl der herbeigerufenen Einheiten prozentual mit seinem Level erhöht. Vernachlässigbar sind Nebiros und Alastor.

Die Einheiten



Quälgeister: Sehr schwache Starttruppen, sind allerdings gegen feindliche Magie-Helden gut, da sie zu Beginn des Kampfes Mana entziehen – je mehr Quälgeister, desto mehr Mana zapfen sie ab; fangen Sie also früh an, Quälgeister oder ihr Unhold-Upgrade zu horten. Letztere entziehen nicht nur Mana, sondern leiten es Ihrem Helden weiter.

Dämonen: Sind auch schwach, haben aber recht viele Trefferpunkte. Ihr Upgrade, der Gehörnte Aufseher, kann zumindest einmal pro Kampf explodieren und allen umstehnden Einheiten Schaden zufügen – aber auch den eigenen!

Höllenhunde: Richtig ins Spiel kommt Inferno dann mit seinen Level-3-Einheiten – die Höllenhunde sind dank hoher Initiative und Geschwindigkeit doppelt so häufig an der Reihe ist wie Einheiten gleichen Levels. Das Zerberus-Upgrade ist besonders stark – er greift gleich drei Einheiten gleichzeitig an, ohne das die Opfer sich wehren können!

Sukkubi: Auf Level 4 kommen endlich Fernkämpfer ins Spiel. Dies ist die einzige Einheit im Spiel, die sich gegen Fernangriffe wehrt (in den Vorgängerspielen hatten auch Fernkämpfer einen Gegenschlag).

Ob sich ein Aufrüsten lohnt, hängt von der Zusammensetzung Ihrer Armee ab: Haben Sie Inferno-fremde Truppen in Ihren Reihen, sollten Sie das Aufrüsten lassen – die Sukkubus-Herrinnen verfeuern einen Kettenschuss, der alle Einheiten fremder Fraktionen trifft, also auch Ihre eigenen Kämpfer.

Höllenrösser und Nachtmahre: Einheiten mit hoher Initiative und interessanten Fähigkeiten. Beide haben die Chance, dass sie keinen Rückschlag erleiden, da ihre Gegner vor Angst davonlaufen und dabei ihre Initiative verlieren. Wenn Sie Ihre Nachtmahre geschickt platzieren, schlägt sich dies auf die Moral des Gegners nieder. Alle Einheiten im Umkreis von drei Feldern bekommen einen Moralabzug von drei, und da Nachtmahre vier Felder besetzen, demoralisieren sie sehr viele Einheiten zugleich – nämlich bis zu zwölf.

Folterknechte und -meister: Richtig gefürchtet bei ihren Gegnern! Sie sind zwar langsam, was ihre Initiative angeht – aber beherrschen die mächtigen »Feuerbälle« und »Meteoritenhagel«. Ihr »Verwundbarkeits«-Zauber senkt die Verteidigung des Opfers übrigens über die gesamte Kampfdauer – dadurch lohnt es sich, die Foltereinheiten vorher aufzuteilen. Vor allem bei den Foltermeistern: Jeder ihrer Nahkampf-Angriffe und Gegenschläge tötet mindestens eine feindliche Einheit im angegriffenen Trupp – ideal gegen Gegner der Stufe 7, gegen die Sie sonst nur schwer ankommen!

Teufel: Mit den teleportierenden Chefdämonen haben Inferno-Spieler endlich »fliegende« Einheiten. Die Standard-Teufel haben wie ihre Engel-Pendants keine Spezialeigenschaft. Wohl aber die Erzteufel: Die können aus komplett (!) vernichteten eigenen Truppen Foltermeister beschwören. Hatte dieser Trupp genügend Trefferpunkte, kann jeder Erzteufel zwei Foltermeister beschwören.

Oft lohnt es sich in den entscheidenden Endschlachten also, einen angeschlagenen Trupp nicht bis aufs Blut zu verteidigen, sondern zu opfern (möglicherweise sogar durch einen eigenen Meteoritenhagel, der neben Schaden beim Gegner auch die letzten eigene Nachtmahre oder Zerberi eliminiert) – solange noch genug Erzteufel da sind, um die Fähigkeit in vollem Umfang zu nutzen. Nach dem Kampf verschwinden diese Foltermeister aber wieder. Also nur für die Endschlacht verwenden!

Fertigkeiten und Befähigungen



Die Ausgangslage: Eine wichtige Eigenschaft der Inferno-Helden ist das Herbeirufen von Einheiten. Je nach Stufe der »Herbeirufen«-Fertigkeit können dies alle Einheiten bis einschließlich Level 6, (Teufel nur, wenn Ihr Held das »Amulett der Perfekten Beherrschung« trägt). Die herbeigerufenen Einheiten, die auf niedrigster Stufe zahlenmäßig ein Viertel des Original-Trupps ausmachen, haben alle Fähigkeiten ihrer Originale! Das Herbeirufen gleicht den Mangel an fliegenden Einheiten aus, da Sie die Herbeigerufenen überall platzieren können. Gegen Fernkämpfer beispielsweise eignet sich das gut zum Blocken.

Herbeirufen steigern: Einige Befähigungen des Dämonenlords verbessern die Menge oder Geschwindigkeit der herbeigerufenen Einheiten. »Portalschwemme« (durch Soldatenglück) bringt doppelt so viele Höllenrösser/Nachtmare. »Portalmeister« (aus Führungskraft und Anwerben) bringt 20 Prozent mehr Einheiten. »Flinkes Portal« (Kundschaften und Landkunde) beschleunigt das Herbeirufen um 50 Prozent.



Extra Feuerschaden: Eine weitere interessante Dämonenlord-Eigenschaft ist die Fertigkeit »Höllenfeuer«, die Ihren Einheiten zusätzlichen Feuerschaden spendiert. Diese Fähigkeit können Sie durch »Höllenzorn« (aus dem Verteidigungszweig) sogar auf Gegenschläge ausweiten; »Sengendes Feuer« (Destruktive Magie) erhöht den Schaden um 50 Prozent.

Verteidigung: Generell keine schlechte Wahl für den Dämonenlord, da er seine Verteidigung ansonsten kaum steigert – seine Priorität liegt klar auf schnellen Angriff. Zauberkraft und Wissen hingegen halten sich in etwa die Waage, sie reichen auf jeden Fall aus, um Sprüche seiner bevorzugten Schulen der Dunklen sowie Destruktiven Magie zu lernen.

Nekropolis

Die Heldenwahl



Der Überheld schlechthin ist Vladimir, der von Anfang an den Spruch »Tote erwecken« beherrscht und ihn effektiver wirkt. Damit können Sie die meisten Kämpfe ohne Verluste bestreiten. Kaspar ist nicht ganz so stark, aber mit ähnlichem Effekt versehen: Sein Erste-Hilfe-Zelt ist effektiver und erweckt mehr gefallene Einheiten. Auf hohen Levels sorgt Deirdre mit ihrem effektiveren »Heulen der Todesfee« für niedrige Moral und wenig Glück beim Gegner.

Gegen magiebegabte Helden sollten Sie Zoltans ins Feld schicken, da er Zaubersprüche des Gegners blocken kann. Naadir lässt im Kampf Geister erscheinen, wenn ein gegnerischer Trupp stirbt. Raven verbindet den Zauber »Leiden« mit einer Senkung des Verteidigungswertes. Von den beiden Einheitenspezialisten ist die Vampirprinzessin dem Zombieführer klar vorzuziehen.

Die Einheiten



Skelette und Skelettschützen: Das große Plus der Nekromanten – insbesondere die Skelettschützen! Nicht überdurchschnittlich stark, aber ihr ständiger Nachschub nach erfolgreichen Kämpfen macht sie in der Masse zu einer überaus effektiven Waffe, sodass Sie die vergleichsweise schwachen Einheiten der Level 2, 3, 6 und 7 verschmerzen können. Bauen Sie so früh wie möglich das Knochenfeld, um die Skelette zu Fernkämpfern aufzurüsten – zusammen mit der Fertigkeit »Skelettschützen« kommen Sie so schnell auf Hunderte dieser Fernkämpfer.

Zombies: Eignen sich wegen ihrer niedrigen Initiative und Geschwindigkeit fast nur als Blocker für die Skelettschützen und sollten möglichst schnell ausgetauscht werden. Pestzombies senken Angriff und Verteidigung des Gegners bei jeder einzelnen Attacke.

Gespenster: Ebenfalls keine große Nummer, sondern auf das Glück angewiesen, dass ein Angriff sie verfehlt (magische Attacken treffen die Gespenster übrigens immer). Schreckgespenstern können Verluste immerhin ausgleichen, wenn sie die gegnerischen Zauberkünstler zu ereichen – und beim Angriff Mana klauen, um zu regenerieren.

Vampire: Eine relativ gute Einheit – Vampire nutzen die Hälfte der Lebenspunkte, die sie dem Gegner entziehen, um sich selbst zu regenerieren. Weitere Vorteile: hohe Initiative und ihre rückschlagfreie Attacke. Bei Gargoyles, Golems und Elementare funktioniert das Regenerieren der Vampire nicht – aber neuerdings bei untoten Gegnern.

Liche und Todesliche: Gehören zu den besseren Nekropolis-Einheiten. Vor allem im Fernkampf (Achtung, Munitionswagen mitnehmen): Ihre Schüsse treffen eine Fläche von 3x3 Feldern. Der Todeslich sollte aber zuerst zaubern – vor allem der Spruch »Verfall« richtet erheblichen Schaden an, wenn viele Todesliche im Angriffstrupp stecken.

Geister: Haben keine Spezialfähigkeiten, wohl aber ihr Upgrade – Totengeister können immer eine Einheit eines Trupps töten, was sie sehr effektiv gegen hochstufige Gegner macht. Setzt ein Totengeist diesen Angriff ein, erleidet er keinen Rückschlag, er nimmt auch alle positiven Zauber vom getroffenen Trupp.

Drachen: Gleichen ihre relativ niedrigen Werte durch einen etwas geringeren Preis aus. Und mit dem höheren Wachstum, wenn Sie den günstigen Drachengrabstein bauen (bringt drei statt nur zwei Drachen pro Woche).

Immunität: Alle Nekropolis-Truppen sind immun gegen Moralauswirkungen, einige Zaubersprüche sowie Gift und Blenden.

Fertigkeiten und Befähigungen



Die Ausgangslage: Der Nekromant steigert Verteidigung und Zauberkraft recht gut, hat aber aus Wissensmangel oft wenig Mana.

Nekromantie: Zunächst sollten Sie diese Fertigkeit ausbauen, das bringt Ihnen beim Opfer-in-Skelette-Verwandeln 15 statt der ursprünglichen 5 Prozent Umwandlung. Die Befähigung Skelettschützen ist als nächstes dran, »Ewige Knechtschaft« sorgt für eine weitere Minimierung der Verluste, und »Schrei der Todesfee« gibt dem Helden im Kampf immer eine Eingreifmöglichkeit auch ohne Mana.

Extra Kälteschaden: »Eisige Knochen« (Verteidigung) und »Kalter Stahl« (Angriff) verursachen zusätzlichen Kälteschaden bei Angriff und Rückschlag Ihrer untoten Truppen.

Todesbote: Sehr mächtig! Dazu müssen Sie zwar die (für Nekromanten) unnütze Fertigkeit Führungskraft erlernen – aber alle neutrale Truppen, die sich Ihnen anschließen, werden automatisch zu untoten Einheiten. Das kann auch ein Nebenheld erledigen, der idealerweise noch »Lautloser Schleicher« dazu lernt – so sieht er, wer sich ihm anschließen will. Dazu sollten Sie dem Nebenhelden einen Teil Ihrer Truppen überlassen, um die ersten neutralen Einheiten zum Überlaufen zu zwingen. Doch nach einiger Zeit entwickelt sich ein Schneeballeffekt: Je stärker die Armee, um so mehr und mächtigere Einheiten schließen sich an.

Mana steigern: Um Ihr Manaproblem zu lösen, bieten sich einige Möglichkeiten an. Eine gute Lösung ist »Zeichen des Nekromant«, was aus der Dunklen Magie hervorgeht (diese Schule sollten Sie sowieso erlernen, ebenso wie Beschwörungsmagie). Mit dem Zeichen gewinnt Ihr Nekromant Mana aus dem Schaden, den seine Einheiten erleiden. Diese Fähigkeit wirkt permanent, sollten Sie also früh im Kampf einsetzen, wenn abzusehen ist, dass Ihr Mana nicht reicht. »Herr der Untoten« steigert Wissen zwar nur um eins, erhöht aber auch die Nekromantie-Fähigkeit um fünf Prozent und ist eine sinnvolle Investition, wenn Ihr Held sowieso Erleuchtung und Gelehrter lernen möchte.

Mana für den Endkampf: Am meisten profitiert der Nekromant allerdings von »Arkaner Vortrefflichkeit«, dies sollte Ihr Held am besten erst kurz vor dem Endkampf lernen. Seine Zauberkraft wird um zwei erhöht, wichtiger ist aber, dass er dadurch einmalig 100 Mana bekommt. Dies sollte auch für den Nekromanten erst mal ausreichen, um seine dicken Zauber zu wirken.

Dungeon

Die Heldenwahl

Fünf der acht Helden sind auf einen Truppentyp spezialisiert. Achtung: Der Echsenreiter-Experte steigert nicht die Werte der Reiter, sondern den Schaden ihres Spezialangriffs. Und die Spezialistin für Schattenhexen gibt ihnen mit einem Zauberspruche die Chance auf einen zweiten Schuss.

Zwei der übrigen drei Helden schaffen einen Augleich für den niedrigen Wissens-Wert der Dungeon-Recken: Sinitar verringert die Manakosten für Zauber, die mit arkaner Aufladung gesprochen werden, und Yrbeth kann mit Hilfe von »Dunklen Rituals« mehr Mana rege-

nerieren, als ihr Wissen erlaubt. Lethos hingegen vergiftet bei Kampfbeginn einige Gegner.



Die Einheiten

Späher und Assassinen: Die Späher sollten Sie sofort zu Assassinen aufrüsten. Deren Giftfähigkeit hilft im Kampf enorm – beachten Sie aber, dass sie nur fünf Schüsse haben. Assassinen sind im Nahkampf übrigens stärker als im Fernkampf – das ist ungewöhnlich.

Blutjungfern: Dienen als Unterstützer, die über einen hohen Initiativwert verfügen und sich nach einem Angriff direkt wieder außer Reichweite begeben. Ihr Verteidigungswert ist allerdings nicht besonders hoch, deswegen sollten ihre Angriffe Trupps gelten, die ihn nicht überleben oder über keinen Rückschlag mehr verfügen. Das Jungfern-Upgrade, die Blutfurie, erleidet generell keinen Rückschlag – also auch die Jungfern möglichst schnell aufrüsten!

Minotauren: Hat zwar die meisten Trefferpunkte aller Level-3-Truppen, sind aber ansonsten keine überragende Truppen. Ihre niedrige Initiative und Geschwindigkeit konkurriert mit der Hydra um die langsamste Einheit des Dungeons. Lediglich der doppelte Angriff der Gardeminotauren ist eine nette Stütze.



Echsenreiter und -Ritter: Gute Initiative, gute Geschwindigkeit. Diese Kavallerie sollte den Gegner über eine möglichst große Distanz anzugreifen, da sie für jedes (!) zurückgelegte Feld den Verteidigungswert des Opfers um satte 20 Prozent verringert.

Echsenritter haben außerdem die Angewohnheit, dass ihre Echsen einen angrenzenden Gegner zusätzlich beißen, wenn Sie ihn mit einer anderen Einheit angreifen.

Besonders effektiv ist der Extrabiss, wenn Sie mit Blutfurien angreifen – weil die so oft am Zug sind.

Hydras: Leiden unter niedrigen Werten bei Initiative und Geschwindigkeit. Ein Teleport in die gegnerischen Reihen kann Wunder wirken, da Hydras bis zu sechs Gegner gleichzeitig angreifen, allerdings dauert es lange, bis sie am Zug ist. Hydras sind dafür widerstandsfähig, vor allem die aufgerüstete Höllenhydra, die außerdem 30 bis 50 Trefferpunkte pro Zug automatisch regeneriert.

Schattenladies: Etwas schwächlich in Sachen Trefferpunkte. Die Damen sind nach den Titanen die höchstrangigen Fernkämpfer, haben allerdings nur vier Schüsse (Munitionswagen besorgen!). Falls ihnen die Schüsse ausgehen, können sie den Gegner mit »Verlangsamung« und »Verwundbarkeit« beeinträchtigen (die Schatten-Matriarchatin auch mit »Verwirrung«), oder eine eigene Truppe mit »Rechtschaffener Stärke« etwas aufwerten. Im Nahkampf besteht die Chance, einen Fluch auszuteilen (Verlangsamung, Leiden oder Raserei).

Schwarze Drachen: Diese Veteranen speien Feuer und treffen damit zwei hintereinander stehende Ziele. Sie sind zwar etwas langsamer als die Smaragddrachen, haben aber die meisten Trefferpunkte im Spiel und mit den Titanen den höchsten Schadenswert. Ihre Magie-Immunität hat auch Nachteile: Heilen oder Stärken geht ebenfalls nicht!

Fertigkeiten und Befähigungen



Die Ausgangslage: Der Hexenmeister hat Schwächen bei Wissen und Verteidigung. Wie der Nekromant kann er von seiner enormen Zauberkraft oft wenig Gebrach machen, da ihm das Mana fehlt. Überprüfen Sie vor Gefechten unbedingt den Manastand und suchen Sie notfalls einen Brunnen auf.

Mehr Mana: Ihren Manavorrat können Sie mit Dunkles Ritual umgehen, was Sie jedoch einen ganzen Tag kostet. Über Zauberei dürfen Sie allerdings die Befähigung »Launisches Mana« erlernen, was die Spruchkosten zufällig um bis zu 50 Prozent reduziert. »Manafülle« ist eine Bedingung dafür, sodass sich das Regenerieren des Manas verdoppelt.

Schnellere Truppen: Hexenmeister sind der Destruktiven und Beschwörenden Magie zugewandt, darum werden sie die für Hydas und Minotauren wichtigen Beschleunigungszauber kaum lernen. Der Trick: Über Landkunde und Spähen den Teleporter-Angriff lernen, was den Spruch »Teleportation« erlaubt und die teleportierte Einheit mit einem Initiative-Bonus ausstattet. Über Angriff und Taktik können Hexenmeister auch die Befähigung Macht der Eile und so den Spruch »Eile« lernen. Führungskraft und Anwerbung schließlich bringt die »Aura der Schnelligkeit«, was die Geschwindigkeit im Kampf nochmals um einen wertvollen weiteren Punkt steigert.



Arkane Aufladung: Eine wichtige Befähigung des Hexenmeisters, seine Zauber richten so 50 Prozent mehr Schaden an – der ohnehin schon hoch ist. Außerdem kann er als einziger Held »Glück des Hexenmeisters« erlernen, was ihm die Chance gibt, dass seine Zauber noch mal doppelten Schaden anrichten – also insgesamt dreifachen. Sollte er noch »Exorzismus« lernen (per Beschwörungsmagie), wird der Schaden gegen beschworene oder durch Inferno herbeigerufene Truppen nochmals verdoppelt!

Glück des Hexenmeisters: Dafür ist auch Soldatenglück erforderlich, was die Chance der Schatten-Matriarchinnen auf die Verzauberung des Gegners im Nahangriff erhöht.



Elementarsicht: Erlaubt das Erkennen von Elementen gegnerischer Einheiten. Wenn Sie den Gegner nun mit Einheiten konkurrierender Elemente angreifen (also Feuer/Wasser, Erde/Luft), entsteht ein Bonus-Schaden, gleiches gilt auch für Zaubersprüche.

Destruktive Magie: Generell sollte der Hexenmeister die Destruktive Magie mit ihren Befähigungen steigern, da er so den Zugang zu den hochwertigen Sprüchen »Kettenblitz«, »Meteoritenhagel«, »Armageddon« und »Implosion« bekommt, die seine stärkste Waffe darstellen. Vorsicht bei Armageddon: Der schadet ALLEN Truppen auf dem Feld ...

Matthias Freudenschuß/Martin Deppe



GUN METAL

Ballern, Bomben und mit einem großen Bumms die Gegner in die Luft jagen – darum geht's in unserer futuristischen Vollversion. Wir geben Ihnen Tipps, damit Sie den gegnerischen Kugelhagel überleben.

Stolzieren Sie mit Ihrem Mech über das Schlachtfeld oder bekämpfen Sie die Gegnerinvasionen aus der Luft – beides steht Ihnen auf Knopfdruck zur freien Verfügung. Die Kämpfe machen aber nicht nur Laune, sondern sind teilweise auch ziemlich haarig. Sie können den Schwierigkeitsgrad nämlich nicht selbst wählen. Außerdem variieren die Missionen in der Schwierigkeit – mal haben Sie Überzahl an Gegnern an den Flügeln Ihres Jets kleben, mal ist das Dauerfeuer auf Bodentruppen einem Spaziergang gleich. Wenn Sie also mal draufgehen, nicht gleich aufegeben, denn Gun Metal sorgt mit seiner Geschwindigkeit und seinen kurzen, aber knackigen Mission für viel Spaß!

Allgemeine Tipps



TIPP 1: Seien Sie flexibel! Wenn Sie als Mech an einer Stelle nicht weiterkommen, dann versuchen Sie es als Jet und andersherum. Probieren Sie jede sinnige und auch jede unsinnige Taktik aus, um an das Ziel zu gelangen.

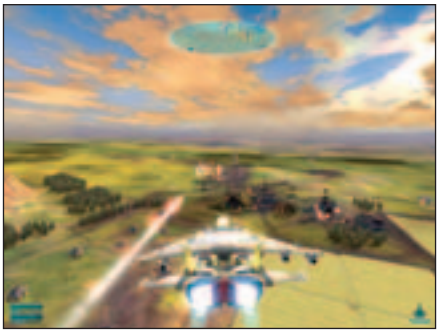
TIPP 2: Nach jeder bestandenen Mission erhalten Sie eine neue Waffe. Um den Umgang mit ihr zu lernen, springen Sie am besten einmal kurz in den ersten Level und probieren das Verhalten Ihrer neuen Wumme aus. Denn manche Waffen mit unendlich viel Muntion haben eine geringere Feuerrate als andere.

TIPP 3: Bewegen Sie sich viel! Wie in einem Ego-Shooter sollten Sie auch in Gun Metal nie an einer Stelle stehen bleiben. Ignorieren Sie weitestgehend die Sprungtaste: Ihr Mech springt viel zu langsam und vergeudet dabei wertvolle Zeit. Beachten Sie auch, dass Ihr Mech einen Schild hat, Ihr Jet aber nicht, und dementsprechend anfälliger für Schäden ist.

TIPP 4: Die Steuerung des Mechs und des Jets sind relativ schwammig. Außerdem ist der Jet bei hoher Geschwindigkeit noch schlechter zu steuern. Wenn Sie auf eine gegnerische Einheit zufliegen, dann drücken Sie die S-Taste (voreingestellt), damit Sie in Ruhe zielen können und nicht zu schnell über das Ziel hinausschießen. Wenn Sie einmal ungespitzt in den Boden rammen sollten, ist das nicht schlimm, das richtet nicht viel Schaden an.

TIPP 5: Raketen sind Ihre besten Freunde – sie visieren bis zu vier Ziele auf einmal an und jagen die meisten Gegnertruppen sofort in die Luft. Das Praktische: Die Raketen haben Sie sowohl als Jet als auch als Mech an Bord. Sind die Missiles des Jets einmal aufgebraucht, dann wechseln Sie in die Mech-Form.

Erste Mission: Stunde X



Die erste Mission ist leicht zu bewältigen: Schießen Sie die Gegneransammlung links vom Hauptquartier ab. Zwei Schuss mit den Missiles sollten genügen, da die Waffe mehrere Ziele anvisiert. Danach werden Sie aufgefordert, zum nächsten Kraftwerk zu fliegen. Wechseln Sie mit der Q-Taste in den Jet-Modus und düsen Sie in Richtung des gelben Kreuzes auf der Minikarte. Dort finden Sie einen Generator und neue Munition. Danach geht's auf zu einigen Farmen, die attackiert werden. Erledigen Sie die Angreifer ebenfalls mit einigen Raketen, und schon haben Sie gewonnen.

Zweite Mission: Abwehr



Diese Mission ist schon etwas kniffliger, aber nicht unmöglich. Sie werden auf zwei neue Gegnertypen treffen: So genannte APCs (Transportschiffe mit Mechs) und Mechs, die langsam auf Sie zu marschieren und schließlich von selbst explodieren.

Jeweils ein APC und mehrere Fußsoldaten greifen die drei Dörfer auf der Karte an. Keine Angst, die Ortschaften werden nacheinander attackiert. Sie haben also genug Zeit, ein Dorf zu beschützen und dann zum nächsten zu fliegen. Zu den explodierenden Mechs sollten Sie immer genug Abstand halten und sie möglichst schnell erledigen, damit Sie und die Zivilisten, die an den Schauplätzen herumlaufen, keinen Schaden nehmen. Nehmen Sie dann den APC aufs Korn und zerstören Sie ihn mit einigen Raketen. Zuletzt sollten Sie die kleinen Mechs mit Streufeuer erledigen, denn sie sind mit Abstand die ungefährlichsten.

Begeben Sie sich dann in Ihrer Jet-Form zum nächsten Ziel der Angreifer, das Ihnen auf Ihrer Karte markiert wird, und gehen genauso vor.

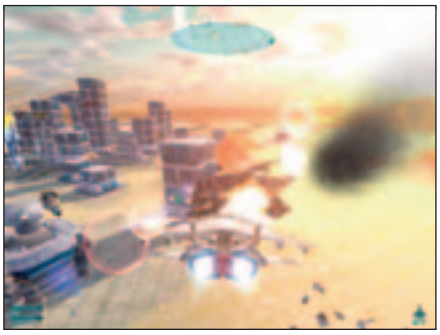
Dritte Mission: Eskorte



Wenn Sie bei dieser Mission häufiger ins Gras beißen, ist das nicht schlimm. Denn sie hat es in sich. Ihr Auftrag ist, einen Konvoi zu eskortieren, der von Gegnerwellen überrannt wird. In mehreren Wellen kommen Jets, APCs und Panzer auf Sie zu, die Sie und den Konvoi angreifen. Die Jets und die Panzer können Sie mit ein paar Maschinengewehrsalven zerlegen, die APCs sind hartnäckiger und fliegen erst nach einigen Raketentreffern in die Luft. Benutzten Sie aber auch Ihre Standardwaffe.

Kümmern Sie sich nicht allzu sehr um den Konvoi – in dem Chaos ist es sehr wahrscheinlich, dass die Transporter zerstört werden, obwohl sie sich auch selbst verteidigen können. Das bedeutet in dieser Mission glücklicherweise nicht, dass sie verloren ist. Wenn Sie alle Gegner eliminieren, haben Sie auch gewonnen. Geht Ihre Energie zur Neige, sollten Sie gleich den Generator aufsuchen, der Ihnen auf der Karte angezeigt wird, denn die APCs verursachen einen großen Schaden.

Vierte Mission: Überwachung



Verglichen mit der dritten Mission ist dieser Auftrag nicht einmal ein müdes Lächeln wert. Sie werden an einer Stadt abgesetzt, deren Geschütze zu diesem Zeitpunkt inaktiv sind – und während sie hochgefahren werden, sollen Sie diese beschützen. Da die Geschütze nicht sehr weit auseinander liegen, können Sie schnell zwischen beiden Standorten hin und her fliegen. Mehrere Wellen von Gegnern greifen nun abwechselnd die Geschütze an. Da es sich nur um Jets mit wenigen Trefferpunkten handelt, sollten Sie mit denen spielend fertig werden. Die etwa sechs Wellen erledigen Sie einfach im Flug, dafür brauchen Sie Ihre Mech-Form nicht. Nutzen Sie dazu die Raketen.

Danach greifen die Feinde die Energiestation an, die die Geschütze mit Strom versorgt. Nun landen in mehreren Wellen immer zwei APCs an dieser Station. Praktisch für Sie: Sie können in der einfacher zu steuernden Mech-Form angreifen, und Sie stehen direkt bei einem Generator, der Ihre Energie wiederherstellt. Auch deswegen ist diese Mission eine der einfachsten. Füllen Sie Ihre Munition wieder auf und ballern Sie alle Gegner mit den Maschinengewehren nieder.

Fünfte Mission: Vorhut



Nach Ihrem Ausflug in eine ruhige Mission geht's gleich wieder bockschwer zur Sache. Ihr Auftrag: Begleiten Sie den Konvoi aus drei Schiffen durch die Gegnerscharen zu Ihrer Hauptbasis. Von Ihrer Startposition aus sind schon drei APCs und sechs Panzer in Reichweite des Konvois. Schießen Sie in Jet-Form eine Raketen-Salve auf die Panzer und kehren Sie danach gleich um, um die APCs und die Bodentruppen unter Beschuss zu nehmen. Widmen Sie sich nach deren Ende wieder den Panzern. Bleiben Sie immer in Reichweite der APCs! Wenn Sie nicht mehr in der Reichweite der Gegner sind, greifen Sie sofort wieder den Konvoi an und zerstören ihn. Sonst ist die Mission in jedem Fall verloren.

Nachdem Sie die erste Welle von Gegnern erledigt haben, sollten Sie unbedingt Ihre Energie wieder auffüllen. Bleiben Sie aber nicht zu lange am Generator, sonst verpassen Sie die nächste Welle von Gegnern. Nach einigen weiteren APCs greift nämlich ein ganzes Geschwader Bomber an, die Sie am besten in der Luft bekämpfen – die Explosionen der Bomben würden Sie in Ihrer Mech-Form ziemlich schnell plätten. Außerdem sind dann Sie das Ziel der drei Bomber-Wellen – und nicht die Konvoischiffe. Halten Sie mit allem drauf, was Ihre Waffen hergeben.

Sechste Mission: Gigant



Diese Mission ist sehr schwer zu bewältigen – es sei denn, Sie wissen, was Sie erwartet. Das Mutterschiff Ihrer Gegner bewegt sich auf die Stadt zu. Ihr Job ist es, die Feinde und das Schiff aufzuhalten, bevor sie die Stadt erreichen und infiltrieren können. In Ihrer Mech-Form haben Sie kaum Chancen zu überleben, da zwei Laserkanonen an der Unterseite des Schiffs angebracht sind und Sie sofort pulverisieren werden. In Jet-Form haben Sie ebenfalls schnell verloren, denn Sie sind ständigem Dauerfeuer aus Bordkanonen ausgesetzt, und das große Schiff verliert nur sehr wenig Energie.

