August 2005

Österreich 4,- €; Belgien 4,- €; Luxemburg 4,- €; Schweiz 6,90 sFr; Ungarn 1.100,- Ft

# PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

nur € 3,60 inkl. 8,5 GB DVD

4 VOLL-VERSIONEN




**REISE NACH NORDLAND**
Handel, Kampf & Basisbau, auch für ältere PCs!

**ROGUE SPEAR**
Erstklassiger Taktik-Shooter mit Tiefgang

**URBAN OPERATIONS**
Volle Packung: Das Addon für Rogue Spear!

**LARGO WINCH**
Rätseln Sie sich durch das fesselnde Adventure

VIDEOS Shattered Union ★ Rise & Fall ★ Fate ★ GT Legends ★ Panzers 2 ★ Runaway 2 ★ Starship Troopers ★ Panzer Elite Action ★ Falcon 4 Allied Force ★ Lula 3D u.v.m.

MODS 23 GENIALE MODS FÜR: Half-Life 2 ★ Doom 3 ★ Gothic 2 ★ UT 2004 ★ Neverwinter Nights ★ Baldur's Gate 2 ★ Ground Control 2 ★ Max Payne 2 ★ C&C Generäle ★

DEMOS **PANZERS 2** und weitere Demos



**Panzers 2:** Komplette Einzelspieler-Mission testen!

# FEAR

EXKLUSIVE INFOS UND BILDER

Dauerfeuer, Story, Schock-Momente
Welche Rolle spielt die finstere Alma?

## PANZERS 2

MEGA-TEST des Hit-Nachfolgers
Riesen-Schlachten im 2. Weltkrieg
Schöner, größer, abwechslungsreicher

◆ 440 MB Demo!

## RISE & FALL

Härtester Konkurrent von Age of Empires 3
Armeen kommandieren und selbst mitkämpfen

◆ HiRes-Video!

VORSCHAU-HIGHLIGHT



**Shattered Union**
Strategieknüller der Tropico-Macher!

◆ Exklusiv-Video!

HARDWARE-HIGHLIGHT



**22 Grafik-Chips im Test**
Welche 3D-Karte die Richtige für Sie ist!

CyPress VOGEL

# NUR KEINE **ANGST!**

Willkommen bei der neuen PC PowerPlay, willkommen bei **Fear**! Der Grusel-Shooter von Monolith (**No One Lives Forever**) hat uns schon beim Anspielen in einem düsteren Hotelzimmer kurz vor der E3-Messe in seinen Bann gezogen. Und zwar dermaßen, dass wir mehr darüber wissen wollten – deshalb haben wir uns eine auführlich spielbare Version organisiert. Okay, Kollege Rüdiger Steidle hat seitdem eine Dauer-Gänsehaut und ist ziemlich schreckhaft, doch sein Einsatz hat sich gelohnt. Aber lesen Sie einfach selbst unsere große Power-Vorschau ab Seite 70.

Zur Erholung haben wir gleich vier Vollversionen für Sie ergattert: den Taktik-Shooter **Rogue Spear** samt Addon **Urban Ops**, das fesselnde Aufbauspiel **Reise nach Nordland**, und das packende Adventure **Largo Winch**.

Viel Spaß beim Schmökern und Spielen wünscht

Ihr Team von **PC PowerPlay**




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




Vergessen Sie Doom 3 – Fear lehrt Sie das Gruseln! Wir haben den intensiven Horror-Shooter ausführlichst gespielt.

Seite 70

TITELGESCHICHTE



## 22 25 GENIALE MODS

Die Community lebt! Die besten Mods für Max Payne & Co.



## 34 SHATTERED UNION

Grandiose Hexfeld-Strategie der Tropico-Macher.


### AKTUELL

20 Terminkalender

**News**

12 Battlefield 2: Special Forces
12 Counter Strike Source
12 World of WarCraft Patch
13 Gothic 3
13 Brothers in Arms Addon
14 Sin Episodes
14 Fußball Manager 2006
14 Der Pate
15 Pro Evolution Soccer 5
16 DTM Race Driver 3
16 Everquest 2 Gewinnspiel
16 Asheron's Call Addon
18 Games Convention 2005

**Charts**

13 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

**Kolumne**

12 Bring zu Ende, was du beginnst!

### AKTUELL

**Vorschau**

**Titelgeschichte**
70 F.E.A.R.

22 25 geniale Mods
34 Shattered Union
39 Total Overdose
40 Rise and Fall
44 GT Legends
47 Vietcong 2
48 Starship Troopers
52 Runaway 2
54 Die Sims 2: Nightlife
56 Dragonshard
57 MotoGP 3
58 NHL 06
59 Star Wars Battlefront 2
60 Just Cause
62 Ghost Recon 3
63 Panzer Elite Action

### AKTUELL

64 Screenshot-Update: Supreme Commander
65 Screenshot-Update: War Front
66 King Kong

### TEST

79 So testen wir
80 Teamseite
82 Hitliste

**Action**

86 Battlefield 2 (Nachtest)
90 Falcon 4.0 Allied Force
92 Area 51
94 Madagascar
95 Fantastic Four

**Strategie**

96 Panzers 2

**Abenteuer**

102 Fate
106 Das Geheimnis der vergessenen Höhle
108 Lula 3D

### TEST

**Sport**

110 Live for Speed S2
112 Radsport Manager Pro 05-06

**Budget**

114 Budgetliste
116 GTA 3
117 FIFA 2005
118 Need for Speed Underground 2

### TIPPS & TRICKS

120 Area 51
120 Das Geheimnis der vergessenen Höhle
121 Empire Earth 2
122 Fate
122 GTA San Andreas
122 Guild Wars
122 Madagascar
122 Need for Speed Underground 2
123 Panzers 2
123 Rising Kingdoms
123 Stronghold 2



## 44 GT LEGENDS
Fast fertig: Wir geben mit Simbins GT-Oldies Vollgas.



## 134 GRAFIKKARTEN
Aus dem PCP-Labor: unser großer Hardware-Schwerpunkt.



## 96 PANZERS 2
Großer Test des Echtzeitspektakels im heißen Wüstensand.



## KUNSTSTÜCK COMPUTERSPIELE
Sind Spiele Kunst? Daniel Ch. Kreiss kennt die Antwort.

## TIPPS & TRICKS


### Komplettlösung
124 World of WarCraft Battlegrounds

### Mod-Tipps
127 Baldur's Gate 2
128 C&C Generäle
128 Doom 3
128 Gothic 2
128 Half-Life 2
129 Ground Control 2
129 Max Payne 2
129 Neverwinter Nights
129 Unreal Tournament 2004


## HARDWARE


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


## HARDWARE


### Schwerpunkt
134 22 Grafikchips im Leistungsvergleich
136 Nvidia Geforce 7800 GTX
140 Grafikkarten-Einzeltests
144 Benchmarks
146 Vergleichstabellen
148 Grafikkarten-Kühler im Vergleich

### Hardware-News
132 Ati R520
132 Geforce 7800 GT
132 Iriver U10
133 HP 635I, 640I, 640E
133 Creative SBS Vivid/ I-Trigue 3400
133 Sharkoon Mutech

### Tests
150 Maus Saitek PC Gaming Mouse
150 Tastatur Raptor-Gaming K1
150 Boxenset Sharkoon Audics 5.1


## MAGAZIN


154 Kunststück Computerspiele
160 Große Haie, kleine Fische
164 Wählen wir uns selber ab?
168 Die 10 lustigsten Packungsrückseiten
172 Retro: NHL Hockey 95
173 Retro: North & South
174 Leserbriefe


## SERVICE


3 Editorial
4 Inhalt
8 DVD-Inhalt
10 HiRes-Videos
178 Im nächsten Heft
178 Impressum
179 DVD-Inlay


## SPIELE IN DIESEM HEFT


7 Sins | News 16
Area 51 | Test 92
Asheron's Call | News 16
Baldur's Gate 2 | Mod-Tipps 127
Battlefield 2 | Test 86
Battlefield 2: Special Forces | News 12
Bet on Soldier | News 14
Big Mutha Truckers 2 | News 17
Brothers in Arms | News 13
C&C Generäle 127
Counter-Strike Source | News 12
D. Geheimnis d. vergessenen Höhle | Test 106
D. Geheimnis d. vergessenen Höhle | Tipps 120
Der Pate | News 14
Die Sims 2: Nightlife | Vorschau 54
Doom 3 | Mod-Tipps 128
Dragonshard | Vorschau 56
DTM Race Driver 3 | News 16
Dungeon Siege | News 14
Empire Earth 2 | Tipps 121
Eve Online | News 16
Everquest 2 | News 16
Falcon 4.0 Allied Force | Test 90
Fantastic Four | Test 95
Fate | Test 102
Fate | Tipps 122
Fear | Vorschau 70
FIFA 2005 | Test 117
Fußball Manager 2006 | News 14
Ghost Recon | Vorschau 62
Gothic 2 | Mod-Tipps 128
Gothic 3 | News 13
Ground Control 2 | Mod-Tipps 129
GTA 3 | Test 116
GT Legends | Vorschau 44
GTA San Andreas | Tipps 122
Guild Wars | Tipps 122
Half-Life 2 | Mod-Tipps 128
Just Cause | Vorschau 60
King Kong | Vorschau 66
Live for Speed S2 | Test 110
Lula 3D | Test 108
Madagascar | Test 94
Madagascar | Tipps 122
Max Payne 2 | Mod-Tipps 129
MotoGP 3 | Vorschau 65
Myst 5 | News 15
Need for Speed Underground 2 | Test 118
Need for Speed Underground 2 | Tipps 122
Neverwinter Nights | Mod-Tipps 129
NHL 06 | Vorschau 58
Panzers 2 | Test 96
Panzers 2 | Tipps 123
Panzer Elite Action | Vorschau 63
Pro Evolution Soccer 5 | News 15
Radsport Manager Pro 05-06 | Test 112
Rise & Fall | Vorschau 40
Rising Kingdoms | Tipps 123
Runaway 2 | Vorschau 52
Shattered Union | Vorschau 34
Sin Episodes | News 14
Stargunner | News 17
Starship Troopers | Vorschau 48
Star Wars Battlefront 2 | Vorschau 59
Stronghold 2 | Tipps 123
Total Overdose | Vorschau 39
Vietcong 2 | Vorschau 47
Unreal Tournament 2004 | Mod-Tipps 129
World of WarCraft Battlegrounds | Tipps 124
World of WarCraft | News 12

# DVD INHALT

## DEMOS

### PANZERS 2



**Taktische Gefechte** im Zweiten Weltkrieg.

| | |
|---|---|
| Genre | **Strategie** |
| Minimum | **CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM** |
| Umfang | **660 MByte** |
| Sprache | **Englisch** |

### CHROME SPECFORCE



Bleihaltige SciFi-Action mit **Bullet Time.**

| | |
|---|---|
| Genre | **Shooter** |
| Minimum | **CPU mit 1,3 GHz, 256 MB RAM** |
| Umfang | **560 MByte** |
| Sprache | **Deutsch** |

### GEHEIMNIS D. VERGESSENEN HÖHLE



Knobeln Sie sich durch **knifflige Rätsel.**

| | |
|---|---|
| Genre | **Adventure** |
| Minimum | **CPU mit 800 GHz, 64 MB RAM** |
| Umfang | **300 MByte** |
| Sprache | **Deutsch** |

### RADSPORTMANAGER PRO 05-06



Die **Tour de France** auf Ihrem PC.

| | |
|---|---|
| Genre | **Sportspiel** |
| Minimum | **CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM** |
| Umfang | **630 MByte** |
| Sprache | **Deutsch** |

## PATCHES

- Baldur's Gate 2 Patch 23037
- Battlefield 2 Patch 1.01
- Command & Conquer Generäle Patch 1.07
- Doom 3 Patch 1.1
- Doom 3 Patch 1.3
- Far Cry Patch 1.32
- Gothic 2 Patch 1.30
- Ground Control 2 Patch 1.007 auf 1.008
- Nexus Mehrspieler Fix
- Nibiru Geforce 6600 Fix
- Radsportmanager Pro Patch 1.1R
- Silent Hunter 3 Patch 1.4b DVD
- Singles 2 Patch 1.1
- SWAT 4 Patch 1.1
- Unreal Tournament 2004 Patch 3355

## TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- ATI Tool 0.24
- Fraps 2.62
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- RivaTuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

## TREIBER

- Ati Catalyst 5.6
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 77.72

## MODS

### HALF-LIFE 2: ECLIPSE



**Action-Adventure** auf Source-Basis.

**weitere Mods:**

- **Baldur's Gate 2:** Dungeons be gone 1.4
- **Baldur's Gate 2:** Epic Endavours 1.0
- **Baldur's Gate 2:** Travellers in Time
- **Command & Conquer Generäle:** H.A.C.K. Beta 1.02
- **Command & Conquer Generäle:** Tower Defense 1.1 Reloaded
- **Doom 3:** Classic Doom 0.56
- **Doom 3:** Dungeon Doom 5.0
- **Gothic 2:** Bumshak 1.3
- **Gothic 2:** Die Sekte 1.0
- **Gothic 2:** Dunkle Magie 1.0
- **Gothic 2:** Dunkle Magie Patch 1.2
- **Gothic 2:** Mirandadorf Teil 1 2.0
- **Ground Control 2:** InstaGib 0.2
- **Ground Control 2:** Terran Empire 1.2
- **Half-Life 2:** Capture the Flag Beta 1.4
- **Half-Life 2:** Das Roboss
- **Half-Life 2:** Garry's Mod 8.3b
- **Max Payne 2:** Max Payne Chronicles 1.0
- **Neverwinter Nights:** A social Ghost Story 1.05
- **Neverwinter Nights:** Krynns vergessene Helden
- **Neverwinter Nights:** Silberwald 1.10
- **Unreal Tournament 2004:** Call to Arms
- **Unreal Tournament 2004:** Counter Organic Revolution

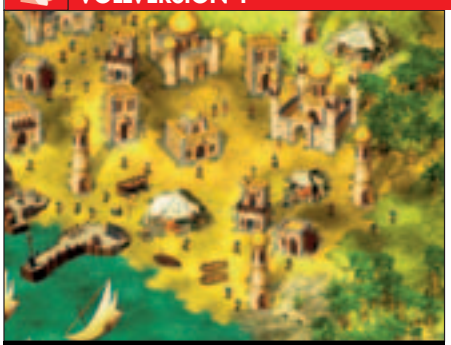
## EXTRAS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Area 51 I Screenshots | Ghost Recon 3 I Screenshots | Madagascar I Screenshots | Starship Troopers I Screenshots |
| Fate I Screenshots | Just Cause I Screenshots | Prince of Persia 3 I Screenshots | Vietcong 2 I Screenshots |

# 4 VOLLVERSIONEN



## VOLLVERSION 1



Auf Ihrer **Reise** treffen Sie verschiedenste Völker.



Gutes **Management** hält die Siedlung am Laufen.

**MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN**
Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 500 MHz oder vergleichbar
128 MB RAM
330 MByte HD
32 MB Grafikkarte
DirectX 8.0
DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

# DIE REISE NACH NORDLAND

- **Aufbauspaß von den Cultures-Machern**
- **sechs riesige Einzelspieler-Missionen**
- **spannender Mehrspieler-Modus**
- **umfangreicher Karten-Editor**
- **Siedler-Schützlinge mit Persönlichkeit**

Die Wikinger begeben sich auf große Reise in ein fernes Land, um ihren Freunden zur Hilfe zu eilen. So verschlägt es sie in die arabische Wüste und an viele weitere exotische Ziele voller Gefahren und aufregender Herausforderungen. Siedeln Sie Ihr kleines Volk an und errichten Sie mit viel Geschick prunkvolle Städte mit zufriedenen Einwohnern und florierenden Geschäften. Detailreiche Grafik, wunderschöne Animationen, riesige Levels, die mit massenhaft Nebenmissionen und kniffligen Rätseln gespickt sind, und ein komplexes Wirtschaftssystem. Sorgen Sie dafür, dass es Ihren wuselnden Untertanen an nichts mangelt und beobachten Sie die knuddeligen Kerlchen bei Ihrem Tagewerk. Begeben Sie sich auf eine fantastische Reise, die Ihnen endlos Spaß bereiten wird und von der Sie noch lange Geschichten erzählen können.

## VOLLVERSIONEN 2+3



Schieben Sie dem **Terrorismus** einen Riegel vor.

# ROGUE SPEAR + URBAN OPERATIONS



- **fordernder Mix aus Action und Strategie**
- **zahlreiche Spezialwaffen**

Dem internationalen Terrorismus muss Einhalt geboten werden, und Sie führen dabei ein Team aus perfekt trainierten Spezialisten an. Planen Sie fordernde Einsätze, gehen Sie strategisch vor und behalten Sie auch in brenzligen Situationen einen kühlen Kopf. Rogue Spear ist ein fordernder Taktik-Shooter auf höchstem Niveau.

**MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN**
Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 233 MHz oder vergleichbar
32 MB RAM, 460/225 (685) MByte HD
4 MB Grafikkarte, DirectX 6.1
DirectX kompatible Soundkarte

## VOLLVERSION 4



Wenn nötig, wird Largo auch **handgreiflich**.

# LARGO WINCH



- **fordernde Rätsel und Minispiele**
- **große Anzahl Schauplätze**

Schlüpfen Sie in die Rolle des reichen und gutaussehenden Unternehmers Largo Winch und nehmen Sie Ihr Schicksal selbst in die Hand. Es liegt allein an Ihnen, die zwielichtigen Machenschaften aufzudecken, die Ihre Firma und Ihr Leben bedrohen. Das spannende Abenteuer mixt dabei die fordernden Rätsel eines Monkey Island mit den coolen Action-Einlagen eines Tomb Raider. Aufregende Stunden garantiert.

**MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN**
Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 500 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM
550 MByte HD
32 MB Grafikkarte
DirectX 8.1
DirectX 8.1 kompatible Soundkarte

# HiRes-Videos

## HIRES-VIDEOS

Ab sofort bieten wir Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich.

Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden Sie auf unserer DVD.

### SHATTERED UNION



Endlich wieder ein **Rundenstrategiespiel**!

### RISE & FALL



Echtzeit-Schlachten mit historischen **Helden**.

### BATTLEFIELD 2



Nachtest: Wie sich Battlefield 2 **online** spielt.

### GT LEGENDS



**PS-Rausch** im ausführlichen HiRes-Video.

### PANZERS 2



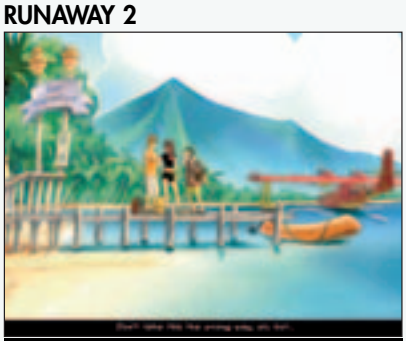
Der **Panzers-Nachfolger** kritisch beäugt.

### PANZER ELITE ACTION



Die **Stahlmonster** lassen's richtig krachen.

### RUNAWAY 2



**Adventure-Hoffnung** in bewegten Bildern.

### AREA 51



Eine exklusive **Tour** durch die Area 51.

### STARSHIP TROOPERS



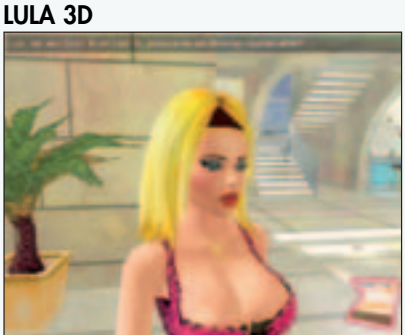
Skandal: **Filmumsetzung** voller Bugs!

### FATE



Ein **Action-Rollenspiel** ganz wie Diablo 2.

### LULA 3D



**Adventure** jenseits des guten Geschmacks.

**weitere Videos:**

Falcon 4.0 Allied Force

North & South

Radsport Manager Pro

# NEWS

## KOLUMNE



### Bring zu Ende, was du beginnst

Electronic Arts veröffentlicht Battlefield 2 mit zwar wenigen, dafür aber nervigen Bugs, allen voran der kaputte Serverbrowser. Der Patch kommt spät, drei Wochen nach Release. Das Update behebt zwar die meisten Fehler, führt dafür aber einen besonders fiesen neuen ein. Ein Speicherloch zwingt Server-Administratoren dazu, die Kisten alle paar Stunden neu zu starten. Nach kurzer Bedenkzeit empfiehlt der Publisher, zur alten Version zurückzukehren. Man arbeite an dem Problem.

Wie intensiv die Arbeiten verlaufen, zeigt wenige Tage später die Ankündigung des ersten Addons. Battlefield 2: Special Forces bringt sechs frische Spielerklassen, zehn neue Fahrzeuge und ... Hallo? EA? Jemand zu Hause? Wie wär's, wenn ihr zunächst einmal dafür sorgen würdet, dass das Hauptprogramm funktioniert, bevor ihr eine Erweiterung präsentiert? Kein Wunder, dass in den Fan-Foren die Emotionen überkochen und dem Spieleriesen aller Orten Geldgeilheit und mieser Support vorgeworfen wird.

An fehlerhafte Spiele haben sich die Käufer leider gewöhnen müssen. Battlefield 2 gehört noch zu den positiven Exemplaren, die meisten Programmteile funktionieren. Aber ein neues Produkt anzukündigen, bevor das alte wirklich fertig ist, ist einfach schlechter Stil!

Version 1.02 gab's dann kurz vor Redaktionsschluss doch noch, zwei Tage nach der unglücklichen Pressemeldung. Immerhin.

**RÜDIGER STEIDLE**

## BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Schneller geht's nicht: Kaum ist **Battlefield 2** auf dem Markt, kündigt Electronic Arts bereits das erste Addon zum Team-Shooter an. In der mit **Special Forces** betitelten Erweiterung entscheidet sich der Spieler für eine von sechs verschiedenen Spezialeinheiten. Neben den allseits bekannten Navy Seals und der britischen SAS gibt es noch die russischen Spetznas, MEC Special Forces, Rebellentruppen und Aufständische.

Mit modernen Waffensystem und Fahrzeugen geht's anschließend raus aufs Schlachtfeld. Gefragt ist aber nicht nur das Einnehmen der gegnerischen Flaggenposten, sondern auch das Erledigen von geheimen Missionszielen. Wie im Hauptprogramm stehen sich bis zu 64 Spieler auf den neuen Karten gegenüber. Digital Illusions will im Herbst mit den Arbeiten an **Special Forces** fertig sein.

**Entwickler:** Digital Illusions Canada
**Termin:** Herbst 2005



Noch im Herbst 2005 gibt es frische Aufträge. Diesmal helfen Sie internationalen **Spezialeinheiten** bei geheimen Missionen.

## WORLD OF GAMES
SPIELE-MESSE IN WIEN

Nostalgiker dürfen zwischen dem 11. August und dem 2. Oktober eine Zeitreise machen. Auf der Spiele-Messe World of Games in Wien gibt's 150 Spiele zu sehen, vom Klassiker **Pong** bis hin zu Perlen der Neuzeit. An rund 100 Konsolen können Besucher selbst versuchen, neue Rekorde aufzustellen. Ein Workshop gewährt einen umfassenden Einblick in die Produktion eines Computerspiels. Details: **www.world-of-games.at.**

## COUNTER-STRIKE SOURCE
NEUES ANTI-CHEAT-TOOL AKTIVIERT

Cheater müssen draußen bleiben, lautet die Devise des **VAC2**, Valves hausgemachten Anti-Cheat-Tool. Seit dem 7. Juli wurde das Programm im Zuge eines Updates automatisch aktiviert. Einen Server mit aktivierten **VAC 2** erkennen Sie an der Meldung »Note: This Server is VAC-secured. Cheating will result in a permanent ban.« Zusätzlich gibt es ein neues Terroristen-Modell.



Valve spendiert dem Online-Shooter regelmäßig **frisches Kartenmaterial**.

## WORLD OF WARCRAFT
PATCH 1.6 ERWEITERT DIE SPIELWELT

Neben den üblichen Bugfixes bringt der Patch den Pechschwingenhort nach Azeroth – eine neue Schlachtgruppeninstanz. Außerdem wird demnächst ein virtueller Jahrmarkt gestartet, bei dem Spieler seltene Gegenstände gegen Spielkarten tauschen können, die viele Monster ab sofort dabei haben. Das Update installiert sich beim Einloggen in **World of WarCraft** automatisch.



Der virtuelle **Jahrmarkt** gastiert im Wald von Elwynn und in Mulgore.

## GOTHIC 3
### AUFWÄNDIGER SOUNDTRACK

Für die Vertonung des sehnsüchtig erwarteten Rollenspiels **Gothic 3** konnte Jowood hochkarätige Unterstützung in Form des 70-köpfige Orchesters der Bochumer Symphoniker gewinnen. Der von Kai Rosenkranz komponierte Soundtrack sollte so fernab jegliches Synthesizer-Gedudels die nötige Durchschlagskraft besitzen. Außerdem leistet die japanische Band **Gocco**, die bereits durch ihre Mitarbeit an der **Matrix**-Trilogie aufgefallen ist, musikalischen Beistand. Die Entwickler stehen derzeit noch in Verhandlungen mit der amerikanischen Sängerin Lisbeth Scott, die man ebenfalls akustisch ins Spiel einbauen möchte. Erste Sound-Schnippsel der Aufnahmen sollten in Kürze auf der offiziellen Webseite **www.gothic3.de** zum Download bereit stehen.
**Entwickler: Piranha Bytes**
**Termin: 1. Dezember 2005**



Die sehr **detaillierte** und realistische Umgebungsgrafik macht Lust auf mehr.

## BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
### DER KRIEG GEHT IM ADDON WEITER

Ende des Jahres soll **Brothers in Arms** mit der Erweiterung **Earned in Blood** fortgesetzt werden. Die läuft ohne das Hauptprogramm und steckt Sie in die Stiefel von Sergeant Joe Hartsock, der auch schon bei **Road to Hill 30** dabei war. In ein paar Einsätzen erleben Sie bekannte Missionen aus seiner Sicht und schießen sich danach durch komplett neue Karten bis zum Ende der Schlachten in der Normandie. Diesmal sollen die KI-Feinde versuchen, Sie durch Stellungswechsel in Bedrängnis zu bringen und nicht nur hinter ihrer Deckung zu hocken.
**Entwickler: Gearbox | Termin: 4. Quartal 2005**



Die Gefechte sollen dank **intelligenterer KI** deutlich spannender werden.

# LESER-CHARTS

**1** ▲ (6) **GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar
Publisher Take 2

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, zehn Afroamerikaner aus einer Justizvollzugsanstalt auf die Bühne zu bekommen, die das Lied »In the Ghetto« von Elvis Presley vortragen, ohne dabei auch nur ein einziges Mal »Yo« zu sagen und wild mit den Händen zu gestikulieren?

**2** NEU **BATTLEFIELD 2**



Entwickler Dice
Publisher Electronic Arts

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, das Battlefield-2-Team dazu zu bringen, erst mal das Basisspiel zumindest per Patch voll funktionsfähig zu machen, ehe sie die Entwicklung eines Addons beginnen und ankündigen?

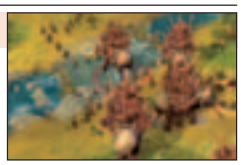
**3** ▲ (4) **GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN**



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, zehn Flammen spuckende Wassermagier auf die Bühne zu bringen, die einen heißen Flammkuchen verspeisen und sich dazu bereit erklären, die Kastanien aus dem Feuer zu holen?

**4** ▲ (5) **SCHLACHT UM MITTELERDE**



Entwickler EA Pacific
Publisher Electronic Arts

**Wetten, dass es ein paar kleinwüchsige Halbstarke schaffen**, ohne Bergführer einen Vulkan zu erklimmen und einen Schmuckgegenstand in die Lava zu werfen, ohne sich die Pelzfüße dabei zu verbrennen?

**5** ▼ (3) **WORLD OF WARCRAFT**



Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

**Wetten, dass es auch eine Spezialeinheit der Bundeswehr nicht schafft**, einen durchschnittlichen WoW-Zocker länger als zehn Minuten von seinem PC fernzuhalten, wenn er kurz vor Level 60 steht?

**6** ▼ (1) **GUILD WARS**



Entwickler Arenanet
Publisher Ncsoft

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, in eine echte Gilde aufgenommen zu werden, wenn Sie mit dem Text: »Pull! WTF? Add! OMFG, n00b! Teh suxx! pwnd!!!!!!!111einself« nicht das Geringste anfangen können?

**7** ▬ (7) **EARTH 2160**



Entwickler Reality Pump
Publisher Zuxxez

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, Entwickler von Echtzeit-Strategiespielen auf die Bühne zu bringen, die zehn Stunden lang Stein-Schere-Papier spielen können, ohne dass ihnen irgendwann dabei langweilig wird?

**8** ▬ (8) **HALF-LIFE 2**



Entwickler Valve
Publisher Vivendi

**Wetten, dass es nicht schaffen**, zehn Physiklaboranten in orangen Overalls auf die Bühne zu bringen, die es nur mit Brechstange und Taschenlampe ausgestattet schaffen, durch ein Labyrinth von Belüftungsschächten zu kriechen?

**9** NEU **WARCRAFT 3: FROZEN THRONE**



Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, zehn Untote auf die Bühne zu bringen, die zusammen mit Prinz Arthas »Der Totentanz« von Johann Wolfgang von Goethe rezitieren und dabei rhythmisch mit den Knochen zu klappern?

**10** ▼ (2) **STRONGHOLD 2**



Entwickler Firefly
Publisher Take 2

**Wetten, dass Sie es nicht schaffen**, zehn Schlossbesitzer aus ganz Europa auf die Bühne zu bringen, die eine zehn Meter Hohe Burgmauer erklimmen und dann im Chor singen: »Auf diese Steine können Sie bauen«?

## PANZERS 2 GEWINNSPIEL

Schöner, größer, besser: **Panzers 2** ist trotz kleinerer Mängel ein würdiger Nachfolger zum erfolgreichen Echtzeit-Taktikspiel geworden. Um dieses Ereignis gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit CDV fünf fette Limited Editions – natürlich standesgemäß in einer Munitionsbox aus Metall. Neben **Panzers 2** ist der erste Teil enthalten, außerdem gibt es ein Mousepad, Strategy Guides zu beiden Spielen und eine Soundtrack-CD.

Alles, was Sie dafür tun müssen, ist folgende Frage zu beantworten: In welchem Jahr erschien **Codename Panzers Phase One** erstmals in Deutschland? Schreiben Sie die richtige Lösung auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schicken Sie diese an: **CyPress GmbH, Redaktion PC PowerPlay, Kennwort: Panzers 2, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.** Der Einsendeschluss ist der 31. August.




Mitarbeiter der CyPress GmbH sowie von CDV und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## BET ON SOLDIER
### NEUE VERSION VERBESSERT

Die Vorschau in der vergangenen Ausgabe von **PC PowerPlay** hinterließ einen zwiespältigen Eindruck: Der langsame Spielablauf machte viele der guten Ideen von **Bet on Soldier** zunichte. Eine zweite Beta, die Anfang Juli in den Redaktionsräumen aufschlug, gefiel uns schon besser. Dank der agileren Spielfigur gewannen die Scharmützel deutlich an Tempo. Derzeit holen die Entwickler Meinungen von Liga-Actionspielern ein, um ihr Söldner-Spektakel auf Vordermann zu bringen.
**Entwickler: Kilotonn | Termin: 25. August 2005**



Ab August können Sie **Wetten** auf den besten Soldaten abschließen.

## VERKAUFS-CHARTS



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | (–) | GTA SAN ANDREAS |
| 2 | NEU | (–) | BATTLEFIELD 2 |
| 3 | NEU | (–) | EARTH 2160 |
| 4 | ▲ | (5) | HALF-LIFE 2 |
| 5 | ▼ | (4) | WORLD OF WARCRAFT |
| 6 | ▼ | (2) | GUILD WARS |
| 7 | ▼ | (1) | STRONGHOLD 2 |
| 8 | NEU | (–) | SIMS2: WILDE CAMPUSJAHRE |
| 9 | ▼ | (6) | DIE SIMS 2 |
| 10 | NEU | (–) | DUNGEON LORDS |

Verkaufscharts Juni 2005 von Media Control

## SIN EPISODES
### KOMMT IN EPISODEN ÜBER STEAM

Ritual Entertainment kündigte dieser Tage nicht nur den Nachfolger zum Actionspiel **Sin** an, sondern überraschte auch mit der angestrebten Verkaufsweise. **Sin Episodes** soll in mehreren Teilen und nur über Valves Online-Dienst **Steam** erhältlich sein. Als Grund dafür nannte Ritual-Geschäftsführer Steve Nix die gescheiterten Verhandlungen mit Publishern, deren Mitspracherecht eine unabhängige Entwicklung des Spiels unmöglich gemacht hätte. Jede Episode soll für circa sechs Stunden Spielspaß bieten; alle drei bis vier Monate soll eine neue erscheinen. Der Preis pro Episode soll ungefähr 20 Dollar betragen.
**Entwickler: Ritual | Termin: 4. Quartal 2005**



Das erste Kapitel von Sin Episodes trägt den Titel **Emergence**.

## FUSSBALL MANAGER 2006
### NEUE FEATURES FÜR MANAGER

Mit frischen Features will Electronic Arts im Oktober alle Hobby-Fußballmanager wieder vor den Bildschirm locken. Das neue Stärkesystem verwaltet 42 Spielerattribute und unterteilt alle Spieler nach ihrem Typ – Libero, Spielmacher, etc. Ein Scout-Feature erlaubt die gezielte Suche nach neuen Talenten, außerdem wurde der Finanzbereich mit hilfreichen Tools aufgepeppt.
**Entwickler: EA Sports | Termin: Oktober 2005**



Ein neues 2D-Tool ermöglicht die **genaue Analyse** aller Spielzüge eines Matches.

## DER PATE
### OHNE MARLON BRANDO?

Laut Electronic Arts hat der verstorbene Pate-Darsteller Marlon Brando kurz vor seinem Tod noch ein paar Sprachsamples zum Spiel beigesteuert. Allerdings wird er wohl selber nicht im Spiel zu hören sein. Viel mehr dienten die Samples einem Stimmenimitator als Vorlage.
**Entwickler: Electronic Arts**
**Termin: 1. Quartal 2006**



In der Versoftung der Mafia-Saga **kämpfen** Sie sich in der Hierarchie nach oben.

## DUNGEON SIEGE
### NEUER BOLL-STREIFEN MIT STARS

Er kann's nicht lassen: Dr. Uwe Boll verfilmt mit Star-Besetzung das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege**. Mit dabei sind Burt Reynolds, Kristanna Loken (**Terminator 3**), Ron Perlman (**Hellboy**) und **Herr der Ringe**-Zwerg John Rhys-Davies. Die Dreharbeiten haben bereits begonnen, 2006 soll der Film in die Kinos kommen. Die Story ist wenig aufregend: Ein Mann sucht seine Frau und will seinen getöteten Sohn rächen.

## MYST 5 – END OF AGES

DER LETZTE TEIL DER RENDER-SAGA

Der Kreis schließt sich: Für den angeblich endgültig letzten Teil der Myst-Reihe zeichnet das Entwicklerstudio Cyan Worlds verantwortlich – die Begründer der Adventure-Serie. Viele Details haben die Entwickler zum großen Finale noch nicht verraten. Bekannt ist, dass Sie eine geheimnisvolle, uralte Zivilisation vor dem Untergang bewahren sollen. Treffen Sie im Spielverlauf die falschen Entscheidungen, sind Sie hingegen für das Aussterben jener Zivilisation verantwortlich. Auch die sehr hübsche Grafik wurde noch einmal verbessert. Die gerenderten Schauplätze sehen in **End of Ages** also noch fantastischer aus.

**Entwickler: Cyan Worlds**
**Termin: 4. Quartal 2005**



Im Herbst dieses Jahres rätseln Sie sich durch **stimmige** Schauplätze.

## PRO EVOLUTION SOCCER 5

ES DARF WIEDER GEKICKT WERDEN

Auch dieses Jahr wird es eine Neuauflage der Rasenschach-Simulation **Pro Evolution Soccer** geben. Gut, denn Teil 4 ist eine echte Spielspaß-Granate. Die Entwickler von Konami haben der Neuauflage eine runderneuerte Meister-Liga spendiert, in der ein schwaches Team von müden Sonntagskickern zu einer international erfolgreichen Truppe ausgebaut werden kann. Für mehr taktische Tiefe sorgen jede Menge neue Special Moves. Hoffentlich sind diese auf dem Gamepad auch gut steuerbar, damit die Fußball-Action keine Fingerverrenkungsübung wird.

**Entwickler: Konami | Termin: Herbst 2005**



Konami vor, noch ein Tor: Pro Evolution Soccer 5 hat definitiv das Zeug dazu, den genialen Vorgänger zu **übertrumpfen**.

## HIP INTERACTIVE

TROTZ KANADA-PLEITE GEHT'S WEITER

Obwohl die kanadische Division von Hip Interactive kürzlich Insolvenz anmelden musste, sind aktuell in der Entwicklung befindliche Titel wohl nicht in Gefahr. Hip Interactive Europe möchte das Tagesgeschäft wie gehabt fortsetzen und übernimmt bestehende Lizenzen. Aktuell in der Entwicklung befindliche Titel sind unter anderem **Call of Cthulu**, **Ghost Wars** und das Horror-Spiel **City of the Dead**, an dem Regie-Legende George A. Romero persönlich mitarbeitet. Der Publisher veröffentlichte zuletzt den Ego-Shooter **Pariah**, der aber den hohen Erwartungen nicht gerecht werden konnte. Bleibt zu hoffen, dass die Zukunft für Hip wieder rosiger wird.




Total abgefahren!

www.diemar-jung-zapfe.de

→ Online bestellen!
www.playcom.de




43.99 €

Juiced
9060




46.99 €

Grand Theft Auto: San Andreas (GTA5) PC DVD
8975




47.99 €

Battlefield 2 PC DVD
8301



Mouse Raptor Gaming M2
26261

42.99 €



Headset Steel Sound 5H
26296

94.99 €

**PC-Spiele**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9426 | | Atari Collection: Strategie | 27.99 € |
| ▶ 8701 | | Codename: Panzers – Phase Two | 47.99 € |
| 7998 | | Dungeon Lords | 38.99 € |
| ▶ 8730 | | Fantastic 4 | 37.99 € |
| 9132 | | Guild Wars | 41.99 € |
| 9175 | | Madagascar | 25.99 € |
| 9154 | | Sacred Underworld AddOn | 26.99 € |
| 8834 | | Stronghold 2 | 46.99 € |

**PC-Zubehör**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 26132 | | Gamesurround Fortissimo IV | 53.99 € |
| 26072 | | Keyboard Speedlink Illuminated Metal | 55.99 € |
| 26291 | | Mouseboard Steelpad S&S SK Edition | 31.99 € |
| 26050 | | Zboard Keyboard Starter Kit | 47.99 € |

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail:info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Lieferungen ab 60 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

playcom

absolut spielstrebig

Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt
0361.4929-300
Telefax: 03 61.49 29-292 | E-Mail: info@playcom.de

## DTM RACE DRIVER 3
GEHT ETWAS SPÄTER AN DEN START

**DTM Race Driver 3** setzt auf bewährte Tugenden. Noch mehr Autos, noch mehr Strecken, noch mehr Wettbewerbe – Codemasters verlässt sich keineswegs auf die namensgebende, populäre DTM-Serie alleine. So sind Sie auf Ovalen ebenso unterwegs wie im Gelände, bei manchen Serien dürfen Sie zudem die Entwicklung der Fahrzeuge über Jahrzehnte hinweg mitverfolgen. An die Startlinie rollt **DTM 3** im Februar 2006.
**Entwickler: Codemasters**
**Termin: Februar 2006**



Da hat es Bumms gemacht: Das **Schadensmodell** sieht richtig gut aus.

## 7 SINS
ES IST GEIL, EIN ARSCH ZU SEIN

In **7 Sins** sind Sie der Inbegriff eines Antihelden: ein großkotziges Arschloch. Die **Sims**-ähnliche Lebenssimulation besteht aus einer Reihe von Minispielen. In denen grabschen Sie Frauen an sekundären Geschlechtsmerkmalen herum oder pinkeln Fliegen aus ihrer Flugbahn. Die Belohnung: schlüpfrige Sexszenen. Wenn Sie daran Spaß haben, können Sie ab August dem Macho in sich ungehemmt freien Lauf lassen.
**Entwickler: Monte Cristo**
**Termin: 15. August 2005**

## WINTER ASSAULT
WARHAMMER-ADDON IM SEPTEMBER

Mit **Dawn of War: Winter Assault** gibt es bald frisches Futter für alle Strategie-Fans. In zwei neuen Kampagnen steuern Sie unter anderem die Geschicke der Imperial Guards, einer eher defensiv ausgelegten **Warhammer**-Rasse.
**Entwickler: Relic Entertainment**
**Termin: September 2005**



Bald können Echtzeit-Strategen neue Duelle im **Warhammer-Universum** bestreiten.

Präsentiert von OnlineWelten das MMOG Portal

## ASHERON'S CALL: THRONE OF DESTINY
NEUE RASSE IM ERWEITERUNGS-PACK

Obwohl der MMOG-Klassiker **Asheron's Call** schon einige Jahre auf dem Buckel hat, gibt's ab sofort frisches Material in Form der Erweiterung **Throne of Destiny**. Die epische Storyline dreht sich um die wachsende Bedrohung der friedlichen Völker durch die fiesen Viamonter. Diese neue, spielbare Rasse hat nur ein Ziel: die Unterwerfung Dereths. Während des Kampfes gegen die Weltherrschaftspläne entdecken die Völker von Dereth neue Mysterien und erleben aufregende Ereignisse. Das Addon ist aber nicht nur für alte Hasen geeignet, sondern ermöglicht auch Neueinsteigern den Zugang zu weiteren Abenteuern in der Welt von Dereth.

Grafisch haben Turbine ihrem Erstlingswerk einen neuen Anstrich verpasst. Neben einer überarbeiteten Engine, neuen Texturen und detaillierten Charakteren wurde auch das User-Interface einer kompletten Frischzellenkur unterzogen. Dazu kommen typische Erweiterungen wie neue Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche. Zudem wurde die Levelbegrenzung deutlich erhöht.
**Entwickler: Turbine**
**Termin: erhältlich**



## EVE ONLINE: COLD WAR
NEUE SPEZIALFÄHIGKEITEN FÜR CHARAKTERE

**Cold War** ist ein weiterer kostenloser Patch zu **Eve Online**, der das Online-Spiel mit zusätzlichen Inhalten aufwertet. Neue Schiffsklassen stellen erfahrene Spieler vor spannende Herausforderungen beim Bau und beim Erlernen der dafür notwendigen Fähigkeiten. Die frischen Dreadnoughts besitzen eine bis dahin nicht gekannte Feuerkraft in **Eve Online** und sind ein entscheidender Faktor im Kampf um Spielerstationen. Neue Frachtschiffe können selbst große Raumkreuzer sicher in ihrem Laderaum transportieren. Ein ganzer Batzen an neuen Ausrüstungsgegenständen erweitert die schon jetzt komplexen Einsatzbestückungen der Schiffe. Spieler können ihre Charaktere können dank neuer Skills weiter spezialisieren. Bei den meisten der neuen Missionen ist Teamwork gefragt. Solospieler werden sich bei **Cold War** schwer tun.
**Entwickler: CCP Games**
**Termin: erhältlich**

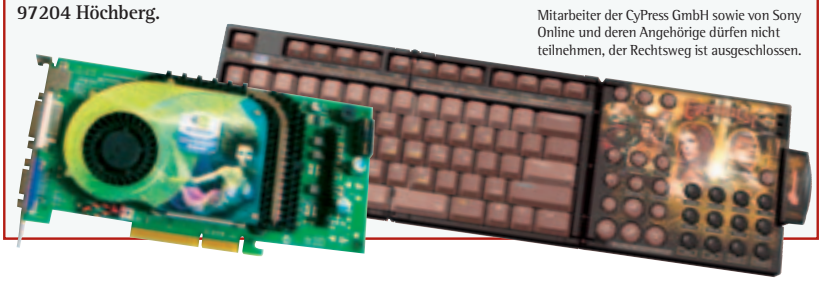


## EVERQUEST 2: PVP-DETAILS UND GEWINNSPIEL

Sony Online Entertainment hat weitere Einzelheiten zum neuen PvP-System im Addon **Die Wüste der Flammen** bekannt gegeben. Die Kämpfe finden hauptsächlich in einer instanzierten Arena ab. Neben dem reinen Deathmatch gibt es auch alternative Spielmodi, zum Beispiel Capture the Flag. Vor dem Kampf kann man sich einen so genannten Arena-Streiter basteln. Der hat nichts mit dem eigenen Charakter zu tun und wird exklusiv in den Wettkämpfen eingesetzt. Dadurch können auch Spieler niedriger Charakterstufen gegen stärkere antreten.

Aufgepasst: Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Sony Online Entertainment eine Grafikkarte vom Typ Geforce 6800 GT. Als Trostpreise winken je eines von zwei Zboards mit **Everquest 2**-Keyset und fünf Vollversionen des Spiels. Dazu beantworten Sie folgende Frage: Wie heißt die Welt von **Everquest 2**? Schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und schicken Sie diese bis zum 31. August an: **CyPress GmbH, Redaktion PC PowerPlay, Kennwort: Everquest 2, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.**

Mitarbeiter der CyPress GmbH sowie von Sony Online und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



## STARGUNNER
### KOSTENLOSES SPIEL VON 3D REALMS

Während wir weiterhin auf ernsthafte Lebenszeichen von **Duke Nukem 3D** warten, erklärte Entwickler 3D Realms jetzt sein Frühwerk **Stargunner** zur Freeware. In diesem auch heute noch unterhaltsamen Horizontal-Scroller im Stile von **Katakis** und **R-Type** steuern Sie ein Raumschiff und ballern sich durch Gegnerhorden. Da **Stargunner** für DOS entwickelt wurde, benötigen Sie das kostenlose Programm Dos-Box, um es unter Windows XP oder 2000 spielen zu können. Download-Links finden Sie auf **www.3drealms.com.**



Die Grafik ist zwar nicht mehr taufrisch, **für lau** lohnt sich der Download trotzdem.

## BIG MUTHA TRUCKERS 2
### RÜCKKEHR DER CHAOS-SPEDITION

Der Vorgänger fiel weltweit immerhin eine Million Mal vom Laster ... äh, wurde eine Million mal verkauft. Grund genug für Big Mutha und ihren schmierigen Familienclan, auf die Straße zurückzukehren und mit der Assi-Spedition erneut Chaos zu verbreiten. Der originelle Mix aus abgedrehter Wirtschaftssimulation und Truck-Crash-Rennspiel bleibt dabei als Basisgerüst erhalten. Die Verbesserungen folgen hauptsächlich dem bewährten »schöner, größer, besser«-Prinzip.