Die Lösung ist einfacher, als man vermuten würde: Sobald Sie das Mutterschiff auf Ihrem Radar sehen, verwandeln Sie sich in den Jet und fliegen schnell zu dem gigantischen Gleiter. Über dem Schiff verwandeln Sie sich in den Mech und landen auf der Oberseite des Schiffes. Dann sollten Sie sich auf die Suche nach Geschützen und bunt leuchtenden Quadraten machen, die sich an der Vorderseite und an der Hinterseite des Schiffes befinden. Schalten Sie zuerst die Bordkanonen und dann die Vierecke aus, die die Stromversorgung des Mutterschiffs sichern. Zwischendurch können Sie auch die Seitenflügel des Schiffes anvisieren, damit die Bewegungsgeschwindigkeit reduziert wird.

Vor den begleitenden Jets müssen Sie sich kaum in Acht nehmen, da die bei dem Versuch, Sie zu erreichen, am Mutterschiff zerschellen. Nachdem Sie den Hauptgleiter zerstört haben, müssen Sie nur noch die übrigen Begleitschiffe ausfindig machen und vernichten. Schon haben Sie die Stadt vor der Zerstörung bewahrt und starten in die nächste Mission.

Siebte Mission: Infiltration



In dieser Mission sollen Sie die Hauptbasis Ihrer Gegner angreifen. Um den Job einfacher zu machen, sollen Sie drei Radarstationen erledigen, ohne dass Sie entdeckt werden. Dafür bekommen Sie keinen Schleichmodus, Sie müssen nur schnell sein, denn die Stationen werden Sie auf jeden Fall entdecken.

Fliegen Sie langsam an eine Radarstation heran und warten Sie, bis man Sie entdeckt hat. Nun hebt ein kleines Schiff von der Station ab, um die Nachricht dem Hauptquartier zu überbringen. Schießen Sie es ab und fliegen Sie schnell zum Radar zurück, bevor die Station dazu kommt, einen Funkspruch zu senden. Nun sollten Sie die Station mit den Maschinengewehren der Mech-Form zerstören. Warten Sie dann, bis ein APC ankommt und pulverisieren Sie ihn und die Mannschaften, die er mitbringt. Er wurde von der Hauptbasis ausgesendet, um den Ausfall der Radarstation zu untersuchen. Wenn Sie mit den anderen beiden Stationen ebenso vorgehen, geht's ab zur Basis.

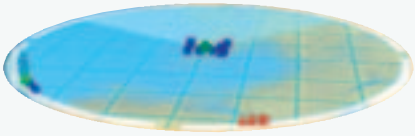
Schießen Sie, bevor Sie landen, einige Raketen in das Lager, um die Gegner zu verwirren. Nach der Landung sollten Sie die Geschütze, die den Platz umrunden, in der Mech-Form ausschalten. Nun müssen Sie sich noch der Infanterie und einigen Raumgleitern erwehren, bevor Sie die Basis auseinandernehmen.

Zu guter Letzt sollen Sie noch ein zweites Mutterschiff auseinander nehmen, aber keine Angst, das ist wesentlich einfacher zu eliminieren, als das Schiff der vorhergehenden Mission. Zerstören Sie auch hier einfach die Stromquellen und Bordgeschütze.

Susanne Braun

ZEICHENERKLÄRUNG

Da es in Gun Metal kein Tutorial gibt, erklären wir Ihnen die Farben der Punkte, die Sie auf der Minikarte sehen.



ZEICHEN	BEDEUTUNG
Rot	Gegner
Blau	Verbündeter
Grün	Munition und Energie
Gelbes Kreuz	Missionsschauplatz

BLITZKRIEG BURNING HORIZON

So wird Ihr Blitzkrieg zum Blitzsieg: Wir erklären Ihnen eine komplette Kampagnen-Mission Schritt für Schritt und geben Profitipps, die sogar Blitzkrieg-Veteranen das Leben retten.

Hier bekommen Sie heftige Kampfeinsätze – im Vergleich zum Hauptprogramm ist die gegnerische Künstliche Intelligenz cleverer!

TIPP 1: Auch wenn Sie schon Erfahrung mit Echtzeit-Strategiespielen haben, sollten Sie sich das eingebaute Tutorial zu Gemüte führen. Vor allem die Kapitel 3, 5 und 6 geben wichtige Informationen im Umgang mit Artillerie, Infanterie und Versorgungsfahrzeugen. Burning Horizon ist anspruchsvoll, schalten Sie ruhig auf den leichten Schwierigkeitsgrad um. Das geht auch während eines Einsatzes über »Optionen«, »Einstellungen«, »Spiel«.

TIPP 2: Der Name täuscht – in Blitzkrieg ist meistens kein schnelles Vorpreschen gefragt, sondern vorsichtiges Vorrücken. Panzer, die blind in eine Stadt fahren, werden schnell von Infanterie und Geschützen erledigt. Lieber erst mit Infanterie erkunden, wo der Gegner steckt.

TIPP 3: Falls es Ihnen mal zu schnell geht, können Sie mit der Taste - das Tempo bis zu zehnmal drosseln, aber immer noch Befehle geben. Mit + schalten Sie dann wieder schneller oder »spulen schnell vor« – etwa bei ungefährlichen längeren Märschen durch feindfreies Gebiet oder bei Reparaturpausen.

TIPP 4: Mit der Leertaste können Sie das Spiel ganz anhalten. Geben Sie dann in Ruhe Ihre Befehle; ein erneuter Druck auf die Leertaste setzt das Spiel fort.

TIPP 5: Wenn Sie die Shift-Taste gedrückt halten und Befehle erteilen, führt die Einheit sie der Reihe nach aus. Beispiel: Wählen Sie einen Panzer an, halten Sie Shift gedrückt und rechtsklicken Sie nacheinander dort auf die Karte, wo der Panzer entlangfahren soll. Das hilft etwa, wenn der direkte Weg zu gefährlich ist und Sie lieber einen Umweg nehmen.

TIPP 6: Die drei Reihen mit Befehlsbuttons unten im Einheitenmenü entsprechen den linken Buchstabentasten Ihrer Tastatur (oberste Reihe: Q W E R, Mittlere Reihe: A S D F, untere Reihe Y X C V). So können Sie die aktuelle Aktion einer Einheit beispielsweise mit der Taste W abbrechen, statt erst mit der Maus auf den Button zu drücken. Probieren Sie's mal, das geht nach etwas Übung deutlich schneller.

TIPP 7: Schützen Sie unbedingt Ihre Versorgungs- und Reparaturfahrzeuge! Es mag bequemer sein, angeschlagene Einheiten direkt an der Frontlinie zu reparieren und mit frischer Munition zu bestücken. Sicherer ist es jedoch, sie zurückzuziehen und in ausreichender Distanz vom Feind zu versorgen.

TIPP 8: In der Rommel-Kampagne sind Ihre Kerneinheiten der Schlüssel zum Sieg, weil diese Offiziere Erfahrung gewinnen und immer besser werden. Außerdem dürfen Sie Ihren Veteranen zwischen den Missionen bessere Ausrüstung geben, zum Beispiel einen neuen Panzertyp. Passen Sie also gut auf diese besonderen Einheiten auf – falls eine zerstört wird, erscheint links oben eine Textmeldung. Überlegen Sie sich dann, ob Sie vielleicht einen alten Spielstand laden möchten: Der verlorene Offizier wird zwar nach dem Einsatz ersetzt – aber durch einen Kollegen mit einem Dienstgrad, der eine Stufe niedriger ist.

Beispielmission: Das Ardennendorf



TIPP 9: Wir zeigen Ihnen, wie Sie die erste Mission der Rommel-Kampagne verlustfrei schaffen! Ihr erster Auftrag: Die Kreuzung am Dorfrand besetzen. Das sollten Sie möglichst schnell tun – denn hier kommen bald zwei feindliche Laster mit Flak-Geschütz vorbei. Pausieren Sie das Spiel (Leertaste), und schauen Sie sich Ihre Einheiten an: Die beiden Panzerspähwagen »SdKfz 231« und der leichte Panzerspähwagen »SdKfz 222« sind ideal für einen schnellen Vorstoß entlang der Straße. Diese drei Fahrzeuge sind Ihre Kerneinheiten – erkennbar am Offiziersnamen unten in der Einheitenbeschreibung; außerdem haben Kerneinheiten als einzige ein weißes Dienstgradabzeichen oberhalb des Fahrzeuges (hier: ein einfacher weißer Winkel). Geben Sie ihnen noch ein Motorrad mit, um ihre Sichtweite zu erhöhen. Sind die vier Einheiten angewählt und mit einem Rechtsklick Richtung Kreuzung kommandiert, setzen Sie das Spiel mutig fort (Leertaste).

TIPP 10: Sobald Ihr Vierertrupp auf Gegner stößt, halten Sie ihn an – das geht am schnellsten mit der Taste E. Kurz vor der Kreuzung treffen sie auf Infanterie, die keine große Gefahr darstellt. Jetzt sollten auch die beiden Lkw mit den Flak-Geschützen von links auf die Kreuzung kommen; feuern Sie dann auf die Laster, nicht auf die Geschütze!



TIPP 11: Wenn die Laster zerstört und alle Gegner östlich der Kreuzung ausgeschaltet sind, bekommen Sie ein neues Missionsziel – Sie sollen das Dorf befreien. Holen Sie aber erst Ihre restlichen Einheiten nach. Die beiden »Opel Blitz«-Lastwagen befördern Soldaten; lassen Sie diese Truppen östlich der Kreuzung absitzen. Entweder mit der Taste V, oder indem Sie den Mauszeiger über den Lkw bewegen (dann erscheint ein Aussteigen-Symbol) und rechtsklicken. Das sollten Sie übrigens immer tun – Infanterie auf Lkws lebt gefährlich!

TIPP 12: Das »Opel Blitz«-Versorgungsfahrzeug sollte Ihre drei Kerneinheiten aufmunitionieren und (sofern nötig) reparieren. Wählen Sie den Lkw dazu an, und bewegen Sie den Mauszeiger über das Zielfahrzeug (falls dieses beschädigt ist, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Schraubenschlüssel-Symbol). Per Rechtsklick starten Sie das Nachladen bzw. Reparieren. Übrigens: Wenn Sie später einmal Panzer haben, die sich plötzlich nicht mehr bewegen, ist vermutlich deren Kette beschädigt (rotes Symbol über dem Fahrzeug) – auch dann hilft Reparieren.



TIPP 13: Da Sie die feindliche Luftabwehr ausgeschaltet haben, können Sie gefahrlos Luftunterstützung anfordern. Klicken Sie dazu unten links auf das Flugzeugsymbol. Ein Untermenü erscheint, hier haben Sie die Wahl zwischen einem Aufklärer, Bombern oder Jägern. Klicken Sie auf das Bombensymbol, danach mit der rechten Maustaste auf die Dorfmitte. Kurz darauf erscheinen zwei Stukas, die sich automatisch Ziele suchen. Warten Sie, bis die beiden Maschinen nach einigen Angriffen wieder zur Basis zurückkehren.



TIPP 14: Die restlichen Gegner erledigen Sie mit Ihrer Infanterie. Doppelklicken Sie am besten auf einen Ihrer Soldaten, dadurch werden alle anderen ebenfalls angewählt. Soldaten steuern Sie grundsätzlich in Gruppen – wenn Sie einen einzelnen Infanteristen kommandieren wollen, müssen Sie erst mit der Taste C die Gruppe auflösen (ein erneuter Druck auf C stellt die Gruppe wieder zusammen). Per Rechtsklick schicken Sie die Fußtruppen ins Dorfzentrum. Sollten Sie auf zu starken Widerstand stoßen, rechtsklicken Sie auf eines der Häuser – dann verschanzen sich Ihre Truppen darin. Diese Taktik ist hier sinnvoll, kann später aber gefährlich sein: Wenn der Gegner Panzer hat, zerlegt er besetzte Häuser gerne.



TIPP 15: Herrenlose Kanonen und Maschinengewehre können Sie übernehmen, indem Sie Ihre Infanterie anwählen, dann auf das Geschütz zeigen (ein Kanonensymbol erscheint) und rechtsklicken. Daraufhin marschieren die benötigten Männer zum Beutegeschütz – ihre alte Gruppe verkleinert sich entsprechend!

TIPP 16: Die Mission ist gewonnen, sobald Sie alle Gegner ausgeschaltet haben. Behalten Sie die Übersichtskarte links unten im Auge, hier sind Feinde als rote Punkte markiert. Einige Gegner haben sich in Häusern verschanzt – die greifen Sie am besten mit Ihren Panzerwagen an. Aber Vorsicht, feuern Sie immer aus größtmöglicher Entfernung!

TIPP 17: Nach der Mission sind Verbesserungen für Ihre überlebenden Kerneinheiten verfügbar, nämlich Panzer II E. Um diese zu bekommen, klicken Sie in der Missionsbeschreibung »Fall Gelb« unten links auf den Button »Upgrades anfordern« (siehe oberes Bild). Im folgenden Depot-Bildschirm (unteres Bild) sehen Sie links Ihre eigenen Fahrzeuge (unter dem Abschnitt »Panzer«), rechts die verfügbaren neuen. Markieren Sie links das auszutauschende Fahrzeug (ein schwarzer Pfeil erscheint), rechts das neue (»Pz. II Ausf. E leichter Panzer«, hier erscheint ebenfalls ein Pfeil).

Alles fertig? Mit dem Button links unten (»markierte Einheiten upgraden«) führen Sie den Tausch durch. Wiederholen Sie den Vorgang für alle überlebenden Kerneinheiten – also drei, wenn Sie kein Verluste hatten. Dann unten rechts auf den Haken klicken, und Sie kommen wieder ins Einsatzmenü.





Tipps für Blitzkrieg-Veteranen

TIPP 18: Anders als im Hauptprogramm Blitzkrieg ist die »Wartezeit« für Luftunterstützung in der Kampagne oft geringer und liegt manchmal fast bei Null. Das heißt: Sie können Ihren Bombern Jagdunterstützung geben. Wer klug ist, schickt einen Flug-Aufklärer. Falls der Gegner Jäger hat, wird er wahrscheinlich versuchen, mit ihnen das Aufklärungsflugzeug abzuschießen. Wenn Sie dann Ihre eigenen Jäger losschicken, jagen sich die Jagdflugzeuge gegenseitig. Vorsicht vor Spitfires – aber gegen die Hurricanes setzen sich die deutschen Messerschmitt Jäger Bf 109 E meist durch.

Mit solchen Tricks können Sie es auf manchen Karten schaffen, gegnerische Jäger auszuschalten und die vollständige Luftüberlegenheit zu erringen – dann müssen Sich sich nur noch vor Flak-Geschützen hüten!

TIPP 19: Der Einsatz der 8,8er-Flakgeschütze ist ein weiterer Schlüssel zum Erfolg vieler Missionen (zum Beispiel Arras, Tobruk 41). Die enorme Feuergeschwindigkeit und die Durchschlagskraft einer 8,8er sind in Blitzkrieg sehr realistisch simuliert. Während Rommels Pz III, Pz IV und Sturmgeschütze mit den englischen Matilda-Panzern ihre Mühe haben, durchschlägt die 8,8er sogar die dicke Panzerung der Matildas mit einem Schuss.

TIPP 20: Beim Einsatz der 8,8er, aber auch jeder anderen Panzer-Abwehrkanone, sind einige Dinge zu beachten, damit diese schwach gepanzerten Einheiten nicht selbst Opfer der gegnerischen Panzer werden. Der Computergegner greift das am dichtesten gelegene Ziel meistens zuerst an. Man sollte vor einer 8,8er nach Möglichkeit einen Graben ziehen und mit Soldaten füllen. Dann greift ein gegnerischer Panzer nämlich zuerst die Soldaten an – und die 8,8er hat Zeit, sich auf den Panzer einzuschießen. Noch besser ist es natürlich, wenn man die 8,8er an einer Stelle positioniert, wo sie einen Geländevorteil hat. Wenn sie zum Beispiel auf einem Berg steht, kann sie von dort gut das Gelände einsehen, feuern und ist für den Gegner praktisch unsichtbar.

TIPP 21: Beim Gefecht mit gegnerischen Panzern geht die eigene Infanterie meistens in Deckung und kriecht nur noch langsam vorwärts. Da hilft schnelles Eingreifen: Die Soldaten per Befehl zum »Stürmen« zwingen. Sie rennen dann ohne Rücksicht auf Verluste auf den gegnerischen Panzer zu und werfen ihre Handgranaten. Die Fallschirmjäger werfen ihre Granaten übrigens weiter als normale Soldaten und treffen genauer.

Das heißt: Mit 30 Fallschirmjägern können Sie locker auf zwei bis drei gegnerische Panzer zustürmen. Der massive Einsatz der Granaten führt sofort zu einer gerissenen Kette – und meistens sind es auch genug Granaten, dass der Panzer gleich das Zeitliche segnet.

Vorsicht: Auch der Gegner nutzt solche Granat-Attacken gerne! In schwer einsehbarem Gelände (Dörfer, Wald) sollten Sie erst mit Infanterie oder Spähwagen aufklären.

Martin Deppe

HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

ambitionierte PC-Spieler unterliegen einer permanenten Versuchung: Viel Geld ausgeben, um den Rechner auch noch die letzten paar Bilder pro Sekunde zu entlocken. Oder die Ladezeit um ein paar Sekunden zu minimieren. Doch bringen's moderne Technologien auch wirklich? Und selbst wenn, sind sie ihren gepfefferten Preis auch wert? Diesen und noch vielen anderen Fragen wollen wir in unserem diesmaligen Schwerpunkt nachgehen.

Mehr Service für Sie: beginnend mit dieser Ausgabe starten wir einen großen und umfassenden Einbauratgeber. das Spektrum reicht dabei von eher einfachen Tätigkeiten wie den Einbau einer Grafikkarte bis hin zu ambitionierten Projekten wie der Installation einer Wasserkühlung. Den Anfang machen die Grundlagen sowie ein kleiner Leitfaden zum beheben typsicher »Defekte«.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch? An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten **Fragen rund um das Thema Hardware.**



XP auf S-ATA-Platten installieren

Michael Hellwig Mir wurde gesagt, dass ich Windows XP nicht einfach so auf eine S-ATA-Festplatte installieren kann, sondern dass ich dazu einen externen Treiber auf einer Diskette brauche. Aber ich habe auch gehört, dass es bei neueren Mainboards ohne geht. Was stimmt denn nun? Brauche ich zusätzlich eine Floppy oder nicht?

PC PowerPlay Hartnäckig hält sich in PC-Kreisen die Meinung, dass eine XP-Installation auf einer S-ATA-Festplatte grundsätzlich nicht ohne externen Treiber und damit Floppy-Laufwerk möglich ist. Das war zu den Anfangszeiten von XP tatsächlich der Fall, da das Betriebssystem keine S-ATA-Geräte von selbst erkannte. Inzwischen gilt es aber nur noch für ein altes, Servicepack-loses Windows, oder wenn Sie die Platten im RAID-Verbund am Controller laufen lassen.
Beim heutzutage üblichen Standardfall – Sie installieren ein Windows XP inklusive SP1 oder SP2 auf einer normalen S-ATA-Platte – sollten aber kein externer Treiber und somit auch keine Floppy mehr nötig sein. Schaden kann es aber nicht, da XP auf S-ATA insgesamt eine heikle Sache ist und es deshalb immer wieder mal zu Problemen kommen kann.



Subwoofer-Vibrationen

Linus Marty Vor einiger Zeit habe ich mir einen Subwoofer zum Musik hören gekauft und ihn neben meinen Computer gestellt. Wie ich neulich bemerkt habe, vibriert seitdem etwas im PC. Der Woofer ist ein Stück vom Rechner weg, hat also keinen direkten Kontakt. Dennoch ist der Bass stark genug, um irgendwelche Hardware in meinem Computer vibrieren zu lasen wie den Klangkörper einer Gitarre. Mal abgesehen davon, dass mich das Geräusch stört: Kann das ernste Auswirkungen auf meinen Computer haben oder die Elektronik darin beschädigen?

PC PowerPlay Permanente Vibrationen können die Elektrik und Elektronik eines PCs tatsächlich auf Dauer schädigen, Abhilfe tut also Not. Das einfachste wäre, die Lautstärke und/oder den Subwoofer-Pegel zu drosseln. Wenn das nichts hilft oder Sie nicht leiser hören wollen, sollten Sie Subwoofer und PC möglichst gut voneinander entkoppeln, da die Vibrationen wohl über den Fußboden übertragen werden. Stellen Sie Woofer oder PC zum Beispiel auf Gummipuffer, das sollte die Vibrationen und Resonanzen stark eindämmen. Sollte das auch nichts helfen, können Sie noch versuchen, die betroffene Hardware selbst zu dämpfen.



Mainboard-Tausch

Hans-Eugen deLaer Bei mir steht demnächst ein kleines Rechner-Upgrade an, unter anderem soll ein neues Mainboard her. Kann ich gefahrlos meine alte Sockel-A-Platine mit Nforce-2-Chipsatz unter dem Betriebssystem XP gegen eine Sockel-754-Platine (Asus K8N) mit entsprechender CPU austauschen, ohne das Betriebssystem neu installieren zu müssen? Ich denke dabei an die Einstellungen bei den Onlinespielen und den Internetverbindungen.

PC PowerPlay Die Einstellungen von Onlinespielen und Internetverbindung dürften bei so einem Tausch noch mit das kleinste Problem sein. Grundsätzlich ist es nicht zu empfehlen, bei einem Mainboardtausch die aktuelle Windows-XP-Installation beizubehalten. Denn die Hauptplatinen-Treiber sind recht tief ins Betriebssystem integriert. Besonders wenn das neue Board einen komplett anderen Chipsatz aufweist, fährt XP nach dem Tausch oft gar nicht mehr hoch. Und selbst wenn, sind Treiberärger und Inkompatibilitäten vorprogrammiert. Probieren können Sie es natürlich und wirklich schaden kann es nicht, die Erfolgsaussichten sind aber eher gering – um eine Neuinstallation von Windows XP werden Sie kaum herumkommen.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

RADEON X1900 GT

Hersteller		Connect 3D
ca. Preis		280 Euro
Webseite		www.connect3d.de
Hersteller-Hotline		0214/87093-25 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88

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.



USB-Hardware sicher entfernen

Kevin Strasse Immer, wenn ich meinen neuen USB-Stick an den PC stöpsle, taucht rechts unten in der Taskleiste ein Symbol für »Hardware sicher entfernen« auf. Wofür soll das denn bitte gut sein? Ich dachte, der Witz an USB-Geräten wäre gerade, dass man sie jederzeit einfach an- und abstecken kann? Kann es meinem Gerät schaden, wenn ich es nicht über das Symbol entferne?



PC PowerPlay Die Verwirrung um das Symbol ist groß: Manche ziehen seit Jahren einfach ihre USB-Geräte raus, ohne irgendwelche Vorfälle bemerkt zu haben; andere wiederum berichten von schmerzlichen Datenverlusten, wenn sie für ihre USB-Hardware nicht das »sicher entfernen«-Symbol benutzen.

Einen Unterschied macht es nur für die in der »Hardware sicher entfernen«-Liste aufgeführten Massenspeicher wie USB-Sticks oder MP3-Player. Bei denen lässt sich per Rechtsklick (»Eigenschaften/Richtlinien«) einstellen, ob man sie fürs schnelle Entfernen oder im Hinblick auf die Schreibleistung optimieren will. Bei Ersterem können Sie das Gerät einfach abziehen, bei Letzterem wird ein Schreibcache aktiviert. Der kann zu Datenverlusten oder einem vorübergehend nicht mehr lesbaren Speicher führen, falls das Gerät nicht sicher entfernt wird.



XBox-360-Pad und Windows 2000

Patrick Grieger Ich besitze das Betriebssystem Windows 2000 Professional und möchte mir für Renn- und Sportspiele gerne ein Gamepad zulegen. Ich wollte mir den XBox-360-Controller kaufen, da dieser anscheinend sehr gut ist. Nur bin ich mir nicht sicher, ob er zu Windows 2000 kompatibel ist. Falls nicht, hätten Sie einen Vorschlag für ein anderes gutes Gamepad für Windows 2000?

PC PowerPlay Laut Microsoft funktioniert das Xbox-360-Pad auf dem PC ausschließlich mit Windows XP ab Service Pack 1 aufwärts. Die mitgelieferten bzw. automatisch installierten Treiber wurden nicht für Windows 2000 geschrieben. Es gibt aber alternative Treiber eines Hobbyprogrammierers, mit denen das Pad auch unter Windows 2000 funktionieren sollte. Sie finden sie unter http://xbcd360guide.50webs.com/download.html. Die Installation der Teiber erfordert aber ein wenig PC-Erfahrung.

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.

Auslagerungsdatei anpassen

Die Auslagerungsdatei, auch »virtueller Arbeitsspeicher« genannt, dient Windows dazu, bei knappem RAM Daten auf die (langsamere) Festplatte auszulagern. Da sie zur allgemeinen Geschwindigkeit von Windows beiträgt, serviert praktisch jedes PC-Heft regelmäßig Tipps zum Thema. Dumm nur, dass sie sich dabei nicht auf eine gemeinsame Linie einigen können: Manchmal heißt es, die Auslagerungsdatei solle möglichst groß angelegt werden, dann wieder bekommt man die Empfehlung, sie möglichst klein zu halten oder auf Null zu setzen. Am öftesten kommt der Tipp, sie anderthalb Mal so groß zu machen wie den Hauptspeicher.

Grundsätzlich gilt: Je mehr Hauptspeicher Sie haben, desto kleiner können Sie die Auslagerungsdatei machen. Bis zu 1,0 GB Speicher ist die »1,5-Mal-RAM«-Formel tatsächlich eine gute Idee, darüber hinaus können Sie ruhig mit dem virtuellen Speicher herumexperimentieren. Selbst mit der Option »keine Auslagerungsdatei« dürfen Sie es mal versuchen, auch wenn Windows trotzdem immer ein paar Megabyte Daten auf der Platte zwischenspeichert.

Eine allgemeine Aussage, mit welcher Konfiguration des virtuellen Speichers Windows eventuell flotter läuft, lässt sich auf jeden Fall nicht treffen. Sie sollten aber »Anfangsgröße« und »Maximale Größe« auf die gleiche Werte setzen – die ansonsten dynamische Verwaltung der Auslagerungsdatei kostet nämlich Rechenzeit. Außerdem empfiehlt es sich, als Zielordner eine andere Partition als die von Windows anzugeben. Am besten auf eine möglichst schnelle Festplatte, die zudem recht wenig fragmentiert ist.

HARDWARE NEWS

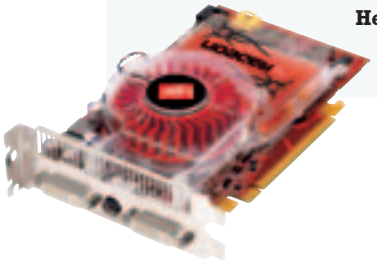
ATI R580+

Neue Grafikchips von Ati

Bereits im August soll das neue Flaggschiff von Ati an den Start gehen. Wir gehen davon aus, dass sich der R580+ im Kern nicht großartig vom bisherigen R580 (**Radeon X1900**) unterscheiden wird. Neu hingegen ist die Unterstützung von superschnellem GDDR4-Speicher. Dadurch dürfte die allgemeine Leistung nochmal einen deutlichen Schritt nach vorne machen. Über Taktraten von Grafikprozessor und Speicher hüllt sich Ati allerdings noch in Schweigen.

Währendessen hat der Hersteller auch Chips angekündigt, welche die Mittelklasse- und Einsteigerkarten der **X1600**- und **X1300**-Reihe beerben sollen. Am spannendsten ist der RV560, welcher voraussichtlich auf der neuen **Radeon X1700** zum Einsatz kommen wird. Mit 24 Pixel-Shadern und einer Taktung von 450/1.300 MHz ist er nicht nur schneller als bisherige **X1600 XT**-Karten, sondern könnte sich auch zur ernsthaften Konkurrenz zu Nvidias **Geforce 7600**-Reihe entwickeln. Zu Preisen und tatsächlicher Verfügbarkeit äußerte sich Ati auch hier bislang nicht.

Hersteller: Ati
Termin: August 2006



NVIDIA NFORCE 500

Nforce 500 auch für Intel

Obwohl der neue Chipsatz **Nforce 500** bereits für AMD-Plattformen erhältlich ist, mussten Intel-Besitzer bislang auf entsprechende Mainboards verzichten. Mit den Chipsätzen 590 SLI, 570 SLI und 570 Ultra (alle geeignet für Sockel 775) gibt es nun auch für Core-Plattformen die Möglichkeit, **Nforce 5** zu benutzen. Hersteller wie Bioware, Asus, DFI, Elitegroup, MSI und Gigabyte sollen in Kürze entsprechende Mainboards in ihr Programm aufnehmen.

Hersteller: Nvidia | Termin: erhältlich

NVIDIA GEFORCE 7950 GX2

SLI-Grafikpower auf einer Karte

Die neue **Geforce 7950 GX2** ist im Prinzip ein SLI-System auf einer Steckkarte. Auf zwei übereinander angeordneten Platinen werkelt jeweils ein eigener Grafikchip samt Kühler. Der Chip ist mit 500 MHz getaktet. Außerdem befinden sich je 512 MByte RAM mit 1.200 MHz Taktfrequenz auf einer Platine. Das ergibt zusammen satte 1,0 GByte Grafikspeicher. Leistungsmäßig dürfte die **7950 GX2** damit die schnellste erhältliche Grafikkarte überhaupt sein.

Spitzenmäßig ist übrigens auch der Stromverbrauch. Nvidia empfiehlt ein mindestens 400 Watt starkes Netzteil. Übrigens: Es ist technisch möglich, zwei **GX2**-Karten zu kombinieren. Das ist derzeit nur Herstellern speziell getunter PC-Systemen vorbehalten, bis Nvidia einen entsprechenden Treiber freigibt. Fragt sich nur, wer sich das vierfache SLI bei einem ungefähren Preis von 600 Euro pro (!) **GX2** leisten kann.

Hersteller: Nvidia
Termin: erhältlich



STEELPAD QCK HEAVY

Mann, ist der Dickmann!

Die Mauspad-Tüftler von Steelseries haben mit dem **QcK Heavy** ein neues Stoffmauspad entwickelt. Ungewöhnlich: die für ein Mauspad enorme Höhe von rund sechs Millimetern. Außerdem ist die Lauffläche mit 450 mal 400 Millimetern sehr großzügig dimensioniert. Wenn Sie beim Spielen eine niedrige Maus-Sensitivität bevorzugen, dann werden Sie sich über den Extraplatz zum Manövrieren sicher freuen. Das **QcK** ist gewohnt gut verarbeitet und ab sofort zum Preis von rund 25 Euro erhältlich.

Hersteller: Steelseries | Termin: erhältlich



DELL XPS M2010

Mobiles Rennpferd mit grosser Sichtfläche

Der **XPS M2010** wirkt auf den ersten Blick wie eine Designstudie für die Zukunft. Das Notebook besitzt ein 20,1 Zoll großes Breitbild-Display, welches anders als bei herkömmlichen Laptops auch in der Höhe verstellbar ist.

Über dem Monitor sitzt eine Webcam mit 1,3 Megapixel Auflösung. Die Tastatur ist per Bluetooth-Verbindung mit der Zentraleinheit verbunden und lässt sich abnehmen. Das DVD-Laufwerk befindet sich prominent auf der Oberseite der Zentraleinheit und brennt DVD-Rohlinge mit bis zu achtfacher Geschwindigkeit. Mit Intel-Zweikernprozessor (2,0 GHz), 1,0 GByte RAM und Ati Mobility Radeon X1800 eignet sich das Notebook auch für anspruchsvolle Spiele. Das **M2010** hat mit 2.899 Euro aber seinen hohen Preis.

Hersteller: Dell | Termin: erhältlich





SAPPHIRE ULTIMATE

Schnelle Leisetreter

Mit der **Radeon X1600 Pro Ultimate** und der **X1600 XT Ultimate** präsentiert Sapphire gute Mittelklasse-Karten mit einer sehr leisen Kühlung. Die besteht aus Heatpipe-System und Lüfter, der sich je nach Umgebungstemperatur schneller oder langsamer dreht. Beide Modelle haben 256 MByte RAM und sind nur für PCI-Express erhältlich. Neben der jeweiligen Karte liegt noch das Action-Adventure **The Da Vinci Code** in der Packung. Die Preise: 149 Euro für die X1600 XT, 119 Euro für die Pro-Variante.

Hersteller: Sapphire | Termin: Ende Juni



HYUNDAI B91D

LCD mit geringer Reaktionszeit

Schnelle Spiele wie Ego-Shooter müssen viele Bildwechsel pro Sekunde verkraften. Dabei ist eine gute Reaktionszeit wichtig, sonst droht der gefürchtete Nachzieh-Effekt. Mit vier Millisekunden Reaktionszeit sollte der auf Hyundais neuem TFT-Monitor **B91D** keine Chance haben. Das 19 Zoll große Display hat einen Kontrast von 700:1 und kostet rund 279 Euro. Darin ist eine einjährige Vor-Ort-Garantie enthalten.

Hersteller: Hyundai | Termin: erhältlich

WINDOWS VISTA

XP-Nachfolger für jedermann testbar



Es ist soweit: Nach einigen Verschiebungen seitens Microsoft ist die offizielle zweite Betaversion vom neuen Betriebssystem **Windows Vista** per Download (kostenfrei) oder auf Bestellung (16 Euro) erhältlich. Microsoft richtet sich mit der Beta vor allem an versierte Anwender.

Bevor Sie sich also an den Download machen, sollten Sie bedenken, dass es sich um noch nicht fertigen Programmier-Code handelt. Die Betaversion ist bis zum 1. Juni 2007 funktionsfähig. Einsteiger sollten das System nur auf einem Rechner verwenden, der keine wichtigen Daten enthält. Mehr Infos zur Beta 2 und **Vista** beziehungsweise Download- und Bezugsmöglichkeiten finden Sie unter www.microsoft.de/windowsvista.

Hersteller: Microsoft | Termin: 1. Quartal 2007 (Vollversion)

KURZ UND KNACKIG

Spar-Tipp: AMD-CPUs

Angeblich plant AMD derzeit Preissenkungen bei ihren Prozessoren. Betroffen seien CPUs des Typs Athlon 64. AMD reagiere damit auf die kommende Preissenkung von Intel. Der schärfste AMD-Konkurrent wird nämlich mit der Einführung neuer Core-Prozessoren die Preise für ältere CPUs der Pentium-Reihe senken. Gleichzeitig hat AMD einige Details zu kommenden CPUs verraten. Die werden bis zu vier Kerne besitzen und neue Stromsparfunktionen enthalten.

Pioneer BDR-101A

Der BDR-101A von Pioneer kann auch Blu-ray-Medien verarbeiten. Das Gerät brennt Blu-ray-Discs mit einer Kapazität von 25 GByte in zweifacher Geschwindigkeit. Der BDR kostet stolze 800 Euro.

Mauspad aus Karbonfaser

Wer sich ein Stück Formel-1-Flair auf den Schreibtisch holen möchte, kann sich jetzt ein Mauspad aus echtem Karbon kaufen. Der Preis für das gute Stück: umgerechnet saftige 390 Euro! Infos: www.f1store.formulaone.com.

D&T
MAILORDER

DVDs ab 2,99

Uncut DVDs

HORROR
ACTION
SPLATTER - GORE - ANIME
EROTIK - HARDCORE



www.dtm.at

Bei uns gibt es alle Filme in der längstmöglichen Fassung!

Katalogdownload unter
www.dtm.at/katalog

D&T Mailorder, Zehnergürtel 21
2700 Wr. Neustadt, Österreich
Tel.: +43 2622 65473
Fax: +43 2622 6547311
E-Mail: dtm@dtm.at



BRAUCHE ICH DAS?
TECHNOLOGIEN IM SPIELE-CHECK

SLI, Dual-Core, S-ATA2: Der Fortschritt in der PC-Welt hält auch für Spieler immer wieder Innovationen bereit. Welche sind nützlich, welche überflüssig? Wir klären auf.

Kaum ein Vorgang kann sich mehr in die Länge ziehen als das Bestellen und Kaufen eines neuen PCs. Schließlich stellt sich bei fast jeder Komponente die Frage, ob es denn normale Mittelklasse-Ware oder das Highend-Teil mit der neuesten Super-Duper-Technik sein soll.

Des einen Freud...

Die Krux an der ganzen Sache: Die für Sie (zumindest finanziell) beste Antwort auf all die Fragen ist für die Hardware-Industrie die unbefriedigendste: Nein, Sie brauchen all die schönen Dinge und Technologien nicht wirklich – und sparen dadurch einen Haufen Geld. Geld, das die ganzen Hersteller natürlich liebend gerne in ihrem Säckel sehen würden. Deshalb bewerben sie neue Technologien auch entsprechend intensiv und versuchen dem potenziellen Kunden mit allerlei Marketing-Tamtam den Mund wässrig zu machen. Was oft genug auch funktioniert.

Doch was brauchen Sie nun wirklich – und was nicht? Auf den folgenden zehn Seiten erfahren Sie aufgeteilt nach Kategorien, welche aktuellen Technologie-Trends tatsächlich (jetzt schon) etwas bringen und welche sie getrost (noch) an sich vorüberziehen lassen können.

Kernspaltung

Die Frage, die den durchschnittlichen PC-Käufer derzeit am meisten beschäftigt, ist die nach dem Prozessor. Zum einen natürlich wegen der neuen Plattformen, die von AMD vor kurzem (**AM2**) auf den Markt kamen beziehungsweise von Intel demnächst (**Core 2 Duo**) folgen werden. Ob die neuen nun besser sind als die alten, soll uns im Rahmen dieses Artikels gar nicht groß beschäftigen. Auch deshalb, weil dadurch ein anderes Problem nicht gelöst wird: Muss es unbedingt schon ein Dual-Core-Prozessor sein oder reicht noch ein normaler mit einem einzelnen CPU-Kern? Wir wollen versuchen, die Frage so weit wie möglich zu beantworten. Was auch deswegen nicht ganz einfach ist, weil wir uns ein Stück weit als Wahrsager betätigen müssen: Ein Großteil des Dual-Core-Potenzials wird erst in der Zukunft ausgeschöpft. Fragt sich eben nur, wie schnell das passieren und wie intensiv die DC-Unterstützung dann ausfallen wird.

Mit zweien sieht man besser

Auch bei den Grafikkarten geht die spannendste Frage dahin, ob es doppelt gemoppelt sein muss. SLI (Nvidia) beziehungsweise Crossfire (Ati) versprechen mit zweifachem Grafikkarteneinsatz auch bis zu zweifache Leistung – genaue Zahlen gibt es nicht, da der SLI/Crossfire-Vorteil quasi stufenlos variieren kann. Dennoch fällt die Thematik weniger verwirrend aus als die Dual-Core-Frage: Denn



Nvidia widmet seiner **SLI-Technik** eine eigene, auf freakig-cool getrimmte Webseite namens SLIZone.

INHALT

Technologie-Check: Prozessoren Seite 132
Technologie-Check: Grafikkarten Seite 134
Technologie-Check: Ageia PhysX Seite 136
Technologie-Check: Hauptspeicher Seite 138
Technologie-Check: Festplatten Seite 138
Technologie-Check: Soundkarten Seite 138

beim Einsatz zweier Grafikkarten geht es schlicht und einfach um die Geschwindigkeit. Zudem kosten zwei gleiche Karten exakt doppelt so viel, dazu kommt das gegenüber einer normalen Version meist etwas teurere Mainboard mit zwei PCIe-Steckplätzen.

Das Feld der Grafikkarten hat noch einen weiteren, echten »brauche ich's wirklich?«-Klassiker zu bieten: Immer wieder kommt die Frage auf, wie wichtig denn die Größe des Videospeichers auf der Karte ist. Für viele anscheinend sehr wichtig: Selbst bei billigen Modellen schielen sie zuerst auf die plakativ angepriesenen 256 oder gar 512 MB, bevor sie den anderen technischen Daten Beachtung schenken.

Festplattensaurier

Dritte, für Spieler besonders wichtige Hardware-Kategorie ist der Hauptspeicher. Dass mehr RAM etwas bringt, ist unbestritten. Doch ist DDR oder DDR2 besser? Und was bringt superteurer, so genannter »Tuningspeicher«, der so richtig abgehen soll?

Selbst bei einer eher unverdächtigen Hardware-Kategorie wie den Festplatten wird man permanent von neuen Entwicklungen überrollt. Sind S-ATA-Platten wirklich so viel besser? Oder muss es gar S-ATA2 sein? Und wie sieht's mit den sauteuren Hochgeschwindigkeitsplatten wie der **Western Digital Raptor** aus, die teilweise speziell auf Spieler hin vermarktet werden?

Physik-Nachhilfe

Sozusagen der heiße »Newcomer« unter den modernen PC-Technologien ist die weite Welt der Physik. Denn für immer mehr Spieler hängt der Spielspaß zu einem gewissen Teil etwa davon ab, ob sich Gegenstände physikalisch korrekt bewegen und bei Explosionen realistisch wegfliegen. **Half-Life 2** etwa wurde nicht zuletzt deswegen zum Übershooter, weil Valve auf diese Dinge sehr viel Wert gelegt hat. Rein spieletechnisch ist aufwändige und möglichst realistische Physik längst keine Neuerung mehr: Spezielle Engines, also Programmroutinen wie etwa **Havok FX**, geben den Programmierern hier schon seit längerem mächtige Hilfsmittel zur Hand.

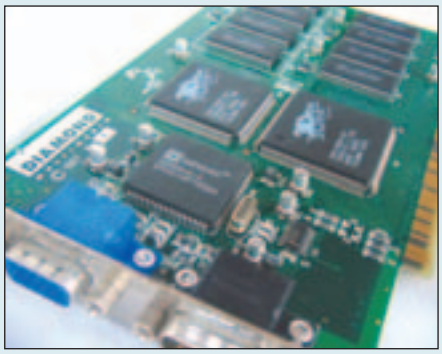
Allerdings ist die Berechnung von Physik eine irre aufwändige Sache, speziell für den Prozessor. Kein Wunder also, dass sich in den letzten Jahren in diesem Bereich einiges tat. Das erste Ergebnis präsentierte der neue Hersteller Ageia vor kurzem mit **PhysX**: Diese Extrakarte soll sogar aufwändige Physikberechnungen schneller als die CPU bewältigen. Durch PhysX wird ein Spiel also gleichzeitig schöner (mehr Effekte) und schneller (stabilere fps) – so behauptet zumindest Ageia. Was von den Versprechungen übrig bleibt, klärt unser Test. Außerdem sagen wir Ihnen, was sonst in Sachen Physik so abgeht und wer das unserer Meinung nach viel versprechendste Konzept in der Tasche hat.

Mikkl Galuschka

Erfolgreiche und gescheiterte Technik-Trends der letzten 10 Jahre

Diese Technologien haben sich durchgesetzt ...

3D-Beschleuniger: Nachdem von der ersten Generation viele Modelle eher »3D-Bremser« waren, stand der Start der 3D-Grafikkarten unter keinem besonders guten Stern. Erst die 3Dfx Voodoo samt Quake- und Tomb-Raider-Patch machte klar, was bei einer vernünftigen Umsetzung des Prinzips wirklich möglich ist.



Universal Serial Bus (USB): Wie viele andere Schnittstellen auch litt der Universal Serial Bus anfangs unter mangelnder Produktvielfalt. Inzwischen sind die USB-Buchsen aus dem Computeralltag nicht mehr wegzudenken; im Spielebereich half der Universal Serial Bus besonders den Eingabegeräten wie Gamepads, Lenkrädern und Mäusen auf die Sprünge.

DVD-Laufwerke/Brenner: Es hat durchaus etwas gedauert, aber inzwischen steht die Quote der mit DVD-Laufwerk ausgerüsteten PCs bei knapp unter 100 Prozent. Bei Preisen von unter 20 Euro für ein DVD-ROM und 40 Euro für einen Brenner auch kein Wunder. Das DVD-Phänomen ist übrigens regional: In den USA sind die Laufwerke bei weitem noch nicht so verbreitet; dort kosten sie auch nahezu das Doppelte.

Flachbildschirme: Lange haben die TFT-Displays gebraucht, bis sie sich durchsetzen konnten. Neben den anfänglich exquisiten Preisen war daran vor allem die Technik schuld, die für Spieler eher nachteilig wirkte. TFTs neigten zu Schlieren und machten 3D-Shooter dadurch zu einer schmierigen Angelegenheit. Inzwischen sind sie aber schnell genug, und der Preis fiel praktisch ins Bodenlose: Ein 19-Zoll-TFT ist heute billiger zu haben, als es ein vergleichbarer 21-Zoll-Röhrenmonitor jemals war.



...und diese scheiterten

3D-Brillen: Elsas Revelator verkaufte sich passabel, ansonsten scheiterte jeder der (vor allem Ende der 90er Jahre zahlreichen) Versuche, 3D-Brillen, -Helme und anderes Virtual-Reality-Gedöns an den Mann zu bringen. Selbst wenn der Effekt halbwegs da war, wurde das Tragen der Gerätschaften bald zur Qual.



PCIe-Steckplätze: Klar, die x16-Slots für PCIe-Grafikkarten sind unverzichtbar. Allerdings gibt es da auch noch die kurzen x1- und x4-Varianten, die für sonstige Zusatzkarten gedacht sind und eigentlich die herkömmlichen PCI-Slots ablösen sollten. Doch die PCIe-Steckplätze auf den Boards bleiben nun schon seit zwei Jahren permanent leer: Es gibt so gut wie keine passenden Karten – und daran wird sich auch so schnell nichts mehr ändern.

Exotische Eingabegeräte: Ob spezielle Pad-Tastatur-Mischungen oder Controller mit 3D-Effekt – bislang ist jeder Versuch, herkömmliche Eingabegeräte wie Tastatur, Maus und Gamepad abzulösen, sowohl technisch als auch kommerziell kläglich gescheitert. Und das wird unserer Meinung nach auch weiterhin Bestand haben – sowohl die Spiele als auch die Spieler haben sich einfach schon zu stark an Maus/Tastatur und Gamepad gewöhnt.



RDRAM: Anfang des Jahrzehnts wollte Intel RDRAM (oder nach dem Hersteller auch einfach Rambus genannt) als Nachfolger von SDRAM und neuen Speicherstandard etablieren. Doch die Riegel waren horrend teuer und ließen auch nach längerer Zeit nur wenig im Preis nach. Angesichts des geringen Leistungsgewinns floppte die Technik (bzw. zog sich auf den Server-markt zurück), und der bekannte DDR-Speicher setzte sich durch.

TECHNOLOGIE-CHECK GRAFIKKARTEN

Marketing-Hype oder Grafikkarten-Nonplusultra? Wir erklären Ihnen, was SLI und Crossfire in der Praxis wirklich bringen. Und worauf Sie sonst noch beim Kartenkauf achten sollten.

Als ob das halbjährliche oder spätestens jährliche Leistungs-Update nicht genug wäre! Seit einiger Zeit versuchen Nvidia mit **SLI** sowie Ati mit **Crossfire** ihre Highend-Grafikkarten gleich im Doppelpack an den Mann zu bringen. Ist so ein Kärtchen-Duo nur etwas für Freaks? Oder auch für den Normalanwender unter schnöden Preis-Leistungs-Gesichtspunkten eine Überlegung wert? Wir gehen der Sache für Sie auf den Grund.

Nvidia SLI

Inzwischen ist es fast schon wieder zwei Jahre her, dass Nvidia seine Doppelgrafikkarten-Lösung auf den Markt warf und dafür den alten 3Dfx-Begriff **SLI** reaktivierte. Das zugrunde liegende Konzept ist relativ simpel: Man stecke zwei gleiche Grafikkarten auf ein Mainboard, teile die schwere Arbeit unter ihnen auf und erziele dafür doppelt so hohe Frameraten.

Spiele mit Profil

Dass es in der Praxis nicht ganz so ideal aussieht, hat sich längst herumgesprochen, weshalb **SLI** Nvidia bislang auch keinen durchschlagenden Erfolg beschert hat.

Zur Technik haben wir schon oft genug ausführliche Artikel geschrieben, deshalb nur noch mal das Wesentliche in Kürze: Die Karten werden über eine kleine Platinenbrücke direkt miteinander verbunden. Die kompletten Bilder berechnen sie entweder abwechselnd (AFR), oder sie teilen ein Bild dynamisch auf und verarbeiten jeweils ihre Hälfte (SFR). Der jeweilige Modus ist auf Wunsch manuell änderbar; allerdings müssen Spiele über ein Profil explizit eine der beiden Methoden unterstützen, sonst bringt **SLI** schlichtweg Titeln gar nichts.



SLI auf einer Platine ist ein viel versprechender Ansatz zur **Kostensenkung**.

Ati Crossfire

Atis deutlich jüngere **Crossfire**-Technik unterscheidet sich rein prinzipiell kaum von Nvidias **SLI**-Technologie. In der Ausführung gibt es aber erhebliche Unterschiede. Während es bei Nvidia zwei gleiche Karten sein müssen, hat Ati spezielle Crossfire-Editionen. Die benötigen Sie als »Masterkarte«, da darauf ein Extrachip fürs »Compositing«, dem Zusammenführen der Einzelbilder beider Karten, verbaut ist.

Die zweite Karte ist dafür innerhalb der entsprechenden Reihe (also **X800/X850/X1800/X1900**) frei wählbar, der Hersteller völlig egal. Allerdings bestimmt dann das schwächere Modell die Gesamtperformance des Systems; bei einer Karte mit nur zwölf Pixel Pipelines werden auch bei der **Crossfire**-Masterkarte die vier »überschüssigen« Pipes vorübergehend deaktiviert.

Insgesamt ist das **Crossfire**-Konzept in dieser Beziehung eine leicht zwiespältige Sache. Die scheinbare Wahlfreiheit wird durch die spärliche Auswahl und Verfügbarkeit an Masterkarten stark relativiert.

Unkomplizierte Mittelklasse

Wohl auch deshalb setzt Ati bei seinen Unter-/Mittelklassekarten **X1300** und **X1600** auf ein gänzlich anderes Konzept: Hier kommunizieren die Karten direkt über den PCIe-Bus, was für die Datenmengen der Mittelklassemodelle auch völlig ausreicht. Masterkarten mit speziellem Chip gibt es hier keine. Innerhalb einer Reihe sind die Karten wiederum frei kombinierbar, also etwa eine **X1600 Pro** mit einer **X1600 XT**.

Neben dem anderen Ansatz bei der Kartenbestückung gibt es bei Ati auch andere Render-Methoden. So ist das SFR (hier Scissor genannt) nicht dynamisch, soll dafür aber bei wirklich jedem 3D-Spiel funktionieren, egal ob Direct3D oder OpenGL. Dazu gesellt sich ein »Supertiling Modus«, bei dem das Bild in kleine Quadrate aufgeteilt und wie bei einem Schachbrettmuster abwechselnd von beiden Karten berechnet wird. Und zu guter Letzt hat auch Ati ein spezielles, nur mit **Crossfire** funktionierendes hochqualitatives Antialiasing in petto, hier SuperAA genannt. Standardmäßig



Einen Schritt weiter: Von Nvidia gibt es inzwischen **Quad-SLI** mit vier Grafikchips, hier eingebaut in einem Dell XPS 600 Renegade.



Bei Atis X800/1800/1900 braucht man für Crossfire eine spezielle **Masterkarte** mit einem extra aufgelöteten »Bildzusammenführ«-Chip.

ist bei **Crossfire** das Supertiling für Direct 3D und AFR für OpenGL aktiviert. Auswählen lässt sich allerdings bis aufs optionale SuperAA nichts; wenn einer der beiden Standardmodi nicht funktioniert, schaltet der Treiber automatisch auf Scissor um.

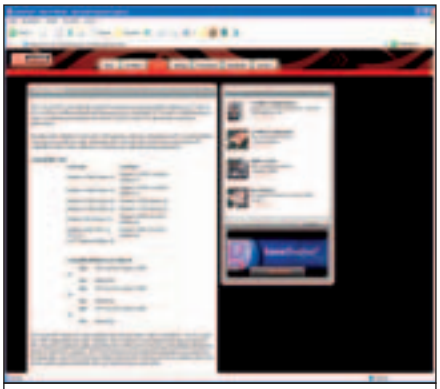
Crossfire leicht vorne

Insgesamt gefällt uns das **Crossfire**-Konzept einen Tick besser. Es wirkt flexibler und anpassungsfähiger, dadurch fällt es auch leichter, erst später eine zweite Karte nachzukaufen.

Wenn man bei **SLI** Pech hat, verweigern sogar zwei an sich identische Grafikkarten verschiedener Hersteller die Zusammenarbeit. Dafür ist man auf keine speziellen Masterkarten angewiesen, und **SLI**-Mainboards gibt es in allen Farben, Formen und Preisklassen.

Doppelt lohnt nicht

Bei der Performance liegen SLI und Crossfire in der Praxis fast gleichauf. Mit leichten Vorteilen bei Ati, da hier der Zuwachs durch die zweite Grafikkarte im Schnitt etwas größer ausfällt. Allgemein lässt sich die Performancesteigerung aber schlecht auf einen bestimmten Nenner bringen. Zuviel hängt von den verwendeten Karten, Spielen, Auflösungen und Detailstufen ab. Die Spanne reicht dabei von absolut Null (Spiel akzeptiert keinen SLI-Modus) bis hin zu über 80 Prozent bei hohen Auflösungen und extremen AA/AF-Einstellungen.



Atis Crossfire-Internetseite hält sich mit nützlichen **technischen Infos** vornehm zurück.

Da die zweite Grafikkarte aber normalerweise genau 100 Prozent mehr kostet, lohnen sich unserer Auffassung nach im Allgemeinen weder **SLI** noch **Crossfire**. Auch gegenüber einer gleich teuren Einzelkarte ziehen beide Technologien meist den Kürzeren.

Eine der wenigen sinnvollen Ausnahmen ist sicherlich der Aufbau eines absoluten Highend-Systems, für das eine einzelne Grafikkarte zu schwach wäre. Oder man kauft sich nur eine Karte, erwirbt im Laufe der Zeit eine zweite günstig dazu und kann somit den Kauf einer viel teureren Grafikkarte noch etwas hinauszögern. Solange aber zwei Grafikkarten das Doppelte kosten, ohne das Doppelte zu leisten, lohnen sich **SLI** und **Crossfire** unserer Meinung nach grundsätzlich nicht.

... und was sonst noch wichtig ist

Selbst wenn man nicht vor der **SLI/Crossfire**-Frage steht und eh nur eine Karte kaufen will: Ein paar Technik-Fragen bleiben doch noch offen: Wie wichtig ist der Videospeicher? Wofür ist die Speicherbandbreite gut? Und was bedeuten diese komischen Pipelines?

Der Videospeicher: Ein unendliches Missverständnis

Wie viel Videospeicher braucht der Spieler? Um es mal etwas vereinfacht zu sagen: Tendenziell weniger, als er selber ständig glaubt. In absoluten Zahlen lässt sich das aber schlecht ausdrücken, denn das mit dem Videospeicher ist eine relative Sache. Grundsätzlich gilt: Je schneller beziehungsweise leistungsstärker eine Karte ist, desto mehr Videospeicher benötigt sie. Denn mit schneller 3D-Hardware sind zum einen mehr respektive schönere Details möglich, zum anderen höhere Auflösungen ohne Frameraten-Einbrüche. Und beides kostet enorm Videospeicher.

Kleines Rechenbeispiel: Es liegt eine Auflösung von 1.024x768 Pixel an. Die Farbtiefe beträgt 32 Bit, was 4 Byte entspricht. Alleine zur Anzeige jedes Bildschirmpixels werden rund



Langsame Grafikkarten mit **256 MB** Speicher haben technisch absolut keinen Sinn.

3,14 MB benötigt. Bei 1.600x1.200 Pixel sind es sogar schon 12,8 MB, also das Vierfache. Da sich aber ein Bild aus sehr vielen, übereinander geschichteten Texturen zusammensetzt, liegt der tatsächlich benötigte Speicherplatz um ein Vielfaches höher. Erst recht, wenn dann noch Techniken wie Antialiasing dazugeschaltet werden, die zusätzlich einiges an Platz fressen.

Solange es nicht über 1.024x768 Pixel hinausgeht, reichen für die allermeisten Spiele 128 MB Videospeicher völlig aus. Darüber sind 256 MB zumindest nicht von Nachteil, und einige Spiele profitieren inzwischen sogar von 512 MB, etwa **Call of Duty 2** oder **GT Legends**.

Speicherautobahn vs. Feldweg

In letzter Zeit geht die Tendenz zu stark dahin, eine Grafikkarte fast ausschließlich nach ihren technischen Daten und enthaltenen Features zu bewerten. Denn selbst wenn die Zahlen und Fakten gut klingen, kann der Chip an sich misslungen oder die Karte einfach zu langsam sein. Als Beispiel wären hier etwa die **Radeon X700** oder Nvidias Einsteigerkarten **Geforce 6200** und **7300** zu nennen: Die Daten klingen ordentlich, die Technik ist modern, doch als Spielekarte sind sie alle kaum zu gebrauchen



Pixel Pipelines sind nicht alles: Die 1900 GT hat nur zwölf Stück und ist trotzdem sehr schnell.

Ergo: Bestimmte technische Daten sind zwar immer ein Anhaltspunkt, geben aber nie genaue Auskunft über die zu erwartende Leistung. Der zur Zeit vielleicht aussagekräftigste Wert ist die Speicherbandbreite. Die gibt vereinfacht gesagt an, wie »breit« Speicher und 3D-Chip miteinander verbunden sind – ähnlich wie bei einer Straße. Je breiter, desto leichter und schneller flutschen die Daten hin und her.

256 Bit weisen so gut wie immer auf eine Karte hin, die mindestens im oberen Mittelfeld rangiert. 128-Bit gehen auch noch okay, wenn die restlichen Daten stimmen. So ist die Speicherbandbreite bei der **Geforce 7600 GT** nur 128-bittig – und trotzdem ist die Karte sehr schnell. Finger weg hingegen von 64-Bit-Karten. Dabei handelt es sich meist um beschnittene Varianten von Modellen, die sich vorher schon in unteren Leistungsgefilden tummelten.

Grafikfliessband

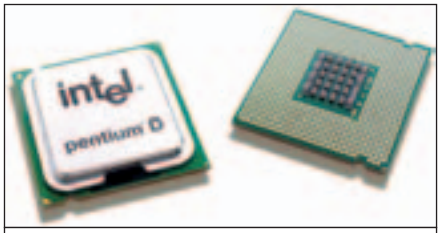
Immer populärer wird es, die Grafikkarte nach der Anzahl ihrer Pixel Pipelines zu bewerten. Darunter kann man sich vereinfacht ein Fließband vorstellen, auf dem an Pixel und Texturen herumgebaut wird. Je mehr dieser Fließbänder parallel arbeiten, umso schneller kann eine Grafikkarte ihre Aufgaben erledigen. Moderne Highend-Karten haben inzwischen bis zu 24 Pipelines. Aber auch dieser Wert allein macht nicht glücklich; eine **Radeon X1900 GT** etwa beweist, dass auch mit »nur« zwölf Pipes eine sehr gute Performance machbar ist.

Mikkl Galuschka

TECHNOLOGIE-CHECK PROZESSOREN

Dual-Core-CPUs und Multifunktions-Platinen: Wir beleuchten für Sie aktuelle Hardware-Trends aus den Bereichen Prozessor und Mainboard und untersuchen ihren Nutzen.

Kerne sind, wenn es um Spielehardware geht, derzeit eine dominierendes Thema. Genauer gesagt die Frage, ob ein Kern reicht oder ob es nun unbedingt zwei sein müssen. Denn das Aufkommen der Dual-Core-Prozessoren hat die Spielernation in Verwirrung gestürzt. Sind die Neulinge mit den zwei integrierten, vollwertigen Prozessorkernen nun der Heilige Gral der Computertechnik oder nur eine überteuerte Überflüssigkeit?



Intels **Pentium D 805** ist mit rund 115 Euro die derzeit günstigste Dual-Core-CPU.

Dual Core: zweifelhafter Wert

Im Prinzip läuft die Dual-Core-Unterstützung bei Spielen darauf hinaus, sie »schneller« zu machen. Soll heißen: Durch die Unterstützung des zweiten Kerns läuft Spiel X im Schnitt schlicht um Y Prozent schneller als mit dem vergleichbaren Single-Core-Prozessor. Derzeit liegt der Unterschied selbst bei ordentlicher Optimierung bei maximal 20, vielleicht 25 Prozent. Mindestens 90 Prozent der aktuellen Spiele unterstützen Dual Core aber noch gar nicht.

Von daher ist die Rechnung derzeit noch einfach: Dual-Core-CPUs kosten bei AMD mehr als das Doppelte des vergleichbaren Single-Core-Pendants, ohne vergleichbare Leistungssteigerungen vorweisen zu können. Das heißt, aktuell lohnen sich AMDs Dual-Core-CPUs definitiv nicht. Bei Intel sieht es ein wenig anders aus. Hier sind die Dual-Core-Aufpreise recht moderat. Manchmal liegen sie sogar bei Null, dann kostet die Dual-Core-Version keinen Cent mehr als die herkömmliche. Allerdings sind die **Pentium D** an sich für Spieler deutlich weniger attraktiv als ein **Athlon 64**.