**Entwickler: Eutechnyx | Termin: Oktober 2005**

## KURZ UND KNACKIG

### Neues Addon für Rollercoaster Tycoon 3

Kaum steht das erste Addon im Laden, verkündet Atari das nächste mit dem Namen Wild. Die Erweiterung soll im Winter erscheinen.

### Tomb Raider Legend und Hitman Blood Money verschoben

Wie Eidos mitteilt, hat sich der Release der beiden Spiele auf Anfang 2006 verschoben. Als Grund gab der Publisher an, dass man mehr Zeit brauche, um das volle Potential der Hitkandidaten auszuschöpfen.

### Fable – The Lost Chapter auf Herbst verschoben

Das Fantasy-Rollenspiel erscheint nun im Herbst für den PC. Auf ein genaueres Datum will sich Publisher Microsoft aber noch nicht festlegen.

### World of WarCraft: Werbung mit Coca Cola

Stars auf Pepsi-Dosen sind keine Seltenheit. Überraschend: Für das beliebte Online-Rollenspiel gibt es in Asien Werbespots in Zusammenarbeit mit Coca Cola.

### Online Spiel mit DC-Comichelden

Laut Sony soll es 2007 soweit sein – dann können Sie mit beliebten Helden wie Superman oder Batman im Internet die Welt retten.

### Imperator: Online-Rollenspiel gestoppt

Entgegen aller Erwartungen stoppt Entwickler Mythic Entertainment alle Arbeiten am Online-Rollenspiel Imperator. Ob das Spiel mit neuem Konzept noch weiterentwickelt wird, steht in den Sternen.





# GAMES CONVENTION 2005

Leipzig, 2004: Zwei wichtige Ereignisse treffen sich. Die Games Convention mausert sich endgültig zu einer der wichtigsten Spielemessen weltweit, und **PC PowerPlay** erblickt in Form einer Leseprobe das Licht der Welt.

Seither ist ein Jahr ins Land gezogen, und Leipzig wird auch im August dieses Jahres für vier Tage zum Mekka der Spiele-Enthusiasten. Wir haben für Sie die wichtigsten Infos zur Games Convention 2005 zusammengestellt.

## DAUER DER MESSE

TERMIN: 17. BIS 21. AUGUST 2005

Der 17. August ist Pressebesuchern vorbehalten. Ab Donnerstag, dem 18. August, öffnet die Games Convention für Jedermann.

## ÖFFNUNGSZEITEN

| | |
|---|---|
| **Donnerstag** | 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr |
| **Freitag** | 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr |
| **Samstag** | 9.00 Uhr bis 20.00 Uhr |
| **Sonntag** | 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr |

## EINTRITTSPREISE

| | |
|---|---|
| **Tageskarte** | 10,00 Euro |
| **Schüler/Studenten** | 7,00 Euro |
| **Elternkarte** (Erwachsene in Begleitung ihrer Kinder) | 7,00 Euro |
| **Abendkarte** (ab 15.30 Uhr) | 4,50 Euro |
| **Kindertageskarte** (6-12 Jahre) | 3,50 Euro |
| **Dauerkarte** | 24,50 Euro |
| **Messekatalog** | 3,00 Euro |

Um Wartezeiten zu vermeiden, können Sie die Tickets auch im Vorverkauf bestellen. Informationen dazu erhalten Sie auf der Internetseite zur Convention und unter der Telefonnummer (0341) 678-8998. Alle Eintrittskarten berechtigen zur Nutzung der öffentlichen Personennahverkehrmittel im Großraum Leipzig.

Aber Achtung: Karten, die Sie direkt per Internet bezahlen, müssen Sie sich daheim ausdrucken und vor Ort gegen »echte« Tickets eintauschen. Erst dann können Sie sie als Fahrkarte nutzen.

## DAS GIBT ES ZU SEHEN

EINIGE HERSTELLER-LINEUPS

Längst nicht alle Hersteller verraten im Vorfeld, welche Spiele sie auf der Games Convention zeigen. Erfahrungsgemäß dürften sich aber viele Produkte mit denen bereits auf der E3 präsentierten Titeln decken. Wir verraten Ihnen der bereits bekannten Lineups.

### 10tacle Software

GT Legends
und zwei noch nicht genannte Titel

### Atari

Path of Neo
Mark Ecko's Getting Up
Fahrenheit
Tycoon City New York
Dragonshard
Crashday

### Dreamcatcher

Agathe Christie – Und dann gab's keinen mehr
Cold War

### Konami

Pro Evolution Soccer 5

### Midway

Unreal Tournament 2007
Rise & Fall
The Suffering 2



## JUGENDSCHUTZ

BÄNDCHEN FÜR JEDES ALTER

Jugendschutz wird auf der Games Convention 2005 groß geschrieben: Jeder Besucher erhält (seinem Alter entsprechend) ein Armband. So kann das Standpersonal leicht erkennen, welche Titel für den jeweiligen Besucher geeignet sind – und welche nicht!

### Ab 18 Jahren: das rote Band

Erwachsene Messebesucher bekommen das rote Bändchen. Damit können sich die Besucher auch Titel anschauen, die mit dem Siegel »Keine Jugendfreigabe« gekennzeichnet sind.

### Ab 16 Jahren: das blaue Band

Das blaue Band berechtigt zum Zugang sämtlicher Titel. Einzige Einschränkung: Spiele ohne Jugendfreigabe.




Abbildung ähnlich

### Ab 12 Jahren: das grüne Band

Besucher mit einem grünen Band freuen sich auf altersgerechte Titel wie Harry Potter und der Feuerkelch. Harte Actionspiele und Horror-Spiele sind allerdings tabu.

### Ab 6 Jahren: das gelbe Band

Auch die Nachwuchsspieler wurden nicht vergessen: Träger eines gelben Bändchens müssen nicht auf coole Spiele wie etwa Pro Evolution Soccer 5 verzichten.




## DIE CONVENTION IM INTERNET

Viele Informationen zum Programm, Sonderveranstaltungen, Ticketverkauf, Übernachtungsmöglichkeiten und Anfahrtswege finden Sie auf der offiziellen Convention-Homepage unter **www.gc-germany.de**.



## GC TODAY

TÄGLICHES MESSEHEFT

Unser Verlag CyPress ist nicht nur mit einem eigenen Stand auf der Games Convention vertreten, sondern auch Herausgeber des offiziellen Messemagazins GC Today. Jeden Tag erhalten Messebesucher unverzichtbare Infos rund um die täglichen Messe-Highlights. Für Besucher von außerhalb gibt es viele Informationen über die Stadt Leipzig. Außerdem finden Sie Hallen- und Geländepläne, Anfahrtswege, eine Übersicht über das Straßenbahnnetz, ein Gewinnspiel und Hintergrundmaterial zu vielen Spielen und Publishern. Eine perfekte und handliche Hilfe für den täglichen Messetrubel!

GC Today wird an allen vier Messetagen vor und in den Hallen verteilt und liegt auch in vielen Hotels aus – und zwar gratis! Exklusiv in PC PowerPlay sehen Sie als kleinen Vorgeschmack auf der Abbildung rechts ein vorläufiges Cover der GC Today.






# TERMIN-KALENDER



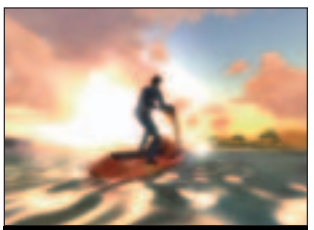
**Neu:** Runaway 2



**Verschoben:** Die Sims 2 – Nightlife



**Neu:** NHL 06



**Neu:** Just Cause

| STATUS | SPIEL | GENRE | ENTWICKLER | TERMIN | EINSCHÄTZUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| | AGE OF EMPIRES 3 | Echtzeit-Strategie | Ensemble Studios | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | ANKH | Adventure | Deck 13 | September 2005 | noch nicht möglich |
| | ANNO 1703 | Aufbauspiel | Related Designs | 4. Quartal 2006 | noch nicht möglich |
| | BATTLESTATION MIDWAY | Actionspiel | Mithis | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | BET ON SOLDIER | Ego-Shooter | Kylotonn Entertainment | 25. August 2005 | befriedigend |
| | BLITZKRIEG 2 | Echtzeit-Taktik | Nival | 3. Quartal 2005 | sehr gut |
| | CALL OF DUTY 2 | Ego-Shooter | Infinity Ward | Herbst 2005 | noch nicht möglich |
| | CIVILIZATION 4 | Strategiespiel | Firaxis | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | COMMANDOS STRIKE FORCE | Taktik-Shooter | Pyro Studios | September 2005 | noch nicht möglich |
| | DER PATE | Actionspiel | Electronic Arts | Herbst 2005 | noch nicht möglich |
| | DIE SIMS 2 – NIGHTLIFE | Simulations-Addon | Maxis | Herbst 2005 | noch nicht möglich |
| | DRAGONSHARD | Echtzeit-Strategie | Liquid Entertainment | 22. September 2005 | gut |
| | DUKE NUKEM FOREVER | Ego-Shooter | 3D Realms | when it's done | noch nicht möglich |
| | DUNGEON SIEGE 2 | Action-Rollenspiel | Gas Powered Games | 19. August 2005 | gut |
| | ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION | Rollenspiel | Bethesda Softworks | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | FAHRENHEIT | Adventure | Quantic Dreams | 9. September 2005 | sehr gut |
| | FEAR | Ego-Shooter | Monolith | Oktober 2005 | sehr gut |
| NEU! | GHOST RECON 3 | Taktik-Shooter | Grin | 3. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | GHOST WARS | Echtzeit-Strategie | Digital Reality | Frühjahr 2006 | noch nicht möglich |
| | GOTHIC 3 | Rollenspiel | Piranha Bytes | 1. Dezember 2005 | noch nicht möglich |
| | GT LEGENDS | Rennspiel | Simbin | Oktober 2005 | hervorragend |
| | HELLGATE LONDON | Rollenspiel | Flagship | 3. Quartal 2006 | noch nicht möglich |
| | HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 | Runden-Strategie | Nival | Frühjahr 2006 | noch nicht möglich |
| | HITMAN 4 | Actionspiel | IO Interactive | Herbst 2005 | noch nicht möglich |
| | JUST CAUSE | Action-Adventure | Avalanche Studios | 1. Quartal 2006 | sehr gut |
| | KING KONG | Actionspiel | Ubisoft Montreal | Winter 2005 | noch nicht möglich |
| | MOTOGP 3 | Rennspiel | Climax | 3. Quartal 2005 | sehr gut |
| | NEED FOR SPEED – MOST WANTED | Rennspiel | EA Canada | 2. Halbjahr 2005 | noch nicht möglich |
| NEU! | NHL 06 | Eishockey-Simulation | EA Sports | 22. September 2005 | noch nicht möglich |
| NEU! | PANZER ELITE ACTION | Actionspiel | Zootfly | November 2005 | gut |
| | PREY | Ego-Shooter | Human Head | 1.Quartal 2006 | noch nicht möglich |

## PREVIEW-REGELN

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

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

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



**Verschoben:** Moto GP 3



**Neu:** Starship Troopers



**Bestätigt:** Fahrenheit



**Neu:** Ghost Recon 3

| STATUS | SPIEL | GENRE | ENTWICKLER | TERMIN | EINSCHÄTZUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| | QUAKE 4 | Ego-Shooter | Raven Software | 3. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | RISE & FALL | Echtzeit-Strategie | Stainless Steel Studios | Dezember 2005 | noch nicht möglich |
| | ROME: BARBARIAN INVASION | Strategiespiel-Addon | Creative Assembly | Herbst 2005 | noch nicht möglich |
| NEU! | RUNAWAY 2 | Adventure | Pendulo Studios | 1. Quartal 2006 | sehr gut |
| | SERIOUS SAM 2 | Ego-Shooter | Croteam | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | SHATTERED UNION | Runden-Strategie | Pop Top Software | Oktober 2005 | sehr gut |
| | SPELLFORCE 2 | Echtzeit-Strategie | Jowood | Winter 2005 | noch nicht möglich |
| | STALKER | Ego-Shooter | GSC Gameworld | 2006 | noch nicht möglich |
| NEU! | STARSHIP TROOPERS | Ego-Shooter | Strangelite | Oktober 2005 | gut |
| NEU! | STAR WARS BATTLEFRONT 2 | Taktik-Shooter | Pandemic Studios | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | STAR WARS: EMPIRE AT WAR | Echtzeit-Strategie | Petroglyph Games | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |
| | THE MOVIES | Wirtschafts-Simulation | Lionhead | Herbst 2005 | noch nicht möglich |
| | TOMB RAIDER LEGENDS | Action-Adventure | Crystal Dynamics | noch nicht bekannt | noch nicht möglich |
| | TONY TOUGH 2 | Adventure | Prograph | Herbst 2005 | gut |
| | TOTAL OVERDOSE | Actionspiel | Deadline Games | 16. September 2005 | noch nicht möglich |
| NEU! | VIETCONG 2 | Taktik-Shooter | 2K Games | September 2005 | noch nicht möglich |
| | WAR LEADERS – WORLD WAR 2 | Strategiespiel | Action Forms | 3. Quartal 2005 | sehr gut |
| | WORLD RACING 2 | Rennspiel | Synetic | 3. Quartal 2005 | sehr gut |
| NEU! | WORLD WAR 2 RTS | Echtzeit-Taktik | 1C | 4. Quartal 2005 | noch nicht möglich |

## WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN



**Martin Deppe**
Rundenbasiert, taktisch knifflig – und sogar noch schön anzugucken. **Shattered Union** wird mein Spiel. Außerdem mag ich die Pop Tops, schon seit Railroad Tycoon 2.



**Florian Stangl**
**Shattered Union** beweist, wie quicklebendig Rundenstrategie heute noch ist. Schluss mit Echtzeit-Stress, her mit Pop Tops viel versprechendem Hexfeld-Knüller!



**Rüdiger Steidle**
Ich hoffe, dass die Pleite des Publishers Hip Interactive die Entwicklung von **Ghost Wars** nicht beeinträchtigt. Das Echtzeit-Taktikspiel hat mir auf der E3 wirklich gefallen.



**Georg Valtin**
Nachdem ich mich beim Entwicklerbesuch kaum von **Shattered Union** losreißen konnte, warte ich sehnsüchtig auf das Strategiespiel. Endlich wieder Runden-Schlachten!



**David Bergmann**
Ich mag Filme und ich mag aufwändig inszenierte Spiele. Auf **King Kong** freue ich mich also gleich zwei Mal und warte auf die erste spielbare Vorabversion des Abenteuers.



**Michael Galuschka**
Ja, ich freue mich noch auf ein neues Lara-Spiel. Und so warte ich auf **Tomb Raider Legends** und hoffe, dass es sich wirklich an den ersten beiden Teilen orientiert.



**Sascha Gliss**
Ich kann es kaum erwarten, mit Ramiro in **Total Overdose** auf Gangsterjagd zu gehen. Der abgedrehte Look und der schräge Humor haben mich auf Anhieb begeistert.



**Patrick Hartmann**
Ich freue mich auf die Rückkehr in der Welt der **Heroes of Might & Magic**. Wenn endlich der fünfte Teill der Serie erscheint, wird nächtelang mein Überheld gezüchtet.



**Simon Fistrich**
Nach dem Besuch in Stockholm weiß ich: Mit **Just Cause** haben Avalanche ein ganz heißes Eisen im Feuer. Zeit wird's, nach San Andreas warte ich auf neues Action-Futter.



**Susanne Braun**
Ich warte beharrlich auf **Fahrenheit**. Nachdem ich mich gerade eben in der Steinzeit zurechtfinden musste, kommt ein Thriller in der Gegenwart ganz gelegen.

# 25 GENIALE MODS

Die Mod-Szene wächst und gedeiht, immer mehr Spiele lassen sich mit Modifikationen von Fans wunderbar aufpeppen. Wir haben kostenlose Erweiterungen zu den Hits der letzten Jahre unter die Lupe genommen und präsentieren Ihnen die Besten der Besten – nicht nur im Heft, sondern auch auf DVD. **Sofort spielbar und kinderleicht zu installieren!**

Spieledesigner heißen nicht nur Peter Molyneux oder Chris Roberts. Viele Zocker träumen davon, einmal ihr eigenes Spiel zu entwickeln, und viele setzen diesen Plan dann auch in die Tat um. Mods heißt das Zauberwort, Kurzform für Fan-Modifikationen von professionellen Spielen. Die Bandbreite der Werke von Hobby-Entwicklern reicht dabei von neuen Schlachtfeldern für bekannte Echtzeit-Strategiespiele wie **Command & Conquer Generäle** bis hin zu komplett eigenständigen Spielen auf der technischen Grundlage eines Tophits. Unsere Top-Mod **Eclipse** gehört dieser »Total Conversion« genannten Königsklasse an. Ist also eine Mod, die inhaltlich überhaupt nichts mehr mit dem Spiel zu tun hat, auf dessen Grundlage sie aufbaut.

## Nadeln im Heuhaufen

Wirklich gute Modifikationen zu finden, die zur eigenen Spielesammlung und zu den eigenen Vorlieben passen, ist aber gar nicht so leicht. Internetseiten wie **www.moddb.com** listen zwar eine große Bandbreite an Mods, sind aber nur selten wirklich umfassend. Eine bessere Anlaufstelle sind große Fanseiten. Im besten Fall findet man dort nicht nur Listen mit allen verfügbaren Mods, sondern auch von Fans geschriebene Rezensionen. Etwa **www.neverwinternights.de** für das Rollenspiel **Neverwinter Nights** von Bioware oder **www.cnc-hq.de** für Electronic Arts' Echtzeit-Strategiespiel **Command & Conquer Generäle**, zwei Beispiele für die vorbildliche Aufbereitung von Modifikationen.

Suchen Sie Mods zu einem bestimmten Spiel, surfen Sie also zuerst große Fanseiten an. Meist werden Sie bereits dort fündig oder gelangen über Links auf entsprechende Verzeichnisse.

## Aufgepasst

Sind die Programme dann endlich aus dem Internet auf der Festplatte gelandet, steht die größte Hürde oft noch bevor. Nicht alle Spiele machen es den Zockern so leicht wie **Half-Life 2**. Hier können die Mod-Entwickler ihre Werke einfach in das »Spiele spielen«-Menü von Steam eintragen, und Sie die Modifikationen gezielt auswählen. **Ground Control 2** ist das andere Extrem: Hier müssen Sie wichtige Dateien manuell austauschen und das Spiel mit Parametern über eine Verknüpfung starten.

Lesen Sie sich vor der Installation der hier vorgestellten Modifikationen unbedingt die Readme-Dateien durch, und achten Sie darauf, ob Sie das Hauptprogramm auf eine bestimmte Programmversion patchen müssen. Weitere Hilfestellungen finden Sie in unseren Mod-Tipps im Tipps & Tricks-Teil ab Seite 127.

Abgesehen von zwei Modifikationen, die es auf Grund von Lizenzproblemen nicht auf unsere DVD geschafft haben, können Sie übrigens alle Mods sofort von unserem Datenträger installieren. Kein Download, keine Wartezeit, Spielspaß garantiert.

Deshalb ist an dieser Stelle auch Schluss mit der Vorrede – wir wünschen Ihnen viel Spaß, wenn Sie echte Klassiker noch einmal neu erleben.

*David Bergmann*



# ECLIPSE

**Lara Croft und Drachentöterin Rynn müssen sich warm anziehen** – die Heldin der Total Conversion Eclipse ist ebenso tough wie die zwei Big-Budget-Ladies.



Die Physik-Engine von Half-Life 2 muss immer wieder für **Rätsel** herhalten.



Die Telekinese-**Kämpfe** sind vor allem Anfangs sehr knifflig zu steuern.

17 Studenten haben in nur fünf Monaten eine der schönsten und innovativsten Total Conversions für **Half-Life 2** entwickelt. Sie übernehmen die Rolle von Fantasy-Braut Violet, die im manchmal quietschbunten, manchmal stockfinstren Land Eclipse nach ihrem verschollenen Vater sucht. Dabei finden Sie immer wieder Hinweise, die Sie in den insgesamt drei Levels weiterbringen. Gespielt wird das Action-Adventure in der Verfolgerperspektive. Die Steuerung fühlt sich zwar etwas schwammig an, daran gewöhnt man sich aber nach wenigen Minuten, und es tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Anstelle von Schrotgewehren setzen Sie sich gegen Orks und böse Feen übrigens mit Telekinese-Fähigkeiten zur Wehr. Sie hieven Steine in die Luft und schleudern diese auf die Widersacher oder entfachen im späteren Spielverlauf Feuerbälle, die den Fieslingen einheizen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei sehr ausgewogen. Lediglich in den ersten Spielminuten ist man ein klein wenig überfordert, weil sich die Kämpfe in Eclipse durch die Telekinese deutlich von vergleichbaren Spielen unterscheiden.

## Kurzer Vorgeschmack

Wenn man **Eclipse** kritisieren möchte, dann wegen seines Umfangs. Die drei Levels sind nach spätestens einer Stunde beendet, und der Wiederspielwert ist trotz einer »Halten Sie so lange wie möglich den Gegnerwellen stand«-Bonuskarte eher gering. Dass Eclipse für uns trotzdem die mit Abstand beste Total Conversion ist, liegt an der überragenden Qualität. Die Welt ist stimmig, die kleinen Physik-Rätsel sind fordernd. Alles wirkt bis ins kleinste Detail durchdacht, nichts erinnert mehr an **Half-Life 2**.

Somit ist **Eclipse** ein Vorgeschmack auf das, was Hobby-Entwickler in den nächsten Jahren dank besserer Technik und immer zugänglichere Editoren zustande bringen werden. Wenn die Modder dann noch mit so originellen Ideen aufwarten, wie die Entwickler von **Eclipse**, müssen sich Fanprojekte bald endgültig nicht mehr vor professionellen Produktionen verstecken.

Wir ziehen jedenfalls unseren Hut vor den 17 Studenten, die in so kurzer Zeit eine so herausragende Total Conversion herbei gezaubert haben.

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Mod-Typ | Total Conversion |
| Entwickler | Celtech |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | http://students.guildhall.smu.edu/~eclipse/ |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 1.0 |



# CAPTURE THE FLAG

Sie haben genug von Deathmatch, wollen auf die schmucke Grafik von Half-Life 2 aber nicht mehr verzichten? **Die Mod Capture the Flag erweitert den Edel-Shooter um einen Multiplayer-Modus.**



Glück gehabt: Die gegnerische **Flagge** ist unbewacht. Wir schlagen sofort zu.

So brillant die Einzelspielerkampagne auch war – in Sachen Multiplayer hat Valve bei **Half-Life 2** auf Sparflamme gekocht. Erst nach der Fertigstellung wurde ein Deathmatch-Modus nachgeliefert. Die Mod-Szene bringt mit **Capture the Flag** jetzt noch etwas mehr Leben in die Steam-Bude. Der Ablauf ist klassisch: Zwei Teams, Combine Forces und Rebel Forces, kämpfen auf bisher insgesamt sieben Karten um den Erhalt der eigenen und die Eroberung der gegnerischen Flagge.

Die Mod läuft bereits im aktuellen Beta-Stadium sehr stabil und flüssig, und es finden sich zu jeder Tages- und Nachtzeit Server, auf denen fleißig gespielt wird. Schade: Die spaßigen Physik-Qualitäten der Source-Engine bleiben komplett ungenutzt. Trotzdem ein Muss für alle, die auf **Half-Life 2** nicht mehr verzichten möchten.

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | CTF Modification Team |
| Single-/Multiplayer | Multiplayer |
| Fertigstellung | when it's done |
| Homepage | www.hl2ctf.com |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | Beta 1.4 |



# DAS ROBOSS

**Das Roboss ist eher Mini-Addon als eine echte Modifikation.** Wenn Sie Half-Life 2 bereits durchgespielt haben, ist es allemal eine sehr gute Ergänzung.

Auch wenn Gordon Freeman den Combines in **Half-Life 2** so richtig eingeheizt hat – die Bedrohung ist noch lange nicht vorbei. Die Überwachungsstaatler haben nämlich noch ein Ass im Ärmel: das Roboss. Ein mächtiger Roboter, den Sie in drei neuen Missionen vernichten sollen. Von den Karten abgesehen, bietet **Das Roboss** dabei keinerlei Neuerungen. Waffen und Gegner sind allesamt aus **Half-Life 2** übernommen, die Spielzeit ist mit knapp drei Stunden sehr kurz. Dafür sind die Missionen gut ausbalanciert. **Das Roboss** ist schwerer als das Hauptprogramm, bleibt aber jederzeit fair.

Wer mit Gordon Freeman wieder in neue Solo-Abenteuer ziehen möchte, der bekommt mit dieser Modifikation eine hübsch gestaltete Erweiterung. Neuerungen oder die Qualität der Original-Missionen sollte man von **Das Roboss** allerdings nicht erwarten.

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Tyler »Tylak« Munden |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.tylak.com/dasroboss.html |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.0 |

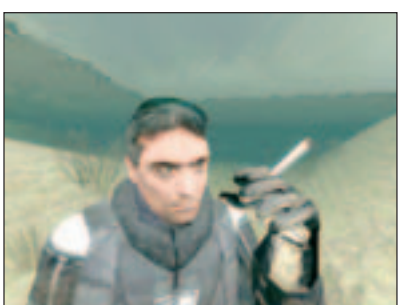


**Gegner** und Waffen sind allesamt direkt aus Half-Life 2 übernommen und bekannt.



# GARRY'S MOD

**Computerspieler werden nie richtig erwachsen.** Sie sind Kinder, die nicht nur spielen, sondern auch herumalbern wollen. Garry's Mod für Half-Life 2 ist da genau das Richtige.



Sie können die **Charaktermodelle** aufstellen und posieren, wie Sie möchten.

Sie würden in der Spielwelt von **Half-Life 2** gerne mal so richtig die Sau rauslassen? Den G-Man an eine Wand ketten, damit er nicht immer sofort verschwindet? Sie wollen mal eine richtig große Massenschlacht zwischen Rebellen und Combines erleben? Alyx und Gordon unanständige Dinge miteinander tun lassen? **Garry's Mod** macht's möglich. Das Ganze ist quasi ein Baukasten, mit dem Sie Objekte und Charaktere in jeden Level setzen und nach Herzenslust manipulieren können. Oder verfremden – mit der Funktion »FacePoser« beispielsweise lassen sich die Gesichtszüge von Figuren herumschieben, bis nur noch eine Fratze übrig bleibt. Ein Riesenspaß für alle Spielkinder und Technik-Fans.

Achtung: Damit **Garry's Mod** läuft, müssen sowohl **Half-Life 2** als auch **Counter-Strike: Source** und **Half-Life 2 Deathmatch** aktiviert sein.

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Garry Newman |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.garry.tv/garrysmod/ |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 8.3b |



# CALL TO ARMS

Manche Entwickler von Modifikationen halsen sich eine ganze Menge Arbeit auf. **Call to Arms beispielsweise soll ein umfangreiches Action-Rollenspiel werden.**



In der spielbaren Demo ziehen Sie gegen unfreundliche **Skelette** in den Kampf.

Über die Geschichte schweigen sich die Entwickler derzeit noch aus. Die Demo lässt allerdings auf ein klassisches Fantasy-Szenario schließen. In diesem werden Sie dann Aufträge erfüllen, mit allerlei NPCs sprechen und Monster vermöbeln. Vor allem das Kampfsystem soll eine große Stärke von **Call to Arms** werden. Der Kampfverlauf wird nämlich nicht im Hintergrund ausgewürfelt, sondern aktiv gesteuert. Mit drei Tasten wählen Sie aus einer normalen und einer kräftigen Attacke, oder Sie blocken einen gegnerischen Angriff ab.

In der derzeitigen Version spielt sich **Call to Arms** noch etwas träge und wenig spektakulär, zeigt aber großes Potenzial. Probieren Sie die Demo auf unserer DVD einfach selbst einmal aus und unterstützen Sie die Entwickler bei diesem Mammut-Projekt mit Ihrem Feedback.

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Mod-Typ | Total Conversion |
| Entwickler | Ryan »Dash« Brim |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | noch nicht bekannt |
| Homepage | www.planetunreal.com/calltoarms/ |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | Demo |



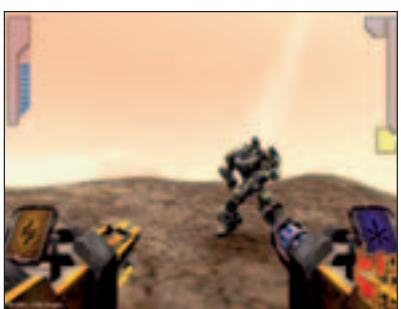
# COUNTER ORGANIC REVOLUTION

**Erinnern Sie sich noch an die Transformers?** Haushohe Roboter, die sich in Sportwagen oder Panzer verwandeln? Mit dieser Modifikation werden Sie selbst zu einem Robo-Hünen.

Eine Einzelspielerkampagne gibt es bei **Counter Organic Revolution** nicht – die Total Conversion ist auf spannende Mehrspielerpartien ausgelegt und erinnert an **Team Fortress**. In den Modi Capture the Flag und Team Deathmatch ziehen Sie mit den Blechbüchsen in die Schlacht, die allesamt unterschiedliche Eigenschaften haben. Zum Stibitzen der gegnerischen Flagge ist Harpoon besonders gut geeignet, der sich auf Tastendruck in eine Art Sportwagen verwandeln und sich zur Not ans Heck von Kumpel Pulse hängen kann, der zum Jet wird.

**Counter Organic Revolution** macht der Bezeichnung Total Conversion alle Ehre und spielt sich tatsächlich vollkommen anders als **Unreal Tournament 2004**. Wenn sich der Gegner mitten im Feuergefecht in einen Jet verwandelt und die Biege macht, ist Spaß garantiert.

| | |
|---|---|
| Genre | Multiplayer-Shooter |
| Mod-Typ | Total Conversion |
| Entwickler | CORproject |
| Single-/Multiplayer | Multiplayer |
| Fertigstellung | Sommer 2005 |
| Homepage | www.corproject.com |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | Beta 1.01 |



Die **Modelle** sehen ihren wandlungsfähigen Vorbildern verblüffend ähnlich.



# A SOCIAL GHOST STORY

**Rollenspiele dürfen auch albern daherkommen?** Wenn Sie dieser Meinung sind, dann ist A Social Ghost Story die richtige Erweiterung zu Neverwinter Nights für Sie.



Ob dieser seltsame alte **Kauz** wohl mehr über Ihre Vergangenheit weiß?

Sie landen mit einem selbst erstellten Stufe-1-Charakter in den eigens für **A Social Ghost Story** erstellten Levels und machen sich zunächst auf die Suche nach brauchbarer Ausrütung und Ihrer Vergangenheit – denn Sie können sich an nichts mehr erinnern. Eine große Stärke von **A Social Ghost Story**: Das Modul ist in deutscher Sprache gehalten. Hier finden sich also auch Spieler zurecht, die des Englischen überhaupt nicht mächtig sind. Die Spielzeit fällt mit knappen vier Stunden solide aus. Das größte Problem ist der Schwierigkeitsgrad. Beim Design der gelungenen Levels blieb anscheinend das Balancing auf der Strecke – Einsteiger holen sich hier eine blutige Nase.

Wer sich nicht an den zahlreichen, mitunter etwas aufgesetzt wirkenden Kalauer mit Anspielungen auf die Gegenwart stört, sollte sich ins Abenteuer stürzen.

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | unbekannt |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.schwarzespiegel.de/nwn/ |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.1 |



# KRYNNS VERGESSENE HELDEN

Eine durchdachte Geschichte, wunderschöne Levels und die Möglichkeit, selbst nützliche Gegenstände herzustellen – **Krynns vergessene Helden ist eines der besten Module für Neverwinter Nights.**



Anfangs führen Sie viele **Gespräche**, um sich in der Welt von Krynn zurechtzufinden.

Die Geschichte dieses Moduls basiert auf den Romanen der **Chronik der Drachenlanze**-Reihe und macht Sie zum Retter eines Fantasy-Landes. Die Umsetzung ist gelungen, und auch ansonsten überzeugt **Krynns vergessene Helden** nahezu auf ganzer Linie. Die Dialoge sind glaubwürdig, die Welt ist wunderschön gestaltet. Der größte Pluspunkt ist das Alchemiesystem: Aus vielen Objekten, die Sie während Ihrer Streifzüge aufklauben, können Sie verschiedenste Tränke brauen oder Gegenstände wie Feuerbomben herstellen. Da nicht jede Klasse alle Tränke mixen kann, sind Tauschgeschäfte mit anderen Spielern zu empfehlen – **Krynns vergessene Helden** ist also ein Modul für gemeinsame Abende. Und die werden auf Grund der Spielzeit von knapp 20 Stunden garantiert nicht langweilig. Ein Muss für jeden echten Rollenspiel-Fan!

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Gizmo++ |
| Single-/Multiplayer | Single- und Multiplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.fuzzies.de/fuzzies/gizmo/kvh/ |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 1.3 |



# SILBERWALD DER RING DES SCHICKSALS

Von Tolkien inspiriert und mit der Aurora-Engine von Neverwinter Nights umgesetzt: **Der Ring des Schicksals ist spannend, umfangreich und fordert die grauen Zellen.**

Na, kommt Ihnen das bekannt vor? Eine Heldengruppe ist auf der Suche nach dem Ring des Schicksals, dem große Macht innewohnen soll.

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Novil Ariandis |
| Single-/Multiplayer | Single- und Multiplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.silberwald.at.tf |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 1.0 |

Okay, es ist keine 1:1-Kopie von Tolkiens **Herr der Ringe**-Saga, aber die Parallelen sind erkennbar. Von der Geschichte abgesehen, ist dieses Modul aber erfreulich eigenständig und fesselt vor allem durch den gekonnten Mix aus Kämpfen und Rätseln. Stupide Massenprügeleien gibt es nicht, die Scharmützel sind wohl dosiert und sehr fordernd. Außerdem haben sich die Entwickler jede Menge kniffliger Rätsel einfallen lassen, die durchaus mit namhaften Adventures mithalten können.

Kurzum: **Silberwald – Der Ring des Schicksals** ist zusammen mit **Krynns vergessene Helden** eines der besten erhältlichen Module überhaupt für Biowares Rollenspiel **Neverwinter Nights**.



**Silberwald** ist eines der umfangreichsten Module, die es für Neverwinter Nights gibt.



# DUNGEON BE GONE

Viele Mods sollen nach dem Spielen des Originals Spaß machen. **Andere Mods hingegen machen erst das Hauptprogramm so richtig spaßig – wie dieser.**



Mit Dungeon Be Gone macht der **Neuanfang** in Baldur's Gate 2 doppelt Spaß.

**Baldur's Gate 2** – ein episches Rollenspiel, das auch nach dem zehnten Durchspielen noch zu einem Durchgang einlädt. So groß ist die Vielfalt der Charaktere, so unzählig sind die Handlungsmöglichkeiten. Wäre da nicht der verflixte Dungeon von Schloss Irenicus direkt zu Beginn. Der ist scheinbar unendlich lang und spielerisch nicht besonders anspruchsvoll. Da kommt **Dungeon Be Gone** ins Spiel und streicht die Fleißarbeit von Ihrer Agenda. Sie können also wesentlich entspannter zum erneuten Durchspielen ansetzen. Entgehen wird Ihnen dabei übrigens tatsächlich überhaupt nichts. Nach dem Schnellvorlauf haben Sie nämlich 90.000 bis 100.000 Erfahrungspunkte eingesackt, knapp 1.200 Goldstücke und viele nette Gegenstände in der Tasche. Also in etwa das, was Sie sich ansonsten mühsam erspielen müssten.

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Pocket Plane Group |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.pocketplane.net |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 1.4 |



# EPIC ENDEAVOURS

Diese Total Conversion richtet sich nicht an Hardcore-Rollenspieler. **Computerspiel- und Filmfans kommen aber voll auf ihre Kosten.**



In dieser Total Conversion müssen Sie viele sehr schwere **Kämpfe** bestehen.

**Epic Endeavours** bietet eine völlig neue Kampagne, die nichts mit der Geschichte von **Baldur's Gate 2** zu tun hat. Das frische Abenteuer findet in 60 neuen oder zumindest stark veränderten Arealen statt und hält insgesamt 13 frische Hauptquests und viele Nebenquests bereit. Am Grundgerüst haben die Hobby-Entwickler nicht gerüttelt. **Epic Endeavours** spielt sich genau wie **Baldur's Gate 2** – von identischen Charakterklassen bis hin zu den Kämpfen. Dafür gibt es viele versteckte Anspielungen auf Videospiele und bekannte Filme.

Alles in Allem besticht **Epic Endeavours**, wie der Name schon sagt, durch die epischen Bemühungen, die Sie zum Bezwingen der Gegner aufwenden müssen. Die Gefechte erinnern hin und wieder eher an ein Hack'n'Slay als an **Baldur's Gate 2**. Wenn Sie darauf stehen: sofort installieren!

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Total Conversion |
| Entwickler | TeamBG |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | – |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.0 |



# TRAVELLER'S IN TIME TORTURED SOULS

Sie mögen die Tiefe der Charaktere in Baldur's Gate 2? Sie würden gerne mehr davon haben? **Tortured Souls baut einige Geschichten der Original-Story noch weiter aus.**

**Tortured Souls** bringt keine neue Handlung und keine komplett neue Kampagne. Stattdessen haben die Entwickler die Geschichten einiger bestimmter NPCs weiter ausgebaut und geben damit vor allem den Hardcore-Rollenspielern neues Futter. Wer nach der Installation der Modifikation etwa Yoshimo retten möchte, der gerät mitten in eine Fehde zweier Kara-Tur-Clans. Verschiedene neue romantische Beziehungen gibt's obendrauf. Ein perfekter Spielplatz also für alle, die sich intensiv mit den Charakteren Ihrer Party auseinandersetzen und auch zu anderen Nichtspielercharakteren in der gigantischen Welt von **Baldur's Gate 2** ernsthafte Beziehungen aufbauen wollen.

Wenn Sie **Baldur's Gate 2** also noch einmal neu erleben wollen, sollte diese Modifikation dabei auf jeden Fall Ihre erste Wahl sein.

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Vlad Papper |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | vlad.blackwyrmlair.net/tsmain.html |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 5.5 |



Diese Modifikation macht unter anderem neue **Partymitglieder** verfügbar.



# H.A.C.K.

USA, GBA und China sind ja ganz nett, aber nach mittlerweile zwei Jahren wären neue Fraktionen nicht verkehrt. Diese Modifikation liefert genau das: **Eine komplett neue Kriegspartei.**



Einheiten und **Gebäude** sind in dieser Modifikation vollständig verändert.

Bereits im jetzigen Beta-Stadium ist die Modifikation **H.A.C.K.** sehr umfangreich. In Skirmish-Schlachten oder Mehrspielerpartien via Netzwerk steht Ihnen die neue Partei H.A.C.K. zur Verfügung (die Arbeiten an der zweiten Fraktion Virus sind noch nicht abgeschlossen), die mit neuen Gebäuden, Einheiten und Fahrzeugen ausgestattet ist. Neu sind unter anderem ein Panzer, der Gebäude besetzen kann, und so genannte Elite-Hacker, die vom Start weg zehn Geldeinheiten aus dem Internet ziehen und mit der Zeit immer effektiver werden. Das Balancing hinterlässt bereits einen guten Eindruck. Die neuen Einheiten sind zwar allesamt teuer in der Anschaffung, dafür aber sehr durchschlagskräftig, steigen schnell im Rängesystem auf und werden noch effektiver. Hoffentlich gelingt die Virus-Fraktion ebenso gut.

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Nathaniel Adleta |
| Single-/Multiplayer | Single- und Multiplayer |
| Fertigstellung | when it's done |
| Homepage | http://mods.moddb.com/1208/ |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | Beta 1.02 |



# TOWER DEFENSE

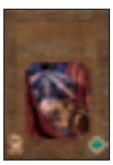
**Die immer gleichen Skirmish-Matches in Generäle werden Ihnen allmählich zu langweilig?** Dann versuchen Sie es doch mal mit der Modifikation Tower Defense.



Um diese Mod zu beherrschen, ist gutes **Mikromanagement** Grundvoraussetzung.

Erinnern Sie sich noch an den Bonus-Level in **WarCraft 3**, in dem man schier endlose Gegnerwellen nur mit Hilfe von Verteidigungstürmen aufhalten musste? **Tower Defense** spielt sich genau so! Auf speziell für diese Modifikation entworfenen Karten stürmen mehrere Feindwellen auf Ihre Basis ein, und Sie können gegen die Invasion nur eines tun: Türme bauen. Die Entwickler haben das eher maue Sortiment des Hauptprogramms dafür aufgestockt. Neben Raketen- gibt es jetzt beispielsweise auch Säurebollwerke. Im Einzelspielermodus ist Tower Defense in erster Linie eine Geschicklichkeitsübung. Im kooperativen Mehrspielermodus dagegen eine Mordsgaudi. Wer hat bei der Verteidigung gepennt? Wer platziert wo welche Türme? Eine nette und sauber entwickelte Abwechslung zum Echtzeit-Strategie-Einerlei also.

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Tower Defense Team |
| Single-/Multiplayer | Single- und Multiplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.cnc-hq.de |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 1.1 |



# BUMSHAK

Wenn Sie die wunderschöne Welt von Gothic 2 bereits in- und auswendig kennen, alle Quests gelöst haben, dann **lernen Sie das Fantasy-Epos doch einmal von einer anderen Seite kennen.**

Auch wenn **Bumshak** keine besonders umfangreiche Modifikation ist, ist sie doch eine sehr interessante. Sie übernehmen darin nämlich die Rolle des Orks Bumshak und entwickeln sich langsam vom Niemand zum mächtigen Kriegsherr. Der Weg dahin ist gepflastert mit vielen Quests und noch mehr Kämpfen – **Bumshak** ist in erster Linie nämlich ein Action-Rollenspiel. Die Charakterentwicklung läuft automatisch ab. Der Einsatz von Magie ist Ihnen ebenfalls verwehrt.

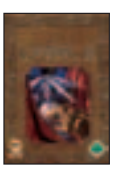
Trotzdem macht die Modifikation eine Menge Spaß, weil Sie bekannte Situationen aus der Sicht der Orks erleben oder maßgeblich an der Stürmung einer Festung der Menschen beteiligt sind.

Eine Revolution sollten Sie von **Bumshak** also nicht erwarten – ein guter Grund zum erneuten Spielen von **Gothic 2** ist es aber allemal.

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Frank Wedler |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.bumshak.de.vu |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.3 |



Gothic 2 spielt sich für **Orks** nicht anders als für die altbekannten Menschen.



# DIE SEKTE

**Das Sumpfkraut ist zurück** – die in Gothic 2 schmerzlich vermisste Sekte lebt mit dieser Modifikation wieder auf. Bewusstseins-erweiternde Substanzen inklusive.

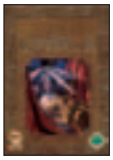


Ab jetzt trägt Ihr Charakter eine schmucke Sekten-**Tätowierung** auf der Haut.

Bei **Die Sekte** haben sich die Fans wirklich ins Zeug gelegt. Neben dem Lager der Sekte gibt es insgesamt 50 neue Nichtspielercharaktere, eine ganze Reihe neuer Gegenstände sowie Rüstungen und in jedem Kapitel der Story natürlich auch neue Quests. Wie es sich gehört, können Sie sich den Sumpfkraut rauchenden Knaben auch anschließen – die Sekte funktioniert dann genau wie alle anderen Gilden in **Gothic 2**, und Sie können sich vom Novizen zum Templer zum Guru hocharbeiten. Eine gesunde Portion Humor darf natürlich nicht fehlen, wenn es um die Sekte geht.

Wenn Sie die Knilche in **Gothic** also schon lieb gewonnen und im Nachfolger verzweifelt gesucht haben, dann warten Sie nicht mehr lange und installieren so schnell wie möglich diese Modifikation, die sich auch auf unserer DVD befindet.

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Nodrog |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.worldofgothic.de |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.0 |



# DUNKLE MAGIE

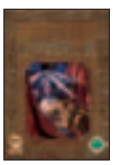
Ab sofort können sich Gothic-Zauberer nicht mehr nur dem Pfad des Feuers oder des Wassers folgen, sondern **sich auch als finstere Nekromanten versuchen und neue Rüstungen tragen.**



Dieser Feuerball schleudernde Knabe gehört zu den neuen **NPCs** der Modifikation.

Die laufend aktualisierte und gepflegte Mod **Dunkle Magie** vergrößert das Hauptprogramm (beziehungsweise die Erweiterung **Die Nacht des Raben**) um satte zwei neue Gilden: die Dunkelmagier und die Dunkelkrieger, samt frischen Quests, neuen Charakteren, Zaubersprüchen, Waffen, Rüstungen, und, und, und. Um die Neuerungen wirklich nutzen zu können, muss zwar ein neues Spiel begonnen werden, dies lohnt sich aufgrund der starken Eingriffe in den Spielablauf jedoch absolut – als Dunkelmagier erlebt man viele zusätzliche Abenteuer, und insbesondere die Kämpfe spielen sich aufgrund der frischen Formeln deutlich anders als im Original. Derzeit arbeiten die Macher sogar an Sprachaufnahmen. Wer auf dem Laufenden bleiben möchte, surft am besten das offizielle Pinboard unter www.game-corner.net/forum/ an.

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Lars Putzing |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.laplars.de |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.2 |



# DAS MIRANDADORF

**Sie besitzen Gothic 2 und mögen die alten Point&Click-Adventures von Lucas Arts?** Perfekt – dann haben wir mit Das Mirandadorf genau das Richtige.

Maussteuerung gibt es in dieser Total Conversion zwar keine, ansonsten ist **Das Mirandadorf** aber ein waschechtes Adventure – ganz ohne Charakterwerte und Schwertkämpfe. Sie spielen Bernd und sind für die nächste Zeit als Praktikant im Mirandadorf tätig – ein kleines Dörfchen, das völlig autark ist und in dem merkwürdige Dinge vor sich gehen. Aber von denen werden Sie im Laufe Ihres Praktikums im Mirandadorf noch ausreichend erfahren. Die Geschichte ist in der Gegenwart angesiedelt und fantasievoll, die Rätsel knifflig. Also ein Volltreffer für Adventure-Fans.

Allerdings eher für die **Myst**-Fraktion, denn Kombinationsrätsel sind im Vergleich zu fordernden Logik-Puzzles in der Unterzahl. Wer sich daran nicht stört, der bekommt ein wirklich gut gemachtes Adventure, das mühelos für mehrere Tage fesselt.

| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Mod-Typ | Total Conversion |
| Entwickler | Team Miranda |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | http://mirandadorf.de |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 2.0 |



Am Anfang wissen Sie nicht, was es mit dem seltsamen **Dörfchen** auf sich hat.



# MAX PAYNE CHRONICLES

**Was Max Payne zwischen dem ersten und dem zweiten Teil getrieben haben könnte**, erfahren Sie in dieser Modifikation – wir sind für Sie in der Zeit zurückgereist und stellen fest: bewährt und sehr gut!



Die Levels wirken wie schon im Hauptprogramm sehr düster und **stimmig**.

In insgesamt 14 Szenen, die in drei Levels verpackt sind, lösen Sie den Fall um eine entführte Frau und kommen auch hier um bleihaltige Luft nicht herum. Der Programmierer Clement Melendez hat hier ganze Arbeit geleistet und stimmige Levels entwickelt, die sehr gut aussehen und abwechslungsreich sind. Vor allem das Schlachthaus kann sich sehen lassen. Sie hören nicht nur neue Musikstücke und Stimmen, auch Ihr Waffenarsenal hat sich erweitert.

Die KI sorgt für einige Überraschungsmomente, denn Gegner kommen häufig und unerwartet in den Raum gestürmt und bringen Sie in Bedrängnis. Das macht die Mod sehr lebendig. Die **Max Payne**-Erzählweise wird gut übernommen – zwar gibt es nicht so viele Zwischensequenzen wie in **Max Payne 2**, dafür aber die bekannten Comic-Strip-Gedanken des skrupellosen Detectives.

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Clement Melendez |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | http://regine.bardet.club.fr/Pages/MPCPres.html |
| Eindruck | sehr gut |
| Version auf DVD | 1.0 |



# MISSION: IMPOSSIBLE NEW DAWN

Wenn Sie schon immer mal in die Haut von IMF-Agent Ethan Hunt schlüpfen wollten, ist das Ihre Gelegenheit: **Modeln Sie Max Payne 2 einfach zum Mission-Impossible-Shooter um.**



Gut gelungen, der Herr **Cruise**. An der Grafik gibt's nichts zu meckern.

Major Sean Dickens setzt eine Flugzeuglandung buchstäblich in den Sand und klaut auch noch die hochbrisante Ladung: einen tödlichen Sprengkopf, den er an die Russen verkloppen will.

Ihr Auftrag ist es, den Major aufzuhalten und den potenziellen Kunden zu eliminieren. Natürlich läuft nicht alles glatt: Der Russe ist zwar tot, faselt aber noch, dass er nur seinen Anweisungen gefolgt sei. Und plötzlich will Ihnen jeder an die Wäsche.

Das Prozedere ist immer das Gleiche: Sie werden zu Beginn eines Levels abgesetzt und ballern sich in **Max Payne**-Manier den Weg frei. Cutscenes erzählen Ihnen die mitunter etwas wirre Story. Die Levels sind etwas eintönig, da die KI nicht mit großen Überraschungen aufwartet. Dafür versüßen immer wieder kleine Rätseleinlagen den linearen Spielablauf ein wenig, und der Sound ist gut.

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Impossible Mod Force |
| Single-/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | http://newdawn.paynereactor.com/ |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | – |



# CLASSIC DOOM

In CDoom portieren die Mod-Entwickler **das einzigartige Feeling des 1993 erschienenen ersten Doom-Spiels** in die zeitgemäße Optik des dritten Teiles aus dem Jahre 2004.

Zugegebenermaßen liegt diese Modifikation derzeit mit der Version 0.56 erst in einem frühen Stadium vor, aber die Entwickler sind fleißig am Werkeln, um die komplette erste Episode noch dieses Jahr fertig zu stellen. So können Sie bisher die Levels mit der Bezeichnung E1M1, E1M3 und E1M4 durchstreifen. Jeder, der das Original kennt, wird sich schnell in die gute alte Zeit versetzt fühlen. Und jeder Neueinsteiger wird sich über die erfreulich hellen und übersichtlichen Levels freuen.

Jeder Gegner, jeder Schalter und jedes Item befindet sich an der Stelle, an der die Objekte auch im Original angebracht waren. Auch die Auswahl und Stärke der Gegner wurden dem Original angeglichen. In den kommenden Versionen ist sogar geplant, dass auch die Optik der Monster und Soldaten dem Klassiker nachempfunden sind.

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Flaming Sheep Software |
| Single/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | 2005 |
| Homepage | http://cdoom.d3files.com |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 0.56 |



Nicht nur echte Nostalgiker haben mit **Classic Doom** einen Heidenspaß.



# PATHWAYS REDUX DOOM

Man nehme **eine Pyramide voller Geheimnisse. Eine Spezialeinheit. Die Fähigkeit, mit Toten zu reden. Mixe das Ganze mit einer spannenden Story.** Fertig ist Pathways Redux!



Hinter diesem Gegner liegt der Schalter für den rettenden **Aufzug** ins Freie.

Wie **Classic Doom** basiert auch diese Mod auf Ideen und Levels eines älteren Spieles. Die Story des 93er-Mac-Spieles **Pathways into Darkness** ist schnell erzählt: Ihre Einheit ist auf der Suche nach einem verschwundenen Diplomaten, als Sie beim Absprung im Dschungel leider mit Ihrem Fallschirm in einem Baum hängen bleiben. So sind Sie, nachdem Sie sich irgendwann befreit haben, allein auf weiter Flur und nur mit einer Taschenlampe und einer Pistole bewaffnet unterwegs.

Doch schon das interaktive Intro in Spielgrafik zeigt, wie viel Mühe sich die Entwickler gegeben haben. So wurden nicht nur einfach die Windungen der Gänge nachgebaut, sondern man hat auch Inschriften in die Steine gehämmert, kleine Rätseleinlagen integriert und die Stimmung und Spannung eines typischen **Indiana Jones**-Abenteuers eingefangen.

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Brendon Chung |
| Single/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | 26.11.2004 |
| Homepage | http://www.planethalflife.com/blended/ |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | – |



# DUNGEON DOOM

Doom mal anders – die mitunter sehr zähe Einzelspielerkampagne von **id Softwares Ego-Shooter reizt kaum zum erneuten Durchspielen. Dungeon Doom schafft Abhilfe.**



Den Feinden rücken Sie unter anderem mit solchen **Blitzzaubern** zuleibe.

Diese Total Conversion schickt Sie durch nach jedem Start zufallsgenerierte Dungeons mit zufällig platzierten Monstern. Nachdem Sie ein Labyrinth gesäubert (alle Gegner getötet) haben, geht's in den nächsten Abschnitt. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an. Wie viele Dungeons Sie durchwandern, stellen Sie zu Beginn ein – die Spiellänge reicht von 20 bis zu 100 Labyrinthen. Zur Auswahl stehen Ihnen drei Charakterklassen. Krieger, Psi-Krieger und »Übernatürlicher« können jeweils unterschiedliche Waffenarten verwenden oder Magie einsetzen. Beim Monstermetzeln sammeln Sie dann natürlich auch Erfahrungspunkte, die Sie beim Levelaufstieg in neue Fähigkeiten investieren und beispielsweise Ihren Feuerball durchschlagskräftiger machen. **Dungeon Doom** spielt sich erfrischend anders und ist immer wieder für ein paar Stündchen gut.

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Mod-Typ | Total Conversion |
| Entwickler | Leif Dehmelt |
| Single/Multiplayer | Singleplayer |
| Fertigstellung | when it's done |
| Homepage | http://doom3.filefront.com/file/;42654 |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | Beta 5.0 |



# INSTAGIB

Der Mehrspielermodus von Ground Control 2 mixt Tempo mit Taktik. **Wenn Sie's gerne noch etwas temporeicher hätten, dann ist InstaGib genau das Richtige.**

Die Bezeichnung »InstaGib« dürfte vor allem Shooter-Fans ein Begriff sein und steht für »Tod durch einen Treffer«. Vor allem eine entsprechende Modifikation für **Unreal Tournament** erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit. **InstaGib** für ein Echtzeit-Strategiespiel – das klingt zunächst seltsam, macht aber tatsächlich eine Menge Spaß. Die Einheiten der NSA und der Virons wurden auf einige wenige zusammengestrichen, damit das Ganze nicht zu kompliziert wird. Angefordert werden die Truppen nach wie vor über ein Landungsschiff.

Der Mehrspielermodus spielt sich durch diese Modifikation deutlich zügiger, aber auch taktischer. Ein paar geschickt gesteuerte Einheiten können hier ganze Armeen demontieren. Wenn Ihnen die normalen Schlachten also zu fad geworden sind, wagen Sie mit Ihren Freunden doch einmal eine Runde InstaGib.

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Ammonra |
| Single-/Multiplayer | Multiplayer |
| Fertigstellung | nicht bekannt |
| Homepage | www.geocities.com/ski_ammonra/instagib.html |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | Beta 0.2 |

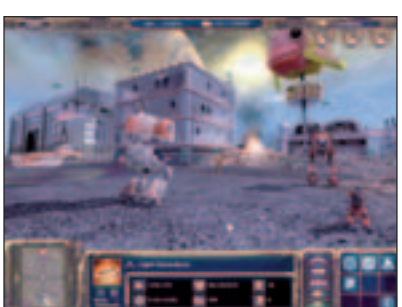


In der Modifikation InstaGib führt **Masse** nicht mehr zwingend zum Sieg.



# TERRAN EMPIRE

Viele Modifikationen bieten in erster Linie neue Levels. Manche Modifikationen verändern das Spielgefühl ein wenig. **Terran Empire bringt eine komplett neue Fraktion.**



Mit diesem Mod sind alle Einheiten des Imperiums spielbar, **Mechs** inklusive.

In der Einzelspielerkampagne von **Ground Control 2** trifft man immer wieder auf das Terranische Imperium. Spielbar ist diese Fraktion mit ihren Mechs und dicken Panzern aber nicht. Die Modifikation **Terran Empire** ändert das. In Skirmish-Spielen und Netzwerk- oder Internet-Schlachten haben Sie endlich die volle Kontrolle über die Truppen des Imperiums. Die Einheiten sind dabei nicht nur optisch, sondern auch spielerisch voll ausgearbeitet mit alternativen Feuermodi und allen Extras, die auch die anderen beiden Fraktionen haben. Eine Einzelspielerkampagne gibt es derzeit noch nicht – ist aber in Planung. Wenn Sie **Ground Control 2** noch immer im Netzwerk oder über Internet spielen, sollten Sie diese Modifikation ausprobieren. Wer kann denn schon nein sagen zu einer komplett neuen Fraktion?

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Mod-Typ | Modifikation |
| Entwickler | Asmodeus |
| Single-/Multiplayer | Single- und Multiplayer |
| Fertigstellung | abgeschlossen |
| Homepage | www.terranempire.tk |
| Eindruck | gut |
| Version auf DVD | 1.2 |



# SHATTERED UNION

Die deutsche Wiedervereinigung hatten wir schon, jetzt kommt die der USA dran: Das funktioniert allerdings nicht mit Demonstrationen, sondern **taktisch anspruchsvollen Rundenkämpfen mit modernen Militärtruppen.**



Mit seinem **Flammenwerfer** röstet der Spezial-Panzer die chancenlosen EU-Commandos.



Per **Spezialkraft** reparieren wir unser Fahrzeug, stellen also Lebensenergie wieder her.



Verzweifelt verteidigt der grüne Panzer die Stadt gegen unsere **Übermacht** (gelbe Einheiten). Die blaue Hinterlegung der Stadt zeigt an, dass wir sie erobern müssen, um das Gebiet zu besetzen.

Die Lage scheint aussichtslos: Mit einer Handvoll Bodentruppen verteidigen wir das Stadtzentrum von Chicago gegen die feindliche Übermacht. Aber wir hatten einige Runden Zeit, uns auf den Kampf vorzubereiten – das bekommt unser Gegner zu spüren! Unser flinker Humvee spielt den Lockvogel, fährt in Sichtweite der feindlichen Truppen und zieht sich anschließend wieder ins Zentrum zurück. Der Computergegner ist nicht dumm und schickt seinerseits einen Jeep, um die Lage zu checken. Pech für ihn, dass unsere Pioniere die Straße mit Minen gespickt haben und sich sein Vehikel in Einzelteile auflöst. Als nächstes probiert er es mit einem Bomberangriff, hat aber nicht mit unseren Kampfjets gerechnet, die über dem Gebiet patrouillieren und seinen Flieger vom Himmel holen. Die folgende Hubschrauberattacke scheitert an unserem geschickt platzierten Flak-Fahrzeug. Jetzt wird es Zeit für unseren Gegenangriff ...

## Reanimation der Runden

Heutzutage werden strategische Schlachten fast ausschließlich in Echtzeit ausgetragen. Nur noch die älteren Semester unter uns erinnern sich wehmütig daran, wie viel Spaß **Battle Isle**, **Panzer General**, **Incubation** und andere Runden-Strategietitel machen – mal abgesehen davon, dass es dabei wesentlich entspannter und weniger hektisch zugeht. Während die **Heroes of Might & Magic**-Serie tapfer die Fantasy-Fahne der Runden-Strategiespiele hoch hält, spricht **Shattered Union** von Poptop die Fans moderner Militärtechnik an.

Mit Panzern, Hubschraubern, Jets und Co. kämpfen Sie auf dreidimensionalen Hexfeld-Gebieten gegen die KI oder einen menschlichen Widersacher um die Vorherschafft in den USA. Wie uns Chefentwickler Franz Felsl erklärt, sei **Shattered Union** aber auch ein Test, ob das ehemals so starke Subgenre das Zeug zum Comeback hat. Wir haben die Entwickler in St. Louis besucht und festgestellt, dass gut gemachte Runden-Strategie enorm viel Spaß macht – mehr als viele Echtzeit-Titel!

## Die Folgen des Terrors

**Shattered Union** spielt in einer fiktiven, nahen Zukunft. In den USA tobt der Bürgerkrieg, nachdem Terroristen die Hauptstadt Washington D.C. mit einem Nuklearangriff dem Erdboden gleichgemacht haben. Das hat zur Folge, dass sich die Staaten der ehemaligen Weltmacht in sechs Fraktionen aufteilen, außerdem versucht die Europäische Union (EU), die Lage unter Kontrolle zu bringen. Sie übernehmen eine der sieben Parteien mit dem Ziel, das Land wieder zu vereinen. Das bedeutet, dass Spieler nach und nach alle feindlichen Gebiete erobern müssen. Auf Diplomatie haben die Entwickler verzichtet, denn das würde auch gar nicht ins Konzept passen: Warum sollte man Bündnisse mit jemandem schließen, der früher oder später doch ein Feind wird? Das Ziel ist die komplette Eroberung, nicht die friedliche Aufteilung des Landes.

## Amerikanische Wiedervereinigung

Als Spielfeld dient eine Karte der USA, bei der die farblich gekennzeichneten Gebiete der Fraktionen jeweils in bis zu vier kleinere Bereiche unterteilt sind. Jeder dieser Bereiche bringt pro Woche (also Runde) einen bestimmten Geldbetrag. Je mehr Flächen Sie kontrollieren, desto größer ist also Ihr Einkommen. Wer mit der EU in den Kampf zieht, hat zunächst nur ein Territorium. Als Ausgleich starten die Europäer mit mehr und stärkeren Truppen, mit denen sie schnell expandieren können.

Wie bereits erwähnt läuft **Shattered Union** rundenweise ab. Das gilt nicht nur für die Kämpfe an sich, sondern auch für die globale Ebene. Alle Parteien ziehen nacheinander, wobei der Spieler immer zuerst an der Reihe ist. Die Aktionsmöglichkeiten beschränken sich auf das Management der Armee (Reparieren, Kaufen, Verkaufen), den Angriff auf einen Nachbarn oder einfach Abwarten – etwa, wenn das Geld knapp ist. Das klingt zwar sehr dünn, ist aber völlig ausreichend, schließlich stehen die eigentlichen Kämpfe im Mittelpunkt.

## Vorbereitung ist alles

Vor der Schlacht stellen wir zunächst unsere Streitmacht aus dem Gesamtkontingent unserer Truppen (maximal 42 Stück) zusammen. Nach der Auswahl stellen wir unsere Schützlinge in das Kampfgebiet. Dabei müssen wir im Hinterkopf behalten, dass wir dieses Heer in derselben Runde nicht mehr anderweitig einsetzen können. Falls wir also von einem nach uns ziehenden Gegner angegriffen werden, brauchen wir eine Verteidigungsarmee. Außerdem eignen sich einige Truppentypen, etwa Infanteristen, besser für die Defensive als den Angriff. Das Programm bietet auch eine automatische Platzierung, die ganz passabel funktioniert. Dennoch empfehlen wir gerade in den beiden höheren der drei Schwierigkeitsgrade Handarbeit, zumal wir oft schon mit der Aufstellung die grundlegende Strategie bestimmen.

In der Offensive müssen wir dann eine Reihe vorgegebener Städte erobern, während wir unsere in der Defensive beschützen. Eine einblendbare Übersichtskarte zeigt die wichtigen Punkte auf dem Schlachtfeld, zudem lassen sich die zu erobernden beziehungsweise zu verteidigenden Städte per Knopfdruck auch in der 3D-Ansicht kennzeichnen. In jedem Fall gilt: Sie müssen die Schlachten nicht unbedingt bis zum bitteren Ende ausfechten, oft ist ein taktischer Rückzug mit kleinen Verlusten die bessere Wahl. Schließlich kann man in der nächsten Runde ja mit Verstärkung zurückschlagen und sich das verlorene Terrain wieder holen.




Luftgefecht zwischen zwei **Hubschraubern:** Der Super Cobra (links) ist im Vorteil, da er einen stärkeren Angriffswert als der Apache hat.




Als globales **Spielfeld** dient die Karte der ehemaligen USA. Hier hat unsere »Great Plains Federation« bereits ein Gebiet im Westen erobert.



Wer strategisch wichtige Punkte wie **Brücken** kontrolliert, hat logischerweise Vorteile. Allerdings lassen sich die Bauten auch einfach zerstören.



**Luftschläge** werden per Knopfdruck gesondert angefordert. Hier greifen wir den gegnerischen M60-Panzer (rot umrandet) mit unserem Bomber an.

### Stein-Schere-Papier

Wie die meisten Strategiespiele verwendet auch **Shattered Union** bei den Kämpfen das bekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip. Das bedeutet, dass bestimmte Einheiten gegen einige Truppentypen besonders effektiv und gegen andere sehr anfällig sind. Flak-Fahrzeuge holen Kampfjets und Bomber locker vom Himmel, lösen sich aber bei Artillerie-Beschuss sofort in ihre Einzelteile auf. Die Artillerie hat ihrerseits nichts gegen Bomber zu bestellen. Nach unseren Erfahrungen kommt es immer darauf an, mit einer

## DIE WICHTIGSTEN **TRUPPENTYPEN** IM ÜBERBLICK



**Infanterie** eignet sich vor allem für die Verteidigung von Städten, da sie hier aufgrund des Verteidigungsbonus auch gegen stärkere Einheiten bestehen können. Im Angriff sind sie einfach zu langsam und zu schwach. Eine Besonderheit sind die Pioniere, die unter anderem Gebiete verminen können.



**Hubschrauber** können dank ihrer großen Reichweite zum Feind vorstoßen, angreifen und sich wieder in Sicherheit bringen. Außerdem durchqueren sie unwegsames Gelände ohne Bewegungsmalus. Sie sind im Angriff gegen jeden Feind am Boden stark, müssen Flak-Fahrzeuge aber fürchten.



**Bomber** werden gezielt für Luftschläge herbeigerufen und zerstören die meisten Einheiten sofort. Allerdings müssen sie sich auch vor Flak-Fahrzeugen und feindlichen Jagdflugzeugen in Acht nehmen. Da das Bombardement große Kollateralschäden anrichtet, sollten Bomber keine Städte angreifen.



Mit **Kampfjets** können Sie feindliche Lufteinheiten wie Bomber und Hubschrauber direkt angreifen. Alternativ bewachen die Düsenjäger ein definiertes Gebiet, beispielsweise über verbündeten Truppen, um Luftschläge zu kontern. Sie gehören zu den teuersten Einheiten im ganzen Spiel.

ausgewogenen Armee in den Kampf zu ziehen, die Fähigkeiten der Einheiten sollten sich ergänzen. Allerdings erlaubt **Shattered Union** sehr viele Taktiken und zwingt Spielern keine Vorgehensweise auf.

Jede Einheit hat unterschiedliche Attribute, etwa drei Angriffwerte (gegen Fahrzeuge, Infanterie und Luftstreitkräfte), Verteidigung, Sicht- und Waffenreichweite sowie Bewegungsrate und Treibstoffvorrat. Diese »Charakterwerte« definieren die Aufgaben der Truppen. Humvees sind zwar in allen Kampfbelangen schwach, überbrücken aber aufgrund ihrer hohen Bewegungsrate sehr große Entfernungen und eignen sich damit ideal als Aufklärer. Ein Geschütz kann weit entfernte Ziele attackieren, hat aber ein Problem, wenn ihm ein Panzer direkt vor die Nase rollt und feuert. In diesem Fall kann die Artillerie den Angriff nämlich nicht erwidern, da ihre Ziele mindestens zwei Felder entfernt stehen müssen.

## Luftschlag auf Bestellung

Sobald sich zwei Einheiten beharken, zoomt die Kamera auf das Geschehen und zeigt neben den hübschen 3D-Modellen auch die Lebenspunkte und Angriffs- sowie Verteidigungswerte. Außerdem sehen wir entsprechende Kampfanimationen: Panzerrohre spucken Projektile auf den Feind, Hubschrauber lassen Raketen durch die Luft schwirren, Infanteristen werfen Granaten. Falls die angegriffene Einheit überlebt und die Vorraussetzungen für einen Gegenangriff erfüllt werden (Reichweite, Waffengattung beziehungsweise Feindtyp), erwidert sie das Feuer. Eine Besonderheit stellen Bomber und Kampfjets dar. Die befinden sich nicht zusammen mit den Truppen auf der Karte, sondern werden gezielt für Luftschläge herbeigerufen. Allerdings kann man die Düsenjäger auch als Patrouille einsetzen und ein bestimmtes Gebiet bewachen lassen. Falls der Gegner dann Flugzeuge in ebendiesem Feldern einsetzt, greift der Verteidiger automatisch an.

## Schön und einflussreich

Die frei zoom- und drehbaren 3D-Landschaften sehen erstklassig aus und sind auch für die Kämpfe wichtig. Je nachdem, auf welchem Hex-Feld eine Einheit steht, gibt es unterschiedliche Boni oder Mali auf Verteidigung und Geschwindigkeit. Wer beispielsweise auf einer Straße fährt, kommt schneller vorwärts, ist aber natürlich ein leichteres Ziel. Dagegen bietet ein bewaldeter Hügel eine bessere Verteidigung sowie erhöhte Sichtweite. Allerdings bewegt sich ein Panzer in unwirtlicher Umgebung halt einfach langsamer. Den höchsten Defensivbonus erhalten Truppen in Städten. Dadurch können sich auch schwächere Einheiten wie Infanteristen in urbanen Gefilden gegen weit stärkere Kontrahenten behaupten oder diese zumindest einige Runden beschäftigen. Auf Karten mit Flüssen oder Bergen spielt die Umgebung eine wichtigere Rolle als auf den Feldern im mittleren Westen. Wer Brücken zerstört oder Bergpässe blockiert, zwingt dem Gegner eine bestimmte Route auf und kann sich darauf natürlich einstellen.

In vielen Gebieten verzieren bekannte Sehenswürdigkeiten die Landschaft, beispielsweise das Empire State Building in New York, die Space Needle in Seattle oder die Golden Gate Bridge in San Francisco. Überhaupt orientiert sich Entwickler PopTop Software an der tatsächlichen US-Topographie: Städte, Landschaftstypen, ja sogar die Highways entsprechen ihren realen Vorbildern. Allerdings wurden die Entfernungen und vor allem Größenverhältnisse aus Gründen der



Gerade in den Großstädten erkennen Sie bekannte **Sehenswürdigkeiten.** In Chicago sind das der Sears Tower (links) und das John Hancock Center.



Nachdem wir alle Truppen platziert haben, geht es los. Die hellen **Hex-Felder** zeigen, wohin und wie weit wir mit der gewählten Einheit ziehen können.



**Panzer** stellen auch in Shattered Union das Rückgrat jeder modernen Armee dar. Sie sind recht flott und verfügen über solide Angriffs- und Verteidigungswerte. Einige Modelle sind je nach Fraktion mit Sonderfunktionen, etwa Flammenwerfer, Plasmakanone oder Minensucher ausgestattet.



Die **Artillerie** gehört zu den stärksten Angriffseinheiten: Die Geschosse sind durchschlagskräftig, ihre Reichweite höher als bei Panzern und Hubschraubern. Da sie aber miese Defensivwerte haben, stehen sie meist in der zweiten Reihe. Das ist aber auch ein Nebeneffekt ihrer geringen Geschwindigkeit.



**Flak-Fahrzeuge** sind der Albtraum für Lufteinheiten: Sie feuern Lenkraketen in den Himmel, sobald ein Gegner vorbeifliegt. Allerdings haben Sie gegen alle anderen Truppen wie Panzer und Artillerie nichts zu melden. Wer seine Flak-Fahrzeuge nicht taktisch klug platziert, verliert sie sehr schnell.



Die **leicht gepanzerten Fahrzeuge** (LAV), zu denen auch der Humvee zählt, sind nicht besonders kampfstark. Dafür kosten sie wenig Geld und eignen sich aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit hervorragend als Späher. Oft opfert man sie, um anschließend mit stärkeren Truppen nachzusetzen.

## DIE **AUSWIRKUNG** EINES ATOMSCHLAGS







New York City nach dem Einsatz der Spezialkraft »Thermonukleare Explosion«. Nicht nur alle Truppen wurden zerstört, auch die betroffenen Gebäude liegen in Schutt und Asche – solche Attacken ruinieren natürlich den Ruf.




In diesem Bildschirm verwalten Sie Ihre **Armee.** Da starke Einheiten wie der Apache sehr teuer sind, sollten sie diese nicht leichtfertig opfern.



Mit zwei Panzern und einem knackigen **Bunker** verteidigen wir diese Straße. Hier kommt der rote Abrams mit Sicherheit nicht vorbei.

Spielbarkeit und Übersicht bewusst verzerrt: Die Einheiten sind so groß wie eine Kleinstadt, damit der Spieler sie auf der Karte auch gut erkennt.

### Gentleman oder Rambo?

Obwohl das Stein-Schere-Papier-Prinzip und die 3D-Landschaften bereits für eine sehr große taktische Tiefe sorgen, entscheidet der richtige Einsatz der Spezialkräfte oft über den Ausgang der Schlacht. Sie sind vergleichbar mit Zaubersprüchen aus Fantasy-Spielen: Die Spezialkräfte stärken beispielsweise eigene Truppen, schwächen den Gegner oder greifen ihn direkt und sogar auf großer Fläche an. Das Spezialmanöver-System funktioniert so ähnlich wie die Jedi-Kräfte bei **Knights of the Old Republic:** Wer sich bei den Kämpfen auf die gegnerischen Truppen konzentriert und nicht unnötigerweise die Infrastruktur zerlegt, erwirbt sich mit dieser »sauberen Kriegsführung« einen guten Ruf. Wer dagegen ganze Städte ohne Grund verwüstet oder gar Sehenswürdigkeiten demoliert, gilt schnell als ruchloser Bösewicht und wird von den anderen Fraktionen eher attackiert.

Je nach Ruf erhalten Sie andere Spezialkräfte, die Ihrer Kampfweise entsprechen. Auf der guten Seite steht also in erster Linie die Unterstützung eigener Truppen, etwa durch Boni auf wichtige Attribute wie Angriffskraft, Reichweite und Verteidigung. Reparaturen frischen die Lebenspunkte der Fahrzeuge auf, feindliche Truppen werden per EMP-Schlag für eine Runde manövrierunfähig gemacht. Böse Kriegstreiber nutzen eher zerstörerische Kräfte und attackieren beispielsweise mit Tomahawk-Marschflugkörpern oder lassen ihre Einheiten in bester Kamikaze-Manier in eine Gegnergruppe fahren und explodieren. Fieslinge dürfen sogar ihre eigenen Truppen an den Widersacher verhökern, um damit schnell an Geld zu kommen.

### Multiplayer, auch per Hot Seat

Natürlich wird **Shattered Union** auch einen umfangreichen Multiplayer-Modus bieten. Besonders die schnelle und umfangreich konfigurierbare Skirmish-Variante hat uns gefallen. Wir wählen die Fraktion, das Anfangskapital, die Karte, die Anfangsposition der Kontrahenten, und schon geht es los. Wie es sich gehört, dürfen Sie dabei nicht nur im LAN oder Internet gegen menschliche Kontrahenten antreten, sondern auch im Hot-Seat-Modus am gleichen PC. Momentan arbeiten die Entwickler vor allem am Balancing und der KI. Unserer Meinung spielt sich **Shattered Union** aber bereits sehr gut, so dass wir davon ausgehen, dass der angepeilte Termin im Oktober 2005 sicher eingehalten wird.

*Georg Valtin*

### SHATTERED UNION

Video

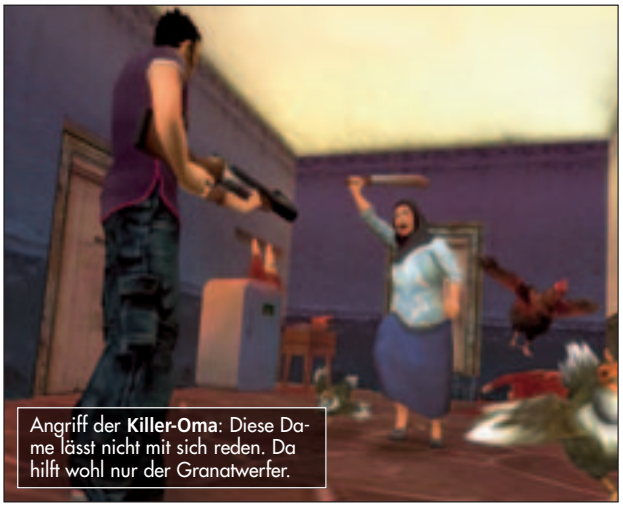


**Georg Valtins Einschätzung:**

**sehr gut**

»Shattered Union zeigt, dass Runden-Strategie aufgrund ihres Spielablaufs deutlich mehr taktische Tiefe bietet als die Echtzeit-Kollegen. Dazu passt auch das durchdachte System der Spezialkräfte. Und dass ich als Europäer Amerika erobern kann, finde ich gut – zumal die EU meiner Meinung nach ohnehin die viel cooleren Einheiten hat. Das hier wird mein Strategiespiel des Jahres!«

| | |
|---|---|
| Genre | Runden-Strategie |
| Entwickler | PopTop Software |
| Version | Alpha |
| Termin | Oktober 2005 |



Angriff der **Killer-Oma**: Diese Dame lässt nicht mit sich reden. Da hilft wohl nur der Granatwerfer.



Die **Bluteffekte** wirken absichtlich übertrieben. Wer allergisch auf Rot reagiert, kann sie abschalten.



Ramiro geht bei seinem **Rachefeldzug** gegen die Banditos nicht gerade zimperlich vor.



Wenn wir aus dieser Position Gegner erschießen, gilt das als **»Bird on a Wire«**-Combo.

# TOTAL OVERDOSE

Arriba, Arriba, Andale! **Mit Bullet-Time und Sombrero ballert sich ein mexikanischer Max Payne durchs Leben.** Wenn Robert Rodriguez Spieleentwickler wäre, hätte er wohl Total Overdose produziert.

Die Geschichte von **Total Overdose** ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Fangen wir also mit dieser Vorschau an, mit einigen dieser Missverständnisse aufzuräumen. Fakt ist: Ramiro – unser unerschrockener und gelenkiger Held – kann vom Trecker über den Kieslaster bis hin zum Sportwagen jedes Vehikel fahren, das im Spiel vorkommt. Das heißt allerdings noch lange nicht, dass Total Overdose ein **GTA**-Klon unter mexikanisch-heißer Sonne ist.

## Bullet-Time auf Spanisch

Der Wahrheit näher kamen wir, als uns die Entwickler mit einer Vorabversion des Actionkrachers besuchten, die wir ausgiebig Probe spielen konnten. In den von uns angetesteten Abschnitten spielten die Autos eindeutig die zweite Geige. Die meiste Zeit ist Ramiro zu Fuß und in klassischer Actionspiel-Manier unterwegs. Wir betrachten unseren Helden also aus der Verfolgerperspektive. Wirklich neu ist das Spielprinzip von **Total Overdose** natürlich nicht. Die Entwickler haben sich freimütig bei den erfolgreichsten Actionspielen der letzten Jahre bedient und aus den besten Elementen einen bleihaltigen Cocktail gemixt. Den größten Einfluss übte dabei offenkundig ein New Yorker Bulle namens Max Payne aus, denn genau wie er erschießt Ramiro seine Gegner vorzugsweise, während er in Zeitlupe durch die Levels hechtet.

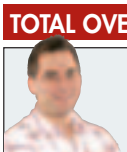
Bereits nach wenigen Minuten werden sich die Fans des Herrn Payne mit Ramiro anfreunden, die Steuerung der beiden ist nahezu identisch. Allerdings hat der Mexikaner deutlich mehr auf dem Kasten als der Mann aus New York. Wir können nämlich nicht nur shoot-dodge-Moves auslösen, sondern Ramiro mit der so genannten Actiontaste an fast allen Objekten artistische Einlagen vollführen lassen. Laufen wir etwa seitlich auf eine Wand zu und drücken die richtige Taste, zeigt Ramiro einen spektakulären Salto à la **Matrix**, während er seinen Gegnern Blei entgegenschickt.

## Tony Hawk mal ganz anders

Stunts und Zeitlupensequenzen sahen auch in anderen Spielen cool aus, brachten aber eher wenig. Doch in **Total Overdose** kassieren wir mit spektakulären Kills einen Bonus. Das Spiel registriert, aus welcher Position wir geschossen haben, und wenn Ramiro etwa zwei Gegner mit einem Schuss erledigt, gilt das als Combo. Für diese Combos gibt es Punkte, Gesundheit oder einen der spektakulären »Loco-Moves«. Diese Spezialattacken sind besonders mächtig, und sorgten in der Redaktion für einige Lachanfälle. Lösen wir etwa den »maskierten Rächer« aus, ruft Ramiro einen übergewichtigen Catcher zu Hilfe, der unsere Gegner mit einer Holzlatte vertrimmt.

*Sascha Gliss*

### TOTAL OVERDOSE



**Sascha Gliss' Einschätzung:**

**sehr gut**

»Endlich mal ein Actiontitel, der sich selbst keine Sekunde lang ernst nimmt. Wer – wie ich – die Werke der Herren Tarantino und Rodriguez liebt, und Spaß an spektakulären Explosionen und Schießereien hat, wird sich in Total Overdose schnell heimisch fühlen. Was bisher vom Spiel zu sehen war, lässt mich jedenfalls auf die heißeste Ballerorgie südlich des Rio Grande hoffen.«

| | |
|---|---|
| Genre | Actionspiel |
| Entwickler | Deadline Games |
| Version | Beta |
| Termin | 16. September 2005 |



# RISE & FALL

Rick Goodman (Empire Earth) holt Sie weg vom Kartentisch: In seinem neuesten Projekt müssen sich Echtzeit-Generäle auch **Seite an Seite mit ihren Soldaten** auf dem Schlachtfeld beweisen.

Ganz neu ist die Idee nicht: Bereits Spiele wie **Battlezone** und **Uprising** forderten sowohl Fingerfertigkeit am Steuer von Panzern und Gleitern als auch Planungsvermögen und taktisches Denken als Kommandeur einer Computer-Armee. Allerdings gingen die beiden Genremischlinge eher den umgekehrten Weg und reicherten 3D-Action mit Strategie-Elementen an. **Rise & Fall** startet dagegen als klassisches Echtzeit-Strategiespiel, lässt Gelegenheitsgeneräle aber auch in die Schnürsandalen antiker Krieger schlüpfen.

## Wüstensöhne gegen Spaghettisöldner

Beim Besuch von Chefentwickler Rick Goodman in der Redaktion von PC PowerPlay probieren wir aus, wie das funktioniert. Wir bekommen das Kommando über eine schlagkräftige Truppe ägyptischer Schwertkämpfer, Bogenschützen und eine Handvoll Streitwagen. Die Pharaonensöhne stellen neben Römern, Persern und Mazedoniern eine von vier Hauptfraktionen. Uns gegenüber stehen Caesars Armeen – zahlenmäßig überlegen, wie wir bald feststellen.

Zunächst lassen wir unsere Männer in gewohnter Echtzeit-Manier aufmarschieren. Auf Knopfdruck nehmen sie selbständig in Formationen Aufstellung, was ihre Kampfkraft erhöht. Die Nahkämpfer kommandieren wir an die Front, die Bogenschützen gehen weiter hinten in Position. Unsere Kavallerie halten wir erst einmal in Reserve, um dem Gegner später in die Flanke zu fallen. Was dann auch prima funktioniert: Während unsere Schwertschwinger mit den Legionä-



Brandpfeile sind der Todfeind solcher **Holzbollwerke**. In Rise & Fall breiten sich Feuer aus und brennen manchmal ganze Städte nieder.



Mit der **»Klaue des Archimedes«** (Kran in der Bildmitte) heben wir Gegnerschiffe aus dem Wasser und zerschmettern sie auf den Klippen.



Megabauwerke wie diese **Sphinx** stellen eindrucksvolle Kulissen für die Massenschlachten von Rise & Fall. Spielerischen Nutzen haben sie nicht.

ren im Clinch liegen, dirigieren wir die Streitwagen an der Seite vorbei und räumen mit den römischen Schützen dahinter auf.

### Cleopatra an die Front!

Dann allerdings finden wir uns urplötzlich in der Defensive wieder: Prätorianer! Die Elitegarde schneidet durch unsere Reihen, wie ein heißes Messer durch die Butter. »Das ist genau der richtige Zeitpunkt, um persönlich einzugreifen«, rät Rick. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen. Ein Mausklick, und wir tauschen die Vogel- gegen die Schulterperspektive. Unser Alter Ego ist nicht irgendein anonymer Schwertschwinger. Wir stürzen uns mit Cleopatra höchstselbst ins Getümmel! Auch für die übrigen Nationen treten historische Helden an. Bei den Römern etwa Julius Cäsar, bei den Mazedoniern Alexander der Große, bei den Persern Sargon. Insgesamt sollen wir auf acht berühmte Persönlichkeiten der Geschichte oder aus Legenden treffen.

Wie aus dem Actiongenre gewohnt, flitzen wir per WASD-Steuerung übers Ehrenfeld und prügeln per Maustaste auf die Kontrahenten ein. Und zwar mit Schmackes: Mit einem einzigen Streich ihrer Kampfsichel knockt Cleopatra die Prätorianer gleich reihenweise aus den Latschen. Und per Bogen schießt sie einem Zenturio auf hundert Meter punktgenau den Helm vom Kopp. Dabei steht sie noch ganz am Anfang ihrer Laufbahn. Ähnlich wie in einem Rollenspiel verdienen die Anführer nämlich für jeden Einsatz Erfahrungspunkte, die weitere Attacken freischalten. Etwa den Pharaonenbogen, der

## ZU LANDE, ZU WASSER ...

Schiffe kontrollieren in Rise & Fall nicht nur die hohe See. Mit weitreichenden Katapulten ausgestattete Kähne bringen zusätzlich Festungen und Hafenanlagen in Gefahr, Transporter landen Truppenmassen an. Treffen zwei Flotten aufeinander, stehen prinzipiell zwei Taktiken offen. Entweder Sie versenken die gegnerischen Kähne per Rammstoß mit einem spitzen Stahlsporn am Bug. Oder Sie gehen längsseits und senden eine Entermannschaft aus. Was den Vorteil hat, dass Sie gekaperte Schiffe in Ihre Armada eingliedern können. Allerdings sind Schiffe enorm kostspielig zu konstruieren und wegen der Holzbauweise vor allem Brandpfeilen hilflos ausgeliefert.



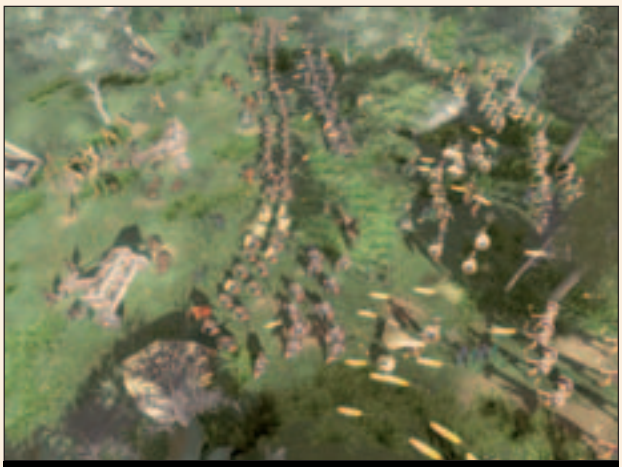
Eine Taktik: den Gegner **rammen** und versenken. Oder mit Bogenschützen oder Katapulten das Feuer eröffnen.



Wenn die Matrosen der anderen Seite ausgeschaltet sind, übernimmt eine **Entermannschaft** den Kahn.



**Transportschiffe** dienen zur Anlandung großer Truppenverbände. Dieses Exemplar befördert sogar Kriegselefanten an die Front.



Krieger finden sich auf Knopfdruck automatisch zu **Formationen** zusammen. So eingeteilt sind die Truppen schlagkräftiger als alleine.



Die Engine verwaltet **Hunderte Einheiten** gleichzeitig. Epische Schlachten, wie man sie aus Sandalen-Streifen kennt, sind die Regel.



Wenn sich die Soldaten erst einmal im **Nahkampf** verstrickt haben, sind sie nur per Fluchtbefehl wieder voneinander zu trennen.

Brandpfeile abfeuert, oder den Medusabogen, der bis zu zehn Projektile auf einmal verschießt. Und solange wir sie direkt steuern, sind die Heroen faktisch unverwundbar.

## Superhelden mit Zeitdruck

Mit Cleopatras Hilfe schaffen wir es schließlich, den römischen Ansturm zurückzudrängen. Gerade wollen wir die Verfolgung der fliehenden Legionäre aufnehmen, da wechselt die Ansicht wieder in den Strategiemodus. »Man kontrolliert die Helden immer nur für begrenzte Zeit, sonst wären sie einfach übermächtig«, erläutert Rick. Um erneut die Sandalen der resoluten Ägypterin überzustreifen, müssen wir das Zeitkonto erst wieder auffüllen. Dazu haben die Leveldesigner an bestimmten Stellen Amphoren verteilt, die aufgespürt und aufgesammelt sein wollen. Damit sollten wir uns in Cleos Fall wirklich beeilen, denn in dem Moment, in dem wir in die Generalsansicht wechseln, büßt die Gute ihre übermenschliche Kraft und Unverwundbarkeit wieder ein. Und sie steckt immer noch mitten im Kampfgetümmel ...

## Pharaonen als Piraten

Zum Glück ist die Zeitamphore schnell gefunden, und wir können uns an unsere nächste Aufgabe machen: Diebstahl. Richtig gelesen, Cleopatra wird zum Langfinger. Unsere ägyptischen Truppen sitzen nämlich von Feinden umzingelt fest. Der einzige Fluchtweg führt übers Wasser. Weil die Soldaten in ihren schweren Rüstungen aber schnell untergehen würden, muss eben die Pharaonin selbst ein Schiff organisieren. Also paddeln wir zum nächstbesten römischen Außenposten, schnetzeln uns durch ein paar Kohorten und kapern schließlich eine Galeere, mit der wir unsere Schützlinge abholen.

Die letzte Hürde nehmen wir wieder im klassischen Echtzeit-Modus. An neuen Ufern angelandet errichten wir eine Basis, bauen Rohstoffe ab, füllen unsere ausgedünnten Reihen mit frischen Rekruten auf und beseitigen schließlich die letzten römischen Besatzer. Auch für die Ausbildung haben sich die Entwickler etwas einfallen lassen. Wir dürfen nämlich umso mehr Truppen trainieren, je weiter wir unser Reich ausgedehnt haben. Dazu erobern wir so genannte Außenposten, von kleinen Garnisonen gesicherte Feldlager. Wenn wir drei davon kontrollieren, bekommen wir drei Krieger zum Preis von einem.

## WER IST EIGENTLICH **RICK GOODMAN**?

Rick Goodman ist ein alter Hase im Strategengeschäft. Zusammen mit Bruce Shelley und Brian Sullivan entwarf er 1997 als Lead Designer das erste Age of Empires bei den Ensemble Studios. Danach machte er sich mit seiner Firma Stainless Steel Studis selbständig und entwickelte Empire Earth, eines der bis heute umfangreichsten Echtzeit-Strategiespiele. Die Namensrechte trat er allerdings an Publisher Vivendi ab, weshalb der Quasi-Nachfolger 2003 unter dem Titel Empires – Die Neuzeit erschien.

Dass Rick persönlich nicht nur ein eingefleischter Taktiker, sondern auch Actionspieler ist, brachte ihn schließlich auf die Idee, die beiden eigentlich grundverschiedenen Genres zu vermischen. »Bisher hat uns allerdings die Technik einen Strich durch die Rechnung gemacht. Eine Grafik-Engine, die leistungsfähig genug für ein Echtzeit-Strategiespiel und Shooter-ähnliche Kämpfe ist, ist enorm schwierig zu entwerfen.« Ob die Strategiegemeinde das Experiment begrüßen wird? »Wir denken, dass sich vor allem Gelegenheitsspieler für die Zweikämpfe begeistern werden. Die Profis werden wohl nach wie vor lieber Generäle sein.«





**Kriegselefanten** beherrschen die antiken Schlachtfelder – im Duell mit einem Helden ziehen aber selbst sie den Kürzeren.



**Ramses** ist die zweite Heldeneinheit der Ägypter. Mit seiner gefürchteten Streitaxt schlägt er regelrechte Breschen in die Gegnerreihen.



Um solche **Außenposten** werden vor allem in Mehrspielerpartien erbitterte Gefechte entbrennen. Sie bringen Produktionsvorteile.



Diesen Feuer speienden **Löwen** müssen Sie als Alexander der Große beschützen, wenn Sie eine persische Stadt erobern.