An die Zukunft denken

Eine schlichte Ablehnung von Dual Core ist dennoch zu kurzfristig gedacht. Denn die CPU gehört seit einiger Zeit zu den langlebigsten Komponenten in einem Rechner. Wer sich heute einen modernen Prozessor kauft, kann davon ausgehen, mindestens zwei bis drei Jahre damit ohne Probleme über die Runden zu kommen. Angesichts der zu erwartenden, zunehmenden Dual-Core-Unterstützung stellt sich dann doch die Frage, ob man den nächsten CPU-Wechsel mit einem DC-Prozessor nicht noch mal erheblich nach hinten schieben könnte.

Auf der anderen Seite haben Prozessoren einen für die IT-Branche verblüffend guten Wiederverkaufswert. Wer etwa jetzt einen billigen **A64 3800+** kauft, kann ihn in zwei Jahren immer noch für ordentliches Geld wieder loswerden, um dann bei einem – bis dahin wahrscheinlich gewaltig im Preis gepurzelten – Dual Core zuzuschlagen.

Eifriger Arbeiter

Etwas leichter fällt die Entscheidung, wenn Sie kein reiner Spieler sind. Denn der große Vorteil von Dual-Core-CPUs ist eben, mehrere, auch höchst anspruchsvolle Anwendungen gleichzeitig und ohne Leistungsverlust beackern zu können. Neben dem Spiel noch Virenscanner und ICQ laufen zu haben – das schafft auch ein Single-Core-Prozessor noch ganz ordentlich. Wer aber zum Beispiel gerne mit Audio-/Videoanwendungen arbeitet, kommt an Dual-Core fast nicht mehr vorbei. Selbst einzelne Anwendungen in diesem Bereich sind oft schon DC-optimiert und profitieren entsprechend davon.

Konsolen-Entscheidung

Wie schnell und stark sich Mehrkernprozessoren bei Spielen durchsetzen werden, wird letztendlich vielleicht sogar von der Konsolenwelt abhängen. Denn dort gehören mehrere CPU-Kerne zum zentralen Konstruktionsmerkmal von **Xbox 360** und **Playstation 3**. Wenn dort die Spiele erst mal die Parallelkerne ordentlich ausnutzen, dürften auch die PC-Umsetzungen wahrscheinlich mit Dual-Core-CPUs besser laufen und enorm vom zweiten Kern profitieren. »Wahrscheinlich« deshalb, weil die Technologien von PC, **Xbox 360** und **PS3** zwar ähnlich, aber nicht wirklich identisch sind.

Mainboard-Trends

Im Vergleich zu anderen Hardware-Kategorien präsentierte sich der Mainboard-Markt in letzter Zeit relativ ruhig. Umwälzende Innovationen gab es kaum, grundlegende Neuerungen wie SLI-Boards standen meist im Zusammenhang mit anderen Komponenten. Insgesamt

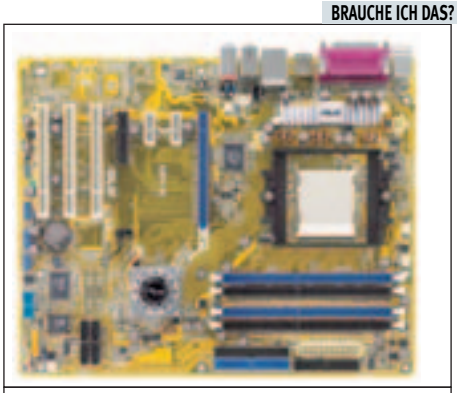
AKTUELLE PROZESSOREN IM ÜBERBLICK

Selbst wenn man sich bei der Frage Einzel- oder Doppelkern-CPU entschieden hat: Enorm viele Modelle machen die Wahl nicht einfach. Nachfolgend die wichtigsten Prozessoren, aufgeteilt nach Plattformen. Den Dual-Core-Modellen haben wir das »normale« Pendant gegenübergestellt, es gelten jeweils die Preise für die Verkaufsversion inklusive Lüfter. Der Wert am Schluss der Zeile gibt an, wie viel mal teurer die DC-Version gegenüber der SC-Variante ist.

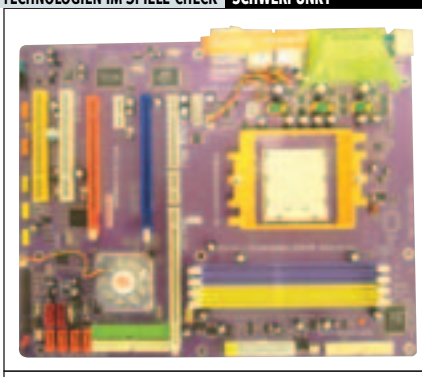
Dual-Core-CPU	ca. Preis	Single-Core-Pendant	ca. Preis	DC-Preisfaktor
Sockel 939				
Athlon 64 X2 3800+	290 Euro	Athlon 64 3200+	105 Euro	2,8
Athlon 64 X2 4200+	350 Euro	Athlon 64 3500+	115 Euro	3,0
Athlon 64 X2 4400+	450 Euro	Athlon 64 3700+	195 Euro	2,3
Athlon 64 X2 4600+	540 Euro	Athlon 64 3800+	145 Euro	3,7
Athlon 64 X2 4800+	620 Euro	Athlon 64 4000+	290 Euro	2,1
Sockel AM2				
Athlon 64 X2 3800+	300 Euro	Athlon 64 3200+	105 Euro	2,9
Athlon 64 X2 4200+	365 Euro	Athlon 64 3500+	115 Euro	3,2
Athlon 64 X2 4600+	560 Euro	Athlon 64 3800+	145 Euro	3,9
Sockel 775				
Pentium D 805	115 Euro	Pentium 4 506	90 Euro	1,3
Pentium D 820	170 Euro	Pentium 4 511	100 Euro	1,7
Pentium D 930	185 Euro	Pentium 4 631	175 Euro	1,1
Pentium D 940	230 Euro	Pentium 4 641	230 Euro	1,0
Pentium D 950	330 Euro	Pentium 4 651	280 Euro	1,2
Pentium D 960	530 Euro	Pentium 4 661	415 Euro	1,3



Mit aufwändigen **Passivlösungen** versuchen die Hersteller laute Aktivlüfter zu umgehen.



Das **Asus A8N-E** ist bei gleicher Ausstattung günstiger als das vergleichbare SLI-Board.



Ob der **Upgrade-Sockel** des Elitegroup KN2 SLI jemals Sinn haben wird, ist zweifelhaft.

kann man bei Mainboards eher von Mini-Trends sprechen, die wir nachfolgend etwas genauer beleuchten wollen.

Teuer gegen billig

Was ist überhaupt der »richtige« Preis für ein Mainboard? Muss es unbedingt die 200-Euro-Luxusvariante sein? Muss ich bei einer 50-Euro-Platine grundsätzlich Angst um Stabilität und Qualität haben? Grundsätzlich ist zu sagen, dass vor allem die Ausstattung eines Boards den Preis nach oben treibt.

Überlegen Sie sich also vor dem Kauf gut, ob es unbedingt zehn S-ATA-Anschlüsse sein müssen, oder ob es nicht auch zwei bis vier tun. Und ob Sie wirklich zwei LAN-Controller, einen Firewire-Port und das extra W-LAN-Modul brauchen. Wenn Sie Ihr Board zielgerichtet nach der wirklich benötigten Ausstattung aussuchen, können sie locker 50 und mehr Euro sparen – ohne deswegen ein technisch schlechteres Modell zu bekommen.

Passiv oder aktiv

Mit der Dominanz des Sockel 939 einher ging die letzten zwei Jahre auch eine Dominanz des **Nforce 4**-Chipsatzes von Nvidia. Ein insgesamt tolles Produkt, allerdings auch ein kleines Hitzköpfchen: Mit dem **Nforce 4** hielten lärmende, pfeifende, jaulende und sich nicht selten nach ein paar Monaten wieder verabschiedende Chipsatzlüfter in die PC-Gehäuse Einzug. Angesichts des sonstigen Lautlos-Trends mehr als ein Schönheitsfehler. Dementsprechend eifrig bastelten die Hersteller an Passivlösungen. Bei vielen anderen Chipsätzen ist ein Aktivkühler grundsätzlich nicht notwendig, und auch wir meinen: Ein aktiv gekühltes Mainboard muss echt nicht sein, schließlich gibt es in einem PC schon genügend andere Krachmacher.

Doppeltes Slottchen

Obwohl sich **SLI** und **Crossfire** nicht auf breiter Front durchgesetzt haben, verkaufen sich SLI/Crossfire-Mainboards wie warme Semmeln. Das mag zum einen daran liegen, dass sich viele das Hintertürchen für eine eventuelle Nachrüstung mit einer zweiten Grafikkarte offen halten wollen. Unserer Erfahrung nach ist der Hauptgrund aber schlicht der, dass **SLI**-Platinen bei einigen Herstellern die Hauptprodukte und Lieblingskinder einer Reihe sind, dementsprechend im Mittelpunkt stehen und vom Namen her viel bekannter sind.

Dabei gibt es, besonders im mittleren Preisbereich, zu fast jedem SLI/Crossfire-Board eine sehr ähnlich ausgestattete Alternative mit nur einem PCIe-X16-Steckplatz. Da die auch noch günstiger ist, sollten Sie sich wirklich nur dann ein **SLI/Crossfire**-Modell gönnen, wenn Sie es wirklich brauchen.

Multi-Kombi-Upgrade-Boards

Die leidige »Zukunftssicherheit« von PCs ist auch und gerade bei Mainboards ein Dauerbrenner-Thema. Denn oft ist bei einer neu gekauften Komponente gleich noch ein neues Board mit fällig – und umgekehrt. Deshalb unternehmen die Hersteller immer wieder Anstrengungen, um ihre Hauptplatinen und damit auch den Einsatzzweck so flexibel wie möglich zu gestalten.

Das reicht von harmlosen Konstruktionen wie DDR- und DDR2-Slots auf einem Board bis hin zu seltsamen Steckleisten, auf die per Hilfsplatine alles Mögliche bis hin zu künftigen Prozessorgenerationen draufpassen soll.

Die allermeisten Versuche dieser Art gingen (zu Recht) daneben. Entweder war es an den Bedürfnissen der Kundschaft vorbeikonstruiert, oder das ambitionierte Vorhaben klappte zwar in der Theorie, versagte in der Praxis aber kläglich. Die derzeit strahlende Ausnahme ist das S939-Board **Asrock 939Dual-SATA2**, das sowohl einen vollwertigen AGP- als auch PCIe-Slot besitzt. Es erspart schon so manchem Plattformumsteiger die zusätzliche Anschaffung einer teuren Grafikkarte. Dementsprechend populär ist die Asrock-Platine denn auch. Ansonsten gilt: Auf Kombi-Bretter können Sie getrost verzichten.

Mikkl Galuschka



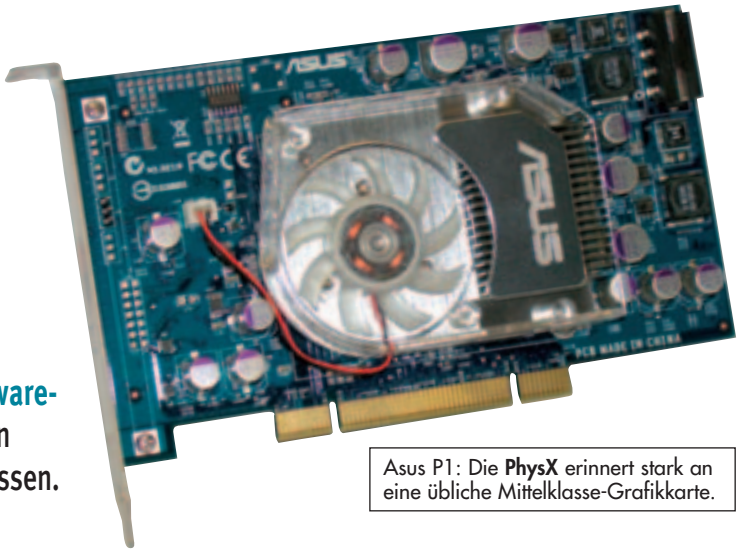
Die Kraft der zwei Herzen: **Oblivion** gehört zu den bislang wenigen Spielen, die aus der Schachtel heraus Dual Core unterstützen und auch tatsächlich ordentlich davon profitieren.



AMD verlangt für die X2-Prozessoren einen Aufpreis von teilweise über **300 Prozent**.

IM TEST AGEIA PHYSX

Ageia hat mit PhysX eine der wenigen echten Hardware-Innovationen der letzten Jahre entwickelt. Wir sagen Ihnen, ob Sie bei diesem neuen Trend dabei sein müssen.



Asus P1: Die **PhysX** erinnert stark an eine übliche Mittelklasse-Grafikkarte.

Ageia wurde 2002 mit dem Ziel gegründet, der (damals noch recht unbedeutenden) Physik in Spielen ordentlich auf die Sprünge zu helfen. Heraus kam als erstes Produkt **PhysX**, ein Hardware-Chip zur Beschleunigung komplizierter Physikberechnungen.

Diese Rechenarbeit übernimmt bei Spielen bislang maßgeblich der Hauptprozessor. Die Komplexität der Physik ist dabei so auf die CPU angepasst, dass diese mehr oder weniger problemlos damit zurechtkommt, ohne dass die Frameraten einbrechen.

Mal abgesehen davon, dass es technisch eh nicht möglich ist: **PhysX** soll nicht aus bestehenden Spielen durch schnellere Physikberechnung ein paar Frames herauszukitzeln. Der Begriff »Physikbeschleuniger« ist so gesehen irreführend, da das eigentliche Ziel eine komplexere Physik ohne Frameraten-Einbrüche ist. Durch **PhysX** sollen die Spiele mit Hilfe grafischer Effekte vor allem schöner bzw. aufwändiger werden. Dazu zählen nicht nur die vielfältigeren Kollisionen oder die bekannten Ragdoll-Berechnungen, sondern auch Dinge wie die Simulation von Flüssigkeiten, Haaren oder allgemein weichen Oberflächen.

Keine Physik-Revolution

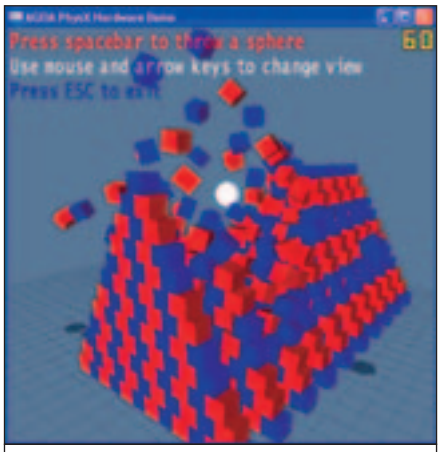
Um einem Missverständnis von vornherein vorzubeugen: Zumindest in der ersten Generation sind Physikbeschleuniger nicht dafür vorgesehen, an der »echten« Physik groß etwas zu ändern. Also etwa bei Spielen, deren spielerischer Kern auf einer komplexen Physik-Engine beruht wie Flugsimulationen oder anspruchsvolle Rennspiele.

Die werden aus den **PhysX**-Karten keine essentiellen Vorteile ziehen können. Zum einen ist es schlicht nicht vorgesehen. Zum anderen würde es ohne eine 100-prozentige Verbreitung der **PhysX**-Karten auch gar keinen Sinn machen. Stellen Sie sich vor, bei **GTR2** würden Besitzer einer Karte mit einem aufwändigeren, realistischeren Fahrmodell um die Kurse jagen als diejenigen, die mit der Physikberechnung ganz klassisch ihre CPU betrauen.

Asus PhysX P1

Bislang gibt es zwei **PhysX**-Karten: Vom ansonsten in Deutschland nicht vertretenen Grafikkartenhersteller BFG sowie von Asus, die anscheinend so ziemlich alles machen. Wir hatten das Asus-Modell **PhysX P1** zum Praxistest in der Redaktion. Gegenüber der BFG ist es besser verfügbar, hat die umfangreichere Ausstattung inklusive der Vollversion von **Ghost Recon 3** und ist im Schnitt um 20 Euro billiger. Mit dabei sind auch Demoversionen von **Cell Factor** und **Switchball**. Ersteres ist eine speziell für **PhysX** entwickelte Shooter-Physikdemo, Letzteres ein auf Physikspielereien basierender Geschicklichkeitstest.

Mit ihrem schnörkellosen Layout und dem kleinen Aktivkühler sieht die **PhysX** eher aus wie eine typische Grafikkarte der unteren Mittelklasse. Sie braucht einen PCI-Slot sowie eine zusätzliche Stromversorgung in Form eines 4-poligen Molex-Steckers. Verbaut sind zudem 128 MByte GDDR3-Speicher, die 128-bittig an den Chip angebunden sind. Der Lüfter dreht sich mit der immer gleichen Geschwindigkeit – egal, ob die Karte gerade benutzt wird oder man sich auf dem Windows-Desktop befindet. Zum Glück ist er recht leise und fällt in einem normalen System kaum auf. Die Installation der Treiber und Tools gestaltet sich angenehm unkompliziert. Das Kontrollpanel besteht neben einem Funktionstest lediglich aus Info-, Hilfe- und Diagnoseboxen. Echte Einstellungen lassen sich damit nicht vornehmen – die Karte kennt nur die Zustände aktiv und unbenutzt.



Mit dieser kleinen **Physik-Demo** lässt sich die Funktionsfähigkeit der Karte überprüfen.

Gute Physik auch ohne Karte

Unter den Begriff **PhysX** fällt aber nicht nur die Hardware. Dazu gehört auch die notwendige Schnittstelle (API) sowie eine Programmierumgebung (SDK), um Physikeffekte einfacher und besser in Spiele einbinden zu können. Ein Spiel kann sich also der **PhysX**-Engine bedienen, ohne dabei auf die Hardware selbst angewiesen zu sein oder von ihr profitieren zu müssen. Das zeigt sich ganz deutlich bei der **Switchball**-Demo und dem **Rise of Legends**-Patch. Beide benutzen extensiv die **PhysX**-Engine zur Berechnung ihrer Physik, das Zuschal-

PHYSIK PER GRAFIKKARTE: ATIS GEGENANGRIFF

Wer ist nun eigentlich der ideale Partner für die Berechnung der Spielphysik? Der Prozessor, wie bisher? Oder doch die PhysX-Zusatzkarten? Kaum hatte Ageia das serienreife Konzept der Öffentlichkeit präsentiert, meldeten sich auch schon die beiden Grafikchip-Riesen. Sowohl Nvidia als auch Ati meinen, dass weder CPU noch Extra-Chip, sondern eigentlich eine Grafikkarte die beste Lösung für Hardware-basierte Physikberechnung ist.

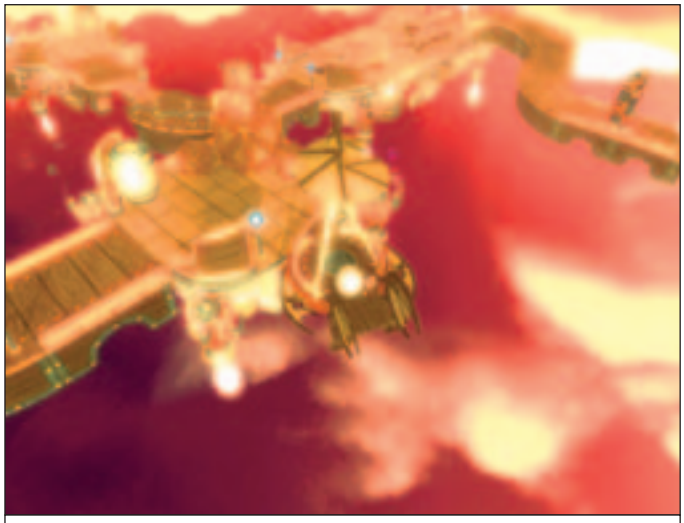
Ati kann sogar schon mit einem konkreten Vorschlag dienen: Es ist auf jeden Fall ein Crossfire-Board nötig. Entweder arbeitet dann eine Platine als Grafikkarte und die andere als Physikbeschleuniger. Oder es werden Mainboards mit drei PCIe-Slots entwickelt, dann kommt eine **X1600** als Physik-Rechenkünstler zu den normalen Grafikkarten hinzu. Ob's klappt, bleibt abzuwarten – gegenüber den 250 Euro teuren PhysX-Karten hätte eine ca. 100 Euro kostende **1600 Pro** schon mal einen eklatanten Preisvorteil. Und soll bei der Kollisionsberechnung trotzdem doppelt so schnell sein.



PhysX by Ati: Die X1900er berechnet die Grafik, eine **X1600** die Physik-Algorithmen.



Ghost Recon 3: Die optischen Unterschiede halten sich in Grenzen, spielerisch haben die zusätzliche Effekte und Objekte keinen Einfluss.



Das nette Geschicklichkeitsspiel **Switchball** benutzt zur Physikberechnung die PhysX-Engine, profitiert aber nicht von der PhysX-Hardware.

ten der Asus-Hardware bringt jedoch in beiden Fällen rein gar nichts.

Ähnlich sieht es bei der **Cell Factor**-Demo aus: Die läuft offiziell überhaupt nur mit **PhysX**-Hardware, lässt sich aber mit einem Trick auch ohne zum Starten überreden – und zwar nur minimal langsamer. Als bisher einziges ernstzunehmendes Vollpreisspiel nutzt Ubisofts **Ghost Recon 3 PhysX** aus: Aufwändigere Explosionseffekte, schönere Nebelschwaden und mehr herumfliegende Objekte und Partikel sind die Folge. Auf das eigentliche Spiel auswirkende Änderungen bringt **PhysX** aber nicht mit sich – wie auch: Als Haupt-Physik-Engine benutzen die Entwickler süffisanterweise die konkurrierende **Havok FX**-Engine. Die Performance fällt im Hardware-Modus interessanterweise sehr unbefriedigend aus. Sind viele Objekte und Effekte gleichzeitig aktiv, bricht die Framerate mitunter sichtbar zusammen.

Fazit: Gut gemeint

Bislang sind die rund 250 Euro für eine **PhysX**-Karte rausgeschmissenes Geld. Die Spiele laufen dadurch weder auffallend schöner noch spürbar schneller. Grundsätzlich ist zu sagen, dass der positive Effekt einer **PhysX**-Karte umso stärker hervortritt, je schwächer der verwendete Prozessor ist. Aber auch dann investieren die Besitzer einer solchen CPU-Krücke die 250 Euro besser in andere, deutlich effektivere Aufrüstoptionen.

Bislang erinnert die Situation frappierend an die weitgehend glück- und sinnlose erste 3D-Grafikkartengeneration. Dort setzte sich die Technik aber auf Dauer durch – hoffen wir, dass Ageia einen ähnlich langen Atem besitzt. Daran zweifeln wir allerdings: Die Softwareunterstützung ist bislang mies, und gerade mal zwei Anbieter von entsprechenden Karten sind auch nicht die Welt. Und spätestens dann, wenn sich die schlafenden Riesen Nvidia und Ati ernsthaft dem Thema Physikberechnung annehmen, wird es um eine kleine Firma wie Ageia schnell zappenduster. Denn deren Pioniergeist in allen Ehren – bislang ist **PhysX** noch ein Muster ohne Wert.

Mikkl Galuschka



Just Spiele mit einem Physik-basierenden Grundkonzept wie etwa Rennsimulationen (im Bild **GTR2**) werden von PhysX zunächst kaum profitieren.

LISTE PHYSX-OPTIMIERTER SPIELE

Die folgende Liste (Stand: 15. Juni 2006) zeigt die bereits erhältlichen sowie die in der Entwicklung befindlichen Titel mit PhysX-Unterstützung. Wirklich von Relevanz ist von den bereits zu kaufenden Spielen höchstens Ghost Recon. Und bis auf einige wenige Highlights wie Unreal Tournament 2007 halten sich auch bei den Vorankündigungen die echten Knaller stark zurück.

Unabhängig von der Qualität der Karte selbst gibt es softwareseitig derzeit keinen zwingenden Grund, eine PhysX-Karte haben zu wollen. Wenn sich das Spiele-Angebot nicht bald drastisch bessert, ist PhysX schneller tot, als es Ageia lieb sein kann.

Bereits erhältliche Spiele mit PhysX-Unterstützung:

Ghost Recon 3	Ubisoft
Rise of Legends (Patch)	Big Huge Games
Bet on Soldier (Blood Sport, Patch)	Kylotonn Entertainment
Bet on Soldier – Blood of Sahara	Kylotonn Entertainment
CellFactor – Combat Training	Artificial Studios
City of Villains (Patch)	Cryptic Studios
Gunship Apocalypse	Fakt Software
Stoked Rider – Big Mountain Snowboarding	Bongfish
Switchball	Atomic Elbow

Angekündigte Spiele mit PhysX-Unterstützung:

Unreal Tournament 2007	Epic Games
Sacred 2	Ascaron
Fallen Earth	Icarus Studios
Crazy Machines 2	Fakt Software
Infernal	Metropolis Software
Warhammer Online	Mythic Entertainment
Eye of the Storm	Yager Development
Heavy Rain	Quantic Dream
Vanguard – Saga of Heroes	Sigil Games
Alpha Prime	Black Element Software
Frozen Systems	Abyss Light Studios
Monster Madness	Artificial Studios
Tank Killer	Crazy House
Rail Simulator	Kuju

TECHNOLOGIE-CHECK PERIPHERIE

Auch Speicher, Festplatten und Soundkarten warten mit einigen Innovationen auf. Wir haben die wichtigsten Entwicklungen in diesen Bereichen auf ihren Spielenutzen hin untersucht.

Abseits von Prozessor und Grafikkarte warten auch die »Nebendarsteller« in einem Spiele-PC immer wieder mal mit Innovationen und neuen technischen Entwicklungen auf.

Hauptspeicher

Die Komponente Hauptspeicher können Sie seit einiger Zeit recht ruhig angehen, wenn's um Aufrüstungen oder Neuanschaffungen geht. Sobald man entwirrt hat, für welche Plattform man DDR braucht und für welche den DDR2-Typ, geht es eigentlich nur noch um die Menge. Dass inzwischen etliche Spiele von mehr als einem Gigabyte enorm profitieren, ist fast schon ein alter Hut.

Wer sich also für beispielsweise zwei 1,0-GB-Riegel DDR400 entschieden hat, damit zum Online-Händler seines Vertrauens surft und denkt, er können nun fröhlich bestellen, der hat sich getäuscht. Eine Unmenge an verschiedenen Riegeln erwarten den Aufrüstwilligen. Teilweise hat ein Hersteller ein Dutzend Varianten im Programm, die sich nur durch kryptische Zahlen-Buchstaben-Kombinationen unterscheiden – und natürlich durch teilweise beträchtliche Preisdifferenzen.

An diesem Punkt gibt der Nicht-Fachmann entweder auf oder kauft sich irgendwelche Riegel. Oder er wühlt sich weiter durch das RAM-Dickicht und wird bald feststellen, dass sich die Module hauptsächlich durch die CL-Angabe und den Nominaltakt unterscheiden.

Kleinstmögliche Verzögerung

Wenn Sie nichts Aufwändiges mit Ihrem PC vorhaben, reicht normalerweise der billigste (in unserem Beispiel) DDR400-Riegel, vorzugsweise von einem Markenhersteller. Denn sobald mehrere Module verschiedener Hersteller die gleichen Eckdaten haben, sind sie im Prinzip auch gleich gut.

Der CL-Wert gibt die »CAS-Latency« an. Er bestimmt, wie schnell bei einem eingehenden Arbeitsauftrag an den Speicher die richtige Adresse der Daten herausgefunden und kontaktiert wird. Ein Einfluss auf die Gesamtperformance eines Rechners ist mit verschiedenen CL-Werten zwar gegeben, aber bestenfalls im niedrigen einstelligen Prozentbereich. Bei DDR-Speicher liegen die CL-Werte zwischen 2 und 3, bei DDR2-Speicher zwischen 3 und 5. Module mit CL 2,5 (DDR) bzw. CL 4 (DDR2) sind völlig ausreichend und kosten kaum mehr als CL3- beziehungsweise CL5-Speicher.

Taktvoll

Die andere technische Stellgröße beim Speicher ist der Nominaltakt, angegeben in MHz. Der hängt auch von der Plattform ab, wobei die derzeit gebräuchlichsten DDR400 (AMD, Sockel 939) und DDR2 667 (Intel, Sockel 775) sind. Dennoch gibt es jede Menge Module, die weit über diese Standards hinausgehen – bei DDR etwa reicht die Spanne bis zu 600 MHz, bei DDR 2 gar bis zu 1.066 MHz.

Lassen wir mal die Tatsache außer Acht, dass AMDs neue AM2-Plattform auf DDR2-Speicher mit bis zu 800 MHz baut, so sind Module jenseits von DDR400 bzw. DDR2 667 schlicht so genannter »Tuningspeicher«. Deren Preisaufschlag fällt gegenüber normalen Riegeln ziemlich heftig aus. Die gute Nachricht: Diesen Mehrpreis können Sie sich getrost sparen. Das Mehr an Leistung von beispielsweise einem DDR500- gegenüber einem DDR400-Modul ist nicht so drastisch, dass es das viele Geld wert wäre. Zu empfehlen ist Tuningspeicher eigentlich nur, wenn Sie das komplette System, vor allem die CPU, am Anschlag betreiben wollen. Ansonsten gilt: Beim RAM können Sie gut sparen, indem Sie herkömmliche »Allerweltsriegel« nehmen, die die zum Betrieb nötigen Spezifikationen erreichen, aber nicht darüber hinaus gehen.

Festplatte

Sofern das Mainboard nichts dagegen hat, wird beim Festplattenkauf meist gar nicht mehr groß überlegt, ob es jetzt eine »alte« IDE- oder eine moderne S-ATA-Platte sein soll. S-ATA-Platten sind, wenn überhaupt, nur minimal teurer, haben das deutlich angenehmere Kabelsystem und das Image einer »neuen« und somit potenziell schnelleren Technik.

Dabei ist schon von der Theorie her der Zuwachs marginal. Eine moderne IDE-Platte (oft auch P-ATA-Laufwerk genannt, kurz für »paralleles ATA«) schafft maximal 133 MB pro Sekunde Datendurchsatz, eine S-ATA-Platte der ersten Generation mit 150 MB pro Sekunde kaum mehr. Und das ist auch nur Theorie, denn hier geht es nur um die Maximalwerte des Interfaces, also der Verbindung zum restlichen System. In der Praxis schaffen die Platten selbst weder die 133 noch die 150 MB/s. Außerdem sind die meisten S-ATA-Platten nichts anderes als an die neue Schnittstelle angepasste IDE-Modelle.



Superteurer **DDR600**-Speicher lohnt sich maximal dann, wenn Sie das komplette System bis an seine Grenzen übertakten wollen.



Die bunten **Blechmäntel** bei aktuellen Speicherriegeln dienen eher der markanten Optik als einer wirklich effizienten Kühlung.



Die schnellsten S-ATA-Festplatten arbeiten mit 10.000 Umdrehungen pro Minute, kommen von Western Digital und nennen sich **Raptor**.



Die derzeitige Speerspitze im Soundkartenbau stellt Creatives **X-Fi**-Reihe dar – und kostet auch dementsprechend.

Freie Arbeitswahl

Daran ändert sich auch mit S-ATA 2 nicht viel. Die theoretische Leistung der Schnittstelle wurde zwar auf 300 MB/s verdoppelt, die Platten selbst sind aber großteils immer noch die »alten« und kommen an das theoretische Maximum noch weniger heran. Kurz gesagt: S-ATA-Platten, ob nun Version 1 oder 2, bringen gegenüber den IDE-Modelle für Spieler kaum praktische Vorteile. Da sie aber auch nicht teurer sind, haben Sie hier die freie Wahl.

Ein anderes, mit S-ATA 2 eingeführtes Feature ist **NCQ**. Das steht als Abkürzung für **Native Command Queuing**. Hierbei entscheidet die Platte selbst, in welcher Reihenfolge sie die vielen gleichzeitig ankommenden Datenanfragen abarbeiten will. Dadurch spart sie unnötige Bewegungen des Lesekopfes, und die durchschnittliche Zugriffszeit wird niedriger. Ein insgesamt empfehlenswertes Feature, auch wenn sich der Nutzen alleine bei Spielen in engen Grenzen hält. Allerdings muss neben der Platte auch der S-ATA-Controller **NCQ**-fähig sein, was z.B. bei aktuellen **Intel 9x5**-Chipsätzen und Nvidias **Nforce 4/5** der Fall ist.

Moderner Dinosaurier

Selbst das beste **NCQ** kommt allerdings nicht gegen Western Digitals **Raptor**-Serie an. Die arbeitet mit 10.000 statt der üblichen 7.200 Umdrehungen und ist in Sachen Zugriffszeit und Übertragungsrate konsequent auf Leistung hin optimiert. Das hat seinen Preis: Das neue 150-GB-Modell (übrigens erstmals mit **NCQ**) kostet heftige 300 Euro – fast fünf Mal so viel wie eine 160-GB-Platte mit 7.200 Umdrehungen.

Das relativiert die ganze Sache doch erheblich. Denn theoretisch sind **Raptor**-Platten eine tolle Sache: Zugriffs-, Boot- und Ladezeiten verkürzen sich teilweise merklich. Wer also zu viel Geld hat oder unbedingt ein konsequent auf Monsterklasse hin getrimmtes PC-System besitzen will, darf zur **Raptor**-Serie greifen. Nüchtern betrachtet sind die Vorteile aber nicht wirklich einen 400-prozentigen Aufschlag wert.

Soundkarte

Wenn es um den Sound geht, ist die erste Frage: Brauche ich überhaupt noch eine externe Karte, oder ist der Onboard-Sound inzwischen gut genug? Die Antwort: Wenn Sie keine Musiker-Ambitionen haben, können Sie mit den meisten Onboard-Soundchips ganz gut leben. Vor allem dann, wenn Sie damit nur Stereoboxen befeuern.

Wollen Sie jedoch mit echtem Surround-Sound spielen, sieht die Sache schon wieder ein wenig anders aus. Zwar geht die Qualität der Onboard-Bausteine auch hier mittlerweile in Ordnung. Allerdings übernimmt dann die CPU die Berechnung der 3D-Sounds, was sich im zweistelligen Prozentbereich negativ auf die Frameraten auswirken kann. Hier empfehlen wir dann doch eine richtige Soundkarte mit Hardware-Chip, unser Tipp wäre die **Creative Audigy 4** für gut 50 Euro. Die verhindert nicht nur Leistungseinbußen, sondern beherrscht auch praktisch jeden wichtigen Soundstandard der letzten Jahre.

X-zellent

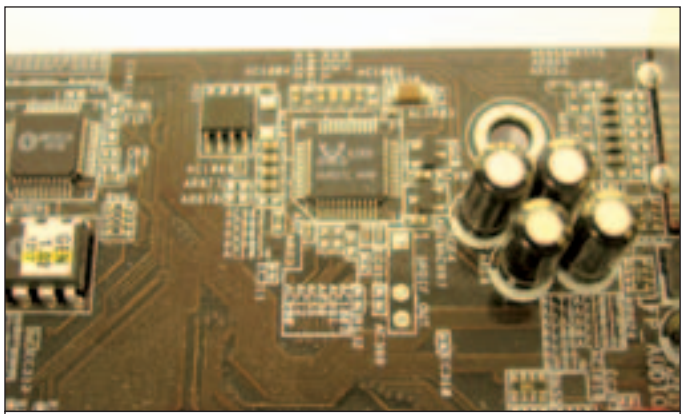
Die einzige echte, für Spiele relevante Innovation im Soundbereich kam 2005 ebenfalls von Creative: eine neue Soundprozessor-Generation namens **X-Fi**. Damit verbesserte Creative nicht nur in vielen Bereichen drastisch die Soundqualität, besonders beim Erzeugen virtueller Surround-Sounds. Die entsprechenden Karten versprechen auch eine gegenüber der **Audigy** nochmals verbesserte Framerate. Die beiden Topmodelle **Fatality** und **Elite Pro** haben zudem einen Speicherbaustein auf der Platine, wodurch zusätzliche Soundinhalte und mehr Kanäle gleichzeitig ohne Leistungsverlust möglich sein sollen.

Klingt in der Theorie toll, in der Praxis fehlt es aber an Unterstützung seitens der Software-Industrie. Die Patches für den speziellen **X-Fi**-Sound sind spärlich gesät. Da zudem die Performance gegenüber der **Audigy 2/4**-Reihe nur marginal besser ist, gibt es rein technologisch wenig Gründe, die mindestens 100 Euro für das **X-Fi** -Standardmodell anzulegen. Wer aber bestmöglichen Sound will, kommt an Creatives Top-Reihe kaum vorbei.

Mikkl Galuschka



S-ATA-Festplatten der ersten Generation unterscheiden sich von ihren IDE-Pendants meist nur durch die andere **Anschlussart**.



Die meisten **Onboard-Soundchips** (hier ein Realtek-Modell) bringen inzwischen völlig ausreichende Leistungen zustande.

STEREO TOTAL

Es muss nicht immer Surround sein: Bei Platzmangel oder wenn bevorzugt Musik gehört werden soll, sind normale Stereo-Boxen oft die bessere Wahl. Wir haben sechs Systeme zwischen 40 und 210 Euro getestet.

Reingefallen: Bei kaum einem anderen Gerätetypus sind so viele Kunden einem Hype aufgesessen wie den Surround-Soundsystemen. Für teures Geld eingekauft, haben viele entweder gar keinen Platz für die hinteren Lautsprecher oder müssen mit der Zeit feststellen, dass ihnen eigentlich der passende Einsatzzweck fehlt.

Deshalb läuft seit geraumer Zeit ein Gegentrend. Simple Stereo-Systeme kommen wieder in Mode, die Hersteller nehmen entsprechend vermehrt 2.0- oder 2.1-Sets ins Programm. Wir haben sechs aktuellen Systemen von 40 bis 210 Euro unsere Ohren gewidmet.



Teufel Concept C 2.1 USB



Optisch ist es keine Liebe auf den ersten Blick: Teufels **Concept C 2.1 USB** mutet eher wie das typische 20-Euro-Set aus China an. Unscheinbare schwarze Plastiksatelliten reproduzieren den Mittel-Hochtonbereich, ein Vollholz-Woofer schiebt bollernde Basswellen in den Raum. Verarbeitung und Ausstattung gehen okay, allerdings vermissen wir Anschlüsse für externe Soundquellen und einen Kopfhörer. Dafür dürfen sich per USB-Anschluss auch Laptops und soundkartenlose PCs andocken.

Göttlicher Genuss

Auch der Klangeindruck enttäuscht zunächst: Blass und leblos wirkt die Musik, untenrum fehlt der Druck. Doch nachdem wir per Fernbedienung die Pegel für Hoch/Mittel- und Tiefton zueinander angepasst, die Phase des Woofers gewechselt (ändert ein wenig die Klangcharakteristik) und die Satelliten genauer ausgerichtet hatten, änderte sich das Bild schlagartig. Das **Concept C** trumpfte fortan groß auf. Es ist eine echte Klangkanone, spielt satt und wuchtig und dennoch nicht dumpf. Wie gut sich das Set selbst bei hohen Pegeln gleichermaßen zum Musikhören, Filmegucken und Spielespielen eignet, erscheint angesichts des Preises schlicht sensationell. Speziell der mächtige 20-cm-Bass ist jedem anderen Testkandidaten um Lichtjahre voraus: Neue Referenz und unsere wärmste Empfehlung. Fürs Geld gibt's kein besseres.

Altec Lansing FX6021



Mit einem Straßenpreis von knapp über 200 Euro ist das **FX6021** das mit Abstand teuerste Set im Test. Der materielle Gegenwert dafür ist in Ordnung, aber nicht überragend. Die schlanken Säulen mit je fünf kleinen Hoch/Mittelton-Lautsprechern bestehen aus Aluminium, der Subwoofer aus Holz und Plastik. Zwar ist alles ganz adrett und ordentlich verarbeitet; angesichts des vielen Geldes fehlt aber der letzte Detailschliff, dieser Wow!-Faktor, wie ihn zum Beispiel Creatives **T20** bietet.

Volle Kontrolle

Ein komplettes Programm fährt das **FX6021** bei den Bedienoptionen auf. Neben einem kabelgebundenen »Kontrollpult« liefert Altec noch eine passable Fernbedienung mit. Damit drehten wir das Set gleich mal etwas lauter – wir erwarteten doch so einiges. Doch die klangliche Darbietung lag voll auf der Linie der bisherigen Vorstellung. Absolut gesehen gut bis sehr gut, in Anbetracht des Preises aber nichts besonders. Das Spitzenmodell von Altecs Stereo-Produktlinie ist beileibe keine Enttäuschung, bekommt vom fast 100 Euro billigeren Teufel-Set aber knallhart die Grenzen aufgezeigt.

Creative Gigaworks T20



CONCEPT C 2.1 USB

Hersteller	Teufel
ca. Preis	120 Euro
Webseite	www.teufel.de
Hersteller-Hotline	030/300 93 00 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	85
Pegelfestigkeit	(20%)	83
Ausstattung	(20%)	80
Bedienung	(10%)	77
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 15 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

»Für 120 Euro ist das Concept C ein Mega-Schnäppchen, das sowohl bei Spielen als auch Musik eine Bombenfigur abgibt.«

83

FX6021

Hersteller	Altec Lansing
ca. Preis	210 Euro
Webseite	www.alteclansing.de
Hersteller-Hotline	06183/807 509 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	79
Pegelfestigkeit	(20%)	78
Ausstattung	(20%)	83
Bedienung	(10%)	84
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 2 (von 15 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

»Gut, aber viel zu teuer. Für den sehr hohen Preis darf man etwas mehr erwarten als die ›nur‹ solide Vorstellung des FX6021.«

80

GIGAWORKS T20

Hersteller	Creative Labs
ca. Preis	85 Euro
Webseite	europe.creative.com
Hersteller-Hotline	+353/143 800 00 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	75
Pegelfestigkeit	(20%)	69
Ausstattung	(20%)	76
Bedienung	(10%)	81
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 15 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

»Edles Äußeres, perfekte Verarbeitung, guter Klang: Creatives 2.0-Set war die große positive Überraschung des Tests.«

75

Unter dem Gigaworks-Label laufen normalerweise Creatives »große« Boxensets. Dass damit nicht unbedingt äußere Größe gemeint sein muss, beweist das schlanke, Subwoofer-lose **T20** auf imposante Weise: Verarbeitung, Optik und Anfassqualität des 85 Euro teuren Stereosystems sind im Testfeld unerreicht. Die drei Vollmetallregler für Bass, Höhen und Lautstärke drehen sich wunderbar satt, auch den Lautsprechern selbst merkt man den Aufwand an.

Musikalischer Feingeist

Wer nun glaubt, dass sich im Hörtest der blendende Eindruck wieder verflüchtigen würde, sieht sich getäuscht. Ein Basswunder dürfen Sie natürlich nicht erwarten, dünn klingt das **Gigaworks T20** aber in keinster Weise. Prinzipbedingt ist es – neben seinen Platzvorteilen – vor allem für diejenigen gedacht, die gerne und oft am PC Musik hören. Wenn hingegen eher ein einschlagender Raketenwerfer Musik in ihren Ohren ist, sollten Sie besser auf ein Subwoofersystem ausweichen. Hinter dem **Teufel Concept C** ist das **Gigaworks T20** jedenfalls die positive Überraschung des Tests.

Teac XT-2



Das **Teac XT-2** ist so etwas wie der Prototyp eine typischen PC-Boxensets. Adrettes, aber schon etwas ausgelutschtes silber-schwarzes Design, relativ breite Satelliten, dicker Woofer. Mit rund 70 Euro liegt es preislich in der unteren Hälfte des Testfeldes. Die klanglichen Leistungen sind dafür astrein: Das **XT-2** tönt ausgewogen, mit sattem Bass, der erst bei hohen Pegeln arg brummig wird. Mit krachigem Spielesound kommt das Set besonders gut zurecht, es taugt aber auch, um ohne Zahnschmerzen hin und wieder Musik zu hören.

Bedienungsdesaster

Bis dahin eine klare Empfehlung – wenn, ja wenn sich die Designer nicht ausgerechnet bei der Bedienung eine unnötige Extravaganz geleistet hätten. Als »Kommandozentrale« dient eine UFO-mäßig beleuchtete Schale, dazu gehört eine silberne Fernbedienung im Eishockeypuck-Design. Dummerweise wollte das **XT-2** kaum einen Tastendruck der Fernbedienung akzeptieren, obwohl wir genau auf den Empfänger zielten. Auch wenn es zum Schluss des Tests hin etwas besser wurde, die Steuerung ist eine absolute Qual; andere Bedienelemente gibt es nicht. Schade um das ansonsten gute Preis-Leistungs-Verhältnis: So können wir Ihnen das **XT-2** nur empfehlen, wenn Sie Nerven wie Stahlseile haben.

Altec Lansing MX5020



Zweites Altec-Modell im Test und auch zweiter Vertreter der Subkategorie 2.0-System ist das **MX5020**. Die Form mutet etwas seltsam an: Die zwei Satelliten sind flach und breit und nehmen dadurch recht viel Platz auf dem Schreibtisch weg. Die kleinen Drehregler hinter der Klappe sind nur fummelig zu bedienen.

Dünne Boxen, dünner Sound

Eine MaxxBass genannte Technologie soll das Fehlen eines Subwoofers ausgleichen. Und obwohl die Tiefmitteltöner für ein 2.0-System ordentlich groß ausfallen, sind die tieferen Lagen die Schwäche des **MX-5020**. Besonders Filme und Spiele kommen eher dünn rüber, was bei größeren Lautstärken schnell in ein spitz wirkendes Klangbild übergeht. Gegen das gleich teure Creative **Gigaworks T20** zieht das **MX5020** jedenfalls klar den Kürzeren.

Hercules XPS 2.140



Haben Deutsche einen eigenen Soundgeschmack? Laut Thrustmaster ja, weshalb das **Hercules XPS 2.140** für jeden wichtigen Markt anders abgestimmt ist, um den jeweiligen Hörgewohnheiten gerecht zu werden. So betont die D-Version den mittleren Frequenzbereich – ein Art Anti-Loudness sozusagen, da man hierzulande angeblich besonders auf eine präsente Stimmwiedergabe bei Musik wert legt.

Wenig Klang für wenig Geld

Das mit dem Soundgeschmack mag ja stimmen und bei Boxen im hohen drei- oder gar vierstelligen Eurobereich seine Berechtigung haben. Das lediglich 40 Euro teure **XPS 2.140** klingt aber zu schwach, als dass dieser Kniff was herausreißen würde. Stattdessen empfanden wir den Klang dadurch als recht quäkig; hohe Pegel quittiert der kleine Woofer zudem recht bald mit deutlichem »Flattern« und starken Verzerrungen. Und auch wenn die Metalloptik der Boxen in Wahrheit nur aus Plastik und Papier besteht: In Sachen Preis-Leistung schlägt sich das **XPS 2.140** akzeptabel.

Mikkl Galuschka

XT-2

Hersteller	Teac
ca. Preis	70 Euro
Webseite	www.teac.de
Hersteller-Hotline	01805/558 379 (0,12 €/min)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	73
Pegelfestigkeit	(20%)	71
Ausstattung	(20%)	78
Bedienung	(10%)	33
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 7 (von 15 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

Die im Verhältnis zum Preis eigentlich gute Darbietung vergeigt das Teac XT-2 mit seiner unsäglich schlechten Bedienung.«

70

MX5020

Hersteller	Altec Lansing
ca. Preis	90 Euro
Webseite	www.alteclansing.de
Hersteller-Hotline	06183/807 509 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	62
Pegelfestigkeit	(20%)	67
Ausstattung	(20%)	65
Bedienung	(10%)	64
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 9 (von 15 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

Dem vergleichbaren Creative-Set ist das MX5020 klar unterlegen. Angesichts der mäßigen Leistungen finden wir es viel zu teuer.«

64

XPS 2.140

Hersteller	Hercules
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.hercules.com
Hersteller-Hotline	0800/000 14 45 (kostenlos)

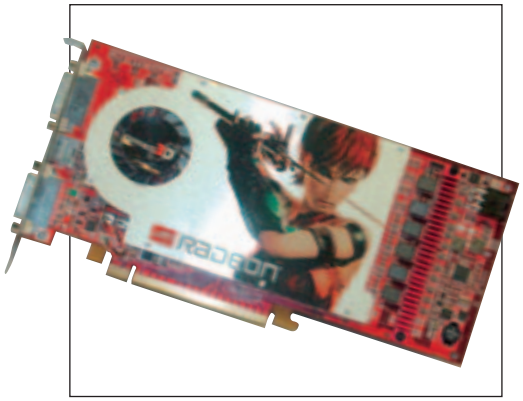
EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	55
Pegelfestigkeit	(20%)	67
Ausstattung	(20%)	65
Bedienung	(10%)	62
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 11 (von 15 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

»Höhere Klangweihen bleiben dem XPS 2.140 verwehrt, doch in Relation zum niedrigen Preis geht die Vorstellung in Ordnung.«

60



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

CONNECT 3D RADEON X1900 GT

Atis gelungener Frontalangriff auf Nvidias erfolgreiche Geforce 7900 GT.

So langsam wird's unübersichtlich: Fast monatlich wirft Ati neue Varianten seiner Topreihe Radeon **X1800/X1900** auf den Markt. Neuester Spross ist die **X1900 GT**. Sie soll die klaffende Lücke zwischen dem Mittelklasse-Modell **X1800 GTO** (rund 190 Euro) und der absoluten Spitze **X1900XT/XTX** (ab ca. 370 Euro) füllen. Unser Testmuster von Connect3D liegt mit rund 280 Euro tatsächlich genau dazwischen. Damit wird auch klar, wen Ati als Gegner für die **X1900 GT** im Visier hat: Nvidias **Geforce 7900 GT**.

Als Chip kommt der R580 der **X1900 XT/XTX** zum Einsatz. Allerdings mit nur noch 12 statt der ursprünglichen 16 Pixelpipelines. Die weiteren Daten lauten 575 MHz Chip- und 1.200 MHz Speichertakt. Verbaut werden 256 MB GDDR3-RAM, die mit 256 Bit Bandbreite an den Chip angebunden sind.

Verklebter Lüfter

Übersetzt bedeutet das Technikgeschrammel: Die **X1900 GT** müsste eigentlich sauschnell sein – was sich bei den Benchmarks denn auch bestätigt. Mit der Geforce-GT kann die Radeon-GT sehr gut mithalten, die Unterschiede liegen meist im einstelligen Prozentbereich. Die **X1800 GTO** distanziert sie locker, an das ehemalige Spitzenmodell **X1800 XT** kommt sie aber nicht ganz ran. Und das gibt es inzwischen schon für 230 Euro – momentan noch die empfehlenswertere Alternative.

Zu unserem speziellen Testmodell gibt es wenig zu sagen: Anleitung und Software (nur Treiber) fallen dünn aus, dafür liegen jede menge Videokabel und Adapter bei. Ein dickes Ding leistet sich Connect 3D beim Kühler: Auf dem recht lauten und eh schon wenig leistungsstarken Lüfter klebt ein übergroßer Firmenlogo-Sticker, der die Hälfte des Propellers verdeckt. Den sollten sie bei einem eventuellen Kauf als allererstes entfernen.

Mikkl Galuschka

RADEON X1900 GT

Hersteller		Connect 3D
ca. Preis		280 Euro
Webseite		www.connect3d.de
Hersteller-Hotline		0214/870 93 25 (0,12 €/min.)
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88



Hardware-Kategorie Komplett-PC

PC-KING GAMER NO. 1

Dank einer Radeon X1900 XTX volle Spiele-Power für 1.500 Euro.

Die neueste Kreation von PC-King, der Gamer No. 1, kann wieder einmal mit ein paar Besonderheiten aufwarten. Los geht's schon beim Mainboard: Das **Asus A8S-X** vertraut auf den SiS-Chipsatz 756 und kostet einzeln nur gut 50 Euro. Abstriche müssen deswegen bei der Ausstattung (kein S-ATA 2, kein Firewire, nur zwei S-ATA-Anschlüsse) und den Bios-Optionen gemacht werden. Dafür ist die Platine passiv gekühlt und steht in Sachen Performance den Nforce-Brettern in nichts nach.

Die restlichen Komponenten sind vom Feinsten. Ein **AMD Athlon X2 4200+** und eine **Radeon X1900 XTX** versprechen höchste Spiele-Performance. Und 2,0 GB Hauptspeicher sind selbst für **Oblivion** mehr als genug, wenngleich es sich nur um normales DDR400-RAM von Extrememory handelt. Sogar eine sehr gute Soundkarte (**Creative Audigy 4**) verbaut PC-King. Lediglich die Festplatte – eine Maxtor mit 200 GB – fällt etwas ab, andere PCs der Preisklasse bieten da mehr. Verpackt wurde das Ganze in ein schickes **Centurion 5**-Gehäuse von Coolermaster.

Kühler-Tuning

Das Abschneiden im Benchmark-Parcours wird vor allem von der mächtigen **X1900 XTX** bestimmt: Der **Gamer No. 1** ist damit den bisher schnellsten, aber deutlich teureren PCs im Test ganz dicht auf den Fersen. Der Rechner bleibt dabei selbst bei größten Anstrengungen angenehm leise; ein Verdienst des Zalman CPU-Kühlers (**CNPS7000-Cu**) und des im Austausch gegen das Serienexemplar verbauten Grafikkartenkühlers **Arctic-Cooling Accelero X2**. Damit liefert PC-King einen Boliden ab, der perfekt auf die Bedürfnisse eines anspruchsvollen Spielers hin zugeschnitten wurde – dafür gehen die verlangten 1.500 Euro voll okay. Zum gleichen Preis ist er wahlweise auch mit einer **Geforce 7900 GTX** erhältlich.

Mikkl Galuschka

GAMER NO. 1

Hersteller		PC-King
ca. Preis		1.500 Euro
Webseite		www.pc-king.de
Hersteller-Hotline		02241/397 370 (0,12 €/min.)
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	94
Aufbau/Verarb.	(30%)	85
Komponenten	(20%)	83
Ausstattung	(20%)	88
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 16 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Neben der puren Leistung stechen beim Gamer No. 1 besonders die interessanten Detaillösungen und der sehr saubere Aufbau hervor.«

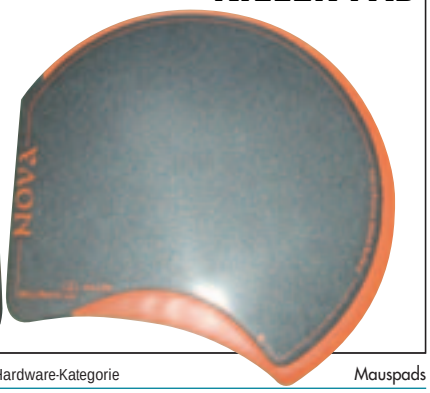
88

STEEL SERIES
STEELPAD 5L



Hardware-Kategorie: Mauspads

NOVA
KILLER PAD



Hardware-Kategorie: Mauspads

Verschiedene Konzepte, unterschiedliche Optik, gleicher Preis: Zwei Profi-Mauspads für je 28 Euro treten zum hochklassigen Duell an.

Seit jeher bunt präsentiert sich das Angebot an hochpreisigen Mauspads. Sie unterschieden sich in Größe, Form, Oberflächenbeschaffenheit, Dicke und verwendetem Material. Auch unsere beiden Testkandidaten sind von Konzeption und Aussehen her komplett verschieden. Neben dem Preis von 28 Euro haben sie dennoch eine weitere Gemeinsamkeit: Es wurde einiges an Aufwand in sie gesteckt, um sie besonders langlebig zu machen.

Steel Series' **Steelpad 5L** ist ein 380x275x5 Millimeter großes Mauspad, das aus fünf unterschiedlichen Schichten gefertigt ist. Die Gummibeschichtung auf der Unterseite hält es auch bei schnellsten Mausbewegungen fest auf der Tischplatte. Durch die Kombination von Hartplastik und Schaumgummi bewahrt es eine hohe Stabilität und erfreut das Handgelenk mit einer weichen Oberfläche. Ein abschließender Plastikfilm versiegelt die fein strukturierte Oberseite. Beim Spielen glänzt dieses Mauspad mit einer hohen Präzision und wenig Abnutzung. Dank der einzigartigen Mischung aus Stoff und Plastik läuft die Maus schneller als auf einem reinen Stoffmauspad, bewegt sich dafür aber sehr leise. Die Gleiteigenschaften sind entsprechend gut, kommen aber nicht an ein schnelles Plastikpad heran. Wegen seiner Größe ist es erste Wahl für Low-Sense-Spieler.

Künstlich eingebremst

Zum Auffallen deutlich besser geeignet als das Steelpad 5L ist das mit knalligem Orange und einem ungewöhnlichen Design sehr futuristische **Nova Killer Pad**. Es misst 225 x 225 x 3 Millimeter und ist damit angenehm flach. Der leicht erhöhte Rand an der Unterseite ist eine Handballenauflage im Miniaturformat und rundet die hervorragende Ergonomie bestens ab. Beim Spielen bereitet der rund um die Gleitfläche laufende Rand nicht selten schnellen Bewegungen ein abruptes Ende, indem er die Maus viel zu früh abstoppt. Effektiv wird die Gleitfläche dadurch um ein bedeutendes Stück kleiner. Dies lässt sich aber wegen der sonst erstklassigen Gleiteigenschaften und der äußerst hohen Präzision verkraften. Die Abnutzung der Oberfläche ist noch geringer als beim Steelpad. Weniger schön sind hingegen die verhältnismäßig lauten Gleitgeräusche, die besonders beim Arbeiten stören können.

Timm Wotka

AEROCOOL
EXTREM-ENGINE 3T



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Bei Gehäuselüftern kommt es manchmal doch auf die Größe an.

Lüfterspezialist Aerocool hat sich spätestens mit dem **Aeroengine 2** auch als Gehäusehersteller fest etabliert. Der aktuelle Nachfolger **Extremengine 3T** sieht fast genauo aus, greift aber einige aktuelle Trends im Gehäusebau auf. So werkelt im Seitenteil ein gewaltiger 25-Zentimeter-Lüfter, vorne zieht immerhin ein 14-cm-Exemplar Frischluft ins Innere. Neben diesen beiden lässt sich noch ein dritter Lüfter über Drehknöpfe an der Front stufenlos regulieren. Selbst bei Maximaldrehzahl bleibt das Geräusch aber angenehm.

Schraube locker

Etwas seltsam muten die beiden vorderen Aluklapptüren an. Sie sehen zwar schick aus, haben aber keine direkte Funktion und verdecken zudem Power- und Reset-Knopf – auf Dauer etwas nervig. Das Innenleben präsentiert sich sehr geräumig, gut verarbeitet und frei von scharfen Kanten. Allerdings müssen Laufwerke und Steckkarten nach alter Sitte noch festgeschraubt werden. Das schmälert doch etwas den modernen Eindruck, den das **Extremengine 3T** eigentlich macht.

Mikkl Galuschka

STEELPAD 5L

Hersteller		Steel Series
ca. Preis		28 Euro
Webseite		www.steelseries.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest Spiele	(60%)	84
Praxistest Office	(10%)	87
Ergonomie	(20%)	73
Verarbeitung	(10%)	90
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 6 (von 6 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Low-Sense-Liebhaber greifen wegen der großzügigen Abmessungen zum Steelpad 5L. Ergonomisch gibt es allerdings bessere Pads.«

83

KILLER PAD

Hersteller		Nova
ca. Preis		28 Euro
Webseite		www.esportnova.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest Spiele	(60%)	89
Praxistest Office	(10%)	85
Ergonomie	(20%)	83
Verarbeitung	(10%)	90
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 6 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Langlebiges Mauspad mit tollen Eigenschaften. Wegen seiner kleinen nutzbaren Fläche aber nur was für High-Sense-Spieler.«

88

EXTREMENGINE 3T

Hersteller		Aerocool.de
ca. Preis		75 Euro
Webseite		www.listan.de
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Aufbau/Handling	(40%)	69
Platzverhältnisse	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	86
Verarbeitung	(20%)	78
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 3 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Dank riesiger Lüfter ein gut gekühltes und dabei leises Gehäuse – ideal als Ausgangsbasis für einen Power- oder Leisetreter-PC.«

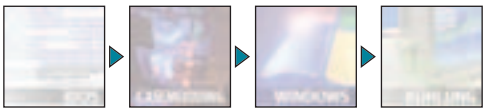
77



EINBAU-RATGEBER TEIL 1

Bevor Sie voreilig eine scheinbare defekte Komponente austauschen, sollten Sie erst der möglichen Ursache auf den Grund gehen – wir zeigen Ihnen typische Fehlerquellen samt Problemlösung.







Es soll tatsächlich Leute geben, die noch nie ihren PC geöffnet haben. Dabei lässt sich schon mit einem einfachen Blick ins Innere des Gehäuses so mancher angebliche Defekt als lockeres Kabel oder schief sitzende Komponente lokalisieren. Außerdem ist ein offener Rechner Voraussetzung für die kommenden Folgen unseres Einbauratgebers – denn jeden Monat werden wir Ihnen eine spezielle Schritt-für-Schritt-Anleitung für alle Computer-Komponenten liefern.