Sind es zwölf, wächst unsere Streitmacht mit jedem Klick um ein Dutzend Männer an.

## Antiker Flammenwerfer

Nachdem wir Cleopatra zum Sieg geführt haben, öffnet Rick den Vorhang für Alexander den Großen. In dieser Mission legen wir die Generalsuniform ab und sind ausschließlich in der Rüstung des Griechenfürsten unterwegs. Wir haben also auch keine Befehlsgewalt mehr über unsere Verbündeten. Die folgen jetzt vorgegebenen Pfaden und KI-Routinen. Unsere Auftrag diesmal: eine persische Festungsstadt stürmen und bis zum Palast vordringen. Um die Tore aufzubrechen, sind wir auf den »Feuerlöwen« angewiesen, eine Art antiker Flammenwerfer mit Raubkatzenschädel, der von einer Horde Sklaven Meter für Meter übers Schlachtfeld gewuchtet wird. Wir müssen also alles daran setzen, die mächtige Belagerungsmaschine vor persischen Attacken zu schützen, sonst sind die Eroberungspläne gescheitert.

Die Steuerung kennen wir ja schon aus unseren Spaziergängen mit Cleopatra. Zusammen mit einigen hundert griechischen Soldaten erklimmen über Sturmleitern die Stadtmauern und finden uns sofort im Clinch mit den Bewachern wieder. Auch Alex wehrt sich seiner Haut mit Schwert und Bogen, hat aber noch eine Sonderfähigkeit: Er kann die griechischen Katapulte dirigieren. Auf Befehl feuert die antike Artillerie auf das anvisierte Ziel und plättet so selbst Kasernen, im Hafen vertäute Triremen oder Wachtürme mit einer einzigen Salve.

## Strategaction-Grafik

Was bei der Belagerungsschlacht besonders fasziniert, ist die schiere Größe des Konflikts. Hunderte Perser mit Elefanten, Reiterei und Kriegsmaschinen prallen da auf noch einmal so viele Mazedonier. Fast fühlt man sich direkt in ein Kinoepos wie **Troja** oder **Alexander der Große** versetzt. Dass die Titan getaufte Grafik-Engine die massiven Armeen sowohl aus klassischer Echtzeit-Sicht als auch aus der Schulterperspektive so detailliert auf den Monitor bringt, ist wirklich eine beeindruckende Leistung.

## Wandlungsreicher Multiplayer-Modus

Wie bei **Empire Earth** und **Empires – Die Neuzeit** legen Rick und sein Team großen Wert auf den Mehrspielermodus. Der ist auf bis zu acht Teilnehmer ausgelegt und soll ein halbes Dutzend Spielarten anbieten, die sich beliebig anpassen lassen, etwa mit einer Rush-Sperre, geänderter Rohstoffverteilung oder durch neutrale Armeen. Auch in Multiplayer-Matches können sich die Spieler auf ihre Helden verlassen. So tritt dann etwa Alexander gegen Achilles an oder Ramses gegen Caesar. Es soll sogar einen Teammodus geben, in dem ein Partner die Steuerung der Echtzeit-Armeen und den Aufbaupart übernimmt, und der andere sich ausschließlich um den Anführer kümmert. Weil das Außenpostensystem auch hier zum Einsatz kommt, werden vor allem offensive Spieler belohnt. Je größer das kontrollierte Gebiet, desto größer die Armee. Auch für Verbündete. Ein umfangreicher Editor und ein Skirmish-Generator sollen dafür sorgen, dass der Kartennachschub nicht so schnell versiegt.

*Rüdiger Steidle*

### RISE & FALL

Video



**Rüdiger Steidles Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Zwei Schlachten allein reichen mir für eine sichere Einschätzung noch nicht. Zwar fügen sich die Action-Ausflüge erstaunlich gut in die Strategie-Scharmützel. Ob sie aber auch für komplette Missionen taugen, muss sich erst noch zeigen. Denn die Stainless Steel Studios haben sich bislang eben nur als Strategen einen Namen gemacht – nicht als Designer von Actionspielen.«

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Stainless Steel Studios |
| Version | Pre-Alpha |
| Termin | Weihnachten 2005 |



# GT LEGENDS

Steve McQueen würde GT Legends fahren: Das jüngste Produkt aus der Simbin-Werkstatt simuliert Rennwagen aus einer Zeit, **als echte Männer noch Brusttoupets trugen und Autos noch nicht mit ESP, ABS und Airbags weich gespült waren.**

Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Auch wenn die Ähnlichkeit der Namen und ein erster Blick es vermuten lassen, ist **GT Legends** keine Neuauflage der klassischen Rennsimulation **Grand Prix Legends**. Während **GPL** nämlich die historischen Autos – in diesem Fall die Formel 1 des Jahres 1967 – in ihrem historisch korrekten Umfeld wiederauferstehen lies, simuliert **GT Legends** »nur« drei aktuelle historische Rennserien. Das bedeutet, dass wir in **GTL** zwar mit echten Klassikern aus der goldenen Ära des Motorsports unterwegs sind, allerdings heizen wir über moderne Rennstrecken. Darunter finden sich zwar auch viele Parcours, die schon in den 60er-Jahren legendären Status besaßen, allerdings präsentieren sich Klassiker wie etwa Monza in ihrem aktuellen Look mit breiteren Auslaufzonen, entschärften Kurven und jeder Menge Schikanen. Und jetzt zu den vielen guten Nachrichten.

## Schreiende Kriegsbemalung

Rein optisch gibt sich **GT Legends** altmodisch – im positiven Sinne. Bereits in den ersten Menüs verströmt es den knallbunten Charme der 60er-Jahre. Wer sich mit **GTR** auskennt, sollte auch mit der Bedienung der GT-Legenden keine Probleme haben. Das Menüsystem wurde nämlich größtenteils vom Quasi-Vorgänger übernommen und der Ära entsprechend in den Farben des legendären Gulf-Porsche-Teams eingefärbt. Damit enden die Gemeinsamkeiten der beiden Simbin-Titel zwar noch lange nicht, allerdings geht **GTL** in vielerlei Hinsicht neue Wege.

Dem Spiel fehlt der aus **GTR** bekannte Startbildschirm, in dem wir uns für einen von drei Schwierigkeitsgraden (Arcade, Semi-Pro, Simulation) entscheiden können. Während diese Einstellung im Vorgänger drei unterschiedliche Fahrmodelle und Spielmodi aktivierte, nutzt **GT Legends** stets die gleiche Fahrphysik. Stattdessen entscheiden wir uns vor jedem Rennen für eine von fünf Voreinstellungen (»Anfänger« bis »Profi«). Dies schaltet die zahlreichen Hilfen an oder aus, bestimmt den IQ unserer KI-Gegner und entscheidet, wie viel Schaden unsere Rennsemmeln bei einem Crash nehmen.



Die **Blendeffekte** sehen sehr realistisch aus, lenken aber stark von der Strecke ab. Eine Sonnenbrille wird der Packung trotzdem nicht beiliegen.



In den Außenansichten können wir alle **relevanten Anzeigen** wie Drehzahl oder Geschwindigkeit stufenweise zuschalten.



Fahrt in der Abenddämmerung: Wechselnde **Lichtverhältnisse** sorgen für einen realistischen Look, dynamisches Wetter soll es nicht geben.



Tuning wie gehabt: Das **Setup** regeln wir ähnlich wie in GTR, allerdings lassen sich an den Oldies nicht ganz so viele Parameter vestellen.

## With a little help from my friends

Bei den Fahrhilfen bedient sich **GT Legends** erneut beim Vorgänger und bietet von der Schaltautomatik über ABS bis hin zum ausgewachsenen Stabilitätsprogramm zahlreiche elektronische Helferlein. Wenn wir alle aktivieren, verwandelt sich selbst die Big-Block-Corvette vom Feuer speienden Monster in ein handzahmes Miezekätzchen.

Bevor wir uns jedoch daran machen, die ungefilterten Fahrmaschinen auf der Strecke zu zähmen, entscheiden wir uns für einen Rennmodus und besuchen den virtuellen Autohändler. Sie haben richtig gelesen: **GT Legends** verwaltet für uns ein Bankkonto, das wir durch den Gewinn von Einzelrennen oder Serien aufstocken können. Wir starten mit einem bescheidenen Betrag und müssen jeden Renner für mühsam erfahrene Credits käuflich erwerben. Für die heißesten Maschinen allerdings, wie etwa den Mercedes 300 SL oder den Über-Sportwagen Porsche 906, reicht schnöder Mammon alleine nicht aus. Um diese raren Raketen kaufen zu können, müssen wir zusätzlich bestimmte Herausforderungen gewinnen.

## Der Eventmanager

Im Einzelspielermodus kommt **GTL** etwas anders daher als eine übliche Rennsimulationen. Zwar können wir uns – wie gewohnt – in schnellen Einzelrennen oder im freien Training austoben und mit den Autos vertraut machen, einen klassischen Meisterschaftsmodus allerdings gibt es nicht. Dabei handelt es sich natürlich nicht um einen Patzer der Entwickler, denn **GTL** bietet mit den so genannten Herausforderungen eine ganze Auswahl von Mini-Meisterschaften. Diese Events sind häufig auf Klassen oder sogar einzelne Autos limitiert und schicken uns hintereinander über unterschiedliche Rennstrecken. Während die ersten Serien nur die mäßig motorisierten Autos (Mini Cooper S, Renault Alpine) zulassen und auf recht zahmen Kursen stattfinden, geht es in den höheren Meisterschaften so richtig zur Sache. In den Ausdauer-Challenges etwa fahren wir je 60 Runden über die GP-Kurse von Monza und Spa Francochamp. Hier schlagen wir uns nicht nur mit den anderen Piloten herum, sondern müssen auch mit ungünstigen Lichtverhältnissen fertig werden. Wenn wir etwa in der Abenddämmerung starten, nimmt uns eine tief stehende Sonne mit einem ebenso realistischen wie irritierenden Blendeffekt die Sicht. Die ultimative Herausforderung schließlich stellen die Nachtrennen dar, in denen wir – mit der dürftigen Lichttechnik der 60er-Jahre ausgestattet – durch die Finsternis rasen.

## In medias res

Wenn wir uns erst durch das Vorgeplänkel aus Spielmodi und Einstellungen geklickt haben, finden wir uns im Rennbildschirm am Kommandostand unseres Teams wieder. Auch hier werden **GTR**-Experten ein Déjà-vu erleben, denn wie gewohnt verfolgen wir das Geschehen zunächst über den eingebauten Videomonitor. Unter dem Videoschirm allerdings stoßen wir auf die nächste, eher unscheinbare Neuerung. Hier befinden sich drei Schieberegler, mit denen wir unser Auto in wenigen Sekunden abstimmen können, ohne uns in den umfangreichen Tuning-Modus stürzen zu müssen. Mit einigen Klicks regeln wir so das Handling von über- zu untersteuernd, stellen das Fahrwerk hart oder weich ein und wählen eine längere oder kürzere Übersetzung.

Für ein schnelles Rennen oder eine grobe Einstellung unserer Schlitten reichen diese Regler völlig aus; wer es etwas genauer mag, klickt sich in die Garage und zum eigentlichen Tuning-Bildschirm durch. Hier erwarten uns aufgrund der technisch simpleren Fahrzeuge deutlich weniger Einstellungen als in **GTR**. Die gebotenen Optionen allerdings dürften die




Im Schaufenster studieren wir die Objekte unserer Begierde. Der **Ford Capri RS** ist mit 250 Sachen übrigens eine der schnellsten GT-Legenden.



Ein **Austin Healey** auf Tuchfühlung. Wie in GTR begeistert der Look der Wagen mit detaillierten Türgriffen, Lufteinlässen oder Radmuttern.



Abflug! Leichte Rempler bringen die Oldies **bei Topspeed** schnell aus der Bahn. Wer zu heftig crasht, wird automatisch aus dem Rennen entfernt.

Schrauber- und Setupkünstler-Fraktion mehr als zufrieden stellen.

## Gib Vollgas!

Der Wagen ist eingestellt und betankt, der Motor brabbelt gierig und zufrieden vor sich hin, und unser Mechaniker winkt uns aus der Box: Zeit, den Renn-Oldies auf der Piste die Sporen zu geben und sich von der Fahrphysik zu überzeugen! Bereits nach den ersten Kurven wird klar, dass GT Legends die Messlatte erneut ein Stück höher legen dürfte. Natürlich lässt sich das Fahrverhalten der rasenden Oldtimer nicht mit dem der hochmodernen GT-Boliden des Vorgängers vergleichen, aber die von uns probegespielte Betaversion fuhr sich bereits sehr geschmeidig.

Während die kleinen Flitzer à la Mini Cooper dank Frontantrieb beinahe so unkompliziert zu fahren sind wie ein Golf GTi mit Straßenzulassung, fordern gerade die amerikanischen PS-Monster den ganzen Mann am Steuer. Besonders die große Corvette fühlt sich exakt so an, wie man es von einer solch archaischen Fahrmaschine erwartet. Mit fettem Frontmotor, langer Motorhaube, Stummelheck und beinahe 600 PS vermittelt dieser Klotz aus Chrom und Stahl den Eindruck, als müsse man ihn um jede Kurve prügeln. Selbst auf der Geraden ist das V8-Ungetüm nur mit Vorsicht zu genießen. Wer hier allzu ungestüm aufs Gas steigt, darf sich nicht wundern, wenn ihn die eigenen Hinterreifen ständig überholen wollen.

Sie sind jetzt auf den Geschmack gekommen? Dann sollten Sie schon einmal anfangen, auf ein vernünftiges Force-Feedback-Lenkrad zu sparen. Mit der Tastatur alleine sind die Geschosse aus GTL nämlich nicht zu bändigen.

*Sascha Gliss*

## VOM BENZINFURZ ZUM PS-MONSTER

GTL simuliert drei Rennserien: FIA TC '65, GTC '65 und GTC-TC '76. Anstatt diese kryptischen Abkürzungen umständlich aufzudröseln und zu erklären, stellen wir lieber exemplarisch je ein Auto der entsprechenden Serie im Detail vor:



**Mini Cooper S – Klasse: TC '65**

| | |
|---|---|
| **Gewicht:** | 730 kg |
| **Vmax:** | 191 km/h |
| **Motor:** | Reihen-4-Zylinder, 1.300 ccm, ca. 141 PS |



**Austin Healey 3000 – Klasse: GTC '65**

| | |
|---|---|
| **Gewicht:** | 940 kg |
| **Vmax:** | 212 km/h |
| **Motor:** | Reihen-6-Zylinder, 3.000 ccm, ca. 230 PS |



**Chevrolet Corvette – Klasse: GTC-TC '76**

| | |
|---|---|
| **Gewicht:** | 1.390 kg |
| **Vmax:** | 258 km/h |
| **Motor:** | 8-Zylinder, V-Form, 7.400 ccm, ca. 577 PS |

## GT LEGENDS

Video



**Sascha Gliss' Einschätzung:**

**hervorragend**

»GTR mit den wilden Kisten der 60er und 70er-Jahre! Das klingt gut und fährt sich einfach genial. Der edle Look treibt nicht nur Oldtimerfans Freudentränen in die Augen, und die Schnell-Tuning-Option erleichtert den Einstieg in die schwarze Kunst des Setups. Einfach geil: die originalgetreuen Motorsounds. Der böse grollende 7-Liter-V8 der Corvette etwa jagt mir immer wieder einen Schauer über den Rücken.«

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler | Simbin |
| Version | Beta |
| Termin | Oktober 2005 |



Wenn der böse Gegner mit **überschwerem Kriegsgerät** anrückt, hilft – wie hier – oft nur noch die volkseigene Panzerfaust weiter.



Unrasiert und fern der Heimat: Die zahlreichen **Charaktere und Waffen** von Vietcong 2 erstrahlen bereits jetzt in einem sehr detaillierten Look.

# VIETCONG 2

Vietcong 2 schickt Sie erneut zurück in die Ära, als der kalte Krieg in Südostasien heiß wurde. **Wir haben uns für Sie auf den virtuellen Ho-Chi-Minh-Pfad gewagt und melden uns mit den neuesten Eindrücken von der Front zurück.**

Hatten die Vietcong tatsächlich Röntgenaugen? Diese – vielleicht wichtigste – Frage zu **Vietcong 2** lies sich bei unserem Termin mit den Entwicklern in Prag noch nicht klären. Wir erinnern uns: Im ersten Teil des Shooters robbten und schlichen wir durch den Dschungel Südostasiens und hatten darunter zu leiden, dass unsere kommunistischen KI-Gegner offensichtlich durch Hindernisse hindurchschauen konnten. Für Teil zwei besteht in dieser Hinsicht definitiv Grund zur Hoffnung: Laut Aussage der Entwickler wurden sämtliche KI-Routinen des Vorgängers über Bord geworfen und neu geschrieben.

## Kriegerischer Rollentausch

**Vietcong** bleibt natürlich auch in der zweiten Auflage ein Taktik-Shooter reinsten Wassers. Diesmal allerdings ziehen wir nicht nur für Uncle Sam ins Feld, sondern können in einer zweiten Kampagne auch in die Rolle eines Soldaten der nordvietnamesischen Armee schlüpfen. Diese Storyline soll allerdings nicht frei anwählbar sein, sondern muss vielmehr durch das Durchspielen der GI-Kampagne freigeschaltet werden. Als besonderen Gag kündigen die Entwickler an, dass sich beide Erzählstränge an mehreren Stellen kreuzen sollen. Somit werden wir bestimmte Situationen und Gefechte sowohl als Ami als auch als treuer Jünger Ho-Chi-Minhs erleben können.

Von der Vietcong-Kampagne gab es noch nichts zu sehen, stattdessen führten die Entwickler eine Mission des US-Feldzugs vor. Teil zwei verabschiedet sich vom Dschungel-Ambiente des Vorgängers und schickt uns fast ausschließlich in urbanen Einsatzgebieten in den Kampf. Die uns präsentierte Mission spielt in Hue zur Zeit der Tet-Offensive. Als Befehlshaber über ein ganzes Platoon müssen wir unsere Kameraden sicher durchs feindliche Feuer leiten und dabei die Einsatzziele erfüllen. Ähnlich wie im Taktik-Oldie **Operation Flashpoint** können wir unseren Mannen per Maus einfache Anweisungen geben, oder sie dazu auffordern, ihre Spezialfähigkeiten einzusetzen. So spielt etwa der Sanitäter eine zentrale Rolle, da die Wirkung von Schusswaffen in **Vietcong 2** realistischer simuliert werden soll als in traditionellen Actionspielen.

## Mein Freund, der Sanitäter

Nachdem uns die Einzelspieler-Mission ausschließlich vorgeführt wurde, konnten wir im Mehrspielermodus endlich selber Hand anlegen. Besonders interessant waren hier der Story-Modus und das abschließende Capture-the-Flag-Match. Während wir im Story-Modus mit anderen Spielern gegen die KI vorgehen, bietet Capture the Flag klassische Team-Duelle. Besonders beeindruckend sind hier das exzellente Leveldesign und die Implementierung der verschiedenen Charakterklassen. Zu Beginn können wir nur einen einfachen Soldaten spielen. Wenn wir uns durch geschickte Aktionen oder Abschüsse auf dem Schlachtfeld hochdienen, dürfen wir bald mächtigere Klassen wie Sanitäter oder Scharfschütze anwählen. Gerade der Sani erfreut sich im Mehrspielergefecht großer Beliebtheit, da er nicht nur Kameraden heilen oder wiederbeleben kann, sondern auch Medipack-Spender aufstellt, die verletzten Kameraden als Selbstbedienungsapotheken dienen.

*Sascha Gliss*



Volle Deckung! Wer zu lange **im Freien** herumsteht, braucht schon bald die Hilfe eines Sanis.



Sowohl in der Kampagne als auch in Mehrspielerpartien können wir sämtliche **Vehikel** benutzen.

### VIETCONG 2

Video



**Sascha Gliss' Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Der Mehrspielerpart macht schon einen sehr ordentlichen Eindruck, von der Einzelspieler-Kampagne – dem Herzstück eines jeden Shooters – war allerdings noch zu wenig zu sehen. Die akribisch genauen Waffenmodelle und die realistisch anmutenden Feuergefechte jedoch lassen mich hoffen, dass uns mit Vietcong 2 nicht noch ein weiterer 08/15-Shooter ins Haus steht.«

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Entwickler | Pterodon |
| Version | Alpha |
| Termin | Oktober 2005 |

# STARSHIP TROOPERS

Käfer sind schon im normalen Leben eine echte Plage. Jetzt stellen Sie sich mal vier bis fünfzehn Meter hohe Exemplare vor, deren Lebensaufgabe darin besteht, Sie möglichst rasch in Ihre Einzelteile zu zerlegen. **Willkommen im Alltag eines Starship Troopers!**





**Gescriptete Sequenzen** wie der unglückliche Abgang dieses Troopers kommen häufig vor.



Während der Techniker links am **Energiezaun** bastelt, kümmern wir uns um die Bugs.



Der **gigantische Tank Bug** gehört zu den mächtigsten Gegnern im Spiel. Um gegen den gepanzerten Käfer zu bestehen, müssen wir zuerst seinen Schwachpunkt herausfinden. Leichter gesagt, als getan.

**Starship Troopers** ist nicht der erste Versuch eines Entwickler-Teams, den gleichnamigen Film von Paul Verhoeven auf den Computerbildschirm zu adaptieren. Eigentlich sollten Trooper und Käfer zunächst in einem Strategiespiel ihre digitale Wiedergeburt feiern, doch an das Projekt erinnert sich heute niemand mehr. Dabei ist das Szenario wie gemacht für ein Computerspiel. Jetzt gibt's endlich einen Hoffnungsschimmer für Bug-Fans am Horizont: Empire Interactive besuchte uns mit einer frühen Alphaversion von **Starship Troopers** und ließ uns die ersten drei Levels des neuen Ego-Shooters antesten.

## Fort mit dem Ungeziefer!

Seit den Ereignissen des Films sind fünf Jahre ins All gezogen. Der interstellare Krieg zwischen Menschen und Käfern tobt immer noch. Filmheld Johnny Rico ist mittlerweile stolzer General und damit verantwortlich für die Beseitigung der Insektenplage. Als frischgebackener Elite-Soldat stehen wir direkt unter Ricos Fittichen. Um den drohenden Sieg der Bugs zu verhindern, müssen wir den Minenplaneten Hesperus wieder unter unsere Kontrolle bringen. Die Beseitigung des dort ansässigen Brain Bugs (ein denkender Käfer mit der unappetitlichen Eigenschaft, anderer Leute Gehirne aufzusaugen) ist entscheidend für den endgültigen Sieg gegen die Käfer-Armee.

## Go, Trooper, go!

Um zu begreifen, dass dieses Vorhaben bei den Insekten nicht unbedingt auf Gegenliebe stößt, muss man kein Einstein sein. Daher schmeißen sich uns wahre Horden an Kampfkäfern vor die Flinte. Die von Entwickler Strangelite eigens für das Spiel entwickelte Grafik-Engine kann sehr viele Einheiten gleichzeitig darstellen, was die Level-Designer gerne ausnutzen: In den von uns angespielten Levels waren Massenschlachten eher die Regel als die Ausnahme.

Darin liegt die bereits jetzt erkennbare Stärke des Spiels: Wenn wir gemeinsam mit anderen Troopern in einer planetaren Wüstenlandschaft gegen scheinbar unbezwingbare Gegnermassen stürmen, dazu ein orchestraler Soundtrack wie weiland Richard Wagners **Ritt der Walküren** in **Apocalypse Now** aus den Boxen ertönt, wähnen wir uns in einem wirklich interaktiven Kinofilm. Vergleichbare Titel wie **Serious Sam** protzen zwar auch mit gewaltigen Gegnerhorden, **Starship Troopers** trumpft aber mit Kino-Feeling par excellence auf. Diverse Zwischensequenzen mit Schnipseln aus dem Film und die Original-Stimme von Rico-Darsteller Caspar van Dien verstärken die intensive Atmosphäre noch.

## Bleihaltiges Insektenspray

Neben den meist in weitläufigen Levels stattfindenden Massenschlachten müssen wir auch Gewölbe und von Käfern besetzte Gebäudekomplexe infiltrieren. Zwar sind die Bugs in den Innenlevels nicht so zahlreich vertreten wie auf der Planetenoberfläche, tauchen dafür aber unvermittelter auf. Geskriptete Sequenzen wie ein plötzlich aus dem Boden schießender Käfer sorgen für so manche Schrecksekunde.

Glücklicherweise besitzen wir ein großzügiges Arsenal an deftigen Waffen, um uns gegen die Käferplage zu Wehr zu setzen. Die sind größtenteils aus anderen Shootern bekannt: Neben Maschinengewehr, Schrotflinte und Plasma Rifle warten auch Railgun und Raketenwerfer auf ihren Einsatz. Letzterer ist übrigens keine genre-typische, behäbige Bazooka, sondern haut bei gedrückt gehaltener Maustaste die Raketen im Halbsekundentakt raus. Das ist auch bitter nötig, wenn wir gegen große Käferschwärme eine Chance haben wollen. Sobald wir auf intelligentere Bugs treffen, die sich in entfernten Felsspalten verstecken und uns mit ätzendem Insektenschleim beschießen, greifen wir am Besten zur Sniper Rifle. Gegen die fettesten Gegner hilft nur der aus dem Film bekannte Nuke Blaster: Ein kleiner atomarer Sprengkopf auf der Spitze einer Rakete zerbrutzelt auch die größten Insekten.

Fast alle Waffen haben einen sekundären Feuer-Modus an Bord. Bei der Shotgun werden vier statt zwei Patronen verballert, und die Maschinengewehre können auch Granaten schleudern. Apropos Granaten: Als Starship Trooper sind wir auch mit einem großen Kontingent an Handgranaten ausgerüstet, die bei Explosion gleich eine ganze Handvoll Bugs in ihre Einzelteile zerlegen.

## Jede Menge Bugs

**Starship Troopers** dürfte wohl das erste Spiel sein, bei dem möglichst vielfältige Bugs erwünscht und nicht

## EINE **VORLAGE**, DIE POLARISIERT

Starship Troopers basiert auf dem gleichnamigen Film von Paul Verhoeven, der seinerseits die Romanvorlage von Robert Heinlein aus dem Jahr 1959 als Vorlage nimmt. An der Oberfläche ist der in Deutschland indizierte Film nur ein actionreicher Science-Fiction-Streifen, der nicht mit blutigen Splattereffekten geizt.

### Sozialkritische Elemente

Verhoeven sieht Starship Troopers aber auch als Kritik am Faschismus und an totalitären Gesellschaftsformen. Die Soldaten im Film handeln unreflektiert und hinterfragen in keiner Weise die totalitäre Obrigkeit. Während einige Journalisten Verhoevens Film als subversives Meisterwerk loben, unterstellen andere dem Regisseur, seine kritischen Motive nicht deutlich genug herausgearbeitet zu haben und nur als Mittel zum Zweck zu nutzen, um möglichst viel Gewalt zu zeigen.



**Paul Verhoevens** Filme werden heiß diskutiert.



Ballern, bis der Arzt kommt. Hinter einem **stationären Geschütz** sind die angreifenden Bugs willkommenes Kanonenfutter.



An diesem Elektrozaun kommen auch **ganze Käfer-Horden** nicht vorbei, ohne sich die zahlreichen Gelenke zu verbrennen. Gut so!

verpönt sind. Die Designer versprechen insgesamt 19 Gegner-Typen mit unterschiedlichen Eigenschaften. Die allgegenwärtigen, vier Meter großen Warrior Bugs gehören zur Infanterie. Ihre einzige Strategie ist der direkte Angriff. Einzeln sind sie kein Problem, doch haben sie die unschöne Angewohnheit, gleich zu Dutzenden auf uns loszustürmen. Gerade bei dieser einfachen Übung leistet sich die KI in der Alpha-Version grobe Patzer: Einige der angreifenden Käfer liefen des Öfteren gegen Wände, oder in eine vollkommen andere Richtung. Bis zum Release im Oktober muss Strangelite hier noch deutlich nachbessern.

Andere Käferarten können fliegen und müssen zielgenau vom Himmel geholt werden. In einem der Levels müssen wir uns hinter ein stationäres Geschütz schwingen und ganze Schwärme von mutierten Fliegen davon abhalten, einen hinter uns liegenden Funkturm zu zerstören. Beim ersten Versuch scheitern wir, und die angeforderte Unterstützung kann uns nur noch ein freundliches »Goodbye, Soldier« zurufen, bevor wir vom Gegner überrannt werden. Nicht zu unterschätzen sind die Plasma Bugs, welche die Artillerie der Käferarmee verkörpern. Statt Kanonen bombardieren die uns mit blauen Plasmastrahlen, denen wir tunlichst ausweichen sollten, um nicht als gegrillte Käfermahlzeit zu enden.

### Panzer-Käfer voraus!

Der mächtigste Vertreter der Bugs dürfte der aus dem Film bekannte Tank Bug sein, den wir allerdings noch nicht in Aktion erleben konnten. Mit einer Größe von 15 Metern ragt er weit über unsere Köpfe hinaus. Erst wenn wir die Schwachstelle des gepanzerten Ungetüms gefunden haben, können wir ihn erledigen. Eine bekannte Szene im Film zeigt Johnny auf dem Rücken des Tank Bugs – die Frage, ob wir die Mega-Kakerlake auch im Spiel als Reittier benutzen dürfen, verneinten die Entwickler aber.

Damit die Käfer möglichst originalgetreu auf den Bildschirm kommen, hat das Team auch Mitglieder der Film-Crew mit in die Entwicklung einbezogen. Ein Gutteil der Bugs verhält sich daher genau wie im Film, andere wurden aus einer Zeichentrickserie übernommen und digitalisiert. Kenner des **Starship Troopers**-Universums fühlen sich gleich wie zu Hause.

### Gemeinsam sind wir stärker!

In den Missionen werden wir oft von einem Squad begleitet. Direkt befehligen dürfen wir die KI-Mitstreiter aber nicht. Zudem sind es ausgemachte Angsthasen, die sich erst ins Getümmel stürzen, wenn wir den Deppen spielen und als Erster vorpreschen. Manchmal machen sich die Kameraden auch ohne bleihaltige Unterstützung nützlich. Wir müssen uns zum Beispiel durch eine Schlucht kämpfen, die von Plasma-Käfern bombardiert werden. Gut, dass unsere Jungs lange genug dagesessen haben, um sich die Abstände zwischen den einzelnen Einschlägen zu merken. Auf unsere freundliche Bitte hin führen uns die Soldaten durch die hart umkämpfte Schlucht.

## KOOPERATIONSMODUS GEGEN KÄFER

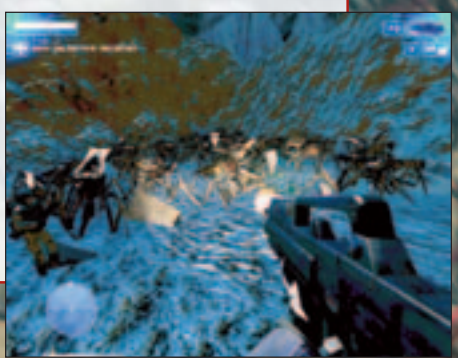
Schon bei Serious Sam sorgte die gemeinsame Monsterjagd im Netzwerk für die meiste Gaudi und gehörte zu den Stärken des Spiels. Auch Starship Troopers hat einen Kooperationsmodus mit an Bord. Bis zu acht Spieler können sich zu einem Squad zusammenraufen, um gemeinsam gegen die Käfer ins Feld zu ziehen. Zwar dürfen Sie nicht die gesamte Einzelspieler-Kampagne im Team durchspielen. Dafür aber drei spezielle Levels, die besonders weitläufig sind und mit sehr großen Käfer-Armeen aufwarten. Zusätzlich zum kooperativen Modus gibt es je drei Karten für verbissene Duelle im Deathmatch und Team-Deathmatch gegen Freunde im Soldatenkostüm.



**Gemeinsam mit Freunden** könnte die Käferhatz gleich doppelt so viel Freude bereiten.

## SELBSTGEMACHTE ENGINE

Für Starship Troopers hat Strangelite tief in die Grafik-Trickkiste gegriffen und eine eigene Engine entwickelt. Die kann zwar nicht mit bombastischen Grafikwundern wie Doom 3 oder Half-Life 2 mithalten, dafür aber laut Entwickleraussage bis zu 300 Einheiten gleichzeitig darstellen. In den von uns gespielten Abschnitten war auch schon jede Menge los: Zusätzlich zu den Dutzenden uns attackierenden Käfern waren viele befreundete Soldaten zu sehen, die sich am Kampf beteiligten. Obwohl wir nicht genau nachgezählt haben: 300 Einheiten auf einem Fleck haben wir aber nicht beobachten können. Noch unklar ist, ob die KI einer so großen Gegneranzahl gewachsen ist.



Strangelite mag's massig: Technisch möglich sind **bis zu 300 Einheiten** auf einem Fleck.




Vor dem Beginn jeder Mission gibt uns der aus dem Film bekannte General Johnny Rico (Bild rechts) ein **detailliertes Briefing**.



Na prima: Wir machen die ganze Arbeit, und unsere Trooper-Kollegen spielen seelenruhig eine **Runde Skat**. Tolle Arbeitseinstellung!

Während des gesamten Einsatzes sind wir per Funk mit General Rico verbunden. Neben der offensichtlichen Aufgabe, möglichst viele Käfer zu beseitigen und dabei am Leben zu bleiben, gibt uns der General von Zeit zu Zeit bestimmte Missionsziele. Mal müssen wir einen Techniker beschützen, der gerade an einem Abwehrzaun gegen Bugs bastelt. In anderen Aufträgen sammeln wir Energiezellen an Punkt A auf und setzen sie an Punkt B wieder ein. Ein weißer Pfeil zeigt uns stets, in welcher Richtung unser nächster Zielort liegt. Auf Rätseleinlagen verzichten die Entwickler gänzlich – das weitere Vorgehen ist immer genau angegeben.

## Humor ist Trumpf

Wie im **Starship Troopers**-Universum üblich, kommt im Spiel der Humor nicht zu kurz. Zunächst ist da der vollkommen übertriebene Hurra-Patriotismus der Soldaten, die immer für einen Spruch gut sind: »Ein Käfer gekillt, sind ja nur noch ne' Million übrig«, brüllt uns ein Kamerad gut gelaunt ins Ohr, ein anderer ist pragmatischer: »Da kommen die Bugs, Sir! Wenn wir schon draufgehen, nehmen wir aber ein paar von den Viechern mit«. Wenn es gerade nichts zu tun gibt, stehen die Trooper auch mal gähnend herum. Den Vogel schossen aber einige Soldaten ab, die in einer von Käfern belagerten Einrichtung in der Ecke saßen und in Ruhe Karten spielten, während wir das Gebäude vom Ungeziefer säubern mussten.

## Schneller Spaß

Sorge bereitet uns die Ankündigung, dass das fertige Spiel gerade mal mit zwölf Missionen in der Einzelspieler-Kampagne aufwartet, die auch ungeübte Spieler in jeweils 20 bis 30 Minuten erledigt haben sollen – macht eine voraussichtliche Gesamtspielzeit von fünf bis sechs Stunden. Strangelite begründet die Level-Sparsamkeit damit, dass man ein möglichst intensives Spielerlebnis ohne jegliche Leerläufe bieten möchte. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler ihr Versprechen auch wirklich halten können. Sofern die Levels abwechslungsreich gestaltet sind, könnte der auf den ersten Blick magere Soloinhalt aber tatsächlich eher Vor- als Nachteil sein. Im ähnlich ausgerichteten, aber umfangreicheren **Serious Sam** sorgte die x-te Gegnerattacke im gleichen Levelbereich zwangsläufig für das ein oder andere Gähnen.

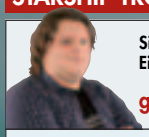
## Koop gegen Käfer

Während die voraussichtliche Spieldauer der Einzelspieler-Kampagne zwiespältige Gefühle hinterlässt, ist der Multiplayer-Modus dafür umfangreich ausgefallen. Neben je drei Karten für klassisches Deathmatch und Team-Deathmatch gegen andere Soldaten gibt es auch einen Kooperationsmodus. Auf drei speziell dafür ausgelegten Karten können wir gemeinsam mit bis zu acht anderen Spielern gegen die Käfer antreten – im Netzwerk und Online.

*Simon Fistrich*

### STARSHIP TROOPERS

Video



**Simon Fistrichs Einschätzung:**

**gut**

»Klar, ein Half-Life 3 ist nicht zu erwarten. Vielmehr ist vergnügliches Ballern ohne viel Hirnschmalz angesagt. Die bisher gespielten Levels sind atmosphärisch packend in Szene gesetzt. Die Entwickler müssen aber genügend Abwechslung in spätere Missionen bringen und die KI-Mängel ausbügeln, damit die Käfer-Jagd nicht zur eintönigen Ballerei verkommt.«

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler | Strangelite |
| Version | Alpha-Version |
| Termin | Oktober 2005 |



Trotz elektrisch aufgeladener Barriere kommt ab und an ein Käfer durch, um von unserem Kollegen **mit Blei** begrüßt zu werden.



Geflügelte Käfer sind besonders eklig, trotz ihrer Wendigkeit aber kein Problem für unser **dauerfeuerndes Geschütz**.

# RUNAWAY 2

Auch im zweiten Teil des Road-Adventures erleben Sie mit Brian und Gina ein **aufregendes Abenteuer mit klassischen Rätseln,** interessanten Charakteren und hübscher Comic-Grafik.



Nach dem großen Erfolg des Adventures **Runaway** war schnell klar, dass die Entwickler der Pendulo Studios einen Nachfolger machen würden. Allerdings hat es sehr lange gedauert, bis die ersten Screenshots von **Runaway 2** veröffentlicht wurden. Inzwischen hatten wir die Gelegenheit, die ersten Szenen des Adventures selbst zu spielen. Angesichts bekannter Figuren wie Brian, Gina und Sushi Douglas, aber auch des charakteristischen Comic-Stils und der vertrauten Spielmechanik, erzeugt der zweite Teil bei Kennern des Vorgängers schon in den ersten Minuten das typische **Runaway**-Gefühl.

## Insel-Hopping mal anders

Das Spiel beginnt mit einem sehenswerten Intro, dass die Hintergrundgeschichte erzählt: Brian und Gina verbringen ihren Urlaub auf Hawaii. Gina will unbedingt einen Wasserfall auf der Insel Mala sehen. Da aus unbekannten Gründen keine regulären Flüge mehr dorthin gehen, überredet sie Brian dazu, sich von einem wenig vertrauenswürdigen Piloten und seiner ebensolchen Kiste transportieren zu lassen. Und natürlich kommt es so, wie es kommen muss: Der Flieger stürzt ab.

Während Gina noch mit einem Fallschirm abspringt, legt Brian in der Maschine eine Bruchlandung hin. Danach übernehmen wir die Kontrolle über den Helden. Im Selbstgespräch erklärt er unser erstes Ziel: Finde Gina! Diese große Aufgabe teilt sich traditionell in viele kleine Knobeleien auf. Beispielsweise bestehen die ersten Probleme darin, von der abgelegenen Absturzstelle in den anderen Bereich der Insel zu gelangen und an einem garstigen Affen vorbeizukommen.

## Bekannt und bewährt

Der Spielablauf entspricht dem des Vorgängers. Sie suchen die Schauplätze hauptsächlich nach interaktiven Objekten ab. Die können Sie mitnehmen, benutzen oder mit Gegenständen im Inventar kombinieren. Dabei kommentiert Brian jede Aktion und gibt damit Hinweise. Beispielsweise flattert uns der Ausweis des Pi-




Das abgestürzte **Flugzeug** ist der erste Schauplatz. Genretypisch untersuchen wir die Umgebung intensiv nach brauchbaren Objekten.



Wie komme da rüber? Die Brücke ist extrem baufällig, und Brian stellt beim Blick in die **Schlucht** fest, dass Klettern schon mal ausfällt.



Die Lösung eines der ersten Rätsel: Brian behandelt den **Felsen** mit Haft-Spray, um anschließend daran hochklettern zu können.



Alle **Charaktere** wurden sehr detailliert gezeichnet und animiert. Das ist der klapperige Alt-Pilot, der Brian und Gina zur Insel fliegen soll.

loten entgegen, und Brian fragt sich lauthals, wo der wohl herkommt. Also schauen wir uns die Baumkronen genauer an und entdecken dort die Tasche des Piloten.

Aber auch die Umgebung selbst gibt oft Hinweise. So sehen wir im Flugzeug einen zersplitterten Glaskasten an der Bordwand. Als wir den Boden darunter inspizieren, finden wir einen Splitter, den wir mitnehmen können. Das kennen wir zwar alles aus der alten Adventure-Schule, freuen uns aber, wie konsequent **Runaway 2** diese Mechanismen einsetzt.

## Spontane Materialisierung

Allerdings gilt das nicht für alle Belange: Einer der größten Kritikpunkte am Vorgänger war das teils unlogische Auftauchen von Objekten. Beispielsweise untersuchten Spieler einen Papierkorb, der sich als leer erwies. Nachdem sie aber eine bestimmte Aktion ausgeführt hatten, fand Brian plötzlich im selben Papierkorb eine leere Kaffeetüte. Diese merkwürdige Design-Philosophie haben die Entwickler im zweiten Teil zwar nicht wie erhofft abgeschafft, aber zumindest entschärft. So haben wir unter anderem ein Ladefach des Flugzeugs ausgeräumt. Brian sagte dann, dass er momentan nichts mehr Brauchbares mehr darin sieht. Das Wörtchen »momentan« ist der Hinweis darauf, dass wir womöglich später noch etwas darin finden. Als wir in der nächsten Szene einen Felsen erklimmen wollen, rutschen wir immer ab. Also kehren wir zum Flugzeug zurück, untersuchen das Ladefach erneut und finden prompt ein Haft-Spray. Damit besprühen wir den Felsen und klettern anschließend daran hoch.

## Comic-haft schön

In Sachen Grafik bleiben sich die Entwickler treu und setzen wie im ersten Teil auf einen hübschen Comic-Stil. Die gezeichneten Hintergründe und Figuren, die wir bisher gesehen haben, sind diesmal aber weitaus detaillierter. Dadurch entsteht aber auch wieder das Problem, dass kleine Objekte im Hintergrund untergehen und nur beim millimetergenauen Absuchen des Bildschirms auftauchen.

Gut gefallen haben uns die flüssigen Animationen der Charaktere und die Zwischensequenzen: Wenn wir ein größeres Rätsel lösen, läuft als Belohnung ein kurzer Film ab, der das erfolgreiche Resultat unserer Bemühungen zeigt. Außerdem soll auch die Story an wichtigen Stellen mit Einspielern vorangetrieben werden.

## Noch nichts zu hören

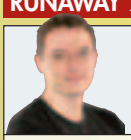
In der von uns gespielten Preview-Version fehlte noch die Sprachausgabe. Allerdings kündigte der deutsche Publisher DTP eine aufwändige Synchronisation an. Ob **Runaway 2** ähnlich viele Gespräche bieten wird wie der Vorgänger, können wir derzeit noch nicht abschätzen.

Auf jeden Fall sollen die Unterhaltungen wieder im Multiple-Choice-Verfahren ablaufen. Sie müssen also jeweils aus mehreren Antworten wählen, um die Plauderei in die richtige Richtung zu lenken. Wie im ersten Teil sollen sich oft auch in den eigentlich überflüssigen Gesprächsfäden Tipps verstecken, die beim Knacken der Rätsel helfen. Allerdings müssen wir uns noch bis Anfang 2006 gedulden, um diese Aussage in der fertigen Version zu überprüfen.

*Georg Valtin*

## RUNAWAY 2

Video



**Georg Valtins Einschätzung:**

**sehr gut**

»Interessante Charaktere, gute Rätsel, hübsche Schauplätze – doch so gut mir diese frühe Version gefällt: Bei mir bleibt ein bitterer Beigeschmack, weil die Entwickler wieder dieses plötzliche Auftauchen von Objekten eingebaut haben. Wenn man sich aber darauf einstellt, macht Runaway 2 wieder jede Menge Spaß und wird wohl eines der besten Adventures der nächsten Zeit.«

| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Entwickler | Pendulo Studios |
| Version | Alpha |
| Termin | 1. Quartal 2006 |



Wenn zwei **Sims** die gleichen Vorlieben haben, geht's wesentlich schneller voran als in Hauptprogramm und erstem Addon. One-Night-Stands am Abend des Kennenlernens – kein Problem.



Mit den **Fahrzeugen** sparen Sie endlich das Geld fürs Taxi und schinden Eindruck.



Sieht diese rüstige **Anstandsdame** wilde Knutschereien, geht sie sofort dazwischen.

# DIE SIMS 2 **NIGHTLIFE**

**Die Studentenpartys in Wilde Campus-Jahre waren Kindergeburtstage im Vergleich zum ausschweifenden Treiben in Nightlife.** Wir haben beobachtet, was die Sims so treiben, wenn sie nicht brav auf dem Sofa hocken.

Das Wichtigste vorweg: **Nightlife** wird im Gegensatz zu **Wilde Campus-Jahre** ein klassisches **Sims**-Addon ohne Storyline, ohne festes Spielziel – dafür mit vielen neuen Interaktionsmöglichkeiten für die Sims und Gegenständen. Und mit einer neuen Nachbarschaft, in der sich das bunte Nachtleben abspielt. Dort amüsieren sich Ihre Sims nach einem anstrengenden Arbeitstag und lassen fleißig die Sau raus.

Im Angebot sind Nobel-Restaurants, grellbunte Diskotheken, vergilbte Spielhöllen und Bowlingbahnen. Dann trainieren Sie die Kreativität Ihrer Schützlinge an Karaoke-Maschinen, verdienen sich ein bisschen Kleingeld als Barkeeper und flirten nebenbei, was das Zeug hält.

## Profi-Kuppler

Das Anbandeln mit dem anderen – oder dem gleichen – Geschlecht soll in **Nightlife** wesentlich flotter vonstatten gehen. Treffen sich zwei Sims, die sich auf Anhieb gut verstehen, geht's merklich schneller zur Sache. Die Figuren leuchten kurz blau auf, und fortgeschrittene Interaktionsmöglichkeiten werden frühzeitig frei geschaltet. Es ist also kein Smalltalk von mehreren Minuten mehr nötig, um sein Gegenüber durch Körperkontakt auf eindeutige Absichten aufmerksam zu machen.