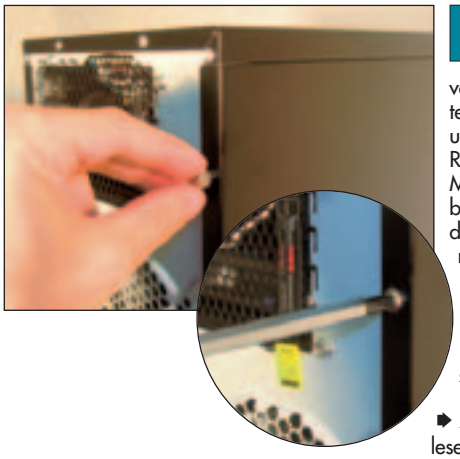
Mikkl Galuschka

EINBAUZEIT: CA. 5 MINUTEN

BENÖTIGTES WERKZEUG: EVENTUELL SCHRAUBENZIEHER

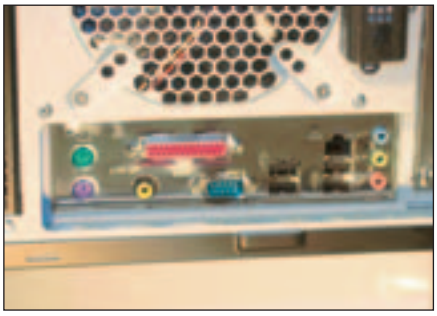


1 Ziehen Sie vor dem Aufschrauben des PCs das Netzkabel. Hat Ihr Netzteil einen eigenen Schalter, so stellen Sie ihn vorsichtshalber auf Null. Stöpseln Sie anschließend alle Geräte wie Tastatur, Maus, Netzwerk und Monitor aus, sodass keine Kabel mehr am Rechner hängen. Nun können Sie sich ans Öffnen des Gehäuses machen – eventuelle »Garantieverlust«-Warnaufkleber haben keine Bedeutung.



2 Bei den allermeisten PCs reicht es, die von vorne gesehen linke Seitenblende zu entfernen, um an das Innere des Rechners zu gelangen. Moderne Gehäuse haben Rändelschrauben, die sich per Hand entfernen lassen. Sitzen diese zu fest oder haben Sie herkömmliche Schrauben, brauchen Sie einen normalen Kreuzschlitz-Schraubenzieher.

➧ Zur Fehlerbehebung lesen Sie bitte rechts weiter!



3 Haben Sie den Rechner wieder zugeschraubt, geht's ans Anschließen der Kabel. Die lila und grüne Buchse sind für ältere Mäuse und Tastaturen. An die kleine hellgrüne Buchse rechts kommen die Boxen beim Onboard-Sound, in die Buchse oben links davon stecken Sie das Netzwerkkabel. Der rote (parallel) und blaue (seriell) Port werden heutzutage kaum noch benötigt.

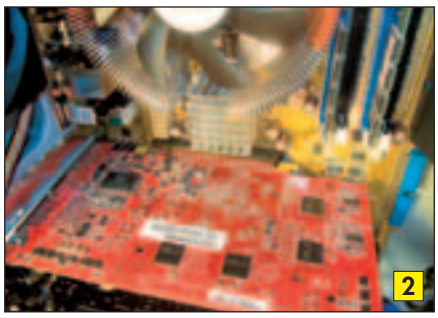


4 In der Mitte sehen Sie die Rückseite einer Grafikkarte mit den drei üblichen Ausgängen. An den linken (DVI) kommen digitale Flachbildschirme, an den rechten (SUB-D) analoge Röhrenmonitore. Die mittlere Buchse (S-Video) dient zum Anschluss des Rechners an Audio-Video-Geräte. Darunter sehen Sie wiederum Sound-Buchsen, diesmal die einer extra verbauten Soundkarte.

Wird ein IDE-Gerät (Festplatte, CD/DVD-Laufwerk, Floppy) nicht erkannt, kann das neben einem lockeren auch an einem falsch herum eingesteckten Kabel liegen. Und zwar gehört die eingefärbte Ader des Kabels zu Pin 1 der IDE-Buchse. Auf dem Mainboard ist das meist relativ deutlich gekennzeichnet, bei den Geräten selbst wird's schwieriger. Bei IDE-Festplatten und CD/DVD-Laufwerken gehört die farbige Ader nach rechts, bei Floppys nach links.

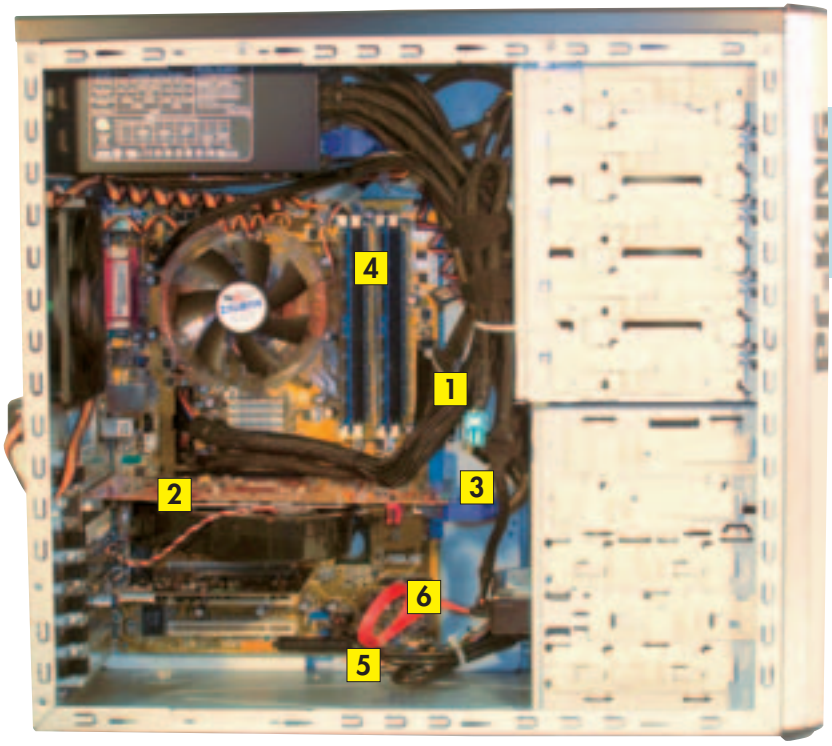


Auch die Befestigung von Grafikkarten hat so ihre Tücken. Gerade die AGP-Slots sind bei manchen Mainboards ziemlich eng. Und so kann es sein, dass eine optisch gut sitzende Grafikkarte doch nicht richtig erkannt wird, weil noch der letzte Millimeter fehlt. Haben Sie dieses Symptom, drücken Sie nochmals kräftig auf die Karte – allerdings so, dass sie sich dabei nicht zu stark verbiegt. Danach verschrauben Sie die Karte am besten am Slotblech.

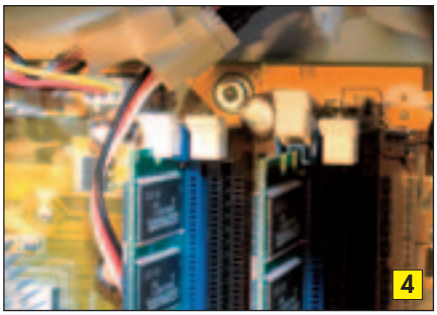


Bei modernen Highend-Grafikkarten wird auch gerne die benötigte Extra-Stromversorgung vergessen. Bei AGP-Karten in Form des bekannten, vierpoligen 12-Volt-Steckers (Molex), bei PCI-Express-Modellen kommt eine sechspolige Variante (siehe Bild) zum Einsatz. Ist der Stecker nicht mit der Grafikkarte verbunden, bootet der Rechner erst gar nicht oder nur – entsprechende Fehlermeldung inklusive – mit einer extrem verminderten Grafik-Performance.

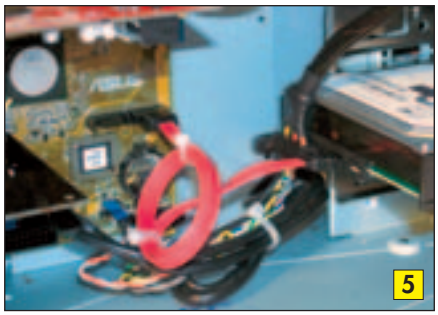




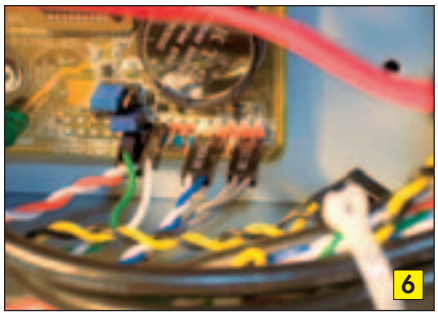
So sieht ein Spiele-PC von innen aus. Die markierten Bereiche verweisen auf das entsprechende Detailbild, mit dem wir typische, leicht behebbare PC-Probleme erläutern.



Lockerer Sitz zum Dritten: Auch bei den Speicherbausteinen kann ein Nicht-Erkennen beim Boot-Vorgang an nicht perfekt sitzenden Riegeln liegen. Drücken Sie deshalb die einzelnen Module noch mal fest in den Slot. Ein nicht richtig sitzender Riegel lässt sich gut am noch nach außen stehenden Verschlusshaken erkennen (siehe Bild oben), da der erst im allerletzten Moment komplett einrastet.



Ihre S-ATA-Festplatte wird beim Booten nicht erkannt? Das kann am recht lockeren Sitz der entsprechenden Kabel liegen. Selbst wenn sie scheinbar fest sitzen, ist die Verbindung vom Mainboard zur Platte oft nicht korrekt hergestellt, speziell wenn der PC zuvor transportiert wurde. Ziehen Sie die Kabel am besten ab, und stecken Sie sie noch mal fest in die entsprechenden Anschlüsse.



Wenn beim Einschalten grundsätzlich gar nichts passiert, muss nicht unbedingt ein gröberer Defekt (etwa das Netzteil) dahinter stecken. Es kann auch sein, dass das dünne »Power Switch«-Käbelchen samt Stecker vom Mainboard gerutscht ist oder eventuell nach einer Umbauaktion verkehrt herum drauf sitzt. Bei den meisten Mainboards muss der Stecker mit der Beschriftung Richtung Boardmitte zeigen.

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	820 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	330 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	730 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	350 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	325 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	280 Euro	Radeon X1900 GT	**NEU**	befriedigend	92	90	82	68	**88**
7	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	340 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	befriedigend	91	90	82	73	**88**
Karten bis 250 Euro										
1	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	200 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	88	88	86	66	**86**
2	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	200 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
3	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
4	GIGABYTE **GV-RX80256D**	120 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
5	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	120 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
6	EVGA **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS	06/05	sehr gut	80	85	76	56	**78**
7	SAPPHIRE **RADEON X800 GT**	120 Euro	Radeon X800 GT	10/05	sehr gut	75	85	78	67	**77**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	360 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	87	89	87	78	**87**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	420 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	ausreichend	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	300 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	260 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	320 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	200 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	130 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	140 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	100 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

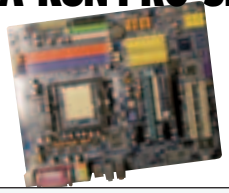
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	170 Euro
Gesamtwertung	82

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	100 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	220 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	170 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	**88**
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	220 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	220 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	**85**
5	EPOX **5NVA+SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	190 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	100 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	90 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	250 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	250 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	240 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	220 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	400 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	450 Euro	TN+Film-Display	–	gut	90	89	79	91	**88**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	510 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	88	83	88	85	**86**
3	LG **L1970H**	300 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	88	72	56	**83**
4	BENQ **FP91V**	300 Euro	TN+Film-Display	–	gut	87	92	65	75	**82**
5	VIEWSONIC **VX924**	340 Euro	TN+Film-Display	–	gut	86	92	71	55	**80**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	260 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	140 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	130 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	95 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	90 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	TEAC **DV-516E**	15 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
2	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
4	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**
5	SAMSUNG **SD-616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	75	72	90	95	**77**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-H10N**	60 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	94	93	93	95	**94**
2	LG **GSA-4167B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	**94**
3	SAMSUNG **SH-S162L**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	92	92	94	83	**91**
4	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	gut	88	91	82	95	**89**
5	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	**NEU**	sehr gut	85	83	80	77	**83**
2	ALTEC **LANSING FX 6021**	210 Euro	Stereo-Boxenset	**NEU**	ausreichend	79	78	83	84	**80**
3	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
4	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
5	CREATIVE **GIGAWORKS T20**	85 Euro	Stereo-Boxenset	**NEU**	gut	75	69	76	81	**75**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	270 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	180 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	08/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	45 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	35 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	30 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	20 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	gut	78	78	79	72	**78**
4	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	15 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
5	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	80 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	95 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	88

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	45 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76





WER WIRD ONLINE-MILLIONÄR?

Werbetrommelfeuer: Die TV-Spots privater Sender preisen Online-Spiele momentan als unterhaltsame Möglichkeit an, echtes Geld zu gewinnen. Wir verraten Ihnen, wie es funktioniert und was Sie dabei beachten müssen.

Trotz der mittlerweile großen Verbreitung des PCs in deutschen Haushalten nutzt nur ein Bruchteil der Besitzer den Computer zum Spielen – zumindest wenn es um Titel geht, die es im Laden zu kaufen gibt. Dass kostenlose, unkomplizierte Programme deutlich mehr Leute vor den Monitor locken, ist seit dem grandiosen Erfolg der Jagd auf ein glubschäugiges Federvieh namens **Moorhuhn** kein Geheimnis mehr.

Aufgrund der zunehmenden Verbreitung der Breitbandzugänge für Internet ist heutzutage nicht einmal mehr das Herunterladen solcher Spiele nötig, die meisten Titel werden online gespielt. Nicht nur aus Kurzweil, denn inzwischen gibt's diverse Anbieter, bei denen Sie mit Karten-, Action-, Puzzle- und anderen Spielen echtes Geld gewinnen und verlieren können. Und genau darum rührt man im Privatfernsehen momentan die Werbetrommel, mit Erfolg: Portale wie King.com oder Gameduell.de freuen sich über rege Teilnehmerzahlen – nicht zuletzt deshalb, weil die Websites der Fernsehsender zwar einige eigene Spiele anbieten, oft aber lediglich Inhalte vorgaukeln und auf solche Seiten verlinken.

Geschick entscheidet

Wer jetzt vom schnellen Online-Euro träumt, sollte gleich wieder aufwachen: Erstens geht es um vergleichsweise kleine Beträge, zweitens gibt's ohne viel Übung keine gewinnbringenden Leistungen, und drittens darf nur in bestimmten Spielen um Geld gezockt werden. Dabei handelt es sich um so genannte Skill-Games, also Titel, bei denen es in erster Linie auf Ihr Können beziehungsweise Ihre Geschicklichkeit ankommt. Sie spielen also nicht gegen einen Computergegner, sondern in den meisten Fällen indirekt (über einen High-Score) gegen andere Menschen. Typische Skill-Games sind etwa **Backgammon**, **Mahjongg** und diverse Kartenspiele.

Das ist entscheidend dafür, dass es bei solchen Spielen in Deutschland überhaupt zu Geldeinsätzen kommen darf. Denn wenn statt des menschlichen Könnens allein der Zufall entscheiden würde, etwa beim Roulette, fielen diese Programme in den Bereich der Glücksspiele – und das ist hierzulande über staatliche Konzessionen geregelt, die solchen Internet-Anbietern nicht erteilt werden. Deshalb gibt's übrigens auch keine reinen Online-Casinos mit Firmensitz in Deutschland.



RÜDIGER STEIDLE
ZOOKEEPER

Kaum drei Jahre alt, hat es der Zoowärter schon unter die Klassiker der Puzzlespiele geschafft. Unterwegs vertreibe ich mir mit den Varianten für Nintendos Gameboy-Serie die Zeit, in der Mittagspause muss einer der zahlreichen Online-Ableger herhalten.

Das Erfolgsgeheimnis: **Zookeeper** fordert Reaktion und Koordination gleichermaßen. Ich ordne die Tiersymbole zu Dreierreihen, die sich dann auflösen und Platz für neue Puzzlesteine machen. Extrapunkte gibt's für längere Reihen und Kombos. Dabei sitzt mir ständig die Stoppuhr im Nacken. Wenn ich zu lange nach Kombinationen suche, heißt es »Game Over«. Das Spiel ist zwar auf Englisch, aber auch ohne Sprachkenntnisse leicht zu verstehen.

Spielbar unter:
www.ebaumsworld.com/zookeeper.html





SANDRA STREHLE
KYODAI MAHJONGG

Das traditionelle asiatische Spiel **Mahjongg** ist ein ideales Anti-Stressmittel. Da ich mich voll auf das Geschehen konzentrieren und logisch denken muss, vertiefe ich mich so sehr in das Spiel, dass ich alles andere ausblende. Spielziel ist es, einen gestapelten Haufen Steine abzubauen. Die einfache Regel dafür lautet: Sie dürfen nur paarweise Steine abbauen, die am Rand liegen und das gleiche Symbol zeigen. Ein Zufallsgenerator ordnet die Spielklötzchen immer wieder anders an; jedes Spiel ist damit eine neue Herausforderung. Der Download erfolgt von einer englischen Website, im Spiel können Sie bei Bedarf aber auf deutsche Sprache umstellen.

Download unter:
www.kyodai.com/kyodown.html

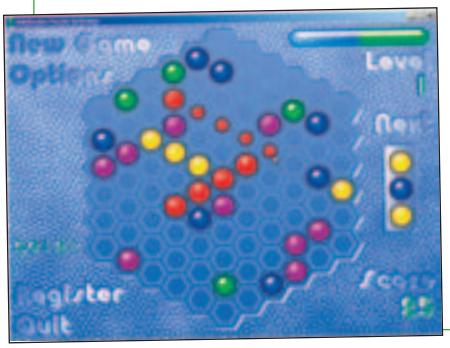
Vollversion: 22,95 $ (ca. 17,95 €)





GEORG VALTIN
HEXLINES

Bei **Hexlines** geht es darum, fünf oder mehr Kugeln in einer schrägen oder senkrechten Reihe anzuordnen und damit aufzulösen. Da immer mehr Kugeln im Spielfeld aufpoppen, kann man quasi nicht gewinnen, sondern nur so lange wie möglich durchhalten und nach neuen Highscores streben. Für mich ist **Hexlines** gleichermaßen eine Konzentrations- und Entspannungsübung. Im Classic-Modus hat man beliebig viel Zeit, die nächsten Züge zu planen. Wer es etwas herausfordernder mag, wählt den Arcade-Modus, in dem Sie die Kugeln unter enormen Zeitdruck richtig anordnen. Das Spiel ist zwar auf Englisch, aber auch ohne Sprachkenntnisse leicht zu verstehen.



Download unter:
www.wildsnake.com/demo/xl/

Vollversion: 19,95 $ (ca. 15,60 €)

WAS BRAUCHE ICH ZUM SPIELEN?

Die meisten Online-Spiele benötigen bestimmte Plug-Ins und Browsereinstellungen, damit Sie reibungslos spielen können. Falls ein Spiel nicht startet, erhalten Sie normalerweise eine entsprechende Meldung über den Fehler und wie Sie ihn beheben können. Falls ein Plug-In fehlt, erscheint meist auch gleich ein Link zum entsprechenden Download. Idealerweise installieren Sie folgende kostenlose Plug-Ins beziehungsweise Software in der aktuellen Version schon vorab:

Shockwave und Flash:
www.adobe.com/de/downloads

Java 2 Runtime Environment:
www.java.com/de/download

Achten Sie außerdem darauf, dass Ihr Browser Cookies zulässt, da Sie sonst die Zugangsdaten immer neu eingeben müssen. Eventuell müssen Sie auch die Sicherheitseinstellungen anpassen. Wenn Ihnen diese Änderungen für das normales Surfen zu weit gehen, sollten Sie die Benutzung eines zweiten Browsers erwägen.

Spiele auf Basis von Java, Shockwave oder Flash laufen in allen gängigen Browsern (Internet Explorer, Firefox und Opera); ActiveX-Anwendungen benötigen den Internet Explorer, sind aber aus Sicherheitsgründen eher als kritisch einzustufen. Wer seine E-Mail-Adresse aus Angst vor Spam bei der Registrierung für ein Online-Portal nicht angeben will, sollte sich bei einem kostenlosen Anbieter wie GMX oder Web.de eine zusätzliche besorgen und diese benutzen.

OHNE EINZAHLUNG KEIN GEWINN

Wenn Sie sich bei einem Portal wie King.com oder Gameduell.de anmelden, erhalten Sie in der Regel zehn Euro als Anreiz und um erste Partien zu absolvieren. Dabei handelt es sich aber um »Spielgeld«, das Sie sich nicht auszahlen lassen können. Bevor Sie um echte Moneten zocken, müssen Sie erst echtes Geld einzahlen; der Mindestbetrag ist dabei normalerweise zehn Euro. Bei größeren Summen erhalten Sie oft einen Bonus, etwa 20 Euro einzahlen und 30 Euro bekommen.

Falls Sie kein Geld investieren, können Sie nach dem Verlust des geschenkten Spielgeldes nicht mehr zocken. Außerdem lassen viele Anbieter Sie jedes Spiel nur einige Male probieren. Erst wenn Sie durch die Einzahlung echter Mäuse vollwertiges Mitglied sind, dürfen Sie wieder ran. So wird verhindert, dass Neulinge durch stetes Üben kostenlos immer besser werden.

Wie bereits gesagt, spielen Sie nicht direkt gegen Andere. Vielmehr erzielen Sie eine bestimmte Punktzahl, die mit einem zugelosten Gegner Ihrer Spielstärke verglichen wird. Falls gerade keiner da ist oder Sie zuerst an der Reihe sind, informiert Sie eine E-Mail über den Ausgang der Partie. Bei King.com gibt's auch so genannte progressive Turniere, an denen beliebig viele Spieler teilnehmen können. Nach Ablauf der Frist teilen sich die Bestplatzierten die Summe des Jackpots – je mehr Teilnehmer, desto Einzahler und desto größer der Gewinn.

FAIRE BEDINGUNGEN

Detailliert funktioniert das Skill-Gaming so, dass alle Teilnehmer einer Spielrunde oder eines Turniers die gleichen Bedingungen haben, egal ob beim Kartenstapel von **Solitaire** oder bei der Anordnung der Steine bei **Mahjongg**. Damit wird gewährleistet, dass wirklich der Bessere gewinnt und nicht der mit den günstigeren Startbedingungen. Bei den Geschicklichkeitsspielen der Genres Puzzle und Action gibt's meist Zeitlimits, sodass Sie nicht wirklich lange überlegen können. Wer also nervös wird, sobald er schwierige Aufgaben unter Zeitdruck meistern muss, sollte sein Geld besser anders anlegen.

Sie können sich übrigens nur Gewinnbeträge auszahlen lassen, eingezahlte Einsätze verbleiben auf Ihrem Account. Die Auszahlungsmodalitäten

SPIELEN UM GELD – DARAUF MÜSSEN SIE ACHTEN

Damit das Spielen Spaß macht und nicht in Frust ausartet, sollten Sie folgende Tipps und Regeln beherzigen:

Tipp 1: Bleiben Sie realistisch!

Erwarten Sie nicht, durch solche Spiele reich zu werden – damit setzen Sie sich nur unnötig unter Druck. Betrachten Sie Geldgewinne als netten Nebeneffekt einer unterhaltsamen Beschäftigung. Andernfalls kann Spielen schnell zur Sucht werden. Setzen Sie sich selbst ein Limit, wie viel Geld Sie pro Woche oder Monat ausgeben.

Tipp 2: Informieren Sie sich!

Lesen Sie sich die »Allgemeinen Geschäftsbedingungen« bereits genau durch, bevor Sie sich anmelden oder zumindest das erste Geld auf Ihr Spielkonto einzahlen. Vor allem sollten Sie darüber im Bilde sein, wie die Auszahlung der Gewinne erfolgt und welche Gebühren dafür anfallen, das unterscheidet sich von Anbieter zu Anbieter.

Tipp 3: Trainieren Sie!

Bevor Sie um echtes Geld spielen, sollten Sie zuerst mit dem »Spielgeld« trainieren. Viele der angebotenen Spiele gibt's auch auf anderen Websites in identischer oder ähnlicher Form, also können Sie auch ohne Geldeinsatz üben. Auch wenn es trivial klingt: Perfektionieren Sie den Umgang mit der Maus, besonders das genaue Bewegen auf engen Raum. Bei vielen Geschicklichkeitsspielen gibt's Zeitlimits, und wer schneller beziehungsweise genauer klickt, ist einfach besser.

Tipp 4: Nicht verwirren lassen!

Viele Anbieter platzieren auf ihren Websites zahlreiche Werbebanner, -grafiken und -links, teils für eigene Inhalte, teils zu externen Seiten. Wer da nicht genau hinschaut, klickt schnell daneben und landet überall – nur nicht da, wo er hin will.



Tipp 5: Bleiben Sie in Europa!

Spielen Sie am besten nur bei Anbietern, die ihren Geschäftssitz in Deutschland oder anderen Ländern der (westlichen) EU haben, da diese in der Regel seriös sind und bei dubiosen Machenschaften rechtlich leicht zu belangen sind. Von Anbietern mit exotischen Firmensitzen sollten Sie auf jeden Fall immer die Finger lassen.



SUSANNE BRAUN
ZUMA

Zuma trainiert Geschwindigkeit und Reflexe – eine willkommene Abwechslung, wenn ich über Spieletests brüte. Mit meinem Frosch schieße ich drei oder mehr Kugeln der gleichen Farbe ab, bevor sie den Totenkopf erreichen. Praktisch sind vor allem die Bonusbälle, die zum Beispiel die einlaufenden Kugeln wegbomben. Das hat mir schon so manches meiner drei Spiel-Leben gerettet. Den Reiz an **Zuma** macht definitiv der Zeitdruck aus, denn mit jeder höheren Stufe rollen die Bälle schneller. Auch die Jagd nach der längsten Farbkombination für dicke Extrapunkte motiviert.



Spielbar unter:
www.zylom.de



MARTIN DEPPE
SUPER BOUNCE OUT

Das Suchtspiel mit den knallbunten Flummikugeln hat mittlerweile fünf Jahre auf dem Buckel. Und macht immer noch wahnsinnig ... viel Spaß. Worum's geht: Wir gucken auf einen Haufen bunter Kugeln, dürfen jede beliebige mit ihrem Nachbarn tauschen. Sobald mindestens drei Bälle gleicher Farbe nebeneinander liegen, titschen sie vom Bildschirm, der Rest rückt von oben nach. Das Ziel: Eine vorgegebene Kugelzahl abbauen, dann ist der Level geschafft. Klingt supersimpel. Ist es auch. Die ersten Levels. Denn dann muss ich immer mehr Bälle loswerden. Unten brennt eine Zündschnur ab, die Musik treibt, kurz vor Countdown-Ende wackelt das Spiel. Wer da gelassen bleibt, ist entweder Buddhist. Oder schon tot.



Download unter:
www.gamepueblo.com/gp_de/html/games_154.php
Vollversion: 19,95 €

unterscheiden sich von Anbieter zu Anbieter, einige überweisen das Geld alle paar Wochen von sich aus. Da oft Gebühren anfallen, ist es verschwenderisch, sich alle paar Tage kleine Beträge überweisen zu lassen – lieber selten und dafür größere Summen ist besser (falls Sie gewonnene Beträge nicht gleich wieder verzocken).

Es geht auch kostenlos

Viele Websites bieten auch kostenlose Spiele an, viele davon ähneln den Skill-Games sehr stark. Es gibt aber auch etliche andere Titel, die Sie online spielen oder herunterladen können (siehe Linkliste). Auf den ersten Blick wirkt das Angebot der Spiele erschlagend vielfältig. Bei näherer Betrachtung fällt aber auf, dass viele Programme einfach nur Variationen einer Spielidee sind. Ob Sie nun farbige Kugeln, Würfel oder Quadrate abbauen, und ob die **Mahjongg**-Steine in Form eines Hauses oder Flugzeugs aufgeschlichtet wurden, ist vollkommen nebensächlich, entscheidend ist allein die Spielmechanik.

Das Erfolg der Minispiele ist leicht erklärt: Spielprinzip und -regeln sind in Sekundenschnelle erfassbar, und die Bedienung ist so einfach, dass Sie meist nur die Maus brauchen. Und Sie laufen quasi auf jedem PC, im Gegensatz zu »richtigen« Spielen benötigen Sie keine leistungsstarke Maschine. Dadurch sind die potenzielle Zielgruppe und die Zahl der tatsächlichen Teilnehmer enorm groß.

Nichts für die kleine Pause

Viele der kostenlosen Titel eignen sich nicht für das schnelle Vergnügen zwischendurch, es sei denn, es gibt feste Zeitlimits wie bei **Moorhuhn**. Wenn Sie ein Spiel gut beherrschen, dauert eine Partie schon mal länger als eine Stunde. Das liegt daran, dass Sie gleiche Levels immer wieder absolvieren, wobei der Schwierigkeitsgrad eher sachte ansteigt. Als Lohn winkt für die guten Leistungen ein Eintrag in der Bestenliste, was manchen Leuten womöglich sogar mehr bedeutet als ein kleiner Geldgewinn. Ohne viel Übung bleiben Ihnen High-Scores verwehrt: Selbst bei den Minispielen gibt's inzwischen Profis. Dass die jedoch beim Spielen noch Spaß empfinden, halten wir für unwahrscheinlich. Doch um den Spaß geht's ja eigentlich beim Spielen, egal ob es um Geld geht, kostenlos, online oder am Schachbrett ist.

Georg Valtin



MICHAEL ERLWEIN
GO GO 21

Ich spiele seit einiger Zeit bei King.com und habe erst einmal vorsichtig 20 Euro riskiert. Seitdem habe ich mich auf **Go Go 21** spezialisiert, weil ich **Black Jack** schon immer mochte und die Regeln am leichtesten für mich umsetzen konnte. Das Spiel ist zudem schnell, und ich kann mir hohe Punktzahlen erarbeiten, wenn ich mir merke, welche Karten bereits gespielt worden sind. Das trainiert also sogar die grauen Zellen ein wenig, und ich kann mich in den Turnieren ganz gut behaupten. Reich bin ich dadurch aber leider noch nicht geworden.



Spielbar unter:
www.king.com

LINKLISTE

Deutsche Seiten:		
King.com	www.king.com	43 Skill-Games der Genres Puzzle, Action, Sport, Denk-, Wort- und Kartenspiele
Gameduell	www.gameduell.de	20 Skill-Games der Genres Action, Brett-, Karten- und Wissenspiele (Quiz)
Zylom	www.zylom.de	über 60 kostenlose Minispiele unterschiedlichster Genres
Zigiz	http://de.zigiz.com/	12 Skill-Games, hauptsächliche Karten- und Puzzlespiele
Jetzt spielen	www.jetztspielen.de	umfangreiche Linkliste zu etlichen Minispielen und Skill-Games
All Gamez	www.allgamez.com/de/	Download-Seite, auf der Sie Shareware-Versionen zahlreicher Minispiele finden
RTL	www.rtl.de/quiz/quiz.php	Spielesektion der Website von RTL mit eigenen Titeln und vielen Links
Pro 7	www.prosieben.de/games_handy/	Spielesektion der Website von Pro 7 mit eigenen Titeln und vielen Links
Sat 1	www.sat1.de/spiele_gewinne/	Spielesektion der Website von Sat 1 mit eigenen Titeln und vielen Links
Englische Seiten:		
Skillgame	www.skillgame.com	14 Skill-Games, Karten- und Brettspiele
Start Games	www.startgames.com/	zahlreiche Minispiele, unter anderem Schach, Billard, Reversi
Wildsnake	www.wildsnake.com	Download-Seite, auf der Sie Shareware-Versionen zahlreicher Minispiele finden

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

Auch im Jahr 2006 gibt es immer noch Hersteller, die uns mehr als einen simplen Datenträger in die Packung legen. Wir haben die Ausstattung aktueller Spiele für Sie unter die Lupe genommen.

Klar: Seitdem fast alle Hersteller von unhandlichen (aber geräumigen) Pappschachteln zu schlanken DVD-Hüllen übergegangen sind, ist es nicht mehr so leicht, eine Spielepackung mit Goodies wie Landkarten oder dicken Anleitungen zu bestücken. Dass das aber auch heute noch geht, beweisen aktuelle Spiele wie **GTA San Andreas**, **Civilization 4** oder **Take Command**. Die kommen nämlich in einem Pappschuber, in den die DVD-Hülle mit Datenträger und ein richtiges Handbuch passen. Im Fall von **Take Command** hat das immerhin 142 Seiten und erleichtert den Einstieg in das komplexe Strategiespiel ungemein. **Civilization 4** legt noch einen drauf und kommt mit einem riesigen Poster, auf dem der gesamte Technologiebaum und alle Einheiten vermerkt sind.



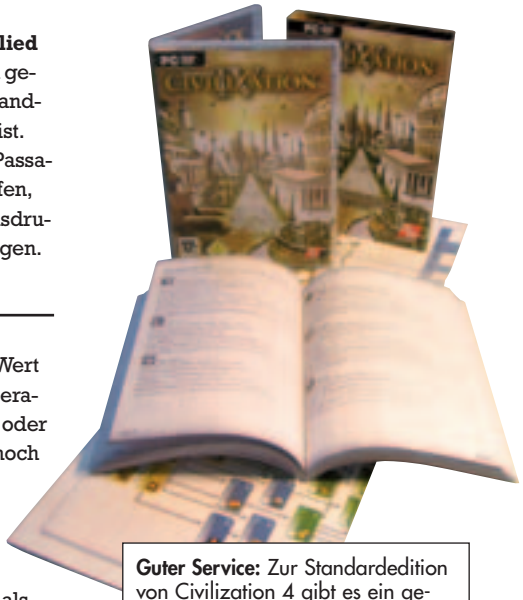
Großzügig: GTA San Andreas ist Rockstar-typisch gut ausgestattet – gebundene Anleitung, riesige Landkarte, edler Pappschuber.

Küchenmeister Schmalhans?

Die Regel im Jahr 2006 sind allerdings Spiele, die außer einer CD/DVD keine oder kaum Ausstattung zu bieten haben. Wenn überhaupt, liegen in den Verpackungen oft nur Registrierkarten oder Werbung für andere Spiele, selbst die Anleitungen werden meist nur noch in Form von pdf-Dateien mitgeliefert. Im Fall von komplexen Simulationen wie **Falcon 4.0 Allied Force** wiegt das doppelt schwer, da gerade dieses Spiel ohne intensives Handbuchstudium nicht zu beherrschen ist. Selbst wer sich auf die wichtigsten Passagen der Anleitung beschränkt (Waffen, Radar), muss mehr als 200 Seiten ausdrucken – kein wirklich billiges Vergnügen.

Licht am Ende des Tunnels

Wer auf schicke Verpackungen und überdurchschnittliche Ausstattung Wert legt, muss aber nicht verzweifeln. Gerade die großen Publisher wie Take 2 oder Electronic Arts versorgen die Fans noch immer mit Sonderausgaben ihrer großen Titel. Netterweise sind diese Sammlereditionen häufig nicht viel teurer als die normal verpackten Varianten. **Oblivion** etwa kostet als Sonderausgabe (mit Münze, Reiseführer und Making-of-DVD im schicken Pappschuber) nur fünf Euro mehr als die Normalo-Edition. Ebenfalls empfehlenswert sind die Collector's Editions zu **Age of Empires 3** oder **Half-Life 2**. Beide sind sehr gut ausgestattet und aufwändig verpackt, im Handel aber praktisch nicht mehr zu finden.



Guter Service: Zur Standardedition von Civilization 4 gibt es ein gedrucktes Handbuch und einen Technologiebaum in Postergröße.



Ziemlich edel: Im Vergleich zur Normalo-Version macht die Special Edition von Oblivion optisch viel her. Die Ausstattung ist gut, aber nicht überragend.

KATZENGOLD?

Nicht überall, wo Special Edition drauf steht, ist auch viel Mehrwert drin. Die **X3 Reunion** Collector's Edition etwa kommt zwar mit einem ellenlangen Hörbuch auf DVD und einer Soundtrack-CD. Zusätzliche Infos zum Spiel und dessen Entstehung finden wir in der Edelpackung nicht. Enttäuschend in einer Zeit, in der Making-of-Dokumentationen fast schon zur Standardausstattung jeder mittelmäßigen Film-DVD gehören.

Vorbildlich die Collector's Edition zu **Empire at War**: Auf der prangt ein schickes Artwork im Hologramm-Stil, im Inneren wartet eine Bonus-CD mit fünf zusätzlichen Levels, ein paar Konzeptzeichnungen und Bildschirmschoner. Das Allerbeste: Die Collector's Edition kostet genauso viel wie die normale Version. Wenn Sie sich das Spiel zulegen wollen, lohnt sich das Spähen nach der Sammlerausgabe also allemal.

Sascha Gliss



Mehr davon: Die Hologramm-Sonderausgabe von Empire at War bietet nette Goodys – zum selben Preis wie die normale Version.

DIE TOP 10
DER COOLSTEN SPIELEVERPACKUNGEN

Eine schnöde DVD-Box, Anleitung, Datenträger – mehr haben die meisten aktuellen Spiele nicht zu bieten. Wir zeigen, dass es auch anders geht, und erinnern uns an die schönsten Spieleverpackungen aller Zeiten.

10

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Widerstand ist zwecklos! Naja, in diesem Fall vielleicht doch, denn unwiderstehlich ist die Sammleredition von **Elite Force** nur auf den ersten Blick. Rein äußerlich weckt der riesige Papp-Borgwürfel große Erwartungen. Im Inneren herrscht allerdings gähnende Leere. Neben dem Spiel selbst enthält der coole Kubus nämlich nur einen Comic, einen Anstecker und viel, viel Luft. Das dürfte aber nur Erbsenzähler stören, denn schließlich soll eine Sammler-Edition hauptsächlich im Regal gut aussehen. Und das tut das Borgschiff aus Pappe allemal.



9

LUCASARTS ARCHIVES VOL. I

Auch ohne die witzige Verpackung zum Aufklappen würde dieser Sammlung in jeder Hitliste ein Ehrenplatz gebühren: Mit **Day of the Tentacle**, **Sam & Max** und **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** schlummern gleich drei der besten und einflussreichsten LucasArts-Adventures als »Talkie«-Versionen in der Box – also als Version mit Sprachausgabe, was beim Erscheinen der Originalprogramme noch utopisch war. Abzüge gibt es allerdings für die »Special Edition« des Blockbusters **Rebel Assault**. Special heißt in diesem Fall nämlich, dass nur drei Levels spielbar sind.



8

GTA VICE CITY

Cooles Spiel, geniale Verpackungen: Der **Vice City**-Schuber ist stilecht auf 1980er-Jahre getrimmt und erinnert an den Neon-Look der Kultserie **Miami Vice**. Neben zwei CDs in stylischer Hülle liegen dem Spiel eine Landkarte in Postergröße und eine als »Reiseführer« aufgemachte Anleitung bei. Wohlgemerkt: Das alles gibt's in der stinknormalen Version der Gangster-Saga. Eine Sammleredition von **GTA Vice City** ist nie erschienen – wozu auch?



7

FLYING CORPS



Flying Corps entführt uns in die gute alte Zeit, und das gleich doppelt. Erstens fliegen wir nämlich in simplen Knatterkisten in den Luftkampf und zweites stammt **Flying Corps** aus einer Zeit, als auch »normale« Spieleverpackungen voller Goodys waren. In diesem Fall liegen vier detaillierte Landkarten, eine umfangreiche Spielanleitung und ein nachgedrucktes Pilotenhandbuch der britischen Luftwaffe bei. Das allerdings blieb Käufern der englischen Version vorbehalten; die deutsche Variante enthielt von Richthofens Autobiographie »Der Rote Kampfflieger«.

6



WING COMMANDER KILRATHI SAGA

Die **Kilrathi Saga** ist die ultimative Sammlung für **Wing Commander**-Fans. Sie zeigt uns die Blockgrafik-Anfänge der Serie ebenso wie den Quantensprung von Teil zwei auf Teil drei. Wir erinnern uns: **Heart of the Tiger** (Teil drei) bot erstmals ein »echtes« 3D-Universum und reale Schauspieler wie Ex-Jedi Mark Hamill und Pornoqueen Ginger Lynn. Von der exklusiven Sammleredition gab es weltweit nur 20.000 Stück. Sie enthält fünf CDs (**Wing Commander 1** bis **3** optimiert für Windows 95), eine schicke Anleitung, einen **Wing Commander**-Kalender (für 1997), eine Kurzanleitung und eine ausführliche Joystick- und Tastaturbelegung für alle drei Spiele.

5

VAMPIRE REDEMPTION LIMITED EDITION

Gäbe es einen Preis für die größte Spielepackung aller Zeiten, der **Vampire**-Sarg wäre ein ganz heißer Anwärter. Er ist zwar nur aus (ziemlich dünner) Pappe, sieht aber trotzdem schön schaurig aus und sticht – dank einer Länge von rund 80 Zentimetern – auch Nicht-Eingeweihten sofort ins Auge. Der Inhalt entspricht allerdings nicht ganz der monströsen Verpackung: Neben **Vampire Redemption** liegen »nur« ein T-Shirt und die Soundtrack-CD mit erstklassigem Alternative Rock in der schwarzen Kiste.



4



FALCON 3.0 UND 4.0

Referenz- und Tastaturkarten, Joystick-Belegungen, riesige Landkarten aller Einsatzgebiete und eine Spielanleitung im Telefonbuchformat. All das war bei den letzten beiden Teilen der legendären Falcon-Serie selbstverständlich. XXL-Handbücher (**Falcon 3.0**: 320 Seiten, **Falcon 4.0**: über 600 Seiten) sind natürlich teuer. Heutzutage versuchen viele Hersteller, diese Kosten auf den Spieler abzuwälzen, indem sie höchstens eine PDF-Datei zum Ausdrucken mitliefern (siehe: **Falcon 4.0 Allied Force**). Alleine aus diesem Grund haben sich die opulent ausgestatteten Simulationen **Falcon 3.0** und **4.0** einen Platz in unserer Top 10 verdient.

3

ULTIMA ASCENSION DRAGON EDITION

Die **Ultima**-Serie war schon immer gut für aufwändige Sammlereditionen, aber mit der **Dragon Edition** schoss Lord British 1999 den Vogel ab. Die enthält alle Teile der Kultserie (**Ultima 1** bis **9**), Journal und Magiebuch mit Kunstlederumschlägen, einen Satz Tarotkarten, ein Grußwort von Lord British, Referenzkarten, zwei Poster, einen Ankh-Anhänger und als besonderen Gag eine große Stoffkarte von Britannia. Der Name **Dragon Edition** war übrigens eine Verbeugung vor dem damals größten **Ultima**-Fanclub, den »Ultima Dragons«.



2



ID ANTHOLOGY

Die Mutter aller Collectors-Ausgaben, eine der seltensten Sondereditionen überhaupt und die Krönung jeder Spielesammlung: Selbst auf Ebay taucht das Deluxe-Set, das alle id-Spiele bis einschließlich **Quake 1** enthält, nur äußerst selten auf. Wer das Mega-Teil haben will, muss bereit sein, 400 Dollar und mehr zu investieren. Neben vier Spiele-CDs liegen der riesigen schwarzen Packung einen **Doom**-Comic, ein Buch mit Erinnerungen und Storys der id-Mitarbeiter, ein Poster, ein Cyberdemon aus Zinn sowie Erkennungsmarken und ein T-Shirt mit dem id-Anthology-Logo bei.

1



WORLD OF WARCRAFT COLLECTOR'S EDITION

World of WarCraft hat im Genre der Online-Rollenspiele neue Maßstäbe gesetzt, und auch die Collector's Edition ist bombastisch. Sie war schon Wochen vor Verkaufsstart nicht mehr zu bekommen. Im soliden Pappschuber befinden sich Goodys wie eine Stoffkarte von Azeroth, eine Soundtrack-CD, eine Making-of-DVD und ein hochwertiger Bildband. Käufer der Collector's Edition können ihren Charakteren eines von drei exklusiven Haustieren spendieren: einen Pandabären, einen Mini-Diablo oder einen Zergling.

NOSTALGIE FÜR UNTERWEGS

Für Handys gibt es mittlerweile schier unendlich viele Spiele. Einige davon sind sogar für gestandene PC-Spieler interessant. Dazu gehören die großen Retro-Klassiker. Wir stellen die besten vor.

Beim Durchforsten der kommerziellen Downloadseiten für Handyspiele werden Sie schnell merken, dass viele Hersteller das Potenzial der Klassiker aus den 80er-Jahren schon erstaunlich früh erkannt haben. Sie werden förmlich erschlagen von der Fülle der zur Verfügung stehenden Titel. Doch nicht alle mag man heutzutage noch spielen.

Wir haben uns durch die Spieleflut gekämpft und eine ganze Reihe Klassiker noch einmal unter die Lupe genommen. Wie schlagen sich die Vorzeigetitel von C64, Atari ST oder Amiga heutzutage? Außerdem haben wir uns nach kostenlosen Alternativen für den PC umgeschaut. Um besser vergleichen zu können, haben wir die mobilen Umsetzungen in drei Kategorien eingeteilt.

Unser Autor Florian Mai ist übrigens Leitender Redakteur bei der auf Handy-Games spezialisierten Webseite www.play2go.de.

Kategorie 1: Die klassische 1:1-Umsetzung

Spiele dieser Kategorie wurden im Vergleich zu ihrem »antiken« Vorbild nur minimal verändert. So wirkt gerade die Optik oft nicht einmal eines Handy-Displays würdig. Gerade solche 1:1-Umsetzungen erfreuen sich aufgrund des besonders hohen Kultfaktors aber oft größter Beliebtheit.



Space Invaders

Seit Jahrzehnten gilt der Titel als das Synonym für Videospiele schlechthin. Der Spieler nimmt Platz in einem beweglichen Geschützturm und beharkt eine nicht enden wollende Alien-Invasion mit Dauerfeuer. In fiesen Formationen kommen die außerirdischen Eindringlinge dabei immer näher. Nur geschicktes Timing und gut gezielte Schüsse führen zum Erfolg. Obwohl unglaublich kultig, langweilt das eintönige Spielprinzip den Spieler von heute schon nach wenigen Minuten.
Spielspaß: ★★ | Kultfaktor: ★★★★★

Gratis-Alternative: Space Invaders OpenGl



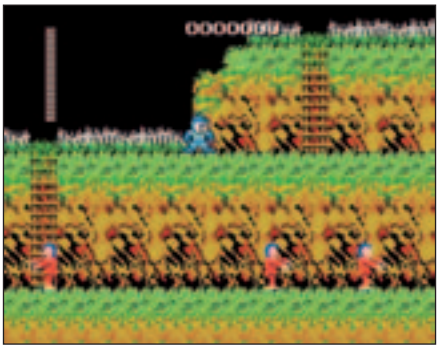
Dank OpenGl-Unterstützung wird **Space Invaders** auf dem PC zu einem optischen Kracher. Die beeindruckenden Explosionen und 3D-Effekte verhelfen dem Klassiker zu neuem Glanz. Auch das Gameplay wurde durch Upgrades und einen insgesamt flotteren Spielablauf deutlich aufgewertet.
http://channels.lockergnome.com/windows/archives/20041111_space_invaders_opengl.phtml
Wertung: ★★★★

Ghosts & Goblins



Das vielleicht härteste Jump-and-Run der Videospielegeschichte kehrt zurück. Als tapferer Ritter Arthur beharkt der Spieler witzig animierte Zombies mit Lanzen, Äxten und anderen mittelalterlichen Wurfgeschossen. Ein forderndes Leveldesign und knallharte Endgegnerkämpfe machen den Titel auch auf dem Handy zu einem echten Fall für Profis mit viel Geduld und starken Nerven. Auch heute noch absolut spielenswert.
Spielspaß: ★★★★ | Kultfaktor: ★★★★★

Gratis-Alternative: Megaman vs. Ghosts & Goblins



Ein Remake der etwas anderen Art. In dieser witzigen Flash-Parodie verschlägt es Megaman in das **Ghosts & Goblins**-Universum. Endlich bekommen die fiesen Untoten das, was sie verdienen. Bewaffnet mit seiner mächtigen Energiewaffe heizt der kleine Blaumann ganz schön ein. Unbedingt einen Blick riskieren! www.newgrounds.com/portal/view/175060
Wertung: ★★★★

Giana Sisters



Der wohl dreisteste **Super Mario**-Klon der 80er erobert das Mobiltelefon. In bester Jump-and-Run-Manier begleitet der Spieler die kessen Girls durch eine Traumwelt. Blöcke zertrümmern, Gegner durch Hüpfattacken ausschalten und knifflige Sprungpassagen meistern. Auch heute macht **Giana** noch eine gute Figur, obwohl die Optik natürlich nicht mit aktuellen Handy-Springern mithalten kann.
Spielspaß: ★★★ | Kultfaktor: ★★★★

Gratis-Alternative: Giana Worlds



Mit satten 5,0 Megabyte ist **Giana Worlds** ein echter Retro-Brocken. Die rundum erneuerte Version des Originals bietet animierte Hintergründe, hübsche High-Color-Grafik und einen ganzen Sack voll neuer Levels. www.sultan-zonk.de/software/arcade/arcade.htm
Wertung: ★★★★

Kategorie 2: Klassiker im neuen Gewand

Gerade bei Gelegenheitsspielern ist gute Grafik oft das ausschlaggebende Kaufargument. So lassen es sich viele Hersteller nicht nehmen, ihre Klassiker optisch ein wenig aufzupolieren. Auch in Sachen Gameplay wird gerne noch Feintuning vorgenommen. Von der oberflächlichen Kosmetik bis hin zu tief greifenden Änderungen in der Spielstruktur ist alles drin.

Turrican



Ein geradezu legendäres Action-Epos der 80er-Jahre kehrt zurück: Die Kombination aus scrollendem Weltraum-Shooter und ballerintensivem Plattformer reißt den Spieler mit einem wummernden Soundtrack und einer bombastischen Optik mit. Dienen die Weltraummissionen eher als nette Dreingabe, begeistern die Planeteneinsätze mit gut durchdachten, verwinkelten Levels, einer Vielzahl an Power-Ups und monströsen Endbossfights. Dank eines Mehrspielermodus' dürfen zwei Spieler abwechselnd auf Highscore-Jagd gehen. Unbedingt anschauen!
Spielspaß: ★★★★ | Kultfaktor: ★★★★★

Gratis-Alternative: Turrican 32k



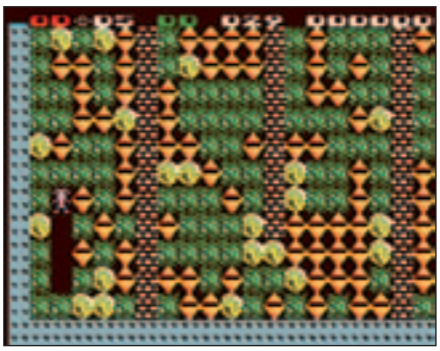
Der Zusatz 32k steht nicht etwa für ein neues Modell des mächtigen Weltraumanzuges, sondern schlicht und einfach für die Dateigröße dieses Remakes. Absolut beeindruckend, was man aus so wenigen Bytes alles herausholen kann! Ein witziger Ballerspaß für zwischendurch, der jedoch nicht an eine vollwertige Alternative heran reicht.
www.wintotal.de/softw/index.php?rb=62&id=979
Wertung: ★★★

Boulder Dash M.E. 2



Diamantenfieber auf dem Handy: Abenteurer Rocky wagt sich unter Tage, um eine ungeheure Anzahl an kniffligen Labyrinthaufgaben zu lösen. Geschickt muss sich der Spieler durch die Erde graben, Diamanten sammeln und dabei aufpassen, nicht von tonnenschweren Gesteinsbrocken erschlagen zu werden. Neben einer verbesserten Optik besitzt Rocky in der Handyversion sogar ein Inventar. So zündet er zum richtigen Zeitpunkt Bomben oder befreit sich mit einem Hammer aus nahezu ausweglosen Lagen.
Spielspaß: ★★★★ | Kultfaktor: ★★★

Gratis-Alternative: Boulder Rush



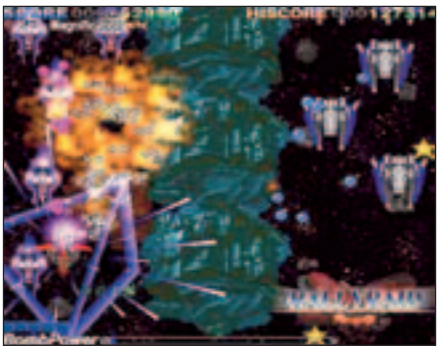
Boulder Rush wirkt seinem Atari-Vorbild wie aus dem Gesicht geschnitten. Das Pixelmännchen und der piepsige Sound sorgen für Nostalgie-Feeling pur. Der Zufallsgenerator liefert unendlichen Nachschub gefährlicher Höhlen.
www.sultan-zonk.de/software/arcade/arcade.htm
Wertung: ★★

1942 – Battle for Midway



In dieser Umsetzung des C64-Shooters aus dem Jahr 1988 klemmt sich der Spieler hinter das Steuer einer schwer bewaffneten Propellermaschine und nimmt aus einer Vogelperspektive unzählige Feindformationen aufs Korn. Dank Dauerfeuerfunktion geht der Shooter auch auf dem Handy locker von der Hand. Selbst ausdauernde Gefechte mit gigantischen Schlachtschiff-Endgegnern werden so zu einer lösbaren Aufgabe. Leider hat man auf ein motivierendes Combo-System verzichtet, so dass die Highscore-Jagd ein wenig an Motivation verliert.
Spielspaß: ★★★ | Kultfaktor: ★★

Gratis-Alternative: RallyRaid



Propellermaschinen waren gestern, wir leben im 21. Jahrhundert und ballern deshalb lieber mit Laserwaffen. Der Weltraum-Shooter **RallyRaid** begeistert mit einem ausgeklügelten Combo-System und bombastischer Optik. Tipp: Propellermaschine im Hangar lassen und mit den flotten Gleitern von **RallyRaid** durchstarten. www.sultan-zonk.de/software/shooter/shooter.htm
Wertung: ★★★★★

Kategorie 3: Der Klassiker als Grundlage

Gut geklaut ist halb gewonnen! Warum soll man sich nicht einfach am genial einfachen, dafür aber einfach genialen Spielkonzept eines bewährten Klassikers bedienen und dieses in ein neues Spiel einbauen? Auch wenn es auf den ersten Blick gar nicht danach aussieht, orientiert sich der Action-Titel **Proteus** ganz frech am Bestseller **Tempest**.

Proteus



In diesem Titel schlüpft der Spieler in die metallene Haut des Superroboters Proteus. Mit viel Feuerkraft gilt es einmal wieder die Erde vor einer Invasion zu beschützen. Ähnlich wie im Klassiker **Tempest** fährt der Spieler dazu in einer Kreisbahn am Bildschirmrand auf und ab. Die Gegner entspringen in ihren abenteuerlichen Formationen aus der Bildschirmmitte und wollen mit Lasersalven beharkt werden. Leider hat man vergessen, dem Titel eine Dauerfeuerfunktion zu spendieren. Schnelle Richtungswechsel und gleichzeitiges Feuer sind somit nicht drin. Gerade in späteren Levels wird dem Spieler dieser Schnitzer im Gameplay oft zum Verhängnis.
Spielspaß: ★★ | Kultfaktor: –

Gratis-Alternative: Tsunami 2010



Wer schon immer einmal **Tempest** auf Drogen spielen wollte, der ist mit **Tsunami 2010** goldrichtig. Am Spielprinzip des Originals wurde kaum etwas verändert, dafür ballert man sich durch psychedelisch angehauchte Levels. Der Titel erkennt sogar eine eingelegte Audio-CD und passt die Optik des Spiels den Beats der Lieblingsmusik an – sehr cool!
http://ainc.de/
Wertung: ★★★

War das schon alles?

Die vorgestellten Spiele stellen nur die Spitze eines gigantischen Retro-Eisbergs dar. Jeder der Klassiker schlägt dabei mit knapp 5 Euro zu Buche. Eine ausladende Klassikersammlung für unterwegs kann so sehr schnell zu einem teuren Spaß werden. Es gibt jedoch auch Alternativen für Spieler, die nicht unbedingt zum Vollpreis eines Handy-Premium-Spiels in Nostalgiegefühlen schwelgen wollen. Wer mobil bleiben und dennoch sparen will, sollte sich die drei Atari-Compilations für Mobiltelefone anschauen. Zum Nice-Price erhält der Spieler einen ganzen Sack mit Titeln des Traditionsherstellers. Aber auch das Absurfen der Seiten von Hobby-Programmieren lohnt.

Andreas Lober/Florian Mai

LINKS ZUM THEMA

www.play2go.de
Das Portal für News, Previews und Reviews für Handygames. Auf der Seite finden sich ausführlichere Testberichte zu den hier vorgestellten Klassikern.

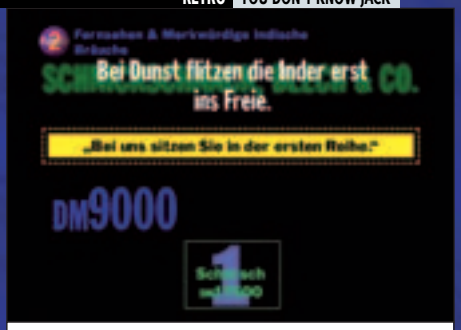
www.efun.de
Die Seite bietet eine sehr gute Auswahl an kostenpflichtigen Downloads für das Handy. Dank eigener Rubrik für Klassiker eine perfekte Bezugsquelle für Handygames.

www.jamba.de
Jamba bietet ein riesiges Archiv an Handyspielen, darunter sind natürlich auch viele Klassiker.

www.freehandyfun.de
Auf dieser Seite finden Sie eine kleine aber feine Auswahl an kostenlosen Retrospielen fürs Handy.

www.retroply.de | www.thelegacy.de
Diese Seiten beschäftigen sich ausführlich mit dem Thema Retro-Gaming.

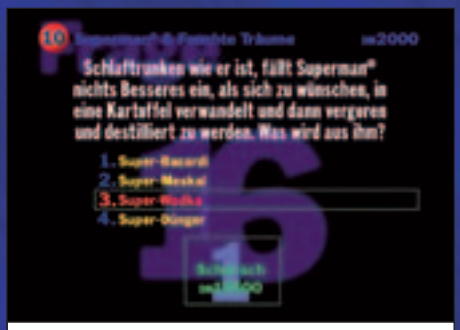
Fernsehen & Harndrang



In der Rubrik »Schnickschnack, Blech und Co.« müssen Sie eintippen, welcher Ausdruck sich auf die vorgegebene Zeile **reimt.**



Bei **»Sekt oder Selters«** spielt ausnahmsweise nur ein Kandidat. Es geht darum, angezeigte Begriffe in Kategorien einzuordnen.



Selbst reine **Wissensaufgaben** verpackt das Spiel in eine witzig-intelligente Hülle. Sie müssen eben schnell den Kern der Frage erfassen.

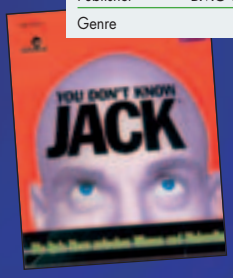
YOU DON'T KNOW JACK

Quizsendungen im Fernsehen anschauen? Das ist doch nur was für Kaffeekränzchen und Jauchophile. Das intelligenteste, witzigste und beste Ratespiel gibt's am heimischen PC!

WOHER KRIEG ICH'S?

Einige Online-Händler bieten noch Restbestände an, die jedoch teilweise sehr teuer sind. Dagegen erhalten Sie gebrauchte Exemplare bei Ebay und Co. zum Schnäppchenpreis von unter 10 Euro.

Erschienen	1998
Entwickler	Berkeley Systems
Publisher	BMG Interactive
Genre	Quizspiel



Grabschänder & Menschen, die mit Pflanzen sprechen

Reizwäsche & Rohstofffragen

Quizsendungen haben nach dem großen Erfolg von **Wer wird Millionär?** wieder einen festen Platz im der TV-Unterhaltung. Natürlich macht die aktive Teilnahme an geselligen Raterunden deutlich mehr Spaß als sich besserwisserisch vor dem Fernseher über die Doofheit der Kandidaten zu ereifern. Hier tritt das PC-Spiel **You don't know Jack** auf den Plan: Bis zu drei Spieler versammeln sich vor dem Computer und beantworten wahlweise sieben oder 21 Fragen von Quizmasters Jack. Die witzig-bissigen Sprüche des Plappermauls, das alle Fragen und Antworten ausdrucksstark vorliest, sind ein wahrer Ohrenschmaus und entschädigen für die biedere grafische Präsentation. Für Schadenfreude der Mitspieler sorgen vor allem Jack hämische Kommentare bei falschen Antworten.

Apropos Mitspieler: Natürlich können Sie auch Solo-Raterunden absolvieren, aber die machen viel weniger Laune als Duelle mit menschlichen Kontrahenten. Unserer Erfahrung nach bilden sich auch auf feuchtfröhlichen Partys schnell Menschentrauben hinter dem Monitor, wenn **You don't know Jack**-Duelle laufen.