Außerdem läuft bei Flirts ein Minispiel ab, das dem Beitreten von Studentenvereinigungen in der ersten Erweiterung **Wilde Campus-Jahre**

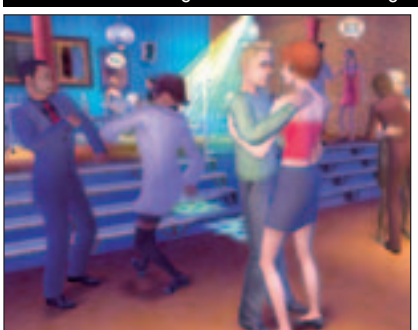




In Nightlife wimmelt es vor Nachtclubs. Deren Dekor und **Beleuchtung** können Sie mit wenigen Mausklicks vollständig verändern.



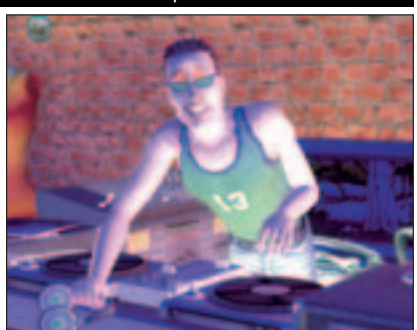
Zu den neuen Objekten gehört unter anderem dieses **Gyroskop**, das die Sims so richtig durchschüttelt. Ideal für Spaßsucher.



Neben neuen Gegenständen gibt's in Nightlife auch diverse neue **Tanzstile** für die Sims.



**Partys** in Nightlife sind größer und bunter als bisher. Ideal, um neue Freunde zu finden.



Beim **DJ** können Sie sich verschiedene Songs wünschen und dann abtanzen.

ähnelt. Innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits müssen Sie den Freundschaftswert der beiden Sims mit einem gelungenen Unterhaltungsprogramm in die Höhe treiben. Auch das ist in **Nightlife** wesentlich komfortabler als bisher. Diesmal hegen nämlich nicht nur Ihre Sims täglich neue Wünsche wie »einen unbekannten Sim kennen lernen«. Auch die computergesteuerten Figuren haben ganz spezielle Vorstellungen von ihrem Tagesablauf, die sie auf Nachfrage gerne preisgeben. Können Sie dem oder der Angebeteten dann den einen oder anderen Wunsch erfüllen, gibt's einen saftigen Sympathiebonus.

## Freude am Fahren

Wo wir gerade bei Wünschen sind: Neue Berufe gibt es in **Nightlife** nicht. Dafür aber mit dem »Vergnügen« eine neue Sehnsucht. Ist Ihr Sim ein solcher Spaßsucher, schert er sich nicht um den Erwerb sündhaft teurer Einrichtungsgegenstände. Exotische Gerichte oder ein Spielchen auf der Bowlingbahn sind da wesentlich interessanter. Um schnell von A nach B zu kommen, müssen Sie übrigens nicht mehr das Taxi rufen. Sobald Sie ausreichend Kohle gescheffelt haben, können Sie sich nämlich erstmals in **Die Sims** einen eigenen fahrbaren Untersatz leisten. Einen schmucken Sportwagen etwa, der auch gleich die Angebetete beeindruckt. Zu den neuen zwischenmenschlichen Aktivitäten gehören Fummeleien und Knutschereien in schnittigen PS-Monstern. Kocht die Erregung zu sehr hoch, kann daraus auch ein Quickie auf der Rücksitzbank werden.

## Nachtschwärmer

In **Wilde Campus-Jahre** konnten Sims zu Zombies mutieren. In **Nightlife** erweitern Vampire das Grusel-Ensemble. Die Blutschlürfer gesellen sich unter die feiernden Sims und können angesprochen oder angeflirtet werden. Je besser man sich mit den Scharfzähnen anfreundet, desto größer ist allerdings die Gefahr, gebissen zu werden. Der so geschaffene Vampir-Sim lässt sich zwar mit einem Gegengift wieder heilen, allerdings hat der Vampirismus durchaus seine Vorteile. Die Bedürfnisse der Blutsauger bleiben nachts unverändert – der Gang zur Toilette entfällt genauso wie ständiges Händewaschen. Fußmärsche verkürzen die Bleichgesichter, indem sie als Fledermaus ans Ziel flattern.

Dazu passt, dass zu den neuen Einrichtungsgegenständen unter anderem ein Sarg gehört und Gruften das Sortiment an Gebäudetypen erweitern. So können Sie Ihrem Nachkommen Draculas eine angemessene Bleibe zimmern.

## Innenausstattung leicht gemacht

Eine Stärke von **Nightlife** ist die modifizierbare Umgebung. Ihnen gefällt die Farbe Ihrer selbst gebauten Bar nicht mehr? Anstatt alle Möbel zu verkaufen und für viel Geld neues Mobiliar aufzustellen, können Sie vielen Einrichtungsgegenständen auf Mausklick einen neuen Anstrich verpassen. So entsteht im Handumdrehen aus Pressspan-Optik mondänes Dekor. Das »Modding« ist nicht nur auf die eigenen vier Wände begrenzt. Auch die Tanzfläche im angesagtesten Club der Stadt können Sie in allen erdenklichen Farben leuchten lassen, Scheinwerfer umpositionieren und Lasershows aktivieren.

Maxis will damit vor allem dem harten Kern der Fans neue Möglichkeiten an die Hand geben. In Foren präsentiert die Community immer öfter selbst gedrehte Videos, die beispielsweise nachgestellte Filmszenen zeigen. Mit **Nightlife** wird das Basteln individueller Kulissen für solche Filme noch einfacher.

Für alle, die **Wilde Campus-Jahre** vor allem wegen der Kampagne gespielt haben, ist das freilich ein schwacher Trost. **Nightlife** dürfte aber auch ohne konkretes Spielziel genug neue Beschäftigungen bieten, um Sims und Spieler gleichermaßen zu unterhalten.

*David Bergmann*

### DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

Video



**David Bergmanns Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Meinen Sim zum Vampir werden lassen und danach seine gesamte Familie zu lichtscheuen Blutsaugern machen – das ist mein persönliches Spielziel für Nightlife, das eine spaßige Erweiterung zu Die Sims 2 werden dürfte. Aber eben auch nicht mehr als eine Erweiterung; ein forderndes Spiel im Spiel gibt's dann hoffentlich wieder im dritten Addon, das garantiert nicht besonders lange auf sich warten lässt.«

| | |
|---|---|
| Genre | Strategie-Addon |
| Entwickler | Maxis |
| Version | Präsentation |
| Termin | Herbst 2005 |



Der **Dämon** hat zwar einen Größenvorteil und sieht mächtig böse aus, wird aber von unserer ausgewogenen Armee besiegt Das kleinteilige Interface wirkt derzeit noch etwas überladen.



Vor jeder Mission wählen wir einen der vier **Helden** mit seinen Spezialfähigkeiten aus.



Gebäude errichten wir auf festen Bauplätzen mit einem praktischen **Kreismenü.**

# DRAGONSHARD

C&C-Erfinder Ed del Castillo will es wissen: Aus dem **beliebten Rollenspiel-Universum Dungeons & Dragons** soll ein Echtzeit-Strategiespiel im Stile von Blizzards Genreprimus WarCraft 3 entstehen.

Wenn der Begriff **Dungeons & Dragons** fällt, denken die meisten Leute spontan an Rollenspiele wie **Baldur's Gate** oder **Neverwinter Nights**. Mit **Dragonshard** von Entwickler Liquid Entertainment soll das beliebte Fantasy-Szenario auch in der Echtzeit-Strategie Fuß fassen. Dafür orientiert sich das Spiel am Platzhirsch des Genres: **WarCraft 3**. Mit Helden, Spezialfähigkeiten, lediglich zwei Ressourcen und Rollenspiel-Elementen bietet **Dragonshard** beste Voraussetzungen. Dazu kommen noch die bekannten Monster und Zauber des D&D-Universums. Aber wie sieht es spielerisch aus? Wir haben uns intensiv mit einer weit fortgeschrittenen Beta-Version beschäftigt.

## Gewöhnliches mit kleinen Besonderheiten

Während Kenner des Genres sofort in die Kampagne springen, lernen Neulinge in sechs ausführlichen Tutorials die grundlegende Spielmechanik und Besonderheiten des Spiels kennen: Gebäude dürfen in den Basen nur auf einer begrenzten Anzahl vorgefertigter Felder errichtet werden. Zusätzlich gibt es diverse Bauten, die als Upgrades fungieren und beispielsweise allen nebenan ausgebildeten Truppen mehr Lebenspunkte spendieren. Außerdem ist die Spielwelt zweigeteilt, in die Oberfläche und unterirdische Bereiche. In letzterer tummeln sich Minotauren, Betrachter und anderes Gesocks. Allerdings befinden sich dort auch große Goldvorkommen, die wir für Gebäude und Truppen benötigen. Zwar hinterlassen auch die Gegner an der Oberfläche Schätze, aber das reicht nicht für den Aufbau einer Armee.

## Superhelden mit Ladehemmung

Vor jeder Mission wählen wir einen von vier möglichen Helden. Jeder hat einige Spezialfähigkeiten, darunter besonders kräftige Schläge und Zauber. Die mächtigste davon müssen wir aber erst durch normale Kämpfe aufladen. Lady Marryn, eine Paladin-Dame, heilt mit ihrer Superkraft beispielsweise alle Verbündeten – egal, wie weit die weg sind. Die Missionen selbst sind recht abwechslungsreich: Mal müssen wir ganz klassisch eine Basis errichten und alle Gegner besiegen, mal uns mit einer kleinen Armee durch eine Karte voller Feinde kämpfen. In der Kampagne treffen wir immer wieder NPCs, für die wir die üblichen »Besiege Monster XY«- und »Beschaffe Objekt XY«-Quests erledigen sollen.

## Juhu, Level-up!

Wie in einem Rollenspiel erhalten die Truppen nach erfolgreichen Kämpfen und erfüllten Aufträgen Erfahrungspunkte. Der Stufenaufstieg erfolgt über das Gebäude, in dem die jeweilige Einheit produziert wird. Der Haken an der Sache ist, dass zusätzliche Bauten hermüssen, um die Truppen über Level zwei zu bringen. Ein Beispiel: In der Basis steht eine Taverne, die Schurken produziert. Sobald genügend Erfahrung da ist, steigern wir deren Stufe auf zwei. Um die dritte zu erreichen, benötigen wir eine weitere Taverne. Bis zum Höchstlevel fünf sind gar vier Wirtshäuser fällig. Aufgrund der beschränkten Bauplätze müssen sich Spieler überlegen, ob sie lieber mit wenigen hochgezüchteten oder vielfältigen Truppentypen kämpfen.

## Immer stärker

Stufenaufstiege steigern nicht nur Lebensenergie, Angriffs- und Verteidigungswerte, sondern bringen zusätzliche Fertigkeiten mit sich. Die orientieren sich natürlich an den D&D-Regeln. Kleriker etwa päppeln ihre Kollegen mit Heilzaubern auf, Magier schleudern Feuerbälle auf ihre Widersacher. Alle Spezialfähigkeiten verbrauchen Mana und haben eine bestimmte »Downtime«, also Zeitspanne, in der sie wieder aufladen. Auf der fünften Stufe erhalten die Einheiten ihren stärksten Zauber. So dürfen Kleriker beispielsweise gefallene Kameraden wiederbeleben.

*Georg Valtin*

### DRAGONSHARD



**Georg Valtins Einschätzung:**

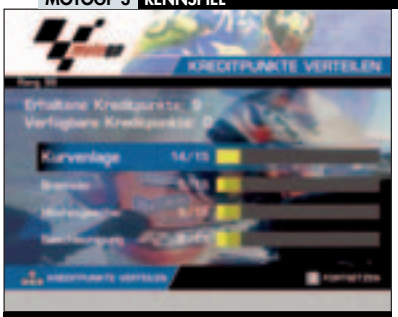
**gut**

»Ich mag das Szenario, und deshalb freue ich mich über bekannte Zaubersprüche und Monster. Die Spielmechanik ist grundsolide und erfüllt die Erwartungen jedes Echtzeitstrategen. Durch die Rollenspielelemente wie Quests und Charakterentwicklung erhält Dragonshard außerdem mehr Tiefe als viele Konkurrenten. Allerdings erwarte ich kein zweites WarCraft 3.«

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Liquid Entertainment |
| Version | Beta |
| Termin | 22. September 2005 |




In den Klassen wie Extrem 600 geht's nicht auf echten Rennstrecken zur Sache, sondern auf extrem **anspruchsvollen** Pisten überall auf der Welt. Hier fahren wir in Sevilla um die Bestzeit.




Siege bedeuten Bonuspunkte, und die bringen bessere **Fähigkeiten** für Ihren Fahrer.



Bei regennasser Fahrbahn verändert sich auch das **Fahrverhalten** realistisch.

# MOTOGP 3

Gute Spiele brauchen keine Nachfolger, bei denen alles über den Haufen geworfen wird. Deshalb baut MotoGP 3 auf den Stärken des Vorgängers auf, macht aber alles ein wenig besser. **Ein Fest für Rennsport-Fans!**

Die kompletten 16 offiziellen Kurse vom spanischen Catalunya bis hin zum Sachsenring detailgetreu nachgebildet. Zweiradlegenden wie Valentino Rossi oder Max Biaggi. Ein überwältigendes Geschwindigkeitsgefühl: **MotoGP 3** folgt mit offizieller Lizenz für die MotoGP-Saison 2004 und realistischem Fahrgefühl dem sehr guten Vorgänger. Die Spielmodi beispielsweise sind unverändert. Entweder man fährt eine komplette Saison, brettert in den Klassen Extrem 600 bis Extrem 1200 über ungewöhnliche Rennstrecken – die Innenstadt von Tokio etwa. Tiefgehende Änderungen sollten Sie deshalb nicht erwarten, Entwickler Climax betreibt in der dritten Auflage von **MotoGP** viel Feintuning. Und macht damit vor allem Einsteiger glücklich.

## Das kann jeder

Wer mit Motorrad-Rasern nichts am Helm hatte, der holte sich bei **MotoGP 2** schnell eine blutige Nase. Das Fahrmodell der PS-Schleudern von Yamaha und anderen Herstellern hatte zwar Arcade-Flair, verzieh aber nur wenige Fehler. Diesmal gehen die Maschinen mit GP-Frischlingen nachsichtiger um. Im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade darf man dann auch mal ins Grün abdriften, ohne Sekundenbruchteile später auf dem Rücken zu liegen. Auch die Gewichtsverlagerung beim Durchfahren von Kurven lässt sich in **MotoGP 3** wesentlich feiner dosieren.

Die aus dem Vorgänger bekannte Fahrschule macht Neueinsteiger eingangs vorbildlich mit den besonderen Anforderungen vertraut, die Motorradrennen an den Fahrer stellen. Wann lehnt man sich vor, wann zurück? Wie bremst man richtig, wie saust man am sichersten auf der Idealinie über die Kurse? Das interaktive Tutorial zeigt, wie's geht. Außerdem kann man sich vor jedem Rennen eine vorberechnete Fahrt anschauen, die verrät, wie die jeweilige Strecke von Profis gefahren wird.

## Hochspannung auf zwei Rädern

Profis können wir beruhigen: **MotoGP 3** wird trotz gesteigerter Einsteigerfreundlichkeit keinesfalls zum anspruchslosen Funracer. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist höchste Konzentration gefragt. Kaum haben wir beim Durchfahren einer Kurve nicht den richtigen Radius gewählt, ist der erste Platz auch schon verloren. Da reißt auch der wagemutigste Sprint auf der nächsten Geraden nichts mehr raus.

Solche Sprints machen einen großen Teil der Faszination von **MotoGP 3** aus. Sobald der Tacho Geschwindigkeiten jenseits der 200 km/h anzeigt, verschleiern Unschärfeeffekte das Bild. Allerdings nicht derart übertrieben wie etwa in **Need for Speed Underground 2**, sondern dezent und realitätsnah – **DTM Race Driver 2** lässt grüßen. Bei Höchstgeschwindigkeiten von über 300 Kilometern pro Stunde haben wir immer wieder das schaurig-schöne »ein Fehler und Du bist erledigt«-Gefühl; Adrenalin pur!

## TV-reife Internetrennen

Ausgebaut wurde vor allem der Mehrspielermodus. Nach wie vor können Sie mit 15 Gleichgesinnten via lokalem Netzwerk und Internet um Bestzeiten rasen und diesmal sogar eine komplette GP-Saison durchspielen. Sollten Ihre Freunde dann keine Lust mehr haben, diese zu beenden, spielen Sie die Saison kurzerhand alleine weiter. Ihre aktuelle Position in der Rangliste wird dann ins Solospiel übernommen, und Sie können sofort gegen den Computer weiterfahren.

Außerdem ist es erstmals möglich, an Mehrspielerpartien als Zuschauer teilzunehmen oder unter Beweis zu stellen, ob man zum Sportkommentator taugt. Über eine integrierte Spracheingabe darf einer der Zuschauer (der Leiter des Spiels entscheidet, wer das ist) dann seine Weisheiten, kleine Anekdoten und Rennanalysen zum Besten geben.

## Individueller Raser

Sie taugen nicht als Nachwuchs-Beckmann, wollen aber in die Fußstapfen von Rennfahrer Max Biaggi treten? Dann erstellen Sie sich einfach Ihren eigenen Biker. Der kann anfangs mit den Profis nur schwer mithalten, wird aber immer besser. Mit entsprechenden Erfolgen verdienen Sie sich Punkte, mit denen Sie die Attribute Höchstgeschwindigkeit, Bremsen, Beschleunigung und Kurvenlage steigern.

Wenn Sie oft genug auf dem Treppchen landen, schalten Sie außerdem jede Menge Extras frei. Neue Strecken beispielsweise, weitere Motorräder und neue Klamotten für Ihren Fahrer. Das motiviert neben der fordernden Karriere zusätzlich zum Weiterspielen.

*David Bergmann*

### MOTOGP 3



**David Bergmanns Einschätzung:**

**sehr gut**

»MotoGP 3 ist hochspannend. Wenn ich mit 300 Sachen durch Großstadtschluchten rase, dann gerät selbst Need for Speed Underground 2 in Vergessenheit. Das realistische Fahrmodell und die GP-Lizenz runden das PS-Abenteuer mit den schnellsten Bikern der Welt ab. Ob sich der Kauf auch für Besitzer des Vorgängers lohnt, können wir Ihnen hoffentlich nächste Ausgabe verraten.«

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler | Climax |
| Version | Beta |
| Termin | 3. Quartal 2005 |



Mit dem rechten Analog-Stick lösen Sie die **Spezialmanöver** aus. Hier stehen wir mit dem Rücken zum Tor und schießen durch die Beine.



Dank besserer KI positionieren sich Verteidiger und eigene **Mitspieler** geschickter auf dem Eis, dadurch wirkt das Geschehen realistischer.



Aufgrund der neuen, realistischen Physik fliegt der **Puck** nicht immer gerade. Oft kippt er in der Luft und eiert beim Aufkommen.



Wichtiges Detail: Die Trikots der **Torhüter** wurden auf regelkonforme Größe getrimmt, so dass weniger Schüsse darin hängen bleiben.

# NHL 06

Spektakuläre Offensivmanöver, **realistischere Physik von Puck und Spielern** sowie eine verbesserte KI lassen EA Sports' diesjährige Eishockey-Simulation den erhofften Schlittschuhschritt nach vorne machen.

In der echten NHL haben sich Spieler und Funktionäre noch immer nicht über Höchstgehälter und damit die Wiederaufnahme des Spielbetriebs einigen können. Davon unbeirrt bringt Electronic Arts auch dieses Jahr einen neuen Teil der NHL-Serie heraus. Während der 2005er-Jahrgang eher einen Schritt zurück darstellte, beschert **NHL 06** den Fans sinnvolle Änderungen. Eine der wichtigsten: Das permanente Checken der Verteidiger wurde auf ein erträgliches Maß zurückgeschraubt. Statt gleich zu rempeln, versuchen die KI-Spieler nun, den Puck zu »erstochern« oder die Passannahme des Gegners zu unterbinden. Aber nicht nur in der Verteidigung postieren sich die Athleten besser, auch in der Offensive denken die Teamkollegen noch mehr mit.

## Analoger Zauberstab

Während der rechte Analog-Stick im Vorgänger noch zum Checken diente, nutzen die Entwickler ihn jetzt ausschließlich für die Offensive, genauer gesagt, um möglichst spektakuläre Tore zu erzielen. Wenn Ihr Angreifer in Tornähe ist, lösen Sie mit dem rechten Analog-Stick Spezialmanöver aus. Beispielsweise schiebt der Spieler den Puck zwischen den Beinen hindurch nach hinten und lupft ihn dann quasi per Rückhand ins Tor. Oder er hebt den Puck per Schlittschuh in die Luft und verwandelt per Volley. Allerdings sind nur die Superstars der Mannschaften in der Lage, diese technisch anspruchsvollen Aktionen erfolgreich auszuführen.

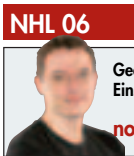
## Mehr Realismus

Insgesamt ist **NHL 06** spürbar realistischer geworden. Das liegt vor allem an der überarbeiteten Bewegungsphysik. Der Puck klebt jetzt weniger am Schläger und liegt nicht immer nur flach auf dem Eis, sondern eiert auch mal auf der Kante. Wenn die Gummischeibe in so einem Moment getroffen wird, fliegt sie natürlich unkontrolliert durch die Gegend. Das ist insofern wichtig, als dass der Puck Spieler jetzt auch verletzen oder zumindest ablenken kann. Wenn der Goalie einen harten Schlagschuss an den Helm bekommt, ist er kurz benommen und muss womöglich tatenlos zusehen, wie der Gegner den Abpraller verwandelt. Überhaupt prallen harte Schlagschüsse nun eher ab, weshalb es mehr Rebound-Tore gibt.

Bei den Bewegungen der Spieler berücksichtigt das Programm jetzt Körpergröße und Gewicht. Ein flinker, kleiner Kufencrack dreht sich demnach etwas schneller um die eigene Achse als ein großer, schwerer. Ebenfalls wichtig, wenn auch auf den ersten Blick banal: **NHL 06** verkleinert die Trikots der Torhüter entsprechend der Regeln. Bisher blieben viele Schüsse einfach im riesigen Oberteil des Goalies hängen, weil es sich unter seinen ausgebreiteten Armen wie ein Großsegel aufspannte.

*Georg Valtin*

### NHL 06



**Georg Valtins Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Der rechte Analog-Stick zur Steuerung von Spezialmanövern? Das hat sich bereits bei der Fifa- und der NBA-Serie bewährt. Zusammen mit der realistischeren Bewegungsphysik von Puck und Spielern scheint die diesjährige Auflage nach dem eher schwachen NHL 2005 einen Schritt nach vorn zu machen. Ob die Änderungen sich langfristig auch positiv auswirken, lässt sich erst nach einem ausführlichen Test sagen.«

| | |
|---|---|
| Genre | Eishockey-Simulation |
| Entwickler | EA Sports |
| Version | Präsentation |
| Termin | 22. September 2005 |



Endlich darf auch im Weltraum gekämpft werden. An Bord dieses TIE-Bombers macht **die Rebellenhatz** gleich doppelt so viel Spaß.



Die **neue Kommandoklasse** beschert verbündeten Soldaten einen Verteidigungsbonus. Da lässt sich der ein oder andere Treffer verschmerzen.

# STAR WARS **BATTLEFRONT 2**

Im Kino ist Darth Vader mittlerweile Geschichte. In Battlefront 2 geht George Lucas' **epischer Sternenkrieg zwischen Gut und Böse** jetzt erst richtig los – mit neuen Schlachten und einem verbesserten Singleplayer-Modus.

**Battlefield** trifft **Star Wars**: Da leuchten die Augen der Fans – und die der Buchhaltung von LucasArts. Das erste **Battlefront** ermöglichte nicht nur das Nachspielen berühmter Szenen aus der Filmsaga, sondern war (Plattform-übergreifend) auch ein echter Kassenschlager. Keine Überraschung, denn welcher Fan wollte nicht mal in der Schlacht von Hoth oder beim Angriff auf den Schutzschildgenerator auf Endor mitmischen? Bis zum Nachfolger war es also nur eine Frage der Zeit.

## Alte und neue Schlachten

Wie im Vorgänger dürfen wir Einsätze aus mehreren Epochen der **Star Wars**-Saga bestreiten. Neben Kämpfen im Inneren des Todesterns oder in Jabbas Palast sind erstmals auch Gebiete aus **Episode 3** integriert. Darunter der Krieg gegen die Droiden-Truppen von General Grievous oder die finale Schlacht auf dem Lava-Planeten Mustafar.

Während TIE-Fighter oder X-Flügler im ersten Teil nur schnödes und vernachlässigbares Beiwerk waren, sind sie im zweiten Teil die Hauptdarsteller in groß angelegten Weltraumkämpfen. Zum Beispiel in der Schlacht über Coruscant, der Eröffnungsszene aus **Episode 3**.

## Auf ins Gefecht!

Spielerisch hat sich wenig verändert. Zu Beginn eines jeden Gefechts suchen wir uns unsere Lieblings-Fraktion aus. Je nach gewählter Karte haben wir die Wahl zwischen Anhängern der Republik, Separatisten, Rebellen und Imperialen. Anschließend entscheiden wir uns für eine Klasse, darunter Soldaten, Scharfschützen oder Piloten. Neu hinzugekommen ist eine Kommandoklasse pro Fraktion. Die kann zwar nicht wie in **Battlefield 2** Artillerie-Anschläge anordnen, sorgt aber für einen Verteidigungsbonus bei den verbündeten Soldaten. Praktisch: An von uns besetzten Flaggenpunkten auf der Karte können wir die Klasse während des laufenden Spiels problemlos wechseln.

## Ich hätt' gern einen Jedi

Nagelneu ist die Möglichkeit, in die Rolle eines Jedi oder Sith zu schlüpfen. Durch das Erfüllen bestimmter Missionsziele müssen wir uns das aber erst mal verdienen. Dann dürfen wir uns mit Lichtschwert und Machteinsatz durch die feindlichen Reihen schnetzeln. Je effektiver wir den übersinnlichen Kämpfer einsetzen, desto länger können wir seine Kräfte nutzen. Wen wir nur wahllos mit dem Lichtschwert draufhauen und uns nicht um den Einsatz der Macht kümmern, sind wir den Jedi schneller wieder los, als der »Möge die Macht mit dir sein« sagen kann.

## Singleplayer mit Story

Zusätzlich zu den Schlachten mit bis zu 64 Spielern gibt es eine frische Einzelspielerkampagne, in der Sie die Abenteuer der 501. Legion nachspielen – Darth Vaders persönlicher Eliteeinheit. Im Gegensatz zum ersten Teil sind die Missionen durch eine Story miteinander verknüpft.

*Simon Fistrich*



Wenn ein Droideka einmal seine Schilde ausfährt, helfen nur noch **dicke Waffen**, um ihn zu erledigen.



Erstmals dürfen wir in den Schlachten auch Lord Vader und **andere Helden der Saga** persönlich steuern.

## BATTLEFRONT 2

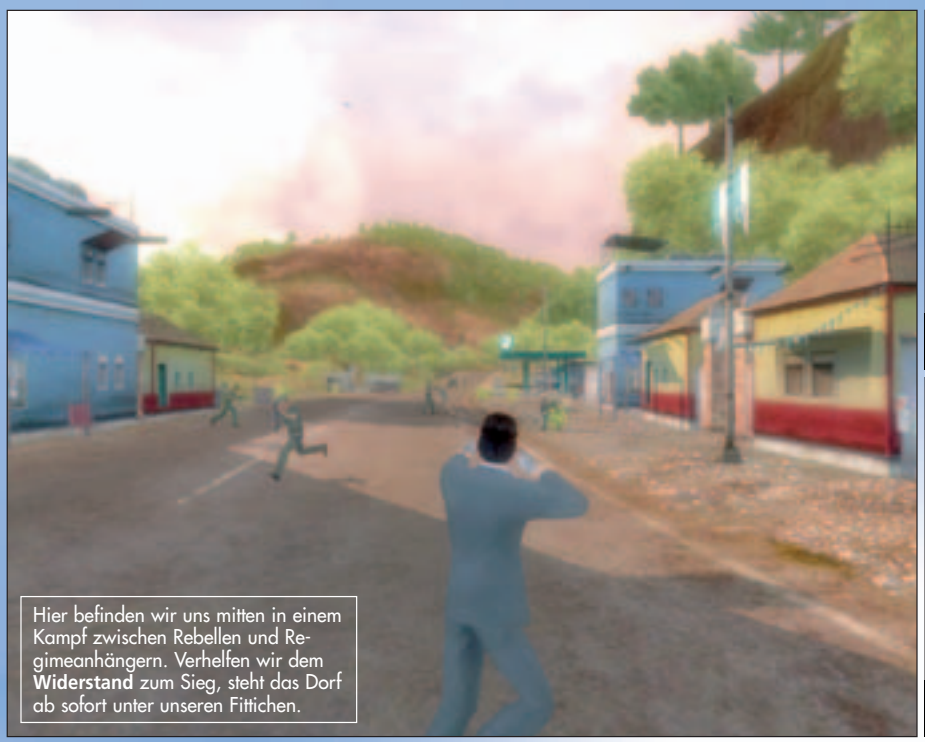


**Simon Fistrichs Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Die Gegner-KI gehörte zu den Schwachpunkten des ersten Teils. Hoffentlich lässt Pandemic da genügend Sorgfalt walten. Ansonsten freue ich mich wie ein Schnitzel auf Battlefront 2. Endlich kann ich in den Gefechten in die Rolle eines Jedi schlüpfen und den Schlachtverlauf entscheidend beeinflussen. Ebenfalls lobenswert: Die Einzelspielerkampagne hat jetzt eine Story.«

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Entwickler | Pandemic Studios |
| Version | Presse-Informationen |
| Termin | 4. Quartal 2005 |



Hier befinden wir uns mitten in einem Kampf zwischen Rebellen und Regimeanhängern. Verhelfen wir dem **Widerstand** zum Sieg, steht das Dorf ab sofort unter unseren Fittichen.



Der **Raketenwerfer** gehört zu den stärksten Waffen und muss erst erarbeitet werden.



Am Steuer dieses Flitzers dürfte das nächste **Straßenrennen** kein Problem werden.

# JUST CAUSE

Pierce Brosnan hat die Nase voll von Bond. Sein Nachfolger steht schon in den Startlöchern: Rico Rodriguez ist zwar nicht im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs, bei verrückten Diktatoren **bemüht er aber ebenfalls seine Lizenz zum Töten.**

Eigentlich ist San Esperito ein klassisches Tropenparadies: Saftiggrüne Wälder laden zum lauschigen Lustwandeln ein, sandige Strände versprechen vergnügliches Planschen im stahlblauen Meer, und Abends geht's ab in eine gemütliche Kneipe in der nahe gelegenen Großstadt. Allerdings hält die Regierung des Inselstaats nicht viel vom Tourismus. Stattdessen pflanzt sie emsig Kokain an und terrorisiert die brave Bevölkerung. Klar, dass die CIA die Situation mit Argusaugen bewacht. Da jetzt auch noch Gerüchte über Massenvernichtungswaffen die Runde machen, platzt dem Geheimdienst der Kragen: In Gestalt von Latino-Macho Rico Rodriguez, seines Zeichens Spezialagent für das bleihaltige Entfernen übergeschnappter Diktatoren, sollen wir den Insel-Spuk beenden.

## Raus aus dem Fallschirm, rein ins Auto

Da alle Zugänge zur Insel von der Regierung bewacht werden, bleibt nur der Weg von oben. Todesmutig stürzen wir uns aus dem Flugzeug und rasen der Insel entgegen. Da Rico unter seinem Armani-Anzug stets einen Fallschirm versteckt hält, ziehen wir schnurstracks die Reißleine und segeln unserem Kontaktmann Sheldon am äußersten Inselstrand entgegen. Dort erwarten uns auch schon die ersten Schergen des Diktators. Wir erledigen einige Finsterlinge mit unserer Pistole und springen auf die Ladefläche von Sheldons Pickup. Während der Gas gibt, halten wir die Verfolger mit dem stationären MG in Schach.

Nachdem wir die letzte Angriffswelle an feindlichen Hubschraubern vom Himmel geholt haben, kommen wir endlich im Rebellenstützpunkt an. Wir treffen auf unsere hübsche CIA-Kollegin Kane, die uns mit einer schallenden Ohrfeige begrüßt. Offenbar kennt man sich aus früheren Missionen. Unser verletztes Latino-Ego muss sich aber erstmal hinten anstellen, denn bis zum Happy End gibt es noch einiges zu tun.

## Eine Insel mit drei Städten

Zum Beispiel sollten wir unsere Umgebung genauer untersuchen. San Esperito hat eine Gesamtfläche von über 3.000 virtuellen Quadratkilometern. Rico kann sich jederzeit an jeden beliebigen Ort der Insel begeben. Barrieren wie in **GTA**, die erst mit fortlaufender Spieldauer verschwinden, gibt es nicht. Die Insel gliedert sich in 32 »Bundesstaaten« auf. Sobald wir einen neuen Abschnitt betreten, informiert uns eine Einblendung über die dortige politische Lage. Anfangs sind fast sämtliche Territorien unter der Kontrolle der Regierung. Neben zahlreichen Dörfern, großflächigen Waldgebieten, Flug- und Schiffhäfen finden wir auch drei Großstädte auf der Insel, die mit ihren Hochhäusern und Vergnügungsvierteln so gar nicht zur Insel-Idylle passen wollen.

## Es gibt viel zu tun, packen wir's an

»Wir haben dafür gesorgt, dass der Spieler immer etwas zu tun hat«, sagt Avalanche-Chef Christopher Sundberg bei unserem Entwicklerbesuch in Stockholm. Dass das keine leeren Worte sind, zeigt die unglaubliche Anzahl an Missionen in **Just Cause**, die sich vor Titeln wie **San Andreas** nicht zu verstecken braucht. Es gibt weit über 100 Einsätze, die sich in drei Arten aufgliedern: Zunächst sind da Aufträge, welche die Story vorantreiben und uns dem Ziel näher bringen, das korrupte Regime zu stürzen und wieder für Ruhe und Ordnung auf der Insel zu sorgen. Zwischen den Hauptmissionen erzählen Zwischensequenzen in Spielgrafik den Fortgang der Geschichte.

Zusätzlich haben die Designer eine Vielzahl an Neben- und Bonusmissionen eingebaut. Die Nebenmissionen dienen dem Zweck, das politische Gleichgewicht auf der Insel zu unseren Gunsten zu verändern. So können wir uns in einem von der Regierung kontrollierten Gebiet auf die Seite des örtlichen Widerstands schlagen. Wenn wir im anschließenden Scharmützel eine bestimmte Anzahl an gegnerischen Kräften eliminiert haben, übernehmen wir die Kontrolle über das Gebiet.

## Durchpusten und durchladen

Praktischer Nutzen eines eroberten Territoriums: Ab sofort haben wir einen weiteren Stützpunkt, in dem wir etwa den Spielstand sichern und unsere Waffen mit frischer Munition bestücken können. Dabei müssen wir nicht nur den netten Agenten von nebenan spielen. Neben Rebellen und Regierung gibt es noch weitere Fraktionen auf der Insel. So können wir auch für verschiedene Drogenkartelle Aufträge erledigen. Auswirkungen auf die Hauptstory haben diese



Ein feindlicher **Soldat** steht noch. Von hinten nehmen wir den Schergen aufs Korn.



Agent Rico beim **Anflug** auf San Esperito. Gut, dass wir einen Fallschirm haben.




Dieser Widerständler bittet uns um Mithilfe. Wenn wir seine Frage bejahen, wird die nächste Nebenmission ausgelöst. Oben rechts sehen wir eine **Übersichtskarte** unserer Umgebung.

Kämpfe aber nicht. Einmal eroberte Gebiete bleiben unter unseren Fittichen und können uns nicht mehr streitig gemacht werden.

Abschließend gibt es auch noch Bonusmissionen, etwa Autorennen oder das Auffinden von zehn Flüchtlingen auf der Insel. Als Belohnung winken neue Waffen, Fahrzeuge oder weitere Speicherpunkte.

## Kugel oder Rakete?

Im Verlauf des Spiels findet Rico immer dickere Waffen, um sich seiner Feinde zu entledigen. Von einfachen Pistolen über MGs bis hin zu amtlichen Raketenwerfern steht eine gewaltige Anzahl an Bleispritzen zu seiner Verfügung. Wenn Rico trotz der heftigen Bewaffnung einmal das Zeitliche segnet, muss er die Mission nicht komplett von vorne beginnen. Obwohl nicht jederzeit gespeichert werden kann, versprechen die Designer faire Rücksetzpunkte.

Dem Spieler steht es zudem frei, wie er einen Auftrag bewältigen will. Aggressive Spieler wählen die direkte Konfrontation, während ruhigere Naturen sich vorher eine Strategie überlegen können. In den uns gezeigten frühen Missionen war aber der direkte Weg meist der einzig sichtbare: Während der Befreiung des Rebellenführers aus einem Regierungsknast ballerten wir auf die Wärter und zettelten so eine Revolte an. Während die Gefangenen die Wärter attackierten, konnten wir die Zielperson relativ ungestört lokalisieren und gemeinsam verduften.

## Cos I'm the unknown stuntman

Auf der Insel sind über 80 unterschiedliche Vehikel verteilt. Rico ist wie Kollege CJ ein echter Tausendsassa und besitzt sämtliche Führer- und Pilotenscheine. Ob er sich hinter das Lenkrad eines Sportwagens klemmt, ein Schlauchboot entert, mit einem Düsenjet durch die Lüfte rast oder in einer Straßenwalze durch die Gegend tuckert, ist für ihn ein und dieselbe Baustelle. Positiv aufgefallen ist uns das detaillierte Schadensmodell der Fahrzeuge. Wenn wir zu ruppig mit dem Gefährt umspringen, sitzen wir sehr bald in einem Schrotthaufen, der uns jederzeit um die Ohren fliegen kann.

Ganz wie in **GTA** ist die Beschaffung eines Fahrzeugs ein Kavaliersdelikt: einfach Türe öffnen, Fahrer heraus werfen und Motor kurzschließen. Allerdings ist Rico gelenkiger als CJ und beherrscht spektakuläre Stunts: In einer Mission rasen wir auf eine Klippe zu, ziehen uns aus dem Fenster aufs Wagendach, schießen auf unsere Feinde und öffnen im letzten Moment unseren Fallschirm. Im Flug steuern wir auf einen LKW zu, landen auf dem Dach des Brummis, befördern den Fahrer nach draußen und machen uns mit dem neuen Truck aus dem Staub. Klingt kompliziert, geht aber mit der einfachen Steuerung leicht von der Hand.

## Verlaufen unmöglich

Wenn Rico nach solchen Aktionen einmal mitten in der Pampa landet, muss er nicht kilometerlang zum nächsten Ort zurückmarschieren. Per Funk sind wir ständig mit Kane und Sheldon verbunden. Die schicken uns auf Anfrage ein Fahrzeug, mit dem wir wieder schnell die Zivilisation erreichen oder beamen uns gleich zum nächsten Stützpunkt. In dem Zusammenhang ist uns aufgefallen, dass in der von uns angespielten Version noch relativ wenig los war. Selbst in den grafisch beeindruckenden Großstädten scheinen viele Einwohner im Urlaub zu sein. Wir hoffen, dass in der finalen Version deutlich mehr passiert, damit die Illusion von einer lebenden Welt um uns herum auch wirklich greifen kann und keine gähnende Leere à la **Boiling Point** vorherrscht.

## CJ trifft auf Jack Carver

Wie schon mehrfach angedeutet, sind die Parallelen zu **GTA San Andreas** unverkennbar. Angefangen bei der Steuerung aus der Verfolgerperspektive über den Fuhrpark bis hin zu den Missionen ähnelt sich die Laufbahn der beiden Protagonisten bisweilen sehr stark. Auch in **Just Cause** gibt es Straßenrennen und ein Fahndungssystem. Erschießen wir wahllos Passanten und Soldaten der Regierung, ist bald die halbe Insel hinter uns her.

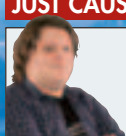
Auf ein Skillsystem oder Gimmicks wie verschiedene Radiosender verzichtet Avalanche aber. Der Fokus liegt ganz klar auf Action, so dass Rico wie eine Mischung aus CJ und **Far Cry**-Held Jack Carver wirkt. Damit **Just Cause** mit den genannten Titeln mithalten kann, hoffen wir auf ausreichende Abwechslung im Missionsdesign. 100 mal 30 Soldaten abschießen dürfte schnell langweilig werden. Einen Multiplayer-Modus wird es übrigens nicht geben.

## Wie im Urlaub

Auf entsprechenden Rechnern ist grafisch vor allem die hohe Sichtweite bemerkenswert (nach Aussage von Avalanche sollte es für die Grafik mindestens eine Geforce 6600 GT sein). Wenn wir uns vom Dach eines Wolkenkratzers stürzen und einen Panoramablick über die Stadt und die dahinter liegende Insel genießen, fühlen wir uns fast wie im Abenteuerurlaub.

*Simon Fistrich*

### JUST CAUSE



**Simon Fistrichs Einschätzung:**

**sehr gut**

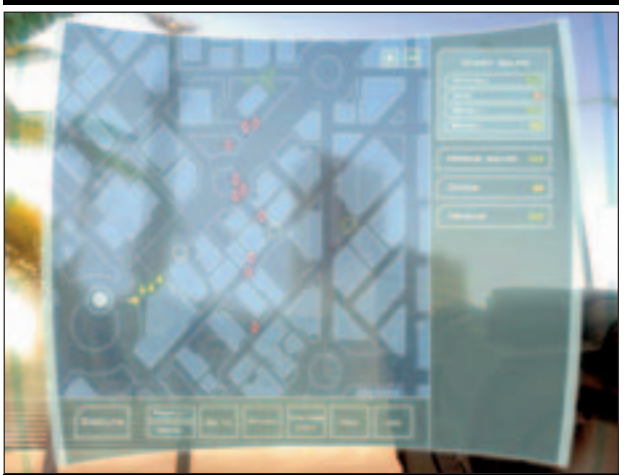
»Man merkt, dass die noch jungen Avalanche Studios aus erfahrenen Leuten bestehen. So ambitioniert die riesige Spielwelt ist, so gut sieht die Umsetzung bereits in diesem frühen Stadium aus. Sorge macht mir lediglich das Missionsdesign. Vom vollmundigen Versprechen, dass man einzelne Aufträge auf unterschiedliche Art und Weise angehen kann, war bislang noch nicht viel zu sehen.«

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Entwickler | Avalanche Studios |
| Version | Pre-Alpha |
| Termin | 1. Quartal 2006 |


Das **IWS** schwebt vor unseren Augen und markiert Freunde und Feinde.


Alle Missionen sollen in den Straßen von **Mexico City** spielen.


Die Charaktere sollen aus bis zu **20.000 Polygonen** bestehen.


Auf der eingebauten **GPS-Karte** koordinieren wir unser Vorgehen.

# GHOST RECON 3

Achtung, Zungenbrecheralarm! Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, so der offizielle Titel des Spiels, schickt Sie **mit der Antiterrortechnik der Zukunft auf die Hatz nach bösen mexikanischen Buben.**

Angesichts der aktuellen politischen Lage – und der genreüblichen Feindbilder – kann die Story von **Ghost Recon 3** schon fast als kleiner Geniestreich durchgehen. Anstatt uns nämlich gegen die x-te Inkarnation der arabischen Terror-Mullahs ins Feld zu schicken, haben sich die Entwickler für ein Szenario südlich des Rio Grande entschieden. Im Jahr 2013 konferiert der US-Präsident in Mexico City, als einheimische Rebellen zum Putsch aufrufen und den Führer der freien Welt kidnappen. Die Elitetruppe der »Ghosts« ist vor Ort und wird zur Rettung ihres Oberbefehlshabers auf die chaotischen Straßen der mittelamerikanischen Mega-Metropole geschickt.

## Fensterln auf dem Schlachtfeld

**Ghost Recon 3** kommt auf den ersten Blick wie ein Standard-Shooter daher, und lässt uns unserem Helden aus der Verfolgerperspektive über die Schulter blicken. Allerdings bietet das Spiel auch eine klassische Egoperspektive, die besonders dann zum Einsatz kommt, wenn wir die Zieloptik unserer Ballermänner einsetzen wollen. Das wirklich Interessante aber ist das praktische Befehlssystem »Integrated Warfare System«, kurz IWS. Dieses (offensichtlich von Bill Gates inspirierte) Interface öffnet automatisch Befehls- oder Videofenster, wenn wir mit unseren Teamkameraden kommunizieren oder etwa eine Aufklärungsdrohne einsetzen. Die Technik des Advanced Warfighters ist übrigens keine reine Science-Fiction, denn exakt an einem solch Konzept des integrierten Soldaten werkelt derzeit die echte US-Armee.

Zurück zum Spiel: Ihre Teamkollegen werden eine zentrale Rolle in den Missionen einnehmen, und sollen sich dank ausgefeilter KI schlauer als in den Vorgängern verhalten. Die futuristisch ausstaffierten Soldaten gehen etwa selbstständig in Deckung, spähen den Gegner um Ecken herum aus, oder geben Ihnen als Anführer Feedback über die momentane Lage auf dem Schlachtfeld.

## Aus einem Guss

Was die Technik angeht, soll **Ghost Recon 3** mit einigen etablierten Standards des Genres brechen. So wird es zum Beispiel keine Ladezeiten zwischen Einsätzen oder vor Cutscenes mehr geben. Egal, ob wir gerade durch die Stadt robben oder eine Zwischensequenz bewundern: Das Spiel nutzt in beiden Fällen dieselbe Engine und kommt dabei ohne spürbare Ladezeiten aus. Ganz ähnlich wie in **GTA San Andreas** soll kontinuierlich nachgeladen werden, um so ein möglichst reibungsloses und realistisches Spielerlebnis zu erzeugen.

*Sascha Gliss*

### GHOST RECON 3



**Sascha Gliss' Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Ghost Recon 3 könnte einer der interessantesten Taktik-Shooter des Jahres werden, denn hier kommen nicht nur futuristische Waffen, sondern auch ein entsprechendes Interface zum Einsatz. Das Bild-in-Bild-System sieht cool aus und könnte die Orientierung im Kampf erheblich erleichtern. Beinahe noch interessanter finde ich allerdings, dass das Spiel komplett ohne Ladezeiten auskommen soll.«

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Entwickler | Grin |
| Version | Presse-Informationen |
| Termin | 4. Quartal 2005 |



**Industrieanlagen** sind häufig Missionsziele. Mal als Verteidiger, mal als Angreifer. Hier rollen wir auf Schienen in die tobende Schlacht.



Erst raucht's, dann rummst's: Auf Tastendruck fordern wir **US-Flieger** an, um die deutsche Stellung zu knacken und anschließend zu stürmen.

# PANZER ELITE ACTION

Hat mit seinem Strategie-Namensvetter nichts mehr zu tun – außer den Tanks: In Panzer Elite Action ballern Sie sich durch Feindhorden, unterstützen Stoppelhoppser, schützen Fabriken. Und spielen auch mal **Grand Theft Panzer**.

Pz II, JS 1, KV 1, T 34: Klingt wie die Urahnen der heutigen Grafikkarten mit ihren kryptischen Buchstaben-Zahlencodes. Doch in Wirklichkeit verbergen sich hinter den genannten Kürzeln zwei Ketten, eine Kanone, ein MG – und verdammt viel Stahl. Das alles scheuchen Sie in **Panzer Elite Action** durch europäische und sowjetische Schauplätze des Zweiten Weltkriegs.

Wie das »Action« im Namen verrät, ist das Panzerepos keine Simulation. Stattdessen sehen Sie Ihre Donnerbüchse stets von außen, steuern die Wanne per WASD-Tasten, drehen den Turm mit der Maus und zielen per Fadenkreuz. Linke Maustaste gleich Kanone (großer Bumms, lädt lang nach, Munition begrenzt), rechte Maustaste gleich MG (viele kleine Bummse, Patronen bis zum Abwinken, überhitzt aber).

## Darf's ein bisschen schwer sein?

18 Missionen lang feuern Sie in drei Kampagnen mit russischen, amerikanischen und deutschen Rohren. Nach jedem Einsatz gibt's einen dickeren Panzer als Belohnung. Und weil auch die amerikanischen Spieler immer neidisch auf die deutschen Panzer schielen, ist man in der US-Kampagne nicht nur im Pershing oder Firefly unterwegs, sondern moppst sich in einem Einsatz mal einen Königstiger. Was den Deutschen allerdings nach der zweiten Straßensperre auffällt – prompt haben Sie die halbe Wehrmacht am Heck.

Apropos Heck: Realistischerweise sind die Vehikel hinten und seitlich verwundbarer als vorne. Was vor allem in Städten für Herzrasen sorgt. Etwa in Stalingrad – wie unser DVD-Video zeigt. Unrealistisch, aber rasanter: Die Stahlboliden haben mehr PS unter der Haube als ihre Vorbilder, damit sie nicht mit 30 km/h übers Schlachtfeld kriechen, sondern auch mal einen Sprint einlegen.

## Roter Rauch = tödlicher Teppich

In vielen Missionen sind Sie nicht allein unterwegs. Zum einen haben Sie Kettenkumpels an der Seite – vier weitere Panzer, denen Sie rudimentäre Flankier- und Späh-Befehle geben. Zum anderen von oben: Wenn Sie durchs Kommandanten-Fernglas gucken, können Sie nicht nur weiter schauen und verschanzte Gegner erspähen, sondern auch ein rotes Rauchsignal setzen. Sekunden später dröhnen Tiefflieger heran, die einen eindrucksvollen Bombenteppich verlegen. Ideal gegen Feindansammlungen und besonders dicke Ziele.

Weniger eindrucksvoll ist allerdings noch die Infanterie. Die schlurfte beim Probespielen noch arg unmotiviert durch die Kampfzonen – doch just daran arbeiten die Entwickler noch.

Spaßig klingt der Multiplayer-Modus: Hier toben sich bis zu 32 Spieler auf sieben Karten aus. Wahlweise in leichten Panzern (können besagte Luftschläge anfordern), mittleren (legen Minen) oder schweren (werfen Reparatur- und Munitions-Pakete ab). Flicken und nachladen können Sie auch an Basen, wie in **Battlefield 2**.

*Martin Deppe*



Noch killt jeder Treffer das Ziel sofort. Noch – denn gerade an den **Waffenwerten** wird derzeit gefeilt.



In dieser **Nachtmission** geben Sie im geklauten deutschen Panzer Kommandos an Ihre Amikollegen.

### PANZER ELITE ACTION

Video



**Martin Deppes Einschätzung:**

**gut**

»Rein in den Panzer und loslegen – hier gibt's spaßiges Ballern ohne viel Tiefgang. Hoffentlich wird das nach dem hundertsten Abschuss in den streng linearen Levels nicht langweilig. Schön: Für jede erledigte Mission bekomme ich ein neues Ungetüm, mit mehr Bumms und Stahlhaut. Allerdings muss die Infanterie noch aufgewertet werden – die ist mir noch zu kanonenfutterig.«

| | |
|---|---|
| Genre | Actionspiel |
| Entwickler | Zootfly |
| Version | Alpha |
| Termin | November 2005 |

# SUPREME COMMANDER

## SUPREME COMMANDER

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Gas Powered Games |
| Quelle | THQ |
| Datum der Bilder | Juli 2005 |
| Termin | 2006 |

*Florian Stangl:*

»Supreme Commander ist der Nachfolger im Geiste von Total Annihilation, beschreibt Designer Chris Taylor sein neues Werk. Das Echtzeit-Strategiespiel von 1997 konnte zwar Command & Conquer oder WarCraft 2 in der Spielergunst nie Paroli bieten, doch eine eingeschworene Fangemeinde liebt es bis heute. Einer der Gründe: die ungeheure Einheitenvielfalt. Und jetzt kommt das Wörtchen ›Supreme‹ ins Spiel – Taylors neuester Streich setzt nicht nur einen, sondern gleich mehrere drauf. Die ersten Bilder und Infos versprechen Hunderte unterschiedlichster Einheiten auf engstem Raum. Dazu kommen gigantische Größenunterschiede. Da ist es nur konsequent, dass zum Beispiel die riesigen Spinnen-Panzer kleinere Fahrzeuge einfach zerquetschen, wenn sie drauftrampeln.

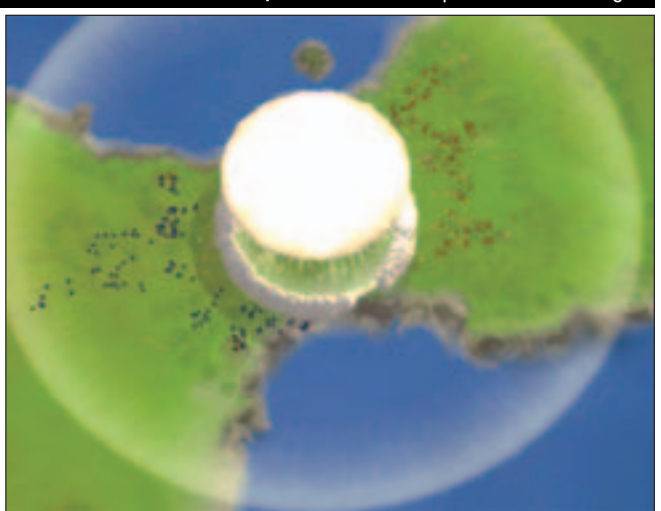
Um die flink herumwuselnden kleinen und gemächlich stapfenden großen Einheiten im Griff zu haben, kann der Spieler schnell rein- und vor allem extrem weit herauszoomen. Zusätzlich helfen Automatisierungs-Funktionen (Bombardements, Patrouillen, etc.) im hektischen Echtzeit-Kampf. Geradezu prädestiniert für alle flinken Finger ist der Mehrspielermodus, der zusätzlich einen Koop-Modus (im Rahmen der Einzelspieler-Kampagne) mitliefert. Klingt nach einem großen Wurf von Chris Taylor.«



Beachten Sie die Größenverhältnisse: Die **Spinnen-Tanks** zertrampeln kleinere Fahrzeuge.



Hunderte Einheiten gleichzeitig: An der **Steuerung** wird noch kräftig gefeilt.



Weit herausgezoomt sehen wir, wie viele Truppen der **Atomschlag** vernichtet.



Wichtig für den **Nachschub** sind diese fliegenden Transporter.



Überraschungsangriff: Gut getarnt verschießt das **U-Boot** seine Raketen.

# WAR FRONT

## WAR FRONT

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Digital Reality |
| Quelle | Digital Reality |
| Datum der Bilder | Juli 2005 |
| Termin | 2006 |

*Martin Deppe:*
»Nicht erst seit dem Roman ›Vaterland‹ mag ich diese Was-wäre-wenn-Szenarios. Und genau da setzt War Front an: Was wäre, wenn sich Amerikaner und Deutsche im Zweiten Weltkrieg gegen die Russen verbündet hätten? Wenn all die Geheimwaffen und Prototypen wirklich in Massenproduktion gegangen wären? Schön auch, dass selbst die Standard-Einheiten dezent anders aussehen als damals – das macht das ganze Setting noch glaubhafter, wie aus einem Guss. Und grafisch macht der Titel sowieso viel her; vor allem die Licht- und Partikeleffekte bei Nacht.«



Feindbomber können Sie nicht nur mit Jagdmaschinen oder Flakgeschützen vom Himmel holen, sondern auch mit solchen **Boden-Luft-Raketen**.



Schön detailliert: Dieser behelmte Herr bewacht eine **V3-Rampe**.



Abstürzende Flugzeuge wie diese B-17 **explodieren effektreich**.



Das **Filmteam** kann gegen die Dinos nichts ausrichten – da bleibt nur die Flucht. Alleine King Kong ist in der Lage, den Echsen Paroli zu bieten.



In der Rolle von Kong wird's besonders **knifflig**, wenn Sie sich mit mehreren Feinden auf einmal auseinandersetzen müssen.

# KING KONG

Im Herbst ist es soweit: **King Kong tobt durch internationale Kinosäle. Ubisoft Montreal programmiert gerade fleißig am passenden Spiel** und bekommt dabei Unterstützung vom Herrn der Ringe höchstpersönlich.

Peter Jackson hat die als unverfilmbar geltende **Herr der Ringe**-Trilogie auf Zelluloid gebannt und sich selbst ein Denkmal gesetzt. Michel Ancel hat mit **Rayman** eine Jump-and-Run-Legende geschaffen und zeichnet für **Beyond Good & Evil** verantwortlich – eines der besten Action-Adventures der vergangenen Jahre. Zwei Ausnahmekünstler, die jetzt Hand in Hand arbeiten. Der Anlass: Jacksons Remake des Filmklassikers **King Kong**. Das bekommt, wie sollte es auch anders sein, nämlich ein Lizenzspiel spendiert. Und was für eins – Jackson persönlich schrieb am Drehbuch für das digitale Dschungelabenteuer mit, und es sieht aus, als könnte er an seinen **Herr der Ringe**-Coup anknüpfen: das vermeintlich Unmögliche möglich machen. Eine Spielumsetzung, die sich vor persischen Prinzen und hawaiibehemdeten Ballermännern aus Deutschland nicht verstecken muss.

## Der ideale Drehort

**King Kong** folgt eng der Handlung von Jacksons Film. Ein dreiköpfiges Filmteam schlägt und schießt sich durch den dichten und klatschnassen Dschungel einer Tropeninsel. Eigentlich wollte das Trio nur eines: einen spannenden Actionstreifen drehen, der auf einer abgelegenen Insel spielt. Die Filmer avancieren dann aber schnell zu Helden, als der imposante Kong ihre fesche blonde Hauptdarstellerin gefangen hält. Welcher Mann würde da nicht zu einer Rettungsaktion durchstarten?

Michel Ancel und sein Team von Ubisoft Montreal beten die Geschichte des Films allerdings nicht in einer 1:1-Kopie herunter. Viele Monster und Schauplätze, die es nicht mehr in die endgültige Fassung des Films geschafft haben, sind im Spiel gelandet. Ubisoft Montreal hat für die Entwicklung Zugriff auf alle Materialien von Peter Jacksons Produktionsfirma Wingnut Films. So ist sichergestellt, dass alles wie aus einem Guss wirkt.

## Zweigeteilter Dschungeltrip

Wenn Sie **King Kong** Ende diesen Jahres anwerfen, dann spielen Sie zwei Spiele in einem. Die meiste Zeit sind Sie als Jack Driscoll, im Film verkörpert von Adrian Brody (**Der Pianist**), und einer Filmcrew unterwegs. Doch immer wieder dürfen Sie es als turmhoher King Kong auch so richtig krachen lassen und wüst durch den Tropen-Dschungel poltern.

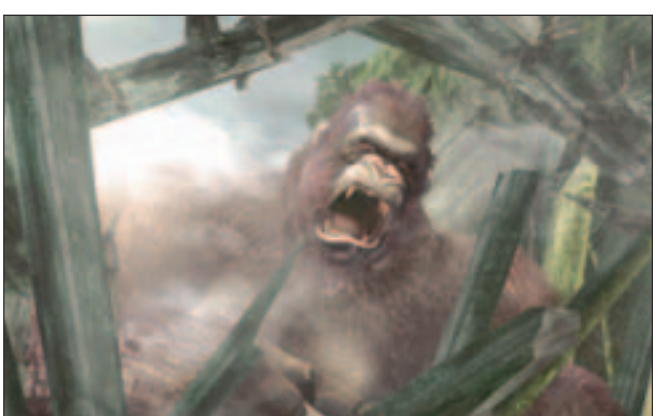
Die Driscoll-Abschnitte sollen sich im Wesentlichen wie ein typischer Ego-Shooter spielen. Gegen welche Gegner Sie dabei antreten, ist noch nicht endgültig bekannt – schließlich will man nicht zuviel vom Film verraten. Fest steht jedenfalls, dass Speer werfende Eingeborene dem Filmteam das Leben schwer machen und **Jurassic Park**-kompatible Dinosaurier auf Futtersuche sind. Bei den Feuergefechten gegen Riesenaffen und Urzeitechsen bemüht sich Ubisoft Montreal zumindest um ein wenig Glaubwürdigkeit. So trägt Jack nicht zig Schießeisen auf einmal mit sich herum, sondern muss sich die Pistolen und Gewehre von seinen Kameraden zuwerfen lassen.

## Heimkino

Spielbar werden Jacks Gefährten aller Voraussicht nach nicht sein. Trotzdem sollen sie tragende Rollen übernehmen. Wie genau das – von der Funktion des mobilen Waffenschrankes abgesehen – aussehen soll, ist bis



Sie bekommen es nicht nur mit Affen und Echsen zu tun, sondern auch mit **Eingeborenen**. Und die haben ein doch recht hitziges Gemüt.



Stößt King Kong auf ein Hindernis, wird es kurzerhand platt gemacht. In der Rolle des Affen dürfen Sie es **krachen** lassen.



Ob Tag oder **Nacht** – King Kong sieht auf den bisher veröffentlichten Bildern sehr beeindruckend aus.



Regisseur Peter Jackson und seine Hauptdarsteller. Die **Akteure** standen Modell für die Pixelhelden und vertonen das Spiel.

jetzt noch nicht bekannt. Sehr wohl bekannt ist dagegen, dass Michel Ancel Anzeigen für Munitionsvorrat oder Lebensenergie vollständig vom Bildschirm verbannen will. Im Idealfall sieht man dann nur noch Action ohne störendes Beiwerk. Die Entwickler arbeiten an Methoden, wichtiges Feedback auch ohne störende Balken oder Zahlen an die Abenteurer vor dem Monitor weiterzugeben.

Unschärfeeffekte beispielsweise verzerren kurz die Sicht, wenn Jack getroffen wird, das Bild färbt sich rot. Mit jedem weiteren Treffer werden diese Effekte stärker und machen so deutlich, dass Mr. Driscoll Hollywood bald nie wieder sehen wird.

Schon bei **Beyond Good & Evil** legte Michel Ancel großen Wert auf eine filmähnliche Präsentation und veröffentlichte das Spiel kurzerhand im Breitbildformat. Das würde auch **King Kong** gut zu Gesicht stehen. Laut Ubisoft soll das Spiel aber im normalen 4:3-Format ablaufen.

## Affiges Abenteuer

Wenn Sie als King Kong unterwegs sind, erleben Sie das Geschehen in der Verfolgerperspektive. Mit dem Riesenaffen stehen dann voraussichtlich Turnereien im Stil der letzten beiden **Prince of Persia**-Teile auf dem Plan: an Steilwänden emporkraxeln, von Liane zu Liane schwingen, knifflige Sprünge meistern. Außerdem muss der Hüne immer wieder beweisen, dass er eine grobe Kelle schwingt. Der kürzlich veröffentlichte Trailer zum Kinofilm deutet es an: Zweikämpfe zwischen Kong und Dinosauriern stellen jede noch so coole Zeitlupen-Keilerei aus **Matrix** in den Schatten.

In ein reinrassiges Prügelspiel wie **Mythic Blades** (Test in PC PowerPlay 06/2005) mit Spezialmanövern und Fingerverrenkungen wird das Ganze aber nicht ausarten. Kong soll mit einem Sortiment an Schlägen und Block-Manövern auf seine Gegner einprügeln. Außerdem versprechen die Entwickler eine besonders spektakuläre Inszenierung dieser Keilereien. Kongs »finishing move« jedenfalls war schon während der E3 zu bestaunen: Der Affe wirbelt um einen Saurier herum, umschlingt mit seinen haarigen Griffeln das Maul des Dinos und demoliert ihm mit einem beherzten Ruck kurzerhand Kauwerkzeuge und Antlitz. In einem indizierten Prügelspiel wäre das locker einen »Fatality« wert. **King Kong** jedenfalls sieht alles andere als fatal aus – wir hoffen weiter auf eine geniale Filmumsetzung, die dem sehr vorbildlichen **Chronicles of Riddick** folgt.

*David Bergmann*

## KING KONG



**David Bergmanns Einschätzung:**

**noch nicht möglich**

»Wie sich King Kong wirklich spielen wird, lässt sich derzeit bestenfalls erahnen. Was sich die Entwickler rund um Beyond Good & Evil-Genius Michel Ancel vorgenommen haben, gefällt mir aber schon jetzt sehr gut, und es verspricht Abwechslung. Ganz besonders gespannt bin ich auf die Kong-Abschnitte – Riesenaffe gegen Tyrannosaurus Rex, das wird bestimmt ganz großes Kino. Ich kann es jedenfalls kaum noch abwarten, bis der King wieder allen zeigt, wo der Hammer hängt. Auf der Leinwand und auf meinem Bildschirm.«

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Entwickler | Ubisoft Montreal |
| Version | Presse-Material |
| Termin | Winter 2005 |



Wenn Kong zu seinem finalen **Angriff** übergeht, gibt's für den Dino nichts zu lachen. Der Affe geht rabiat zur Sache.



Weicher Kern: Der turmhohe **King Kong** beschützt die hübsche Schauspielerin Ann vor dem hungrigen Tyrannosaurus Rex.



# FEAR

Monoliths Grusel-Shooter **jagt Actionfans kalte Schauer über den Rücken**, nur um sie Schrecksekunden später in heißen Feuergefechten mit Adrenalin zu überfluten. PC PowerPlay hat den größten Hoffnungsträger im Genre seit Half-Life 2 erstmals ausführlich gespielt.



**Wachmänner** und Zivilisten gehören zu den ersten Opfern von Paxton Fettles Terrortruppe. Der Grund für den wahllosen Blutrausch bleibt unklar.

Einzig das Sternenbanner leuchtet auf den grauen Kampfanzügen der vier Männer, die geduckt in den Gang vorrücken. Schwarz schimmern die Skimasken, die ihre Gesichter verbergen, schwarz die Stiefel, mit denen sie ebenso sachte wie sicher Tritt finden, schwarz die Sturmgewehre, die wie von selbst jede Nische, jede Ecke erkunden. Jede Bewegung des Quartetts verrät kontrollierte Kraft, hinter jedem Handzeichen, jeder Reaktion stecken Jahre des Trainings. Das sind Profis, Meister ihres Fachs: des Tötens. Hier, um einen Job zu erledigen.

Das kleine Mädchen gehört nicht an diesen Ort. Nicht mit diesen langen, schwarzen Haaren, nicht mit diesem roten Kleid, nicht mit ihren nackten Füßen. Und doch ist sie da. Wie aus dem Nichts taucht sie am anderen Ende des Korridors auf, tapst ohne Angst auf die furchteinflößenden Krieger zu, die dort den Raum sichern. Fast scheint es, als würde sie schweben.

Drei der Männer sterben. Wie in Zeitlupe wirbeln ihre Körper durch die Luft, ein blutiges Ballett. Einer ist noch am Leben. Gerade noch. Auf allen Vieren weg, nur weg von diesem Grauen. Weg von dem Mädchen. Geht sie wirklich kopfüber an der Decke entlang? Die Ursache für die letzte Blutfontäne wird gnädig ausgeblendet. Auf dem Bildschirm blinkt: »Testing Performance Settings«.

## Jagd auf einen Vampir

Wie viele Spiele kennen Sie, bei denen bereits der Benchmark Gänsehaut garantiert? Bei Monoliths neuem Action-Feuerwerk **Fear** spricht die Technikdemo eine klare Sprache: Hier fließt Blut, viel Blut. Hier geschehen Dinge, die eigentlich nicht passieren dürfen. Hier kämpfen Anti-Terror-Truppen gegen Geister. Das beste Team leiht dem Spiel seinen Namen: Fear. Kurz für First Encounter Assault and Recon – Erstkontakt, Angriff und Aufklärung. Ein Eliteteam, das in nicht allzu ferner Zukunft Jagd auf Schwerverbrecher und Terroristen macht.

Als Neuling der eingeschworenen Gruppe bekommen Sie es gleich auf Ihrer ersten Mission mit einem ausgewiesenen Wahnsinnigen zu tun: einem Vampir und Menschenfresser namens Paxton Fettle. Das Überwachungsvideo bei der Einsatzbesprechung zeigt eine grausige Szene: Eine gedrungene Gestalt, die sich über einen reglos am Boden liegenden Körper beugt. Als ob der Mann die Kamera in seinem Rücken spürt,

## WER IST DAS MÄDCHEN?

Seit der Enthüllung von Fear auf der Spielemesse E3 im letzten Jahr hat Entwickler Monolith weitere Informationen nur häppchenweise verbreitet. Insbesondere um die Story machen die Amerikaner noch ein großes Geheimnis. Tatsächlich entwickelt sich die Geschichte auch im Spiel nur langsam. Klar ist nur: Es gab einen Anschlag, und das Spielerteam soll den Übeltäter ausschalten.

Über die Vorgeschichte der Hauptfigur ist ebenso wenig bekannt wie über die Hintergründe ihrer Visionen. Und wie passt das kleine Mädchen in das Szenario? Der einzige Charakter, auf den in der Einsatzbesprechung eingegangen wird, ist Paxton Fettle. Allerdings wird auch über seine Beweggründe nichts bekannt.

Laut Chefentwickler Craig Hubbard ist die Verwirrung durchaus beabsichtigt: »Den Spieler im Unklaren zu lassen und Fragen aufzuwerfen, fördert die Gruselatmosphäre. Das wollen wir nicht zerstören, indem wir im Vorfeld schon zu viel verraten.«





Kisten werden zerschmettert, Schränke kippen um, Putz rieselt von den Wänden – die **Havok-Engine** macht aus Fear ein Action-Spektakel.



Mit ihrer **Tarnvorrichtung** gehören die Assassinen zu den gefährlichsten Gegnern im Spiel. Nur ein Unschärfe-Effekt entlarvt die Attentäter.

blickt er auf, direkt ins Objektiv der Security Cam– sein Mund blutbesudelt, die Augen leer und tot.

## Angriff der Klonkrieger

»Es gab ein Problem beim Origin-Projekt«, eröffnet der Captain das Briefing. Paxton, stellt sich heraus, ist nicht irgendein durchgeknallter Freak, sondern das Produkt einer geheimen Regierungsoperation, die genetisch verbesserte Supersoldaten erschaffen sollte. Fettle sollte ihr Anführer werden, fähig, seine Männer nur mit Gedanken zu kontrollieren. Warum er anscheinend den Verstand verloren und sich mit seiner Klonarmee gegen seine Schöpfer gewandt hat, weiß niemand zu erklären. Jetzt heißt es Schaden begrenzen. Wenn es gelingt, Fettle auszuschalten, sollten die Klonkrieger jeden Widerstand einstellen. Ihn aufzuspüren ist glücklicherweise kein Problem: Der Chip, der ihm Gewalt über seine Schergen verleiht, dient gleichzeitig als Peilsender.

## Fahr'n auf der Autobahn?

So finden wir uns zu Beginn des Spiels im Einsatzfahrzeug des Fear-Teams wieder, auf der Fahrt zu irgendeiner abrissreifen Industrieruine. Dort soll sich nach Informationen unserer Aufklärung das Zielobjekt verschanzt haben. Das Lenkrad übernimmt der Computerkollege, der uns noch ein paar Tipps mit auf den Weg gibt, bevor sich die Einsatzgruppe aufteilt. Ob wir im fertigen Spiel auch selbst Vehikel steuern dürfen, wollen die Entwickler zwar noch nicht verraten. Eingebaut haben sie jedenfalls eine Menge, vom Mannschaftswagen bis hin zum Transporthubschrauber. Und da Monolith auch die Havok-Fahrzeugphysik integriert hat (inklusive Features wie Aerodynamik, die man eher in einer Simulation erwarten würde), müsste es doch mit dem Teufel zugehen, wenn wir im Herbst nicht auch mal in den Fahrersitz eines Panzerwagens klettern dürften.

## Schattenspiele

Schon beim Betreten des Gebäudes kriecht uns ein ungutes Gefühl über den Rücken. Zwar ist weit und breit kein Feind in Sicht, aber die Leveldesigner verstehen es ganz ausgezeichnet, selbst einen heruntergekommenen Lagerraum bedrohlich wirken zu lassen. Abblätternde Farbe, vernagelte Türen, zersplitterte Fenster – kein Ort, an dem man sich lange aufhalten möchte. Wir zucken zusammen, als wir unachtsam an ein Regal stoßen und eine Farbdose laut scheppernd zu Boden poltert. Wir pumpen ein halbes Pistolenmagazin in die Wand, weil wir uns vor unserem eigenen Schatten erschrecken, der sich im Flur regelrecht von hinten anschleicht.

Das Spiel mit Ton und Licht und Schatten beherrschen die Entwickler wirklich meisterhaft. Ähnlich wie **Half-Life 2** verlässt sich **Fear** hauptsächlich auf Atmosphärengeräusche wie Dielenknarren oder Türenquietschen und setzt Musik nur ein, um die Action anzutreiben oder unbehagliche Abschnitte noch grusliger wirken zu lassen. Mal blendet uns eine Neonlampe, dann wieder können wir kaum unsere Hand vor Augen erkennen und müssen uns auf den schmalen Kegel des Scheinwerfers verlassen. Nach kaum fünf Minuten ist unser Puls auf 180, und die Maus bedeckt ein kalter Schweißfilm ... dabei ist eigentlich noch überhaupt nichts geschehen.

## Blick in die Vergangenheit

Was dann schließlich doch passiert, trifft uns absolut unvorbereitet. Hinter irgendeinem Kistenstapel starren wir plötzlich in die Fratze Fettels, und bevor wir überhaupt reagieren können, sehen wir auch schon Sterne. Als wir wieder zu uns kommen, hat sich der Gesuchte aus dem Staub gemacht. Doch die Spuren seiner Anwesenheit sind unübersehbar: Unser Team hat einen Sicherheitsmann ent-

## MONOLITH – DIE VERGANGENHEIT

Bereits 1994 gegründet, wurde Monolith drei Jahre später mit dem Shooter Blood bekannt – in Deutschland eher berüchtigt, denn da das 3D-Actionspiel auf Basis der Duke Nukem-Engine seinem Namen alle Ehre machte, wanderte es prompt auf den Index. Die folgenden Titel waren weniger blutig – lässt man Blood 2 einmal außen vor. Mit No One Lives Forever zeigte »'lith« im Gegenteil Sinn für Humor, mit Tron Mut zur Fantasie.




**Blood, 1997**

Die übertriebene Brutalität hatte Blood eigentlich gar nicht nötig, denn spielerisch war Monoliths erster Hit durchaus gefällig, vor allem dank des sauberen, abwechslungsreichen Leveldesigns und den vielen Zitaten.



**Shogo, 1998**

Hier gibt's gleich mehrere Kuriositäten: Erstens ein Anime-Thema, zweitens Gefechte zu Fuß und in Robo-Anzügen, drittens eines der ersten Trefferzonen-Systeme bei Shootern. Und eine Amiga-Version.



**Nolf, 2000**

Nach wie vor eines der Spiele mit dem größten Coolness-Faktor schlechthin. 60er-Jahre, sexy Heldin, aberwitzige Bösewichte, geniales Missionsdesign – Herz, was willst du mehr? Teil 2!

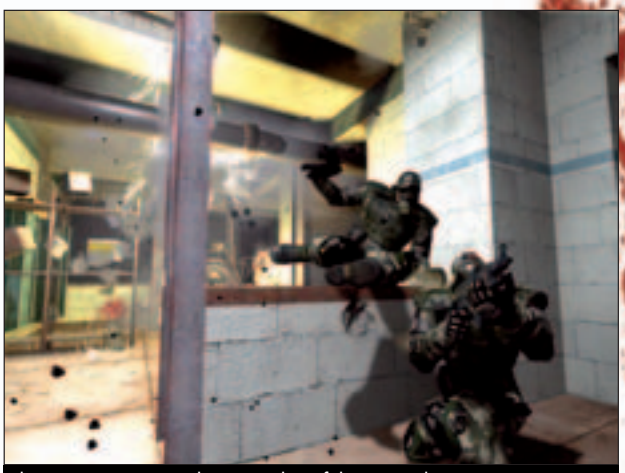



**Tron 2.0, 2003**

Vorerst letzter Beweis für Monoliths Vorliebe für abgedrehte Settings, diesmal ein 80er-Jahre-Computerfilm. Den meisten wohl zu abgedreht, dabei spielerisch ganz groß. Wirklich sehr schade drum!



Einschusslöcher wie auf der rechten Seite kann das **Schadensmodell** berechnen. Wände durchbrechen (links) können nur die Leveldesigner.



Ihre **Gegenspieler** verharren nicht auf ihren von den Designern vorgegebenen Positionen, sondern versuchen Ausfälle und Flankenmanöver.



Gezielte Schüsse können Benzinfässer oder Gasleitungen in **Brand** setzen – eine ausgezeichnete Möglichkeit, um Munition zu sparen.



Auf Tuchfühlung verlässt sich der **Assault-Trooper** auf Football-kompatible Rammstöße, auf Distanz lieber auf Granat- oder Raketenwerfer.

deckt, der dem Telepathen offensichtlich als Pausensnack gedient hat. Was da auf dem Stuhl sitzt, ist kaum mehr als eine blutige Masse.

In solchen Szenen greift Fear zu einem bewährten Spannungs-Kniff: Traumsequenzen. Ähnlich wie Max Payne scheint unser Alter Ego von Zeit zu Zeit von Visionen heimgesucht zu werden, die Vergangenes in die Gegenwart spiegeln oder wie aus dem Nichts Gestalten auftauchen lassen. Dann erspähen wir etwa für Sekundenbruchteile das Mädchen, das uns schon in der Technikdemo Angst eingejagt hat, oder müssen erleben, wie Fettle eine Geisel misshandelt.

## Karate für den Nahkampf

Unseren nächsten Einsatzort erreichen wir mit dem Helikopter. Zusammen mit einer ganzen Armada schwer bewaffneter Kämpfer. Aber wer soll das Tor zu dem Containerumschlagplatz öffnen, in dem Fettle und seine Anhänger vermutet werden? Genau, wir. Und das ist unser Glück, denn in dem Moment, in dem wir schließlich



Manche der **Visionen** Ihres Alter Ego sind auf den ersten Blick kaum wahrnehmbar – riskieren Sie doch mal einen zweiten!



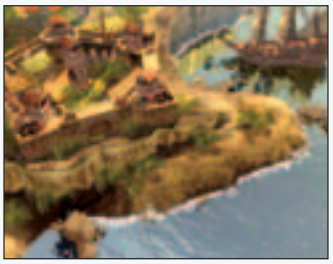
Die Assassinen kommen gänzlich ohne Wummen aus. Sie sind für den unbewaffneten **Nahkampf** trainiert. Die Spielfigur allerdings auch.

## DER TRICK MIT DER PHYSIK

Für Top-Produktionen hat sich die Havok-Engine mittlerweile fast schon als Standard etabliert. Derzeit nutzen laut Hersteller weit über 100 Titel die Software. Sie sorgt dafür, dass Granaten nicht wie Flummis über den Boden hüpfen, dass sich Autos realistisch überschlagen, und dass eine Schrotladung eine Vase vom Tisch fegt. Neben den »klassischen« Physik-Modulen bieten die irischen Erfinder der Entwicklungstools auch Animationshilfen an, etwa für die bekannten Ragdolls.

In Fear gibt's zwar keine Physik-Spielereien wie in Half-Life 2 – zumindest haben wir keine entdeckt. Dafür benutzt Monolith die Havok-Technik, um die Feuergefechte kinoreif in Szene zu setzen. Da wird ein Feindsoldat von einer MP-Salve übers Geländer geschleudert und bleibt am Boden mit verrenkten Gliedern liegen. Da verteilt eine Sprengfalle die Büroeinrichtung um, der Schrank landet auf dem Schreibtisch, die Container purzeln wie Bauklötze durcheinander, es regnet Putz und Splitter.

Spitzen-Entwickler wie Peter Molyneux räumen Physik-Engines mittlerweile einen ähnlich großen Stellenwert ein wie Grafik-Technologie. Es gibt sogar schon Beschleuniger-Boards, die der CPU die aufwändigen Berechnugen abnehmen sollen.
Welche unterschiedliche Spiele Havok nutzen, sehen Sie hier.



**Age of Empires 3**



**Hellgate: London**



**Auto Assault**



**Company of Heroes**



Solche **Kampftechniken** beherrscht auch Ihr Bildschirmheld. Besonders nützlich, um ungesehen und ungehört Wachsoldaten auszuschalten.



Das **Scharfschützengewehr** verschießt gleich drei Kugeln auf einmal. Einen – wenn auch schwachen – Zoom-Effekt haben alle Waffen.

oben im Pförtnerhäuschen den Schalter umlegen, lösen wir eine der Skript-Sequenzen aus – und müssen mit anhören, wie unsere Kameraden in einen Hinterhalt geraten: panische Schreie, Schüsse, dann Stille. So schnell wir uns auch die Leiter hinunter hangeln, wir kommen zu spät. Unser Team existiert nicht mehr.

Dafür haben wir nun das Überraschungsmoment auf unserer Seite. Den ersten Gegner schalten wir von hinten aus, noch bevor er reagieren kann. Ein kurzer Tastedruck, und unser Alter Ego schickt seinen Widersacher mit einem Karate-Sprung zu Boden: ein Elitesoldat in voller Kampfmontur, kaum von unseren eigenen Gefährten zu unterscheiden. Neben den Feuerwaffen kann unser Bildschirmheld im Nahkampf auf Schläge und Tritte zurückgreifen, die sich besonders für heimliche Überraschungsangriffe zu eignen scheinen.

### Game Over

Den anderen Wächtern bleibt unsere Ankunft allerdings nicht lange ver-



Hinter Ecken vorzulugen, ist eine der wichtigsten **Überlebenstaktiken**. Feuerlöscher (rechts) lassen sich übrigens in Sprengfallen verwandeln.



Sie können selbst intelligente **Sprengsätze** und Minen legen, um Gegner in die Falle zu locken (Szene aus dem Benchmark der Alpha).



Das Fear-Squad wird per **Helikopter** zum Einsatzort geflogen. Ob der Spieler nur Passagier oder auch mal Pilot sein wird, ist noch unbekannt.

borgen: »Feindkontakt!« schnarrt da blechern ein Funkgerät, und plötzlich fliegen uns die Kugeln um die Ohren. Zwei von Fettles Jüngern haben sich hinter einer kleinen Mauer verschanzt und nehmen uns unter Feuer. Wir hasten zu einem Container in der Nähe und linsen um die Ecke. Die Jungs sind schwer zu treffen. Nur für wenige Sekunden tauchen sie hinter der Brüstung auf, jagen eine Salve in unsere Richtung und ziehen sofort den Kopf wieder ein. Wechseln sogar die Position, wenn ihnen unser Gegenfeuer zu nahe kommt. Einen kriegen wir schließlich mit einem Glückstreffer, doch der andere hält uns so sehr auf Trab, dass wir viel zu spät bemerken, wie ein dritter Mann den Container umrundet und uns in den Rücke fällt –Game Over. Ein Glück, dass uns **Fear** jederzeit den Spielstand auf die Festplatte bannen lässt.

## Klone mit Grips

Auch in den folgenden Missionen überraschen die Computergegner immer wieder mit intelligenten Aktio-



Die getrübte Sicht macht die Wachträume noch verstörender. Der **Unschärfe-Effekt** ähnelt übrigens entfernt dem der Bullet-Time.



Guten Appetit, Herr Fettle! Wie ein Überwachungsvideo beweist, ist Ihr Erzfeind ein echter Feinschmecker – mit schlechten Tischmanieren.



Die **Ragdoll-Technik** sorgt für manches schicke Flugkunststück. Abgetrennte Gliedmaßen wird es in der deutschen Version nicht geben.



Eine **Pistole** darf im Arsenal natürlich nicht fehlen. Wenn Sie eine weitere finden, dürfen Sie zwei Knarren gleichzeitig verwenden.

nen. Einer hechtet durch ein Fenster in Sicherheit, um einer Granate zu entkommen, ein anderer reißt ein Regal zu Boden und schafft sich so selbst Deckung, wieder ein anderer versteckt sich in einem Lüftungsschacht und lauert auf seine Gelegenheit. Zu allem Übel arbeiten die Pappkameraden auch noch zusammen. Während etwa zwei Sperrfeuer schießen, versucht ein dritter, in den Rücken des Spielers zu gelangen. Gelegentlich nehmen sie sogar Reißaus, nur um bei nächster Gelegenheit mit Verstärkung wieder aufzutauchen. In keinem anderen Shooter zeigen die Gegner ein derart glaubwürdiges, fast schon menschliches Verhalten.

## It's Payne!

Netterweise geben die Entwickler dem Helden aber eine Geheimwaffe mit auf den Weg, mit der sich selbst größere Feindaufmärsche überwinden lassen: eine Zeitlupe. Wie bei **Max Payne** können Action-Fans den Spielablauf extrem verlangsamen. Dann weichen sie sogar Kugeln aus, die mit einem dumpfen »Wuuuusch!« vorbeifliegen und ringförmige Druckwellen hinterlassen, können selbst aber in aller Ruhe zielen.

Anfangs hält der Effekt nur für wenige Sekunden an. Durch fleißiges Extrasammeln kann er aber im Spielverlauf verlängert werden. Das Zeitkonto füllt sich nach jeder Anwendnung automatisch wieder auf. Woher diese Fähigkeit stammt, und ob der Supersoldat noch auf ähnliche Spielereien zurückgreifen kann, bleibt noch ein Geheimnis der Macher. Wer mit Bullet-Time nichts anfangen kann, muss sie nicht zwangsweise verwenden, verpasst dann aber den bisher besten Zeitlupeneffekt und macht sich spätere Aufträge und Kämpfe gegen Bossgegner unnötig schwer.

## CS trifft D3

Auch die konventionellen Waffen können sich sehen lassen. Neben Standardware wie Pistole (auch in John-Woo-Doppelausführung), Sturmgewehr, Raketenwerfer, diversen Granaten und Sprengsätzen finden sich Exoten wie ein Pulse Rifle, das fast jeden Kontrahenten mit einem Treffer vom Platz fegt, eine Nail Gun und ein Sniper Rifle, das drei Kugeln auf einmal verschießt. Anders als in den meisten anderen Shootern können Sie in **Fear** maximal drei Wummen gleichzeitig mitführen, Sie

## MULTIPLAYER

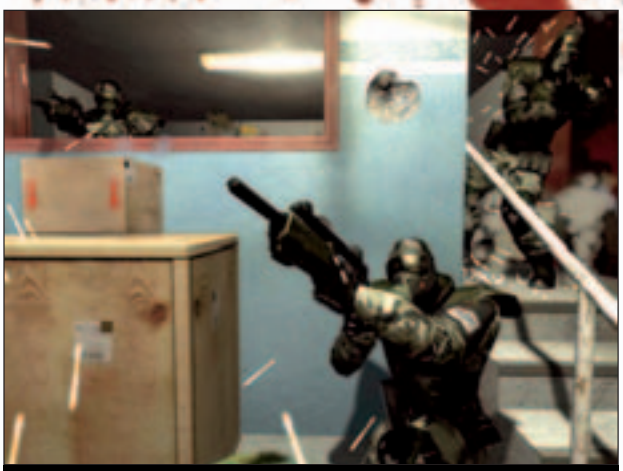
Zwar geben die Entwickler der Solo-Story Vorrang, Multiplayer-Fans sollen aber auch ihren Spaß haben. Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, läuft bereits der zweite groß angelegte, halb-öffentliche Betatest, in dem der Mehrspielermodus auf Herz und Nieren geprüft wird. Beim ersten haben wir mitgemacht.

Unser Eindruck: Eher konventionelle Spielmodi (Deathmatch und Elimination, eventuell schafft es noch ein Missionsmodus mit ins Spiel), Levels und Waffen, dafür mit dem Zeitlupen-Extra eine der bislang coolsten Quad-Damage-Varianten überhaupt. Wer sich das Item unter den Nagel reißt, bewegt sich nicht nur schneller als die liebe Konkurrenz, sondern erhöht auch die Feuerrate der eigenen Knarre – das verspricht Frags am Fließband. Den ausführlichen Bericht zum Multiplayer-Modus finden Sie in der Januar-Ausgabe.






Die computergesteuerten Soldaten machen sich die **Umgebung** zunutze, indem sie beispielsweise Barrikaden errichten **(1)**, dahinter Deckung nehmen **(2)** oder sich hinter Mauerecken verstecken **(3)**. Nichts ist geskriptet!



Die Gegner werden in **Platoons** zu drei oder vier Mann zusammenarbeiten und sich beispielsweise gegenseitig Deckung geben.



Die Partikel-Engine produziert wunderhübsche **Funkenregen**, die allerdings nicht als einzelne Lichtquellen berechnet werden.

müssen sich also entscheiden, ob Sie etwa die Maschinenpistole zugunsten der Auto-Schrotflinte opfern wollen.

Das Schussverhalten findet dabei eine gute Balance zwischen **Counter-Strike** und **Doom 3**. Will heißen, wer sicher treffen will, wechselt am besten in den Zoom-Modus (und wird dadurch langsamer) und gibt kontrollierte Feuerstöße ab. Mit der MP oder dem Sturmgewehr lässt sich aber zumindest auf mittlere Distanz auch im Dauerfeuermodus wunderbar ballern.

## Super-Trooper

Was die Gegnerschar anbelangt, so trafen wir in dem halben Dutzend Levels, die wir spielen konnten, fast ausschließlich auf die Gen-Soldaten. Die erscheinen als Assault Trooper auch in einer gepanzerten Version, extrem zäh und nur in langwierigen Duellen zu besiegen – es sei denn mithilfe der Bullet-Time. Wobei es sich besonders bei diesen Burschen empfiehlt, den Kopf anzuvisieren, da Brusttreffer kaum Schaden anrichten.

Einen dritten Gegnertyp konnten wir bislang nur auf Screenshots bewundern. Die Assassinen sind speziell für den Nahkampf gedrillt, lauern in dunklen Ecken oder klammern sich an Decken und Wände, um sich von oben auf ihre Opfer zu stürzen. Welchen Fieslingen der Spieler sonst noch gegenüberstehen wird, lässt Monolith noch im Dunkeln, ebenso ob er dabei immer auf sich allein gestellt sein wird. Sollte es aber Gruppen-Einsätze geben, so werden die Unterstützer nach unseren Informationen von selbst agieren; **Fear** soll ein klassisches Ego-Abenteuer werden, kein Team-Shooter mit Befehlsketten.

## Effekt-Feuerwerk

Egal, gegen wen Sie auch antreten und welche Waffe Sie auch verwenden werden: Die Kombination aus Havok-Physik, ausgefeilter KI und effektreicher Grafiktechnologie macht die Feuergefechte zu absolut beeindruckenden Erlebnissen. Gewehrkugeln lassen Funkenregen sprühen, den Putz von den Wänden rieseln, schlagen faustgroße Löcher in die Mauern. Mit dem entsprechenden Kaliber lassen sich die Levels komplett verwüsten. Regale gehen zu Bruch, Scheiben zerbersten in Splitterschauern. Gegner hechten über Hindernisse, rollen sich ab, sprinten wild ballernd in Deckung, werden dank Ragdoll-System von Explosionen durch die Luft gewirbelt. Die Grafik-Engine pinselt mit hochauflösenden Texturen, fantastischen Lichteffekten und hoch detaillierten Modellen Levels, bei denen der oft missbrauchte Begriff vom Fotorealismus kaum noch übertrieben wirkt.

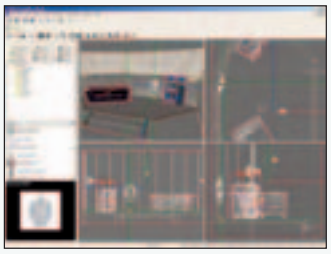
## Maßstab Half-Life

Eines ist klar: An **Half-Life 2** wird sich **Fear** messen lassen müssen. Kommt es an Valves Vorzeige-Shooter heran? Das lässt sich zu diesem Zeitpunkt nicht sagen. Vor allem auch, weil sich die Entwickler noch immer sehr bedeckt halten, was den späteren Spielverlauf anbelangt. Fest steht: Es ist anders. Mehr Thriller als Popkorn-Action, mehr Taktik- als Fließband-Shooter. Statt auf Skriptgetriebene Drehbuch-Dramatik setzt Fear auf Bewegungsfreiheit – wenn auch nicht auf **Far Cry**-Niveau. Die Scharmützel laufen jedes Mal anders ab, es gibt alternative Routen auszukundschaften, neue Taktiken auszuprobieren. Physik-Rätsel, Schalter-Puzzles? Fehlanzeige, die Duelle stehen im Vordergrund. Alles in allem hat Monolith mit **Fear** ein verdammt heißes Eisen im Feuer. Und dass sie richtig gute Spiele machen können, haben sie mit Hits wie **Tron 2.0** oder **No One Lives Forever** bewiesen.

Eines noch zum Schluss: Wie die Vorschau andeutet, spart das Spiel nicht an Blut. Das wird voraussichtlich auch die deutsche Version nicht, schließlich visiert Publisher Vivendi eine 18er-Freigabe an. Allerdings müssen einheimische Fans wohl ohne fliegende Köpfe und andere extreme Splatter-Effekte auskommen.