Currywurst & Körperflüssigkeiten

Die Quizfragen unterscheiden sich deutlich von denen, die Sie in üblichen TV-Quizsendungen zu sehen bekommen. Oft handelt es sich um intelligent-witzig verpackte Wortspiele für Querdenker mit guter Allgemeinbildung. Der Humor entsteht vor allem durch skurril konstruierte Szenarien, der schon bei Fragethemen wie »Tom Cruise & Antike Sexualpraktiken« oder »Currywurst & Körperflüssigkeiten« erkennbar ist. Zu letztgenannter Kategorie gehört übrigens folgende Frage: Angenommen, die Mannheimer Adler fusionieren mit den Ratinger Löwen und ziehen in eine andere Stadt um, was wäre der beste Name für den neuen Club?« A: Chemnitzer Chimären, B: Baden-Badener Basilisken, C: Zwickauer Zentauren oder D: Greifswalder Greife?

Selbst reine Wissensfragen verpackt das Spiel in eine amüsante Hülle: »Captain Kirk bittet Mr. Spock, die Position der Enterprise im Dekalog-Buch nachzusehen. Spock zieht die Augenbrauen hoch und belehrt seinen Captain, dass Dekalog was ist?« A: Spocks persönliches Tagebuch, B: Waffe des 20. Jahrhunderts, C: Die zehn Gebote oder D: ein zehnstelliger Nummerncode. Insgesamt stellt Sie das Spiel vor 800 Denkaufgaben die sich erst wiederholen, wenn alle einmal dran waren.

Reimen und ordnen

Regelmäßige Sonderaufgaben lockern die Fragerunden auf. Bei Reimaufgaben müssen Sie beispielsweise möglichst schnell erkennen, dass sich auf »Da, ein Grab, meint Bös, reinsehen« das Volkslied »Sah ein Knab ein Röslein steh'n« reimt. Andere Knobeleien erfordern das blitzschnelle Zuordnen von Begriffen, die zu einem vorgegebenen Thema passen. Oder es gilt, eingeblendete Wörter in bestimmte Kategorien einzuteilen, etwa, ob sie der Name für ein Spülmittel oder einen Edelstein sind.

Nach einer Quizrunde sollten Sie das Programm nicht gleich beenden oder eine neue Runde starten, sondern den Werbespots während des Abspanns lauschen. Die Reklamen für Schrapnell, das Kinderchirurgie-Set, Bibel-Actionfiguren und ähnliche erfundene Produkte sind einfach zum Brüllen.

Georg Valtin

DIE NACHFOLGER



Abgesehen von den neuen Fragen und zwei zusätzlichen Minispielen bleibt alles wie gehabt. Der neue Jack-Sprecher ist genauso gut wie der im Vorgänger.



Statt vor jeder Frage eine Kategorie zu wählen, bestimmen Sie diesmal zu Beginn das Thema der gesamten Fragerunde. Die grafische Präsentation wirkt deutlich seriöser.



Im vierten Teil weicht der dunkle Look des Vorgängers wieder bunten Farben. Neu ist der Online-Modus, allerdings sind Quizrunden jeweils auf nur sieben Fragen beschränkt.

Schwiegermütter im Weltall!

LESERBRIEFE



RECHTSBERATUNG

Ab sofort behandeln wir an dieser Stelle rechtliche Fragen rund ums Thema Spiele – diesmal mit den drei Themen Kopieren, indizierte Spiele und verbotene Screenshots.

Recht auf Privatkopien?

§ Ich habe gehört, dass es bei Musik ein »Recht zur Privatkopie« gibt. Stimmt das? Und gilt dies auch für Computerspiele?

Tatsächlich gibt es ein »Recht zur Privatkopie« unter anderem für Musik, aber nicht für Computerspiele. Dieses Recht ist festgeschrieben in Paragraph 53 des Urhebergesetzes.

Voraussetzung für eine zulässige Privatkopie im Bereich der Musik ist, dass die Herstellung der Kopie auch nicht im weitesten Sinne Erwerbszwecken dient. Und dass die Kopie nicht von einer Vorlage angefertigt wird, die selbst offensichtlich illegal ist.

Aber: Dieses Recht gibt es nicht für Computerprogramme und damit also auch nicht für Computerspiele. Wenn nicht das Kopieren ausdrücklich erlaubt ist (bei Shareware, Freeware etc.), darf nur eine Sicherungskopie angefertigt werden (Paragraph 69 d Urhebergesetz). Der große Unterschied ist, dass eine Sicherungskopie nur derjenige machen darf, der zur Benutzung des Programms berechtigt ist. Also normalerweise nur derjenige, der auch das Original hat.

Außerdem sind viele Juristen der Meinung, dass von jedem Programm nur eine einzige Kopie angefertigt werden darf. Schließlich ist auch dann keine Sicherungskopie zulässig, wenn diese nicht zur Sicherung der künftigen Benutzung »erforderlich« ist. Das heißt: Zumindest dann, wenn der Hersteller bei defekten CDs kostenlos Ersatz liefert, dürfte eine Sicherungskopie unzulässig sein. Auch wenn jemand erst ein Original hatte, davon eine Sicherungskopie angefertigt hat und dann das Original verkauft wird, hilft das Recht zur Sicherungskopie wohl nicht mehr.

An dieser Stelle noch eine weitere Warnung: Die Musikindustrie steht auf dem Standpunkt, dass das Downloaden von Musik über P2P-Netzwerke (zum Beispiel Kaaza) illegal ist und hier das Recht zur Privatkopie nicht gilt. Es handle sich hier um Kopien von rechtswidrig hergestellten Vorlagen. Da diese Argumentation etwas unsicher ist, stützen sich die Anwälte der Plattenfirmen aber meist vor allem auf einen anderen Aspekt: Das Anbieten von Musik (wenn also der Upload zugelassen wird bzw. andere User Zugriff auf den Shared-Folder haben) ist zumindest nicht vom Recht zur Privatkopie im Urhebergesetz gedeckt.

Dr. Andreas Lober

Indizierte Computerspiele

§ Ist es verboten, wenn ich meinem minderjährigen Bruder ein indiziertes Computerspiel gebe?

Ja, das ist verboten: Computerspiele, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien als jugendgefährdend eingestuft werden, dürfen Minderjährigen nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden (Paragraph 15 Jugendschutzgesetz; diese Vorschrift enthält noch eine ganze Reihe weiterer Verbote). Bei einem Verstoß droht Gefängnisstrafe von bis zu einem Jahr oder Geldstrafe (Paragraph 27 Jugendschutzgesetz).

Wenn jedoch eine »personensorgeberechtigte Person« – das sind in der Regel die Eltern – einem Minderjährigen ein indiziertes Computerspiel gibt, wird diese in der Regel nicht bestraft (außer, wenn sie dadurch ihre Erziehungspflichten »gröblich verletzt«, was man wohl nur bei schwer jugendgefährdenden Spielen und Kindern bzw. Jugendlichen unter 16 Jahren annehmen wird). Für Geschwister gilt das nicht: Dem minderjährigen Bruder oder der minderjährigen Schwester darf man also keine indizierten Computerspiele geben.

Dr. Andreas Lober



Vorsicht: Geben Sie keine Spiele mit Altersbeschränkung an Jüngere weiter!

Verbotene Screenshots

§ Darf ich auf meiner privaten Homepage Screenshots aus Computerspielen veröffentlichen?

Wer auf Nummer Sicher gehen will, fragt am besten den Hersteller um Erlaubnis und wird diese meist auch erhalten. Screenshots aus Computerspielen wird man in den meisten Fällen als urheberrechtlich geschützt ansehen. Damit kann grundsätzlich der Urheber bestimmen, was mit ihnen geschieht. Auch wenn sich darüber diskutieren lässt, ob der Spieler Urheber eines selbst angefertigten, besonders aufwändigen Screenshots mit dem konkreten Motiv ist – zumindest ist der Entwickler Urheber der darauf gezeigten Grafiken.



Eigene Screenshots schießen und online stellen? Besser vorher den Hersteller fragen!

Tatsächlich haben die Spielefirmen meist nichts dagegen, wenn Screenshots ihrer Titel gezeigt werden. Dies kann aber auch einmal anders sein, vor allem bei Bildern aus unfertigen Beta-Versionen oder von amerikanischen Versionen, die Szenen zeigen, die für den deutschen Markt verändert werden.

Dr. Andreas Lober

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt.

Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

Herr der Ringe Online

Hallo Herr Fistrich, ich habe Ihre Einschätzung zu Herr der Ringe Online gelesen und war ehrlich gesagt ein bisschen enttäuscht. Natürlich mag man das Spiel kritisieren, es ist sicherlich noch nicht abzusehen, ob es so gut wie WoW werden könnte, aber teilweise fand ich die Kritik recht unfair.

Zunächst was die »Beschränkungen« durch die Buchlizenz betrifft: Natürlich wird da sehr darauf geachtet, dass man nicht »gegen die Welt verstößt«. Turbine war sich mit Sicherheit von Anfang an darüber im Klaren, womit sie es zu tun bekommen, nämlich, dass sie die Welt, die ja von Tolkien schon sehr detailreich beschrieben wurde, nicht einfach umändern können wie es ihnen beliebt, sondern dass sie diese Welt so originalgetreu wie möglich umsetzen müssen. Und genau das war auch das Ziel von Turbine. Und das ist auch, was die Fans wollen. Keinen WoW-Klon in Mittelerde, sondern sie wollen in die Welt von Tolkien eintauchen, und dafür ist eine gute Umsetzung unumgänglich.

Zum Kritikpunkt, dass man die böse Seite nicht spielen kann: Wie will man das denn umsetzen, ohne eben die Geschichte von Herr der Ringe komplett zu missachten? Man wird keine Helden spielen können, und es gab in Mittelerde wohl kaum Hunderte von Nazgûls. Und die Orks bzw. Goblins waren im Buch nie die Abenteurer-Typen, dass man jetzt im Spiel das ganze so umsetzen könnte, dass ein einzelner Ork oder Goblin auf Reisen geht, um irgendwelche Heldentaten zu vollbringen. Orks und Goblins sind mehr oder weniger willenlose Kreaturen, ganz im Gegensatz zu den freien Völkern.

Dass man »nur« in Eriador unterwegs ist, ist zwar korrekt, allerdings ist zu erwähnen, dass allein dieses Gebiet schon so groß ist wie 60% der spielbaren Fläche von WoW.

Dass man nicht »aktiv« in die Geschichte des Rings eingreift, sollte eigentlich kein Kritikpunkt sein, sondern pure Logik. Wie sollte man das bewerkstelligen, ohne die ganze geschriebene Geschichte umzuschreiben? Man arbeitet sozusagen im Hintergrund mit und ebnet den Gefährten den Weg zum Erfolg. Das sollte eigentlich honoriert werden. Ich jedenfalls sehe keinen Fehler darin, eine geniale Fantasy-Welt gut umzusetzen und nicht grundlegende Dinge zu missachten. Leider haben Sie auch das Handwerksystem nicht genannt, oder das »Moralsystem« (das zugegebenermaßen nur Hitpoints in anderer Verpackung darstellt).

Alles in Allem hat man das Gefühl, Sie machen die größte Stärke des Spiels zur größten Schwäche: Die gute Umsetzung von Mittelerde, einer der genialsten Fantasy-Welten, die es gibt (ob es DIE Beste ist, ist ja immerhin Geschmackssache).

Giuseppe Moncada

PC PowerPlay Ich bin wie Sie ein großer Fan von Tolkiens Werk und lasse mich von Herr der Ringe Online gerne positiv überraschen. Nur liegt die Stärke eines Online-Rollenspiels meiner Ansicht nach nicht unbedingt in einer originalgetreuen Umsetzung des zugrunde liegenden Fantasy-Universums. Es ist ähnlich wie mit den Filmen: Peter Jackson hat die spannende Schlacht um Helms Klamm zum Kernpunkt des zweiten Films gemacht, obwohl sie in den Büchern auf gerade mal zwei Seitchen abgefrühstückt wurde. Und warum? Weil es Spaß macht, dabei zuzusehen, wie Elben, Orks und Menschen sich gegenseitig verklopfen.

Und da befürchte ich, dass sich die Entwickler unnötig limitieren, indem sie auf Kosten von Vielfalt eine möglichst originalgetreue Umsetzung schaffen. Dass Eriador so groß wie 60 Prozent der spielbaren Fläche von World of WarCraft sein soll, nützt mir schließlich herzlich wenig, wenn ich mich dort über weite Strecken langweile. Aber wie gesagt: Ich hoffe wie Sie, dass spannende Quests das Spiel trotzdem zu einem echten Kracher werden lassen und freue mich schon auf den Betatest. Daher habe ich in der Vorschau auch noch keine genaue Wertungs-Einschätzung vergeben.

Simon Fistrich



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

3 besser als 1?

In den Verkaufs-Charts steigt Oblivion von der 1 auf die 3 AUF? Wo hat sich denn da was gebessert?

Johannes Wendler

PC PowerPlay Wenn Sie den umgekehrt reziproken Hypotenuse-Ansatz nach Pythagoras kennen würden, hätten sie gemerkt, dass die Position 3 kongruent zu ihrer dritten Wurzel ist. Mit anderen Worten: Das Dreieck neben der Ziffer 3 müsste aufm Kopp stehen. Unser Fehler!

Martin Deppe

Tausend Sassas?

Mir ist ein Fehler im Fehlerteufel aufgefallen. In der Ausgabe Juni steht rechts unten »Sassa Glisch«. Ich wusste gar nicht, dass ihr einen neuen Redakteur habt ... ich freue mich aber trotzdem auf Saschas Bruder ;-)

Tom Guttermann

PC PowerPlay OhmeinGott,wennderBruderauchsoschnellundvielredetwieSaschadannbrauchenwirOhrenstöpsel!

Martin Deppe

Wo ist das G?

Ich schreibe euch zum ersten Mal und ich habe in der Ausgabe vom Mai auf Seite 25 einen Fehler gefunden. Dort sind die Waffen und Modifikationen von Hellgate London abgebildet. In der dritten Reihe von oben, ist links das Bild einer Waffe und daneben eins mit dem dazugehörigem Upgrade. Ihr habt aber »Uprade« geschrieben.

Yannik Potdevin

PC PowerPlay Richti. Das war nicht anders mölich, weil in der enannten Ausabe der fehlende Buchstabe seinen Jahresurlaub beonnen hat. Entschuldiun!

Oh ei, jetzt will der ächste Buchstabe i Urlaub ehe!

Sara Stehlin

Titanische Fehler

Ich finde euer Heft einfach genial und hätte euch bei einer Bewertung glatt eine 100 gegeben, aber in dem Test von Titan Quest hat sich ein Fehler eingeschlichen, was mich dazu veranlasst, euch nur noch 99,9 Punkte zu geben. Auf Seite 71 steht ein schöner Satz, der mit »Dafür ist sind(?) die Schauplätze...« beginnt. Mein Korrekturvorschlag wäre dieser: »Dafür ist/sind der/die Schaupla(e)tz(e) ...«. Bessert euch ;)

Simon Semrau

PC PowerPlay Wie jetzt, nur 99,9 Punkte? Also mal ernsthaft, finden Sie Ihren komischen Korrekturvorschlag »Dafür ist/sind der/die Schaupla(e)tz(e) ...« wirklich besser?

Da(s) kann/wird doch (k)ein Mensch (v)erstehen, und/oder...? Also geben Sie uns gefälligst sofort wieder unsere 0,1 Punkte zurück!

Martin Deppe

Pay per Play

Zu den Pay-per-Play-Plänen kann ich Herrn Steidle nur zustimmen. Ich meine, was denken sich Entwickler (speziell Bethesda) dabei, für zwei ach so tolle Pferderüstungen knapp zwei Euro zu verlangen? Sicher geht es ums Geld, aber ich frage mich auch, wer so was überhaupt kauft??? Es müssen ja viele gemacht haben, sonst würde Bethesda nicht noch viele weitere herausbringen, oder? Ich finde es genauso schade, dass fast jedes aktuelle Online-Rollenspiel monatlich Geld kostet (natürlich außer Guild Wars). Es ist klar, dass es teuer ist, solche Server bereitstellen zu lassen und sie zu warten, allerdings doch keine 10 bis 15 Euro pro Person (in meinen Augen eine noch größere Abzocke, da man dann erst recht nicht mit dem Spielen aufhören will, weil man ja schon so viel Geld hinein investiert hat).

Dazu eine Frage: Weiß man schon, ob Mittelerde Online auch monatlich etwas kostet?

Michael Starke

PC PowerPlay **Wir haben nachgehakt: Herr der Ringe Online wird monatliche Gebühren haben, deren Höhe ist allerdings noch nicht festgelegt.**

Simon Fistrich

Olé!

Mein Freund hat mir Fable – The Lost Chapters ausgeliehen. Leider auf Spanisch. Ich wollte euch fragen, ob ihr mir vielleicht die deutsche Übersetzung schicken könnt. Das wäre ja sehr nett. Ich hab es zwar gespielt, aber Spanisch spreche ich kein Wort.

Alexander Oganan

PC PowerPlay **Klar, machen wir! Die deutsche Übersetzung von The Lost Chapters lautet: Die verlorenen Kapitel. Spanisch ist gar nicht so schwer!**

Martin Deppe

Lieber Leser

Habe gerade wieder euer Heft gelesen und mich wie immer zum Schluss über die Leserbriefe amüsiert, weil ihr teilweise viel über euch ergehen lassen müsst. Deshalb ein großes Lob an euch. Dass jeden Monat ein neues Heft am Markt ist, ist selbstverständlich. Ich habe aber mal grob nachgerechnet:

- 12 Redakteure/innen (lasse aber das -innen ab jetzt weg)
- ungefähr 145 Seiten geschriebener Text, ohne Werbung
- ca. 12 Seiten pro Redakteur
- ca. 6 Tests pro Redakteur
- Die Vorschauen erstellen (Reisen, Recherchen, ...)
- Die DVD erstellen
- Das Layout erstellen (wobei hier das meiste bereits Vorlagen sind)

usw...

Wie schafft ihr das in ca. 170 Stunden regulärer Arbeitszeit ohne Urlaub und Krankenstand? Nebenbei spielt ihr auch noch in der Freizeit. Obwohl, der Herr Deppe, den ich besonders schätze, weil er mein Alter hat und meine Lieblingsspiele testet und auch spielt, hat ja schon ein bisschen schwarze Ringe unter den Augen auf den Fotos. Nicht ganz zu ernst nehmen, denn ihr müsst euch ja allerhand anhören (lesen) bei den Leserbriefen und im Chat.

Josef Kaser

PC PowerPlay **Hoppla, das haben Sie aber akribisch nachgerechnet. Da bedanken wir uns doch ganz artig für Ihr dickes Lob. Hoffentlich passt es durch die Tür ...**

Aber Sie waren auch fleißig: Sie haben uns 168 Wörter geschrieben, mit insgesamt 879 Zeichen (sogar 1.039 Zeichen, wenn man die Leerzeichen mitzählt). Und das ganz alleine!

Das gesamte Team

Redaktions-Lieblinge?

Ich bin auch einer der vielen, vielen Leute, der sich eure Zeitung mittlerweile zu seiner Lieblingslektüre gemacht hat. Allerdings ist mir auch manches aufgefallen, was ich besser finden würde und was mir nicht so sehr gefällt.

Zum einen wäre da, dass Sie oft sagen, Sie bewerten das Spiel danach, wie es ist und was es wert ist, allerdings merkt man sehr gut, welche Spiele zu Euren Lieblingsspielen zählen und welche nicht so sehr. So haben World of WarCraft und Half-Life 2 Spitzenwertungen, und auch an den Specials merkt man ganz klar, welches Spiel euch selber sehr interessiert. Aber das trifft eben nicht auf alle Spieler zu, Half-Life 2 finden viele andere Tester, die man im Internet findet, viel schlechter, und auch ich hatte nur sehr geringen Spielspaß daran, eben wegen vieler Bugs und der ganzen Umsetzung.

Andererseits lasst Ihr andere Toptitel, die ebenfalls riesige Fangemeinschaften haben, ziemlich im Hintergrund stehen. Man merkt doch sehr klar schon an der Hitliste, welche Spiele am meisten ankommen, und da ist Gothic 2 zurzeit auf dem ersten Platz, nicht etwa World of WarCraft oder andere von Euch geliebte Spiele, wie etwa auch Civilization 4.

Oder bewertet sie wenigstens wirklich etwas mehr objektiv und lasst Euch das nicht so anmerken, welches Game Ihr favorisiert.

Johannes Wendler

PC PowerPlay **Zu Ihrer Beruhigung: Gothic 2 ist bei uns ebenfalls sehr beliebt – und auch deshalb mit ganz oben in unseren Rollenspiel-Hitlisten. Allerdings hat es ein paar Jahre auf dem Buckel, deswegen bekommt es weniger Berichterstattung als etwa World of WarCraft, das (immer noch) aktuell ist. Mit Gothic 3 kann die Serie ja wieder die Spitzenposition übernehmen – auf diesen Titel freuen wir uns auch privat wie die Schneekönige.**

Auf völlige Objektivität verzichten wir bewusst: Wir beschreiben Spiele so, wie wir sie empfinden, weil Computerspielen ein sehr persönliches Erleben ist. Trotzdem fließen objektive Wertungen natürlich mit ein – etwa nervige Speichersysteme, Bugs oder Spieldesign-Schlampigkeiten.

Martin Deppe

So erreichen Sie uns

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 8/2006



TEST: **PREY**

Kopfüber zum Test: Im abgefahrenen Ego-Shooter Prey schießen Sie sich durch ein riesiges, organisches Raumschiff mit plötzlichen **Schwerkraftwechseln**. Hängen an der Decke, sausen im Ein-Mann-Jäger auf Gegnerhorden zu: Das dürfte vor allem im Multiplayer Laune machen!



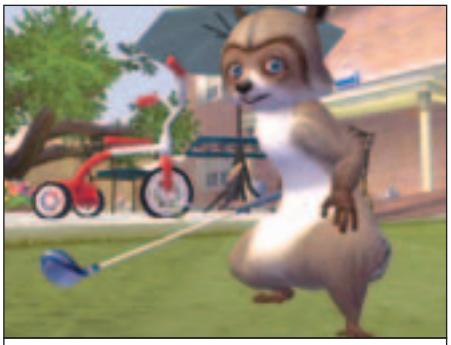
VORSCHAU: **WARFRONT**

Auch abgefahren: Warfront setzt auf einen umgekrempelten Zweiten Weltkrieg mit **Battlemechs**, Eispanzern und Senkrechtstartern!



VORSCHAU: **ANNO 1701**

Abgefahren, die Dritte: Wir segeln zu den **Anno-Machern**, um die neuesten Informationen zu erbeuten. Und an Sie zu verkaufen.



TEST: **AB DURCH DIE HECKE**

Was taugt das Spiel zum **Dreamworks-Film**? Wir testen die kunterbunten Abenteuer von Ritchie, Verne, Hammy und Stinktier Stella.



VORSCHAU: **GAMES CONVENTION LEIPZIG**

Wir sagen Ihnen schon vor der »deutschen E3«, welche Stände Sie stürmen müssen: Alles über die heißen **Messespiele** und Promis!

PC POWERPLAY AUSGABE 8/2006

AB DEM 26.07.2006 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 58

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Tim Wotka, Florian Mai, Dr. Andreas Lober, Matthias Freudenschuß

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF: Ina Mais
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sandra Strehle, Sara Stehlin

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW I/2006 – verkaufte Auflage: 113.536 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD · play · PlayStation 2

ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC POWER PLAY Juli 2006

VOLLVERSIONEN

Blitzkrieg - Burning Horizon
Gun Metal

DEMOS

Ab durch die Hecke
Die Römer
Don't Get Angry 2
Eets
Extreme Metal Racing
Heimspiel 2006
Hexlines
Kyodai Mahjongg
Sensible Soccer 2006
Ship Simulator 2006
Super Bounce Out
Wächter der Nacht

HIRES-VIDEOS

Armed Assault
Battlefield 2: Armored Fury
Brigade E5
Caesar 4
Dark Messiah of Might & Magic
Die Römer
El Matador
Half-Life 2 Episode 1
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 1
Joint Task Force
Namco Museum
Paraworld
Rise & Fall
Rome: Alexander
Siedler 2 - Die nächste Generation
The Movies: Stunts & Spezialeffekte
Tipps: Die Römer
Tipps: Rise & Fall
Tor des Monats
X-Men 3
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.07
Anno 1503 Patch 1.04.02
Baldur's Gate 2 Patch 23037
Battlefield 2 Patch 1.22 auf 1.30
Blitzkrieg – Burning Horizon Patch 1.00a
Blitzkrieg – Burning Horizon Patch 1.4a
Call of Duty 2 Patch 1.3
City Life Windows ME Patch
Darkstar One Hotfix 1.0.1271
Dawn of War Patch 1.00 auf 1.40
Dawn of War Patch 1.01
Dawn of War Patch 1.10
Dawn of War Patch 1.20
Dawn of War Patch 1.30
Dawn of War Patch 1.41
Falcon 4 Allied Forces Patch 1.06 auf 1.07
Falcon 4 Allied Forces Patch 1.07
Far Cry Patch 1.3
Fear Update 1.04 auf 1.05
Ghost Recon Advanced Warfighter Patch 1.01
Hearts of Iron 2 Patch 1.2
Heroes of Might & Magic 5 Collector's Edition Patch 1.01
Heroes of Might & Magic 5 Patch 1.01
Hitman Blood Money Patch 1.1
Keepsake Patch 1.6
Richard Burns Rally Patch 1.02
The Fall Update 1.10
The Fall Update 1.10 No Speech
Tomb Raider Legend Patch 1.2

SCREENSHOTS

Armed Assault
Dark Messiah of Might & Magic
Half-Life 2 Episode 1
Namco Museum
Rainbow Six Vegas
Rise & Fall

MODS

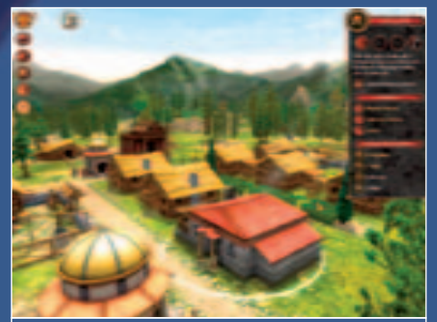
Anstoss 2007: Editor
Eets: Zusatzlevel
Empire at War: Map Editor
Fire Department 3: Bonusmission

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.34.1
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.73
Hardalyzer
PowerDVD 7.0
Powerstrip 3.63
Rivatuner 2.0
SmartSurfer
Speedfan 4.28
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.5
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21



Demo/Hires-Video/Tipps-Video: **Die Römer**

PC POWER PLAY Juli 2006

VOLLVERSIONEN: BLITZKRIEG: BURNING HORIZON ◆ GUN METAL

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

Juli 2006



BLITZKRIEG
BURNING HORIZON



GUN METAL

TOP-DEMOS

Ab durch die Hecke ◆ Die Römer ◆ Don't Get Angry 2 ◆ Eets ◆ Extreme Metal Racing ◆ Heimspiel 2006 ◆ Hexlines ◆ Kyodai Mahjongg ◆ Sensible Soccer 2006 ◆ Ship Simulator 2006 ◆ Super Bounce Out ◆ Wächter der Nacht

HIRES-VIDEOS

Armed Assault ◆ Battlefield 2: Armored Fury ◆ Brigade E5 ◆ Caesar 4 ◆ Dark Messiah of Might & Magic ◆ Die Römer ◆ El Matador ◆ Half-Life 2 Episode 1 ◆ Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 1 ◆ Joint Task Force ◆ Namco Museum ◆ Paraworld ◆ Rise & Fall ◆ Rome: Alexander ◆ Siedler 2 - Die nächste Generation ◆ The Movies: Stunts & Spezialeffekte ◆ Tipps: Die Römer ◆ Tipps: Rise & Fall ◆ Tor des Monats ◆ X-Men 3 ◆ Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika

Vollversionen: Blitzkrieg: Burning Horizon ◆ Gun Metal

PCPP Juli 2006

VOLLVERSIONEN

Blitzkrieg - Burning Horizon
Gun Metal

DEMOS

Ab durch die Hecke
Die Römer
Don't Get Angry 2
Eets
Extreme Metal Racing
Heimspiel 2006
Hexlines
Kyodai Mahjongg
Sensible Soccer 2006
Ship Simulator 2006
Super Bounce Out
Wächter der Nacht

HIRES-VIDEOS

Armed Assault
Battlefield 2: Armored Fury
Brigade E5
Caesar 4
Dark Messiah of Might & Magic
Die Römer
El Matador
Half-Life 2 Episode 1
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 1
Joint Task Force
Namco Museum
Paraworld
Rise & Fall
Rome: Alexander
Siedler 2 - Die nächste Generation
The Movies: Stunts & Spezialeffekte
Tipps: Die Römer
Tipps: Rise & Fall
Tor des Monats
X-Men 3
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika

PATCHES

Age of Empires 3 Patch 1.07
Anno 1503 Patch 1.04.02
Baldur's Gate 2 Patch 23037
Battlefield 2 Patch 1.22 auf 1.30
Blitzkrieg – Burning Horizon Patch 1.00a
Blitzkrieg – Burning Horizon Patch 1.4a
Call of Duty 2 Patch 1.3
City Life Windows ME Patch
Darkstar One Hotfix 1.0.1271
Dawn of War Patch 1.00 auf 1.40
Dawn of War Patch 1.01
Dawn of War Patch 1.10
Dawn of War Patch 1.20
Dawn of War Patch 1.30
Dawn of War Patch 1.41
Falcon 4 Allied Forces Patch 1.06 auf 1.07
Falcon 4 Allied Forces Patch 1.07
Far Cry Patch 1.3
Fear Update 1.04 auf 1.05
Ghost Recon Advanced Warfighter Patch 1.01
Hearts of Iron 2 Patch 1.2
Heroes of Might & Magic 5 Collector's Edition Patch 1.01
Heroes of Might & Magic 5 Patch 1.01
Hitman Blood Money Patch 1.1
Keepsake Patch 1.6
Richard Burns Rally Patch 1.02
The Fall Update 1.10
The Fall Update 1.10 No Speech
Tomb Raider Legend Patch 1.2

SCREENSHOTS

Armed Assault
Dark Messiah of Might & Magic
Half-Life 2 Episode 1
Namco Museum
Rainbow Six Vegas
Rise & Fall

MODS

Anstoss 2007: Editor
Eets: Zusatzlevel
Empire at War: Map Editor
Fire Department 3: Bonusmission

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.34.1
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.73
Hardalyzer
PowerDVD 7.0
Powerstrip 3.63
Rivatuner 2.0
SmartSurfer
Speedfan 4.28
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.5
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 84.21

PCPP Juli 2006
Vollversionen: Blitzkrieg: Burning Horizon ◆ Gun Metal

CyPress

PCPP POWER PLAY

Juli 2006



BLITZKRIEG
BURNING HORIZON



GUN METAL