*Rüdiger Steidle*

## NUR KEINE TECHNIK-ÄNGSTE!





Traditionell bietet Monolith (beziehungsweise seit einiger Zeit der Firmenableger Touchdown Entertainment) die jeweils neueste Entwicklungstechnologie auch Fremdherstellern an. Allerdings ebenso traditionell mit eher bescheidenem Erfolg. Das könnte sich mit Fear ändern, denn erstmals in Monoliths Geschichte kann die aktuelle Engine die Konkurrenz nicht nur ein-, sondern teilweise auch überholen. Die alten Engines schafften das nicht.

Die beeindruckende Featureliste, die Technikinteressierte übrigens komplett unter www.touchdownentertainment.com abrufen können, enthält unter anderem zahlreiche dynamische Beleuchtungs- und Transparenzmodelle, Methoden für realistische Gesichtsanimationen, Bewegungsabläufe und geniale Partikeleffekte.

Die Technologie umfasst allerdings nicht nur die Grafik-Engine, sondern auch die Einbindung der Havok-Physik mit ihren Ragdoll-Effekten, Editoren zu Leveldesign, Model-Erstellung und Effektprogramme. Einen Preis für das Paket nennt Touchdown nur auf Anfrage. Die ältere Jupiter-Engine aus Tron-Tagen gibt's schon für die Kleinigkeit von 50.000 US-Dollar oder 10.000 Steine pro Arbeitsplatz-Lizenz. Eine Unreal-Engine kostet ein Vielfaches.

## FEAR



**Rüdiger Steidles Einschätzung:**

**sehr gut**

»Wen Fear nicht das Gruseln lehrt, der muss mit Nerven aus Stahl geboren sein. Die Macher verstehen es vorzüglich, in ruhigen Spielabschnitten und besonders den verstörenden Traumsequenzen Spannung aufzubauen, die sich in den fordernden, intensiven Feuergefechten wieder entlädt. Ich wünsche mir allerdings, dass mich Fear in Sachen Story anfangs nicht gar so im Dunkeln lässt.«

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler | Monolith |
| Version | Alpha |
| Termin | Oktober 2005 |

# SO TESTEN WIR

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

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

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

### FLORIAN STANGL



**Da kommt echte Schlachtfest-stimmung auf**

Battlefield 1942 fand ich genial, Battlefield Vietnam eher mau – und seit Joint Ops samt Addon Escalation sah man mich nur noch auf Novalogic-Servern. Battlefield 2 hat das wieder geändert, allerdings gefällt mir Joint Ops ein wenig besser, vor allem bei der Balance des Sanitäters. Und wer schon einmal auf einem 100er-Server mit guten Spielern das intensive Miteinander kennen gelernt hat, weiß, was Battlefield 2 noch fehlt.

Am besten gefällt mir an Battlefield 2 die Schlachtfeld-Atmosphäre. Das hat nichts mit Kriegsgeilheit zu tun, sondern mit dem Gefühl, tatsächlich Einfluss auf die gesamte Karte zu haben. Sei es als Commander, Squad-Leader oder hinter einer Flugabwehrkanone: Mit Battlefield 2 habe ich einige der spannendsten Schlachten meiner Team-Shooter-Karriere ausgefochten – und das waren viele! Doch wenn das Commander-System nicht genutzt wird, spielt sich Battlefield 2 chaotischer als Joint Ops. Und wann Dice das »Farmen« von Betrügern ab stellt, ist auch noch unklar.

**Meine Wertung** **89**

### RÜDIGER STEIDLE



**Kleine Kratzer auf der Hochglanz-Oberfläche**

Ich bin froh, dass ich mit meinem endgültigen Urteil abgewartet habe, bis Battlefield 2 tatsächlich »live geht«. Erst jetzt treten einige Mängel zutage, die wir unter den Laborbedingungen beim Test im letzten Monat nicht feststellen konnten. Etwa der fehlerhafte Serverbrowser, der es mir unnötig schwer macht, einen Spielplatz zu finden.

Davon einmal abgesehen ist Battlefield 2 aber der mit Abstand beste Part der Serie. Allein schon wegen der Squads und Teamführer, die dem neuesten Teil eine viel größere taktische Tiefe verleihen, als sie die Vorgänger jemals zu bieten hatten. Wer weiß, vielleicht fällt den Entwicklern ja auch noch ein, wie sie das Teamspiel fördern können – ein Großteil der Community vernachlässigt nämlich die Kommandofunktionen bislang sträflich. Dann verzeihe ich den Schweden auch das Patch-Debakel. Peinlich, dass 1.01 zurück gerufen wurde.

**Meine Wertung** **88**




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

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

## UNSERE **AWARDS**

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




*Beispiel: Unsere Wertung zu Battlefield 2 in dieser Ausgabe.

## **FAKTEN** ZUM SPIEL

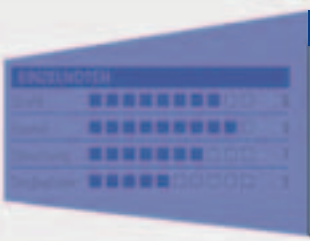



Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zumInhalt der Packung sind weitere Hilfen bei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

### Alles auf einen Blick

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

## **EINZELNOTEN**



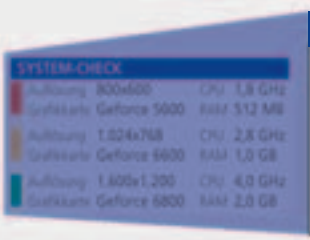
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier übrigens als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

## **PRO** UND **KONTRA**



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

## **SYSTEM-CHECK**



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

## DER **TECHNIK-CHECK**



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

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

# DAS POWER-TEAM

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

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



## MARTIN DEPPE – Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft mal wieder – aber ich mag meinen Reit-Tiger halt so!

Derzeitiges Lieblingslied
Que sera, sera (aus dem Hitchcock-Klassiker: »Der Mann, der zuviel wusste«)

Zuletzt gelesen
Robert Harris: Pompeji

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Gibt's nicht – jedes Szenario kann spannend sein. Man muss es nur spannend machen.

Lieblingswissenschaftler
Daniel Düsentrieb

Lieblingswerbeslogan
Irgendwann erfrischt es jeden

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Louis Armstrong

Stilles Wasser oder Sprudel?
Sprudel

Wodka oder Whisky?
Pils

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Unter 100 km/h offene Fenster, ab dann Klimaanlage.

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
Grand Theft Bicycle Münster



## FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Sailor (Eigenkomposition)

Zuletzt gelesen
John Sandford: Naked Prey

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Cyberpunk

Lieblingswissenschaftler
Dr. Doolittle

Lieblingswerbeslogan
Keine Ahnung, Werbung geht an mir vorbei.

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Radfahren ist doof!

Stilles Wasser oder Sprudel?
Leitungswasser

Wodka oder Whisky?
Beides, aber nicht auf einmal

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Beides, zumindest im Auto

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
GTA WarCraft, damit ich endlich die tuntigen Nachtelfen von ihren Greifen reißen kann.



## RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Battlefield 2

Derzeitiges Lieblingslied
Slipknot: (Sic)

Zuletzt gelesen
Santo Cilauro: Molwanien

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Fantasy-Schmonzetten

Lieblingswissenschaftler
Béla Barényi

Lieblingswerbeslogan
Geht nicht, gibt's nicht. Dümmer geht's wirklich nicht.

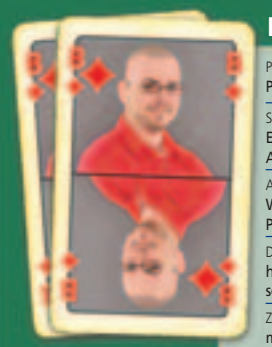
Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Erik Zabel?

Stilles Wasser oder Sprudel?
So viel Kohlensäure wie möglich

Wodka oder Whisky?
Wodka, Absolut oder Stoli

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Offenes Fenster plus Ventilator

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
GTA Kaufbeuren



## DAVID BERGMANN – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft, Psychonauts

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

Zuletzt gelesen
meinen Kontoauszug

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Zweiter Weltkrieg – langsam reicht's ...

Lieblingswissenschaftler
Albert Einstein

Lieblingswerbeslogan
Come in and find out – herrlich dämlich

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Ist mir völlig egal.

Stilles Wasser oder Sprudel?
still

Wodka oder Whisky?
Wodka – mit Red Bull

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Klimaanlage

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
GTA DDR



## MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, Power Play

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Pro Evolution Soccer 4

Derzeitiges Lieblingslied
Propaganda: Duel

Zuletzt gelesen
Stefan Aust: Der Baader Meinhof Komplex

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Fiktive, dennoch real wirkende Kriege

Lieblingswissenschaftler
Hä?

Lieblingswerbeslogan
Vorsprung durch Technik

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Ivan Basso

Stilles Wasser oder Sprudel?
Kohlensäure stinkt!

Wodka oder Whisky?
Weder noch

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Zuerst Fenster auf und Stauhitze raus, dann die Bi-Zonen-Klimaautomatik an.

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
russische Autoschieber-Mafia



## SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei
Power Play, PC Games

Spielt am liebsten
Simulationen, Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA San Andreas

Derzeitiges Lieblingslied
VW 2.0 TFSI zwischen 3.000 und 6.000 U/Min

Zuletzt gelesen
Günther Rall: Mein Flugbuch

Hass-Szenario bei PC-Spielen
tumbe Ballereien à la Moorhuhn

Lieblingswissenschaftler
Oswald Kolle

Lieblingswerbeslogan
Palmolive, das pflegt die Hände schon beim Spülen

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Armstrong

Stilles Wasser oder Sprudel?
Evian

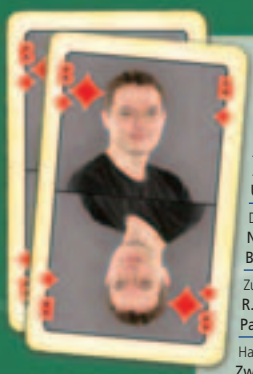
Wodka oder Whisky?
Absolut oder Grey Goose Vodka

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Klima *bibber!*

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
London 1969



## GEORG VALTIN – Redakteur



POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
UT 2004

Derzeitiges Lieblingslied
Nature and Organisation: Bloodstreamruns

Zuletzt gelesen
R. A. Salvatore: Paths of Darkness

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Zweiter Weltkrieg

Lieblingswissenschaftler
Sir Isaac Newton

Lieblingswerbeslogan
Vorsprung durch Technik

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Ulle macht's diesmal ... nicht :(

Stilles Wasser oder Sprudel?
Kommt auf die Marke an ...

Wodka oder Whisky?
Das Wässerchen aus Russland

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Mal so, mal so

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
Mittelalter oder Western wären mal wirklich innovativ.

## SANDRA STREHLE – Art Direktorin



POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Madagascar

Derzeitiges Lieblingslied
In Extremo: Poc Vecem

Zuletzt gelesen
Patricia Cornwell: Staub
Anne Rice: Blackwood Farm

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Alles, bei dem ich blöd rumballern muss.

Lieblingswissenschaftler
Jamba & Pliiklii (aus Lilo & Stitch)

Lieblingswerbeslogan
Just do it!

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Laurent Fignon

Stilles Wasser oder Sprudel?
Volvic

Wodka oder Whisky?
Grasovska und Absolut

Offene Fenster oder Klimaanlage?
in Räumen: Klimaanlage, im Auto: offenes Dach

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
Mir völlig egal, ich werd das so oder so nicht spielen.

## SARA STEHLIN – Layouterin



POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Psychonauts

Derzeitiges Lieblingslied
System of a Down: Sad Statue

Zuletzt gelesen
PC PowerPlay

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Eis-Welten in Jump-and-Runs

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Mir völlig wurschd

Lieblingswerbeslogan
Sind wir nicht alle ein bißchen Bluna?!

Stilles Wasser oder Sprudel?
beides, aber größtenteils Kohlensäure-haltiges ...

Wodka oder Whisky?
uiuiui – wenn, dann lieber Wodka ...

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Offene Fenster – so viel wie geht!

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
vielleicht so was im Psychonauts-Stil... *g*

## MICHAEL ERLWEIN – Redakteur



POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Scar

Derzeitiges Lieblingslied
Annett Louisan: Die Gelegenheit

Zuletzt gelesen
TV Spielfilm

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Endzeit

Lieblingswissenschaftler
Daniel Düsentrieb

Lieblingswerbeslogan
Du darfst!

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Lance Armstrong

Stilles Wasser oder Sprudel?
Sprudel (mit Zitro)

Wodka oder Whisky?
Whiskey (den mit E bitte)

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Klimaanlage (umweltschonend natürlich)

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
Eine riesige Stadt voller Gangsta wäre doch mal was ...

## PATRICK HARTMANN – Redakteur



POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA San Andreas

Derzeitiges Lieblingslied
Ibn Ghalad: The Forest at Twilight

Zuletzt gelesen
Joanne K. Rowling: Harry Potter and the Order of the Phoenix

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Als letzter Held die Erde vor angreifenden Aliens zu retten ...

Lieblingswissenschaftler
Ich habe Respekt vor allen Forschern, sie machen unser Leben so viel bequemer!

Lieblingswerbeslogan
Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt!

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Wenn überhaupt ein Radsportler, dann Lance

Stilles Wasser oder Sprudel?
Mezzo Mix oder Apfelschorle

Wodka oder Whisky?
Ich trinke keinen Alkohol.

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Vertraut mir: Klimaanlage!

## SIMON FISTRICH – Trainee



Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA San Andreas

Derzeitiges Lieblingslied
System of a Down: alles

Zuletzt gelesen
Der Spiegel

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Leichtathletik

Lieblingswissenschaftler
Marion Breithaupt-Endres (Ernährungswissenschaftlerin)

Lieblingswerbeslogan
Haribo macht Kinder froh, und Erwachsene ebenso!

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Lance ist cooler, aber Leistungssportler sind mir grundsätzlich unheimlich.

Stilles Wasser oder Sprudel?
Sprudel-spritzig

Wodka oder Whisky?
Scotch

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Bei Klima bekomme ich Schnupfen ...

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
GTA 2160

## SUSANNE BRAUN – Trainee



Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Faithless: What about love

Zuletzt gelesen:
Oliver Kuhn/ Daniel Wiechmann: Mein schwuler Friseur

Hass-Szenario bei PC-Spielen
Grüne, leblose Wälder ohne ein einziges Geräusch.

Lieblingswissenschaftler
Stephen Hawking

Lieblingswerbeslogan
Hab nur ne Lieblingswerbung, aber keinen Slogan: Lion Cerials

Jan Ullrich oder Lance Armstrong?
Der Lance, der Armstrong

Stilles Wasser oder Sprudel?
Stille Wasser sind tief ...

Wodka oder Whisky?
Bah, weder noch!

Offene Fenster oder Klimaanlage?
Offene Fenster!

Wunsch-Szenario für das nächste GTA
Pfff – hawaiianische Insel



# TOP 30 ACTION



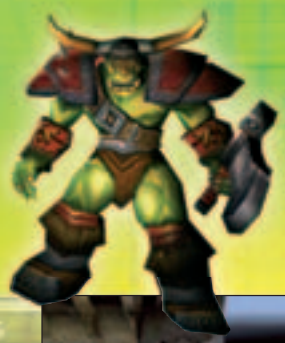
**GTA San Andreas:** Autos, Mädels, Waffen – das Rezept zum Erfolg.



**Battlefield 2:** Besteht im Nachtest und landet auf dem neunten Platz.

## ACTION-HITLISTE

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



# TOP 30 STRATEGIE



**Stronghold 2 (v1.1):** Der Verkaufsschlager rutscht hinter Panzers 2.



**Panzers 2:** Erkämpft sich wacker einen Platz im Mittelfeld.

## STRATEGIE-HITLISTE



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

# TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES



**Knights of the Old Republic 2:** Lichtschwerter sind noch immer beliebt.



**Fate:** Großer Spielspaß im Diablo-Stil zieht in die Hitliste ein.

## ROLLENSPIELE/ADVENTURES-HITLISTE



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

# TOP 30 SPORT



**Live for Speed S2:** Die neue Referenz im Genre sichert sich Platz 2!



**NHL Hockey Eastside Manager 2005:** der Hit für Statistik-Liebhaber.

## SPORT-HITLISTE



| | | Durch-schnitt | Martin Deppe | Florian Stangl | Rüdiger Steidle | Sascha Gliss | David Bergmann | Michael Galuschka | Georg Valtin | Patrick Hartmann | Simon Fistrich | Susanne Braun |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | GTR | 91 | 90 | 91 | 90 | – | – | 92 | – | – | – | – |
| 2 | LIVE FOR SPEED S2 | 90 | – | – | – | 90 | – | 90 | – | – | – | – |
| 3 | TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 | 90 | – | 88 | 90 | – | 91 | – | 90 | 91 | – | – |
| 4 | PRO EVOLUTION SOCCER 4 | 90 | 88 | 89 | – | – | 91 | 92 | 87 | 90 | – | – |
| 5 | F1 CHALLENGE 99-02 | 89 | 88 | 90 | – | – | – | 88 | 89 | – | – | – |
| 6 | NASCAR RACING 2003 | 89 | – | 88 | – | – | – | 89 | – | – | – | – |
| 7 | JUICED | 88 | 89 | 91 | – | – | – | 83 | – | – | – | – |
| 8 | COLIN MCRAE RALLY 2005 | 88 | 89 | 88 | – | – | 88 | 85 | 90 | – | – | – |
| 9 | NHL 2004 | 88 | – | 91 | – | – | – | 84 | – | – | – | – |
| 10 | FUSSBALL MANAGER 2005 | 85 | – | 89 | 84 | – | – | 83 | – | – | – | – |
| 11 | DTM RACE DRIVER 2 | 85 | 84 | 89 | 85 | 81 | 88 | 84 | 82 | – | – | – |
| 12 | NFS UNDERGROUND 2 | 85 | 85 | 88 | 85 | – | – | 79 | 86 | 85 | – | – |
| 13 | UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05 | 85 | – | 86 | – | – | 85 | 84 | 83 | – | – | – |
| 14 | MVP BASEBALL 2004 | 85 | – | 86 | – | – | – | – | 83 | – | – | – |
| 15 | WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005 | 84 | – | – | 82 | – | – | – | 86 | – | – | – |
| 16 | RICHARD BURNS RALLY | 83 | 83 | 90 | – | – | – | 79 | 81 | – | – | – |
| 17 | FIFA 2005 | 83 | 83 | 84 | – | – | 82 | 83 | – | 84 | – | – |
| 18 | NBA LIVE 2005 | 83 | – | 83 | – | – | – | 80 | 85 | 84 | – | – |
| 19 | TIGER WOODS PGA TOUR 2005 | 83 | 85 | 86 | – | – | 80 | 81 | 83 | 83 | – | – |
| 20 | TOP SPIN | 83 | 83 | 82 | 80 | – | 85 | – | – | – | – | – |
| 21 | RALLISPORT CHALLENGE | 82 | 83 | 85 | 82 | – | 85 | 76 | 83 | – | – | – |
| 22 | MOTOGP 2 | 82 | 81 | 79 | – | – | 83 | 82 | 85 | – | – | – |
| 23 | MIDNIGHT CLUB 2 | 82 | 86 | 81 | 80 | – | 82 | 82 | – | 81 | – | – |
| 24 | MTX MOTOTRAX | 81 | 81 | 81 | 81 | – | – | 82 | 78 | 81 | – | – |
| 25 | NHL HOCKEY EASTSIDE MANAGER 2005 | 80 | – | 80 | – | – | – | 79 | – | – | – | – |
| 26 | TRACKMANIA SUNRISE | 80 | 81 | 72 | – | – | 80 | 85 | – | – | – | – |
| 27 | ANSTOSS 2005 | 80 | 79 | – | 80 | – | – | 80 | – | – | – | – |
| 28 | RTL SKISPRINGEN 2005 | 79 | 79 | – | – | – | 78 | – | 81 | – | – | – |
| 29 | SKI ALPIN 2005 | 79 | 77 | 80 | – | – | 79 | – | 78 | – | – | – |
| 30 | FLAT OUT | 79 | 79 | 78 | 80 | – | – | 77 | – | – | – | – |

# BATTLEFIELD 2

AWARD
POWER PLAY
FÜR
SPIELWELT
BATTLEFIELD 2

Notgedrungen blieb der Test in der vergangenen Ausgabe von PC PowerPlay einige Aussagen schuldig. **Wie sich beispielsweise die Performance mit 64 Spielern entwickelt,** oder wie gut die Entwickler die Truppengattungen ausbalanciert haben, lässt sich erst mit der Verkaufsfassung definitiv beurteilen. Die liegt nun vor.





Dass die **Helis** nicht ganz einfach zu beherrschen sind, stellen viele Battlefield-Neulinge erst auf dem Server fest. Bitte offline trainieren!



Zusammen mit dem Medic gilt der **Spec-Ops-Soldat** als derzeit etwas übermächtig. Unfaire Vorteile sind aber kaum auszumachen.



**Teamführer** müssen das ganze Match auf diesen unansehnlichen Kommandobildschirm starren. Einsamer Job, aber jemand muss ihn tun.



In der **Weltrangliste** hatten sich bereits kurz nach Verkaufsstart die ersten Cheater nach oben gemogelt. EA will dagegen vorgehen.

Über die Testumstände von **Battlefield 2** hatten wir in der vergangenen Ausgabe ausführlich berichtet. Da vor dem Verkaufsstart nur eine Handvoll Probeserver für Journalisten und EA-Mitarbeiter am Netz hingen, konnten wir einige Punkte noch nicht endgültig beurteilen. Etwa wie es um die Verbindungsqualität bestellt ist, wenn sich die maximalen 64 Teilnehmer auf dem Schlachtfeld tummeln. Oder ob die Kontoserver für die Rollenspielanteile zufriedenstellend funktionieren. Deshalb haben wir die mittlerweile veröffentlichte fertige Version noch einmal genau getestet – mitsamt dem frisch programmierten ersten Patch (auf DVD).

## Update mit neuen Funktionen

Dass beispielsweise der Serverbrowser zwar mit dem halben Dutzend Servern im Beta-Betrieb blendend zurecht kommt, aber bei den Hunderten der finalen Fassung regelmäßig Schluckauf bekommt und gelegentlich das ganze Programm in den Orkus reißt, gehört zu den Dingen, die eben erst ein Test der Verkaufsversion zeigt. Glücklicherweise gehört das aber auch zu den Dingen, die Electronic Arts rund drei Wochen nach Veröffentlichung mit dem Update 1.01 behoben hat. Und nicht nur das, die Programmierer haben dem Spielplatzfinder darüber hinaus einige neue nützliche Filterfunktionen verpasst. Manche, etwa für Lieblingsserver, fehlen allerdings immer noch. Die restlichen Änderungen beheben kleinere Mängel. So lassen sich im Optionsmenü Grafikdetails (Flachbildschirm-Auflösung!) und Steuerung besser den eigenen Wünschen anpassen – manche Tasten wollte das System vorher partout nicht akzeptieren.

Auf eine andere versprochene Erweiterung wartet die Community allerdings bislang vergebens. Eigentlich war schon für Ende Juni die Veröffentlichung eines Toolkits für Mods vorgesehen, mit dem die zahlreichen bereits im Planungsstadium befindlichen Fan-Erweiterungen für **Battlefield 2** endlich in die Gänge kommen sollten. Bis zum Redaktionsschluss war vom Leveleditor allerdings kein Byte zu sehen. Neuer Termin ist laut Electronic Arts »irgendwann im Juli«.

## Patch den Patch

Endlich alles in Butter mit der neuen Version also? Leider nicht. Nur wenige Tage nach Veröffentlichung müssen die Entwickler eingestehen, dass sich ein neuer Fehler eingeschlichen hat. Wegen eines Speicherlecks müssen nun Server alle paar Stunden neu gestartet werden, will man keinen Absurz provozieren. Ein Mords-Ärger für die Admins, Otto-Normalspieler bleibt davon allerdings verschont und kann die positiven Neuerungen voll genießen. EA rät, den Patch vorerst nicht zu nutzen – ein Vorschlag, den nur wenige befolgen. Man verspricht baldige Abhilfe, aber auch bis Redaktionsschluss, etwa eine Woche nachdem 1.01 zum Download freigegeben wurde, bleibt die aus. So etwas darf nicht so lange dauern!

## Sauber ausbalanciert

An den inneren Werten haben die Macher (noch) nicht gedreht. Ein Zeichen dafür, dass sie die Balance zwischen den einzelnen Waffen, Fahrzeugen und Spielerklassen vom Start weg sauber austariert haben. Zwar werden immer wieder Stimmen laut, die einzelne Berufsgruppen oder Vehikel für zu stark (Scout) oder zu schwach (Munischlepper) befinden. Offensichtliche Supermänner wie der MG-Schütze von **Battlefield Vietnam** sind aber diesmal glücklicherweise draußen geblieben.

Blöderweise im Gegensatz zu einer anderen alten Plage: Cheatern. Eigentlich soll das mitgelieferte Programm **Punkbuster** den meisten Schummlern Einhalt gebieten. In der Praxis ist das Anti-Cheat Programm allerdings vor allem gegen solche Spieler machtlos, die das neu eingeführte Rangsystem ausnutzen. Wie das funktioniert, was EA dagegen unternehmen will und was es überhaupt



Der **Serverbrowser** machte in der ursprünglichen Version 1.0 regelmäßig Zicken. Das erste Update brachte Linderung, führte dafür aber neue Bugs ein, die EA bis dato nicht behoben hat.



Dass in **Fahrzeugen** mehr Leute als nur der Chauffeur Platz haben, ist vielen noch neu.



In der Redaktion toben immer noch die **LAN**-Schlachten. Ohne Internet-Trouble.

mit diesen ominösen Ranked Servern auf sich hat, erklärt der unten stehende Extrakasten ausführlich.

## Keine Kontrolle

Ein weiteres Problem von Battlefield 2 hat allerdings weniger Electronic Arts zu verantworten als vielmehr die Spieler selbst. Zu wenige Onlinekrieger machen bislang Gebrauch vom genialen Kommandosystem. Eigentlich sollen beiden Mannschaften einen aus ihren Reihen zum Anführer wählen, der dann die Attacken koordinieren und dem Team mit Sonderwaffen unterstützen soll. Doch die meisten Gelegenheitsgeneräle sind mit ihrem Job schlicht überfordert. Da werden widersprüchliche oder gar keine Befehle ausgegeben oder Artillerieschläge auf die eigenen Leute geordert. Und findet sich dann doch einmal ein fähiger Offizier, wird er von seinen Untergebenen ignoriert.

Ähnliches gilt für die so genannten Squads, kleine Kampfeinheiten aus einem halben Dutzend Mann, die quasi als verlängerter Arm des Commanders dienen sollen: Auf den meisten Schlachtfeldern finden sich nur wenige Spieler zu solchen Squads zusammen. Was wirklich schade ist,

## DAS **RANGSYSTEM** UND SEINE PROBLEME

Wer im Rangsystem aufsteigen will, muss auf so genannten Ranked Servern spielen. Die bietet ein von Electronic Arts abgesegneter Provider an, in Deutschland ist das K-Play (www.k-play.de). Das Einklinken auf so einen Server ist kostenlos, für die Maschine selbst werden aber je nach maximaler Spielerzahl monatliche Gebühren fällig. Von 45 Euro für 10 Spieler bis 207 Euro für 64 Teilnehmer reicht die Preisliste bei passwortgeschützten Servern. Bei öffentlichen Servern endet das Preismodell bei 303 Euro. Doch seit neuestem muss man Server mit mindestens 16 Slot benutzen – so will EA das Cheat-Problem eindämmen. Clevere, unfaire Teams mieteten sich nämlich zu Beginn einen kleinen Server, töteten und heilten sich gegenseitig so lange, bis teilweise lächerliche 10.000 Kills bei einem Spieler gutgeschrieben wurden.

Dieses so genannte »Farming« kann damit nicht endgültig verhindert werden, ist aber viel schwerer, weil mehr Spieler nötig sind. Dice arbeitet unbestätigten Gerüchten zufolge bereits daran, eine automatische Prüfung der übermittelten Punkte zu programmieren. Verdächtige Punkte werden dann an eine zentrale Prüfstelle übermittelt, dort analysiert, und gegebenenfalls überführte Spieler gesperrt.

Ein weiteres Problem zum Start von Battlefield 2 war die zu geringe Anzahl an verfügbaren Slots. Betreiber K-Play hat diese mittlerweile von 1.000 auf 1.500 aufgestockt. An einem durch den ersten Patch erzeugten Bug wird bereits gearbeitet: Memory Leaks, also voll laufende Hauptspeicher, plagen vor allem die Server mit 64 Spielern. Darum werden aktuell die K-Play-Plattformen mit 2,0 GByte RAM alle drei Stunden neu gestartet.



denn das Kommandosystem ist die wesentliche Neuerung der **Battlefield**-Reihe und verleiht den Matches eine enorme taktische Tiefe. Wenn man doch einmal einen guten Server mit teamfähigen Mitspielern entdeckt, machen die Partien gleich noch mal so viel Spaß. Vielleicht findet Electronic Arts ja noch eine Möglichkeit, Fairplay und Zusammenarbeit noch stärker als bisher zu belohnen und Einzelgänger abzustrafen. Beim Spitzenreiter **Joint Operations** aus dem gleichen Hause klappt's inzwischen ja schließlich auch.

Zum Training – nicht nur für Profi-Clans – empfiehlt sich übrigens das **Advanced Tactical Center**, das unter www.foolishentertainment.com zum kostenlosen Download bereit steht.

## Rosige Zukunft

Alles in allem ist Electronic Arts ein weitgehend sauberer Release geglückt. Die wenigen kleineren Fehler wurden schon kurz nach Verkaufsstart mit dem ersten Update behoben. Dass das ausgerechnet neue, schwerwiegendere Fehler einführt, sollte dem Branchenriesen allerdings wirklich nicht passieren. Hier wurde eindeutig beim Testing geschludert. Und das, obwohl das Flickprogramm ohnehin zu lange auf sich warten ließ.

Der Technik-Trubel ist umso ärgerlicher, denn hat man erst einmal einen freien Spielplatz gefunden, einen guten Ping, einen cleveren Commander und fähige Mitspieler, **Battlefield 2** einfach eine Menge Gaudi macht. Wie viel, das zeigen Matches im lokalen Netzwerk, etwa in der Redaktion von PC PowerPlay, wo man von all den Serverbugs, Ranglistenbetrügern und n00bs verschont bleibt (von Kollege »Geier Sturzflug« Fistrich vielleicht mal abgesehen). Ach übrigens: Bots im LAN funktionieren doch: Solo-Spiel starten, manuell connecten!

Größere verbleibende Kritikpunkte sind die stellenweise etwas seltsam anmutende Physik-Engine (Panzer fangen an zu brennen, wenn sie gegen Bäume fahren?!), das unzureichende Treffer-Feedback (Warum steht der Kerl noch? Mein halbes Magazin ist leer!) und die genannten Probleme mit Ranked Servern und Cheatern. Zumindest letzteres sollte sich aber beheben lassen. Und wie **Battlefield 1942** und **Vietnam** gezeigt haben, pflegen die Entwickler ihre Spiele noch Monate, sogar Jahre nach Veröffentlichung mit immer wieder neuen Updates, merzen Fehler aus, üben hier und da etwas Feintuning oder fügen sogar neue Funktionen hinzu. Vorbildlich!

*Rüdiger Steidle*

# TEST-CENTER

## DAVID BERGMANN



**Theorie vs. Praxis**

Die Ranking-Server sind kaum zu erreichen und wenn ich einen öffentlichen Server finde, auf dem der Commander-Modus tatsächlich genutzt wird, fühle ich mich wie bei einem Sechser im Lotto. Das stimmige Konzept von Battlefield 2 scheitert an wichtigen Stellen in der Praxis und das verleidet mir den Spielspaß.

Wenn dann aber mal alles rund läuft, ist der Shooter eine Mordsgaudi und gefällt mir vor allem wegen des hohen Tempos und der taktischen Möglichkeiten. Und das ist für mich Grund genug, es immer wieder zu versuchen.

**Meine Wertung** **83**

## SASCHA GLISS



**Der Teufel steckt im Detail**

Keine Frage: BF2 sieht genial aus. Unter der Hochglanzoberfläche verbergen sich aber noch immer dieselben Ungereimtheiten, die mich seit Battlefield 1942 nerven. Da fliegen Raketen durch Vehikel hindurch, und dass ein Panzer beim Kontakt mit Sandsäcken explodiert, verstehe ich bis heute nicht.

Das ist umso erstaunlicher, da die Serie eine riesige Fangemeinde besitzt, die so etwas seit Jahren moniert. Hier wurde wohl ein nicht ganz fertiges Produkt in den Verkauf gepresst. Mit mehr Feintuning wäre BF2 für mich ein sicherer 90er-Kandidat gewesen.

**Meine Wertung** **85**

## SIMON FISTRICH



**Das hätte trotzdem besser werden können!**

Auch nach den »echten« Matches auf öffentlichen Servern bleiben meine Kritikpunkte aktuell. Schade, denn es sind eher Kleinigkeiten, die mir die Freude ein wenig vermiesen: Die Flieger sind im Bezug auf die Größe der Karten immer noch fixer als Speedy Gonzales und damit nur schwer strategisch einsetzbar, das Treffer-Feedback nach wie vor quasi nicht vorhanden. Da hoffe ich auf weitere Updates.

Nachdem ich dem Kommandomodus zunächst kritisch gegenüberstand, ist der nach einer gewissen Gewöhnungsphase zum spannenden Spielelement mutiert. Auf öffentlichen Servern nützt er herzlich wenig, da ein Großteil der Spieler ihn ignoriert. Treffen aber ein guter Commander und echte Teamplayer aufeinander, geht das Schlachtgetümmel ab wie ein Zäpfchen.

**Meine Wertung** **85**

## FLORIAN STANGL



**Da kommt echte Schlachtfest-stimmung auf**

Battlefield 1942 fand ich genial, Battlefield Vietnam eher mau – und seit Joint Ops samt Addon Escalation sah man mich nur noch auf Novalogic-Servern. Battlefield 2 hat das wieder geändert, allerdings gefällt mir Joint Ops in manchen Details immer noch besser, vor allem bei der Balance des Sanitäters. Und wer schon einmal auf einem 100er-Server mit guten Spielern das intensive Miteinander kennen gelernt hat, weiß, was Battlefield 2 noch fehlt.

### Noch nicht reibungslos

Am besten gefällt mir an Battlefield 2 die Schlachtfeld-Atmosphäre. Das hat nichts mit Kriegsgeilheit zu tun, sondern mit dem Gefühl, tatsächlich Einfluss auf die gesamte Karte zu haben. Sei es als Commander, Squad-Leader oder hinter einer Flugabwehrkanone: Mit Battlefield 2 habe ich einige der spannendsten Schlachten meiner Team-Shooter-Karriere ausgefochten – und das waren viele! Doch wenn das Commander-System nicht genutzt wird, spielt sich Battlefield 2 chaotischer als Joint Ops. Und wann Dice das »Farmen« von Betrügern ab stellt, ist auch noch unklar.

**Meine Wertung** **89**

## RÜDIGER STEIDLE



**Kleine Kratzer auf der Hochglanz-Oberfläche**

Ich bin froh, dass ich mit meinem endgültigen Urteil abgewartet habe, bis Battlefield 2 tatsächlich »live geht«. Erst jetzt treten einige Mängel zutage, die wir unter den Laborbedingungen beim Test im letzten Monat nicht feststellen konnten. Etwa der fehlerhafte Serverbrowser, der es mir unnötig schwer macht, einen Spielplatz zu finden. Glücklicherweise behebt das erste Update die meisten dieser kleinen Unzulänglichkeiten, so dass der in Sichtweite gerückten 90er-Wertung für mich nur noch eines im Weg steht: die stellenweise unglaubwürdige Spielphysik.

### Der beste Teil der Serie

Davon einmal abgesehen ist Battlefield 2 aber der mit Abstand beste Part der Serie. Allein schon wegen der Squads und Teamführer, die dem neuesten Teil eine viel größere taktische Tiefe verleihen, als sie die Vorgänger jemals zu bieten hatten. Wer weiß, vielleicht fällt den Entwicklern ja auch noch ein, wie sie das Teamspiel fördern können – ein Großteil der Community vernachlässigt nämlich die Kommandofunktionen bislang sträflich. Dann verzeihe ich den Schweden auch das Patch-Debakel. Wobei ich sicher bin, mit dem nächsten Update wird 1.01 nur noch ein Albtraum sein.

**Meine Wertung** **88**

## MARTIN DEPPE



**Mit Freunden im LAN einfach genial**

Ja, Infanteriewaffen streuen manchmal unrealistisch. Ja, Panzer verbeulen sich an Sandsäcken. Ja, die Düsenjäger sind zu schnell. Aber: Das gilt für beide Parteien, das gleicht's aus. Muss ich halt sorgfältiger zielen, fahren und fliegen.

Gerade hier steckt die Riesenstärke von Battlefield 2: Die Klassen und Fahrzeuge sind abwechslungsreich und motivierend. Weil ich Battlefield am liebsten im LAN mit Freunden spiele, stört mich auch der Ärger mit den Ranked Servern nicht. Ich brauche keine Tabelle, ich weiß, wie gut ich bin!

**Meine Wertung** **91**

## BATTLEFIELD 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (26 Seiten)

Sound 5.1-Surround

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

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5600 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6600 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 4,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6800 | RAM | 2,0 GB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 9 |
| Steuerung | 7 |
| Singleplayer | 5 |

### PRO

- Taktik-Tiefe durch Commander
- motivierende Ranglisten
- sauber ausbalanciert

### KONTRA

- noch kleinere Bugs
- mangelndes Treffer-Feedback
- Probleme mit Ranking-System

| | |
|---|---|
| RÜDIGER STEIDLE | 88 |
| FLORIAN STANGL | 89 |
| DAVID BERGMANN | 83 |
| MARTIN DEPPE | 91 |
| SASCHA GLISS | 85 |
| SIMON FISTRICH | 85 |

**Durchschnitts-Wertung der Tester**

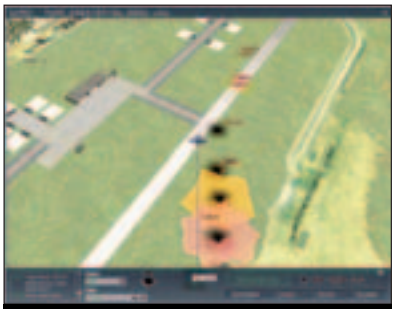
**87**

Video

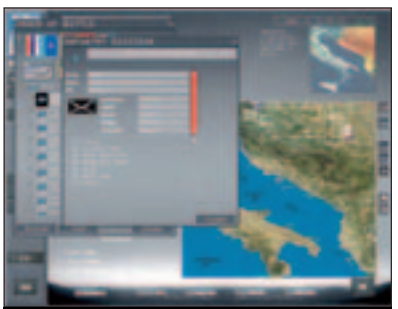
Patch



Ganz schön viel Verkehr hier. Die **Flugplätze** an der Front sind in der Kampagne oft überfüllt, und wir müssen landenden KI-Piloten den Vortritt auf der Rollbahn lassen.



Wie in Top Gun: Im eingebauten **Videorekorder** analysieren wir unsere Missionen.



Echtzeitkonflikt: Die **dynamische Kampagne** setzt Zeichen – damals wie heute.




# FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Mit Allied Force schwingt sich der Simulations-Opa Falcon 4.0 erneut in die bleihaltige Luft über den Krisenherden der Welt – und demonstriert, **dass die inneren Werte mehr zählen als eine überwältigende Optik.**

Das Soldatenleben besteht aus Stunden über Stunden von purer Langeweile, unterbrochen von Minuten der Hochspannung. Im Fall der Flugsimulation **Allied Force** bezieht sich dieser Sinnspruch allerdings nicht nur auf die Wartezeit vom Start bis zum Zielanflug, sondern auch auf die nötige Zeit, bis wir auch nur die Hälfte der Systeme unseres Donnervogels beherrschen. Trotzdem – oder gerade deswegen – ist es ist wohl als großes Kompliment zu verstehen, wenn einer Simulation attestiert wird, dass sie den harten Alltag eines Jetpiloten erfahrbar macht. Ein noch größeres Kompliment ist dies im Fall von **Allied Force**, dessen Wurzeln bis in Jahr 1998 zum legendären **Falcon 4.0** zurückreichen – für PC-Spieleverhältnisse eine halbe Ewigkeit.

## Nichts für Weicheier?

Zurück ins Jahr 2005. Spectrum Holobyte, die Entwickler der **Falcon**-Serie, gibt es schon längst nicht mehr. Deren berühmtestes Produkt startet nun dank einer Truppe von Flugsimulations-Enthusiasten als aktualisierte Fassung namens **Allied Force** erneut. Wie der Name erahnen lässt, simuliert das Spiel die F-16 Fighting Falcon, einen der vielseitigsten Jets aus dem umfangreichen Arsenal der US Air Force. Die Betonung liegt hierbei eindeutig auf »simuliert«, wenigstens im realistischsten Schwierigkeitsgrad. Den können Sie auf eine von vier Voreinstellungen (Rekrut, Kadett, Veteran oder Fliegerass) setzen, oder zusätzlich individuelle Realismusfaktoren wie Blackouts oder Kollisionen an- und abschalten.

Im einfachsten Schwierigkeitsgrad holen selbst grobmotorische Pazifisten mit Flugangst schon bald scharenweise MiGs vom Himmel – so spielt sich **Allied Force** beinahe wie eine Action-Simulation à la **Strike Commander**. Wirklich interessant allerdings wird es erst, wenn wir uns hinter den Knüppel einer F-16 mit realistischer Avionik trauen. Dies bedeutet nämlich, dass beinahe alle Systeme vom Radar über das Treibstoff-Management bis hin zu den Waffen exakt genauso funktionieren wie in der echten Fighting Falcon.

## Wer schreibt, der bleibt

Sowohl die reale als auch die simulierte F-16 fordern ihrem Piloten alles ab. Einen Jet mit mehrfacher Schallgeschwindigkeit zu fliegen, und gleichzeitig Boden- und Luftziele zu erfassen und zu bekämpfen, erfordert nicht nur schnelle Reaktionen, sondern vor allem Übung. Wenig überraschend also, dass ein Großteil der mitgelieferten Missionen in die Kategorie »Training« fällt. Überrascht werden wir aber spätestens dann, wenn wir eine solche Mission starten und vergeblich auf schriftliche oder gesprochene Anweisungen warten. Alle Trainingseinsätze in **Allied Force** funktionieren ausschließlich in Verbindung mit dem (exzellenten) Handbuch, dessen ausführliche Variante als PDF-Datei auf der CD schlummert und – bitte festhalten – 716 Seiten dick ist! Ein interaktives Training, das uns etwa durch Hinweispfeile oder animierte Markierungen im Cockpit die Anzeigen und Schalter erklärt, findet also nicht statt, was uns den Einstieg ins virtuelle Pilotenleben nicht gerade erleichtert.

Die Vielseitigkeit der F-16 ist einerseits ihr Vorteil im realen Kampfeinsatz, andererseits die wohl größte Herausforderung für den Simulationspiloten. Neben reinen Luft-Luft-Missionen mit 20mm-Kanone, Sidewinder- oder AMRAAM-Raketen stehen ebenso Bodenangriffe mit gelenkten und ungelenkten Waffen auf dem Dienstplan. Jede dieser Waffen will natürlich korrekt bedient werden und erfordert andere Schritte beim Scharfmachen, Aufschalten und beim tatsächlichen Abfeuern. Der universelle Geheimtipp zur Beherrschung jeder einzelnen Waffe ist allerdings das Bordradar. Nicht umsonst wird es im Handbuch in einem der umfangreichsten Kapitel lang und breit beschrieben. Auf 100 Prozent Realismus bedienen wir das Feuerleit- und Navigationsradar natürlich selbst und müssen potenzielle Ziele nicht nur finden und aufschalten, sondern auch per Freund-Feinderkennung identifizieren. Zusätzlich erschwert wird diese Aufgabe dadurch, dass die F-16 über unzählige Radarmodi verfügt, mit denen wir den Himmel und die Erde nach potenziellen Gegnern und Opfern absuchen können.

## Die Maus macht's

Klingt kompliziert? Ist es auch. Beispiel Tastaturbelegung: Neben den üblichen Kombinationen mit Alt, Shift ⇧ oder Ctrl gibt es auch solche, bei denen Sie sich die Finger verrenken und alle drei Modifikatoren gleichzeitig drücken müssen. Die Alternative zur Fingerakrobatik ist das interaktive Cockpit, das diesen Namen tatsächlich verdient. Echte F-16-Piloten sollten sich an diesem virtuellen Arbeitsplatz sofort heimisch fühlen, da **Allied Force** jeden einzelnen Schalter und jede Anzeige funktionsfähig simuliert. Wer also etwa das bordeigene Laserzielsystem aktivieren will, kann entweder Alt und L drücken, oder mit der Maus den Schalter auf der linken Cockpitseite umlegen.



Im hochkomplexen **Missionsbaukasten** basteln wir uns brandneue Einsätze.



Information-Overload: Jeder Schalter im **Cockpit** lässt sich mit der Maus bedienen.



Das sieht böse aus ... Unser Rottenführer bekommt es gleich mit **zwei SAMs** auf einmal zu tun. Chaff und Flare alleine helfen hier oft nicht, um das Flugzeug und die eigene Haut zu retten.

## Dynamische Kampagne

Wer Radar, Waffen und Navigation endlich virtuos beherrscht, will diese Fähigkeiten natürlich auch einsetzen, und die dynamische Kampagne bietet hierfür das ideale Betätigungsfeld. Schon in **Falcon 4.0** war dieser virtuelle Krieg das unbestrittene Highlight, und das Niveau der Kampagne ist auch nach sieben Jahren unerreicht. Sie ziehen in Korea in den Krieg oder stürzen sich im brandneuen Krisen-Szenario »Balkan« über dem ehemaligen Jugoslawien ins Gefecht. Dabei sind Sie keineswegs der Mittelpunkt des Geschehens, sondern lediglich das berühmte Rädchen im Getriebe, das seinen Teil zu einem kombinierten Land-, See- und Luftkrieg beisteuert.

## Die Ruhe vor dem Sturm

Im Kampagnenbildschirm liefert uns das Spiel eine aktuelle Übersicht des Kriegsschauplatzes inklusive variabler Front und lässt uns sogar die Bewegungen einzelner Truppenteile im Detail verfolgen. Zusätzlich überwacht **Allied Force** wichtige Einrichtungen wie etwa Produktionsstätten oder Brücken sowie deren Einfluss auf den Gesamtkonflikt. Egal, ob Sie Missionen fliegen oder nicht, der simulierte Krieg läuft weiter, und selbst das passive Beobachten der vom Computer berechneten Scharmützel hat seinen Reiz.

Wer nicht länger Zuschauer sein will, sucht auf der – in Echtzeit aktualisierten – Missionsliste einen passenden Auftrag. Jeder Einsatz hat eine vorgegebene Startzeit, und wenn wir einen Auftrag nicht rechtzeitig übernehmen, wird er automatisch vom Computer geflogen. Bevor es jedoch ins Cockpit geht, sollten wir uns im Briefing mit dem Einsatzziel vertraut machen, und unsere Bewaffnung im entsprechenden Bildschirm überprüfen. Je nach Produktionslage kann es hier übrigens vorkommen, dass bestimmte Waffentypen gar nicht oder nur begrenzt zur Verfügung stehen.

## Rampe, Taxi oder Runway?

Der Sprung in die Spielwelt erfolgt in den Kampagnenmissionen an einem von drei Punkten. Sobald wir auf »Fly« klicken, können wir uns entscheiden, ob wir einen »Rampstart« hinlegen wollen, auf dem Abstellplatz oder der Startbahn beginnen möchten. Der »Rampstart« ist nur etwas für harte Realismusfanatiker. Hier müssen wir eine komplett abgeschaltete F-16 zum Leben erwecken, indem wir alle nötigen Subsysteme nach Checkliste und in der richtigen Reihenfolge aktivieren und so den Jet von einem toten Haufen Stahl in eine »lebendige« Kampfmaschine verwandeln. Sobald unser Vogel atmet, geht es ab auf die Rollbahn, wobei wir uns tunlichst ans korrekte Prozedere halten sollten. Ein Anrollen oder gar ein Start ohne Erlaubnis vom Tower wird vom Fluglotsen selbstverständlich bemerkt, mit einer unfreundlichen Bemerkung über Funk kommentiert und in unsere Personalakte eingetragen. Ungleich peinlicher sind allerdings Abschüsse befreundeter Flugzeuge, die prompt mit einem Kriegsgerichtsverfahren geahndet werden.

*Sascha Gliss*

### RÜDIGER STEIDLE

**Alt, aber immer noch unübertroffen**



Für Falcon 4.0 habe ich Hunderte Seiten Handbuch gewälzt und wochenlang Trainingsflüge absolviert, bis meine Staffel endlich den Himmel über Korea regiert hat. Dafür hat mich die dynamische Kampagne mit ihrem ständig wechselnden Kriegsverlauf für Monate mit immer neuen Herausforderungen belohnt.

Nach wie vor gibt es für mich keine bessere Jet-Simulation. Aber: Die extrem steile Lernkurve, das PDF-Handbuch, die uralte Technik und die auf Dauer zu ähnlichen Einsätze sind heute nicht mehr akzeptabel.

**Meine Wertung** **80**

### SASCHA GLISS

**Der rüstige Opa zeigt der Jugend, wo Bartel den Most holt**



Wer hätte gedacht, dass die überarbeitete Fassung eines Oldies noch nach sieben Jahren die Standards setzt? Allied Force sieht zwar uralt aus, aber der ergraute Falke hat es auch heute noch faustdick hinter den Tragflächen. Die dynamische Kampagne ist unerreicht komplex und realistisch. Der Luft-, Boden- und Seekrieg hat diesen Namen tatsächlich verdient und ist nicht nur eine billige Kulisse, vor der ich zufällig generierte Missionen fliege.

Mein Hauptkritikpunkt ist somit nicht der angestaubte Look, sondern das fehlende Tutorial. In einem derart komplexen Spiel sind interaktive Trainingsmissionen ein Muss, und ihre Abwesenheit macht den Einstieg in den Falcon unnötig kompliziert.

**Meine Wertung** **81**

### FALCON 4.0 ALL. FORCE



Video

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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (110 S. gedruckt + 716 PDF)

Sound Stereo

| | |
|---|---|
| Genre | Flugsimulation |
| Entwickler/Publisher | Lead Pursuit/App. Systems |
| Webseite | www.lead-pursuit.com |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | 1. August 2005 |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; mittel bis sehr schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,5 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x960 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce FX | RAM | 1,0 GB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 8 |
| Steuerung | 8 |
| Multiplayer | 7 |

**PRO**
- ultrarealistische Simulation
- lebensechter Funkverkehr
- dynamische Kampagne der Extraklasse
- frei skalierbarer Schwierigkeitsgrad

**KONTRA**
- hoffnungslos veraltete Grafik
- null einsteigerfreundlich

| | |
|---|---|
| SASCHA GLISS | 81 |
| RÜDIGER STEIDLE | 80 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Spannende Gefechte gegen extra starke **Bossgegner** wie diesen imposanten Knaben gibt es nur selten. Meistens treten Sie schlichtweg gegen größere Wellen normaler Feinde an.



Mutierte Soldaten, **Mutanten**, Illuminaten, Grays – die Gegnervielfalt ist dünn.



Durch das **Scannen** solcher Objekte werden Renderszenen und Infos frei geschaltet.

# AREA 51

Dreamland, Illuminaten, glubschäugige Außerirdische – Area 51 ist wie das »who is who« der Verschwörungstheorien. Und nebenbei ein **anspruchsloser aber spaßiger Ego-Shooter.**

Genau wie **Project Snowblind** (Test in PC PowerPlay 04/2005) ist **Area 51** ein Ego-Shooter, dem man seine Konsolenherkunft an der Nasenspitze ansieht. Die Texturen sind so grau wie die außerirdischen Grays, Polygone ebenso Mangelware wie Rätsel und der Spielablauf ein einziges Kawumms. Als Ethan Cole ballern Sie sich zunächst mit einem Sondereinsatzkommando und später alleine durch die unterirdischen Laborkomplexe der Area 51. Ihr Ziel: den Ausbruch eines Virus aufhalten, der aus den Geheimniskrämern der US-Regierung blutrünstige Mutanten macht. Und weil **Area 51** keinerlei Wünsche von Verschwörungstheoretikern offen lässt, halten Sie Ihre Kanonen im großen Finale auch den Grays an den überdimensionalen Schädel.

## Großes Kino

Sie mögen Popcornkino? Herzlich Willkommen in der Zielgruppe von **Area 51**! Die Entwickler von Midway haben sich bei der Präsentation mächtig ins Zeug gelegt. Imposante Renderfilmchen starten und beenden das Actionfeuerwerk, unterbrochen wird die Ballerorgie immer wieder von in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen – spannend inszeniert mit schnellen Schnitten und vielen Kameraschwenks. Gäbe es da nicht die unsäglichen Ladebildschirme zwischen den 18 Levels, in denen der Held pseudo-philosophische Phrasen wie »Ich denke und kann es nicht glauben« aus den Lautsprechern blubbert, hätte sich **Area 51** das Prädikat »cool« redlich verdient.

Der Stammtisch-Philosoph in unserem Helden ist aber sofort vergessen, wenn wir die Waffen sprechen lassen. Und die haben im Verlauf der Virenbekämpfung eine ganze Menge zu erzählen. Sechs Schießprügel von Pistole und Schrotflinte über Scharfschützengewehr und automatischer Bleispritze bis hin zu zwei energiegetriebenen Alienwaffen stehen uns zur Seite. Die Knarren strecken in den Schusswechseln nicht nur Mutanten, Aliens und Hightech-Kämpfer der Illuminaten nieder, sondern demolieren auch einen Teil der Level-Innenarchitektur. Eine glaubwürdige, interaktive Umgebung wie **Half-Life 2** fährt **Area 51** nicht auf – es zerspringt aber genügend Glas, explodieren ausreichend Gasflaschen, um den auf Action getrimmten Spielablauf stimmig zu unterstützen.

## Allein gelassen

Am meisten Spaß macht **Area 51** im ersten Drittel. Hier ist Ethan noch nicht auf sich allein gestellt und hetzt mit Verstärkung durch die Korridore. Seine Kameraden brüllen Kommandos, rufen verzweifelt nach Unterstützung und leeren ihre Magazine im Sekundentakt. Zusammen mit einer Hand voll Soldaten geht's dann auf linearen Pfaden von einem größeren Raum zum nächsten. Bevor Sicherheitstüren den weiteren Weg frei machen, müssen Ethan und seine Mitstreiter dann erstmal mehrere Wellen an Gegnern niederstrecken – hin und wieder löst der Held gar simple Schalterrätsel oder stöbert Schlüsselkarten auf und löst damit neue Feindfluten aus.

Ungefähr zur Halbzeit raffen Virus und Mutanten dann aber nach und nach Ihre Kameraden dahin, und Sie sind solo unterwegs. Allerdings verschwinden nicht nur die Mitstreiter – auch die ohnehin schon rar gesäten Denkaufgaben machen Platz für noch mehr Feuergefechte gegen die ebenso starken wie unfairen Gegner.

## Unfaire Alleskönner

Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Elitesoldaten und Monstrositäten hat einen faden Beigeschmack. Die Burschen turnen herum wie Leistungssportler, weichen Kugeln aus, gehen in Deckung und lugen zaghaft hinter selbiger hervor, wenn Sie zuviel Gegenwehr leisten. Das ist, besonders für einen Simpel-Shooter, sehr löblich und macht Laune. Die wird aber allzu oft zu Frust, weil die Feinde praktisch mit jedem Schuss treffen und eigentlich immer wissen, wo Sie sich befinden. Sam-Fisher-kompatibles Anschleichen? In **Area 51** unmöglich. Besonders ärgerlich wird's, wenn die Schützenkönige Sie ins digitale Jenseits befördern. Gespeichert wird nur an festgelegten Speicherpunkten. Und von denen hätten die Entwickler gerne ein paar mehr einbauen können.

## Dr. Cole und Mr. Gray

Wenn wir schon bei Dingen sind, die die Entwickler hätten besser machen können: Im Spielverlauf passiert das Unvermeidliche – ein Monster bekommt Ethan zwischen die Finger. Oder besser: zwischen die Zähne. Ein kraftvoller Biss, und schwups wird aus dem Soldaten ein Hybrid aus Mensch und Mutant. Auf Knopfdruck schaltet man zwischen beiden Formen um. Als Monster-Ethan sieht man das Geschehen aus einer Infrarotsicht, prügelt Gegner mit ein paar beherzten Schlägen aus den Stiefeln und verschießt hochgiftige Dunstwolken.

Die einzige Daseinsberechtigung dieser Verwandlung: getarnte Feinde sind besser auszumachen. Die lassen sich aber auch in Menschenform problemlos aufs Korn nehmen, und da die Infrarotsicht durch den Einsatz von allerlei Grafikeffekten inszeniert



So sieht es aus, wenn Sie sich als **Mutant** mit Infrarotsicht durch die Feinde prügeln.



**Mondlandung**: Immer wieder gibt es kleine Seitenhiebe auf Verschwörungstheorien.



An zwei Stellen der Kampagne müssen Sie sich hinter ein stationäres **Geschütz** klemmen. Das gehört auch schon zur größten Abwechslung, die Sie bei Area 51 geboten bekommen.

## DIE SUCHE NACH DEM HANDBUCH

Der Packung von **Area 51** liegt nur ein ziemlich schmuckloser Beipackzettel bei. Und der lügt – wie gedruckt. Das 13-seitige Handbuch im PDF-Format befindet sich nämlich nicht auf dem Datenträger selbst, sondern wird im Zuge der Installation auf Ihre Festplatte kopiert. Sie finden die Datei dann im Unterordner »Manuals« des **Area 51**-Verzeichnisses.

wird, taugt das Mutantendasein weniger zum Spielen, wohl aber als Simulator für Volltrunkenheit.

Wir jedenfalls haben recht schnell auf das Umschalten verzichtet und **Area 51** mit Waffengewalt durchgespielt. In knapp neun Stunden – die kurze Spielzeit passt allerdings zum actionorientierten Spielablauf und ist uns nicht negativ aufgefallen.

### Verschwörung im Internet

Ist die Einzelspielerkampagne durchgespielt, kann man sich im Mehrspielermodus austoben. Auf den Karten, die je nach Spieleranzahl vergrößert beziehungsweise verkleinert werden, finden bis zu 15 Alienjäger Platz. Geballert wird in den Modi Deathmatch, Capture the Flag und Domination. Als Dreingabe gibt's den Modus Infektion: Ein Spieler ist infiziert und wird vom Rest gejagt; wer den Seuchepatienten erlegt, wird zum Gejagten.

Die Anmeldung zum Online-Modus ist übrigens nicht ganz so leicht wie vermutet: Zur Registrierung müssen Sie eine Email-Adresse angeben, und das »@« darin wird in **Area 51** umständlich mit Strg, Alt Gr und Q getippt. Allen Verschwörungstheorien zum Trotz, hat Midway für dieses Problem bereits einen Patch angekündigt.

*David Bergmann*

## AREA 51: KAUFEN ODER NICHT?

### Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wie die Area 51 aussieht

... falls Ihnen eine zünftige Ballerorgie genau in den Kram passt

... wenn Sie den Aliens schon lange mal zeigen wollten, was eine Harke ist

... falls Ihnen schon Project Snowblind Spaß gemacht hat

### Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie gerne Charaktere mit ein wenig Tiefe spielen

... falls sich bei Ihnen jeder Ego-Shooter mit Half-Life 2 messen muss

... wenn die GEZ die einzige Verschwörung ist, an die Sie glauben

... falls bei Computerspielen Abwechslung für Sie Trumpf ist



## SIMON FISTRICH

### Netter Shooter-Snack für Zwischendurch



Simpel-Shooter wie Area 51 stehen und fallen mit ihrer Präsentation. Wenn wenig Hirnschmalz, dafür aber ein trainierter Zeigefinger gefragt ist, sind viele ähnlich geartete Ballerorgien langweiliger als das MDR-Nachmittagsprogramm. Glücklicherweise ist das Geschehen spannend in Szene gesetzt, so dass man sich während des Spiels durchaus motiviert durch die Level ackert.

Weniger Spaß macht mir meine schmerzende Hand, die aufgrund vieler unfairer Stellen zu oft die Bekanntschaft mit der Tischplatte gemacht hat.

**Meine Wertung** **76**

## DAVID BERGMANN

### Das Richtige für den Ballermann in mir



Area 51 macht nichts wirklich falsch – und ebenso wenig richtig gut. Wirklich auf den Keks gegangen ist mir nur der bemüht nachdenkliche Held. Die restlichen Elemente wie Leveldesign und Spielablauf reißen zwar keine Bäume aus, gehen aber in Ordnung. Trotzdem habe ich die Alienjagd gerne durchgespielt. Die gelungene Inszenierung und der schnörkellose Ablauf haben mich immer wieder nach Dreamland geholt. Manchmal darf es eben auch völlig anspruchslos sein.

Wenn Sie mal wieder einen »Hirn abschalten und Spaß haben«-Shooter spielen wollen, wird Ihnen Area 51 gefallen. Mein Wort drauf! Wenn Sie hingegen auf hohem Niveau unterhalten werden wollen, sind Sie hier falsch.

**Meine Wertung** **78**

## AREA 51



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (15 Spieler)
Internet (15 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (13 Seiten als PDF)

Sound: Stereo

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler/Publisher | Midway/Midway |
| Webseite | www.area51-game.com |
| ca. Preis | 35 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 2 Stufen; leicht bis mittel |
| USK-Alterseinstufung | keine Freigabe |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5600 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,2 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5900 | RAM | 512 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 8 |
| Multiplayer | 6 |

**PRO**
- schön viel Action
- kein Leerlauf
- schmuck inszeniert

**KONTRA**
- teils unfaire KI
- kein freies Speichern
- lahmes Mutations-Feature

| | |
|---|---|
| DAVID BERGMANN | 78 |
| SIMON FISTRICH | 76 |

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**

Video

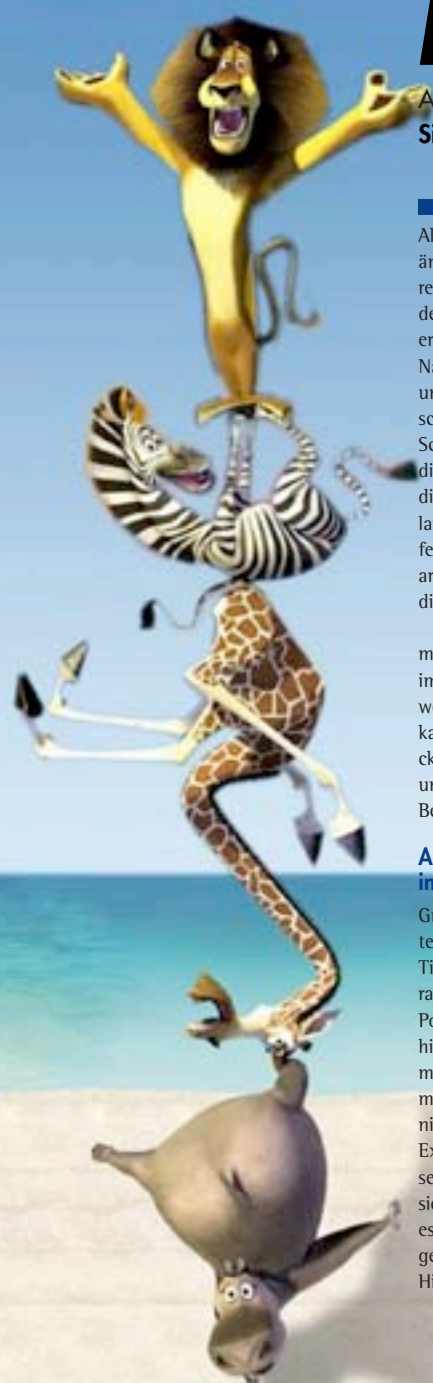
Tipps



Mit seiner **Fähigkeit** »Hubschrauber« schwebt Melman in der Luft.



An solchen **Totempfählen** können Sie die Spielfiguren wechseln.



# MADAGASCAR

Aufruhr im Zoo! Wärter bewusstlos aufgefunden! Chaos in New York City! **Begleiten Sie wilde Ausreißer bei ihren spannenden Abenteuern.** Die versprechen viel Spaß!

Die Abenteuer des Showlöwen Alex, des gewitzten Zebras Marty, der ängstlichen Giraffe Melman und der resoluten Nilpferddame Gloria aus dem Dreamworks-Film **Madagascar** erleben Sie in elf bunten Kapiteln. Nachdem Sie sich mit Alex, Gloria und Melman durch New York geschlagen haben, geht's auf einem Schiff weiter. Dort übernehmen Sie die Kontrolle von der Pinguin-Crew, die den Frachter kapert. Schließlich landen Sie auf Madagaskar und helfen Lemuren beim Kampf gegen bösartige Fossas: vierbeinige Mistkerle, die kleine Äffchen fressen.

Sie spielen abwechselnd Alex, Melman, Gloria und Marty. Jeder erhält im Spielverlauf Spezialfähigkeiten, wenn er Spielkarten einsammelt. Alex kann hoch springen, mit Marty ducken Sie sich. Gloria läuft sehr schnell, und Melman fliegt mit rotierenden Beinen durch die Luft.

## Aus dem Dschungel in den Dschungel

Grafisch ist **Madagascar** keine Meisterleistung, da einzig die spielbaren Tiere schön gestaltet sind. Die Kamera wechselt automatisch und oft in Positionen, die das Weiterspielen behindern. Dadurch ist die Steuerung mit Maus und Tastatur etwas fummelig. Besonders nervt das beim Minigolf, einem der drei freischaltbaren Extraspielchen, an denen sich bis zu sechs Spieler beteiligen können. Da sich die Kamera nicht drehen lässt, ist es Glück, wohin wir den Ball schlagen. Dagegen sorgt die passende Hintergrundmusik für Dschungelflair.

*Susanne Braun*

## SANDRA STREHLE

**Süß und knuddelig!**



Grafisch ist es recht einfach gehalten, und vom Schwierigkeitsgrad eher etwas für Einsteiger, doch trotzdem macht mir Madagascar enorm viel Spaß. Denn es gibt Bewährtes: laufen, Gegenstände sammeln, hüpfen, kriechen und ab und zu ein kleines Zeit-Rennen mit Nilpferddame Gloria.

Manchmal nerven mich zwar die teils üblen Kameraperspektiven und die fehlende freie Speicherfunktion. Aber die guten Synchronsprecher und vor allem die Minispiele machen Madagascar dann doch wieder unterhaltsam. Eine gelungene Filmumsetzung für Gelegenheitsspieler.

**Meine Wertung** **73**

## SUSANNE BRAUN

**Für Jung-gebliebene**



Madagascar richtet sich an Kinder. Keine Frage, es macht auch mir Spaß. Allerdings nur bis zu dem Zeitpunkt, an dem ich wegen der verkorksten Kameraperspektiven zum zehnten Mal draufgehe. Die Spielzeit von gerade mal fünf Stunden wird jüngere Spieler ebenso wenig stören wie die etwas lieblose Grafik in Knuddeloptik.

Trotz allem hat es Lust auf mehr gemacht, und ich werde mir den Film anschauen. Ich hätte mich aber gefreut, wenn ich die Levels noch einmal mit anderen Charakteren durchspielen könnte. Das hat mir bei Lego Star Wars sehr gut gefallen.

**Meine Wertung** **64**

## MADAGASCAR



Multiplayer
Einzel-PC (6 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (38 Seiten)

Sound: Stereo

| | |
|---|---|
| Genre | Jump-and-Run |
| Entwickler/Publisher | Beenox/Activision |
| Webseite | www.activision.de |
| ca. Preis | ca. 30 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,2 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 1,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5600 | RAM | 512 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 6 |
| Multiplayer | 4 |

**PRO**
- gelungene Filmumsetzung
- gute Synchronsprecher
- abwechslungsreiche Levels

**KONTRA**
- schlechte Kameraführung
- fummelige Tastatursteuerung
- teils lieblose Grafik

Video ?! Tipps

| | | Durchschnitts-Wertung der Tester |
|---|---|---|
| SUSANNE BRAUN | 64 | 69 |
| SANDRA STREHLE | 73 | |



Chaoskampf: Eigentlich sollten wir die Spezialfähigkeiten von Reed und Sue geschickt nutzen – doch weitaus effektiver ist wildes **Hämmern** auf die Angriffstaste.



Als **»Menschliche Fackel«** entzünden wir eine Gasflaschenflammenfalle.



»Das Ding« kann Gegnern **Rohre** etc. abnehmen und selbst damit zuhauen.

# FANTASTIC 4

Erst eroberten sie die Marvel-Comics, nun stürmen sie Kino, Konsolen und PCs. Doch als Computerspiel dürften die vier Superhelden **kläglich scheitern** …

»Geschafft! Alle Spiele sind fertig. PlayStation 2, Xbox, Gamecube und Gameboy – alle haben jetzt ein tolles Fantastic 4!«

»Ähm, Du ... wir haben was vergessen. Den PC. Du weißt schon, das Ding, mit dem wir E-Mails verschicken und so. Ich glaube, darauf kann man auch spielen ...«

»Oh no! Machen wir die Version halt auch noch. Kann ja nicht so schwer sein.«

So etwa muss die »Planung« des Lizenzspiels zum Kinofilm **Fantastic 4** gelaufen sein. Anders lässt sich kaum erklären, warum das Actionspiel so an ziemlich allen PC-Bedürfnissen vorbeigeschrammt ist. Immerhin gibt's höhere Auflösungen als 640 mal 480.

## Unsichtbar biegsame Feuer-Kraft (tm)

Falls Sie weder Comic noch Film kennen: Die Fantastic 4 (tm) sind drei Jungs plus Quotenmädel, die doofer-weise zu nah an einem kosmischen Nebel schnuppern. Natürlich passiert, was wir seit Jahrzehnten aus der Science-Fiction kennen: Die Hauptdarsteller entwickeln ganz dolle Fähigkeiten. »Mister Fantastic« (tm) kann seinen Körper verbiegen, durch enge Löcher schlüpfen sowie seine Arme ausfahren und per Fausttrommelwirbel (tm) zuhauen. Johnny Storm hingegen wird auch die »Menschliche Fackel« (tm) genannt, kann ganz arg schnell werden und Feuerbälle (tm) verballern. »Das Ding« (tm) ist enorm stark und schmeißt mit Autos um sich. Und die »Unsichtbare« (tm) kann sich ... genau (tm).

## Knoten in Hirn und Händen

In **Fantastic 4** steuern Sie einen der Recken, während die anderen automatisch mitprügeln und superkraften. In diesem Fall können Sie per Tastendruck zu einer anderen Hauptfigur umschalten. Es gibt aber auch Levels, in denen nur ein Charakter oder ein Duo mitspielt. Die sind noch entspannt zu bewältigen, weil man sich auf die (ausbaubaren) Spezialfähigkeiten einzelner Helden konzentriert.

Die Steuerung ist nämlich übel: Um etwa zu laufen, die Superkraft zu aktivieren und eine Spezialfähigkeit auszuführen, müssen Sie mit W; A, S, D lenken, mit F die Kraft anwerfen und über den Ziffernblock zuschlagen. Ach ja, falls Sie das Ergebnis sehen wollen, sollten Sie eine dritte Hand für die Maus freihaben oder zumindest die Cursortasten erreichen – die sind nämlich für die eigenwillige Kameraführung zuständig ...

*Martin Deppe*

## DAVID BERGMANN

### Langweilige Prügelorgie



Ich marschiere durch gleichförmige Levels und haue alles um, was da auf mich einstürmt. Das könnte für Zwischendurch ganz witzig sein – wären da nicht diverse Mängel. Das Leveldesign ist dermaßen öde, dass ich mich ständig frage, durch welche Tür ich gekommen bin und hinter welcher es weitergeht.

Die Spezialschläge sind mit kryptischen Symbolen anstatt konkreten Tasten gekennzeichnet, deswegen prügele ich lieber per Standardangriff, anstatt coole Kombos zu verwenden. Bestenfalls für Hardcore-Fans des Comics.

**Meine Wertung** **48**

## MARTIN DEPPE

### Gar nicht fantastisch



Lizenzalarm! Eigentlich klingt das spannend: Vier Superhelden, alle mit Spezialfähigkeiten, kloppen sich durch die Verbrecherwelt. Blöd nur, dass mein ärgster Feind die konsolige Steuerung ist: Solange ich nur ein, maximal zwei Heroen übernehme, funktionieren die wilden Tastenkombos ja noch einigermaßen. Schlimm wird's, sobald ich das komplette Quartett kommandiere – dann hilft nur noch wildes Tastenhämmern und Beten, dass die Kameraperspektive halbwegs das macht, was ich gerade wünsche.

Wenn Sie Film, Comic und effektreiche Prügelorgien mögen, ist das Spiel durchaus interessant – sofern Sie steuerungsmäßig stressresistent sind. Alle anderen: Finger weg!

**Meine Wertung** **51**

## FANTASTIC 4



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

Ausstattung
DVD, Handbuch (26 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Actionspiel |
| Entwickler/Publisher | Beenox/Activision |
| Webseite | www.f4thegame.com |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 640x480 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 3 |
| Multiplayer | 5 |

**PRO**

- Charaktere spielen sich unterschiedlich
- gute Musik dank Soundtrack

**KONTRA**

- umständliche (Konsolen-)Steuerung
- lieblos konvertiert
- langweilige Missionsziele
- eigenwillige Kameraführung

| | |
|---|---|
| MARTIN DEPPE | 51 |
| DAVID BERGMANN | 48 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **50**



Es muss nicht immer Wüste sein: Im Mehrspielermodus treffen General Davids **Sowjets** auf Major Rüdigers Panther.




# PANZERS 2

Nach ihren Abenteuern an der Europafront erleben die »Panzers« abwechslungsreiche und **fordernde Wüstenschlachten** – allerdings auch das ein oder andere Sandkorn im Getriebe.

## VIDEO AUF DVD

Auf unserer Heft-DVD erleben Sie in vollen acht Minuten HiRes-Video zwei Einsätze mit dem Afrika Korps. Das sollten Sie auf keinen Fall verpassen, denn seine volle Pracht entfaltet Panzers 2 erst in Bewegung!



Kenner von Stormregions famosem Erstlingswerk **Swine** hatten schon vermutet, dass **Panzers 1** gut werden würde. Dass es letztlich sogar der ehrwürdigen Konkurrenz von Blizzard und Electronic Arts die Schau stehlen würde, war jedoch eine faustdicke Überraschung. Entsprechend groß sind nun die Erwartungen an die Fortsetzung. Wobei ... ein »echter« Nachfolger möchte der zweite Teil gar nicht sein. Ganz offiziell spricht Publisher CDV nur von **Phase 2**; Nummer drei ist auch schon angekündigt. Und tatsächlich lesen sich viele Neuerungen, als ließen sie sich auch in einem Addon unterbringen. Frische Missionen und Truppen werden da versprochen, andere Einsatzgebiete und Geschichten. Und doch sind die Unterschiede der beiden Brüder stellenweise enorm.

### Jeder Einzelne zählt

Die Grundpfeiler des Spielprinzips haben die Entwickler an Ort und Stelle belassen. Als Vorzeige-Vertreter der Echtzeit-Taktik-Zunft fährt **Phase 2** das bewährte Genre-Programm. Freizeit-Generäle kontrollieren eine überschaubare Anzahl Einheiten: Panzer, Geschütze, Infanterie. Dabei sind sie allein für die Kriegsführung verantwortlich. Truppenproduktion und Rohstoffförderung der Kollegen aus dem Strategie-Lager bleiben außen vor. Weil sich Verluste also nicht einfach ausgleichen lassen, kommt es auf jeden einzelnen Soldaten an. Ganz besonders auf die Mitglieder der Kernarmee. Ein gutes Dutzend Einheiten bleibt nämlich über den gesamten Feldzug hinweg an der Seite des Spielers, lernt mit jeder Schlacht dazu und kann so nach und nach immer härter austeilen.

In den meisten Gefechten finden sich darüber hinaus eine Reihe Abteilungen zur Unterstützung, darunter Luftlandetruppen oder Bomber. Die werden aber nicht direkt befehligt, sondern fliegen ihre Ziele auf Anforderung automatisch an. Allerdings nur einmal. Hier heißt es haushalten.



In einer **Linie** aufgestellt, entwickeln die Panzer die maximale Feuerkraft. Dahinter folgt Artillerie; Infanterie kundschaftet die Flanken aus.



Die Grafik-Engine beherrscht auch schnieke **Wetter-Effekte** wie Regen. Der Stern rechts oben markiert unseren Helden Jeff Wilson.



Nachts bringen eingeschaltete **Scheinwerfer** Licht ins Dunkel – verraten dem Feind aber schon früh die Position der Einheiten.



In manchen Levels spielen Festungen oder Superwaffen die Hauptrolle; in **Bir Hacheim** kämpfen sich die Deutschen in ein riesiges Wüstenfort.

## Der Schwarze Kontinent

Schauplatz des zweiten wie ersten Teils ist der Zweite Weltkrieg, allerdings steht diesmal Afrika im Mittelpunkt. In der ersten Kampagne verfolgen wir das Ringen des deutschen Afrika Korps, in der zweiten den Kampf der britischen Wüstenratten und die ersehnte Ankunft der US-Army. Erst nach rund der Hälfte des Spiels kehrt **Panzers 2** mit der Landung der Alliierten in Italien auf europäischen Boden zurück. Der dritte Feldzug, der erst nach Abschluss der ersten beiden offen steht, spielt schließlich ganz auf dem alten Kontinent.

Genauer gesagt in Jugoslawien, wo wir Farvan Pondurovic bei seinem Kreuzzug gegen die Besatzer begleiten. Der Partisanenführer ist einer von drei neuen Hauptfiguren. Die anderen beiden ziehen für Italien in den Krieg: die Brüder Dario und Sergio de Angelis. Mit Hans von Gröbel, James Barnes, Jeffrey Wilson und Aleksander Vladimiriov sind außerdem fast alle alten Bekannten aus dem Vorgänger wieder mit von der Partie.

## Die glorreichen Sieben

Mit der nun auf sieben Exemplare angewachsenen Heldenschar inszeniert **Panzers 2** erneut Hollywood-Storys vor historischem Hintergrund. Da bangt Dario de Angelis um seinen in Gefangenschaft geratenen Bruder, da schleicht sich James Barnes ins besetzte Tobruk zum Treffen mit einem Informanten oder springt später per Fallschirm über Sizilien ab, nur wenige Minuten, bevor die Alliierten an der Küste landen. Erzählt werden diese Episoden in ebenso zahl- wie umfangreichen Zwischensequenzen, die **Panzers'** 3D-Engine nutzen. Die wurde speziell für die Videos aufgerüstet. Die Entwickler haben die eckigen Figuren des Vorgängers gegen deutlich detailliertere Polygonschauspieler getauscht und diesen mit Motion-Capturing-Animationen größ-

## VOM KREUZRITTER ZUM GLÜHWÜRMCHEN

Eine Handvoll Einheiten begleitet Sie durch den gesamten Feldzug hinweg. Die Jungs lernen immer weiter dazu und treffen im Spielverlauf immer besser. Ein Level-3-Panzer hat gegen einen der neunten Stufe nur wenig Chancen. Ab und an können Sie Ihren Schützlingen auch frisches Equipment spendieren, beispielsweise altersschwache Crusader-Tanks gegen brandneue Sherman Fireflys eintauschen.

Das Geld dafür verdienen Sie sich ganz automatisch für den erfolgreichen Abschluss der Missionen. Je mehr Bonus- und Geheimziele Sie dabei erfüllen, desto mehr Punkte erzielen Sie, und desto bessere Ausrüstung und größere Truppen können Sie sich leisten. Ein enormer Motivationsfaktor! Verglichen mit dem Vorgänger ist die Bedeutung der Kernarmee trotzdem zurückgegangen. In den meisten Missionen gibt's mehr oder weniger starke Unterstützungseinheiten; in manchen bleibt Ihre Elitetruppe gänzlich außen vor.





Auf Knopfdruck springen **Fallschirmjäger** mitten zwischen den feindlichen Reihen ab. Prima Methode, um etwa Geschütze zu erobern.



**Zwischensequenzen** bringen die Story voran und sorgen für Spannung – wegen Propaganda-Rhetorik aber auch für befremdete Blicke.



Manche Fußsoldaten führen Granaten oder Molotowcocktails mit. Damit sind **Geschütze** und selbst Panzerfahrzeuge kein Problem mehr.



In **Häusern** ist Infanterie besser vor Angriffen geschützt und beinahe unsichtbar. Allerdings passt immer nur ein Trupp in so ein Bauwerk

## MULTIPLAYER

Zwar legt Phase 2 wie schon Teil 1 das Augenmerk auf den Solopart, Mehrspielerfreunde kommen aber nicht zu kurz. Die erinnern sich mit gemischten Gefühlen an den Vorgänger: eine reiche Auswahl an Karten und Modi, aber technische Probleme. Die sind nach unseren Erfahrungen bei Panzers 2 leider nicht ganz behoben. Wenn es auf dem Bidschirm heiß her geht, kommt es schon im lokalen Netz gelegentlich zu Verzögerungen. Die gefürchteten Desyncs blieben uns aber erspart. Dafür glänzt Stormregions Taktiker erneut mit 17 Maps und drei Spielmodi – inklusive Koop-Partien!



tenteils professionellen Synchronsprechern Leben eingehaucht.

Was diese allerdings so von sich geben, klingt etwas befremdlich. Die Story trieft stellenweise vor Pathos und pseudo-coolen Sprüchen auf dem Niveau eines Dolph-Lundgren-Streifens. Der extra angeheuerte Drehbuchschreiber David Freeman (tippt das Skript zum kommenden **Dungeon Siege**-Movie) hat sich wohl kaum bezahlt gemacht.

### Pausenlos pausieren

Was zählt, ist aber bekanntlich auf dem Platz. Und da fährt **Panzers 2** im Wortsinn schweres Geschütz auf. Wenn sich am Kasserine-Pass Shermans und Tiger die Granaten um die Ohren dreschen, dann fliegen die Fetzen, optisch wie spielerisch. Hier ein Reparaturfahrzeug zur Front beordert, drüben zwei Bazookaschützen im Haus versteckt, da einen Artillerieschlag angeordert, hinten das Spähfahrzeug in Sicherheit gebracht.

Glücklicherweise lässt einem die eingebaute Pausefunktion Zeit zum Verschnaufen und in aller Ruhe Befehle ausgeben. Was gelegentlich auch dringend nötig ist, denn die Auseinandersetzungen haben deutlich an Umfang (und gelegentlich an Anspruch) gewonnen. Standen im Original noch ein, zwei Dutzend Abteilungen unter der Knute des Spielers, sind es jetzt nicht selten doppelt so viele oder mehr. Bereits der erste Einsatz auf alliierter Seite entwickelt sich zur gigantischen Panzerschlacht, bei der die Briten einen gewagten Vorstoß des Afrika Korps aufhalten müssen und nur von den eintreffenden Amerikanern gerettet werden.

### Im Manöver nicht aufgepasst

Was nicht zuletzt deshalb zum Problem wird, weil sich die Einheiten gelegentlich herzlich hirnlos anstellen. Die ungenügende Künstliche Intelligenz war einer der wenigen großen Kritikpunkte am Vorgänger. Da ist es



Der **Luftwaffe** werden lediglich Ziele zugewiesen, der Anflug läuft automatisch. Sie sollten also Flakstellungen auf der Route vorher beseitigen.

umso verwunderlicher, dass die Entwickler daran offensichtlich (fast) nichts verbessert haben. In der Praxis bedeutet das etwa, dass sich Vehikelgruppen auf längeren Wegen hoffnungslos ineinander verkeilen oder vor Hindernissen wie Häusern kapitulieren. Es bedeutet auch, dass Antitank-Kanonen mitunter lieber auf einen Sanitätstrupp zielen, statt die deutlich gefährlicheren gegnerischen Panzer aufs Korn zu nehmen. Absolut nervtötend die Pionierfahrzeuge, die schon mal mitten durch die gegnerischen Reihen brettern, um einem angeschlagenen Kameraden zu helfen – dabei hätten sie das auch von ihrer alten Position aus gekonnt.

Weil außerdem keine festen Formationen zur Wahl stehen, ist man ständig damit beschäftigt, seine Truppen umzusortieren und neu aufzustellen. Ganz so schlimm, wie sich das nun anhören mag, ist es zwar nicht. In den Wüstenszenarios, die ja einen großen Teil des Spiels ausmachen, fallen etwa Wegfindungsprobleme selten auf – schließlich existieren kaum Hindernisse. Und manuell Ziele vorgeben muss man wirklich nur in Notfällen, wenn die KI versagt. Aber: Auf der ansonsten blütenreinen Weste von **Panzers 2** fällt so ein Fleck natürlich umso deutlicher ins Auge.

## 40 Stunden Spielspaß

In Sachen Abwechslung punktete bereits Teil 1, **Phase 2** setzt noch einen drauf. So vielfältige Missionen gibt's sonst nirgendwo zu erleben. Mal soll mit allen Mitteln ein Großangriff zum Stehen gebracht werden, der zu allem Übel von zwei Seiten anrollt. Kaum ist eine Front gesichert, muss die Feuerwehr schon wieder zum nächsten Brandherd eilen. Mal gilt es, mit nur einer Handvoll Fallschirmjäger hinter den feindlichen Linien Verwirrung zu stiften. Dann wieder sollen die Italiener britische Stellungen im weiten Bogen umgehen und den Feind von den Versorgungslinien abschneiden. Dabei stehen stets gleich mehrere Einsatzziele an. Primäraufgabe mag etwa die Erstürmung eines bestimmten Hügels sein, optional soll vorher die gegnerische Artillerie auf der gegenüber liegenden Anhöhe ausgeschaltet werden. Und wer es schafft, die Geschütze zu erobern statt in die Luft zu sprengen, erfüllt damit noch ein verstecktes Geheimziel, das nach Abschluss extra viele Einkaufspunkte für die Kernarmee bringt.

Für Spannung sorgen auch die Skript-Sequenzen, mit denen das Programm auf bestimmte Spieleraktionen reagiert. Da rollt nach der Eroberung einer Stellung prompt der Gegenangriff auf die ausgepumpten Sieger, da macht sich ein Konvoi aus dem Staub, dann wieder fliegen deutsche Bomber so lange Angriffe auf die schutzlosen Amis, bis die es schaffen, die Flakstellungen der Achsenmächte zu überwältigen.

### PHASE 1 VS. PHASE 2

Auf dem Papier scheinen die Änderungen von Phase 1 gegenüber Phase 2 zunächst kaum der Rede wert. Welche Auswirkungen die Neuerungen wirklich haben, haben wir für Sie nachgeprüft.

| Neuerung | Resultat |
|---|---|
| größere Schlachtfelder | gestiegene Hardwareanforderungen |
| mehr Einheiten | mehr Micro-Management |
| Tag- und Nachtwechsel | fast keine Auswirkungen |
| Editor | hoffentlich Mods und Fan-Kampagnen |

## EIN KÄFIG VOLLER HELDEN

Sympathisch mag man wohl keinen der Panzers-Offiziere nennen. Schließlich handelt es sich um hartgesottene Krieger, nicht die netten Helden von nebenan.

Dafür entwickeln die Charaktere mit ihren Lebensgeschichten, ihren Vorlieben und Abneigungen, ihren kleinen Streitereien und ihren Kommentaren eine gewisse Tiefe, wie sie bei anderen Genrevertretern nur selten zu finden sind.

Vom Duo Barnes und Wilson würden wir gerne mehr sehen!



**Hans von Gröbel**

War schon im Vorgänger der »Star« der Achsenkampagne. Wird jetzt vom Italiener Dario unterstützt.



**Jeffrey Wilson**

Raubein aus Tennessee, dessen zwei größte Schwächen Whisky und Barnes' hübsche Schwester sind.



**Farvan Pondurovic**

Anfangs kann der Partisanenführer nur auf eine Handvoll Getreuer zählen. Viel Feind, viel Ehr'!



**James Barnes**

Wilsons Freund, Alliierter und größter Konkurrent. Jedenfalls wetteifern die beiden um jeden Sieg.



**Dario de Angelis**

Ist Feuer und Flamme für die Idee eines »Neuen Römischen Reichs« und kämpft bis zum bitteren Ende.



**Sergio de Angelis**

Darios Bruder gerät schon bald nach Beginn des Krieges in Gefangenschaft – und verliert dort Illusionen.



**Aleksander Vladimiriov**

War in Phase 1 noch Hauptfigur eines ganzen Feldzugs, spielt jetzt aber eher die zweite Geige.

Alles in allem stecken in **Panzers 2** gut 40 Stunden Spielspaß – den Mehrspielermodus nicht eingerechnet. Und das mitgelieferte Editorenset, mit dem sich Levels und Animationen basteln lassen, verspricht für die Zukunft zahlreiche Mods.

### Puzzles für Taktiker

So abwechslungsreich wie in den Missionen ist **Panzers 2** auch in den Schießereien selbst. Ständig stellt Sie das Programm vor immer neue taktische Herausforderungen. Beispiel: Ihre Grenadiergruppe gerät beim Vormarsch auf eine Oase unter Artilleriefeuer. Also ziehen Sie die Infanterie zurück und beordern Panzer an die Front. Die geraten jedoch in einen Hinterhalt von Antitank-Geschützen, die sich hinter den Palmen verborgen haben. Während ein Reparaturfahrzeug angefunkt wird, rollt die eigene Ari vor, um die Paks aus sicherer Entfernung auszuknipsen. Doch schon nach der ersten Salve fallen zwei deutsche Flammpanzer der Truppe in die Flanke. Nur ein schnell angeforderter Luftschlag bewahrt die Kameraden jetzt noch vor einem fiesen Sonnenbrand. Es ist dieses Stein-Schere-Papier-Prinzip, dieses Katz-und-Maus-Spiel zwischen dem Freizeit-Befehlshaber und dem agilen Computergegner, das den großen Reiz der Gefechte ausmacht.

Überall finden sich solche Taktik-Puzzles, die Schritt für Schritt gelöst sein wollen: Wie bringe ich meine Luftlandetruppen an den beiden Flak-Kanonen vorbei? Wo stecken diese verdammten Mörser, die meine MGs in Bedrängnis bringen? Soll ich die Scharfschützen vorschicken oder besser das Spähfahrzeug?

### Zähe kleine Kerlchen

Dabei müssen Sie sich keine allzu großen Sorgen machen, die falschen Entscheidungen zu treffen. Weil Ihre Schützlinge generell mehr vertragen können als in den meisten Genrebrüdern, entkommen sie auch mal einem Hinterhalt mit halbwegs heiler Haut. Kein Panzer explodiert schon beim ersten Treffer. Für einen geordneten Rückzug bleibt immer Zeit.

Wie schon das Original nimmt sich **Phase 2** zwar historische Scharmützel und Einheiten zum Vorbild, verzichtet jedoch auf spaßtötenden Realismus zugunsten einer bestens funktionierenden Actionfilm-Physik. Will heißen, ein Sherman steckt auch mal eine Tiger-Granate aus nächster Nähe weg, die ihn in Wirklichkeit in ein qualmendes Stück Schrott verwandelt hätte. Auch Infanterie ist gegenüber



Panzers' **Domination-Matches** spielen sich fast wie Battlefield-Partien aus Taktiker-Perspektive. Egal, ob im Skirmish oder Multiplayer.



Nach Missionsende wird **abgerechnet**: Nur wer auch optionale und Geheimziele erfüllt, bekommt die volle Punktzahl gutgeschrieben.



**Flammenwerfer-Panzer** sind die ärgsten Erzfeinde der Grenadiere. Nachteil: kurze Reichweite, niedrige Feuerfrequenz.

Kampfwagen alles andere als Chancenlos. Im Gegenteil: Drei, vier Trupps Bazookaschützen, ständig versorgt von ein paar Feldärzten, knacken selbst einen Koloss wie den deutschen Jagdpanzer Elefant in Windeseile. Nur auf Haubitzen, Mörser und andere Sprengwaffen reagieren die Stoppelhopser allergisch. Wie gehabt: Stein, Schere, Papier.

### Brennend heißer Wüstensand

2004 war **Panzers** technisch ein Meilenstein. So detaillierte Einheiten, natürliche Landschaften und Siedlungen mit Postkarten-Qualitäten hatte seinerzeit kein anderes Spiel zu bieten. Auch ein Jahr danach finden sich kaum Mitbewerber mit ähnlich atemberaubender Optik – obwohl die ungarischen Macher von Stormregion die Engine nur minimal aufpoliert haben. So gibt es nun Nachteinsätze mit schicken, spielerisch allerdings ziemlich unbedeutenden Lichteffekten. Abgesehen von den Zwischensequenzen sieht **Panzers 2** nicht großartig besser aus, stellenweise sogar weniger spektakulär. Wobei das wiederum hauptsächlich am Szenario liegt. Gelb-braune Dünen gelten nun mal gemeinhin als weniger attraktiv als malerische Dörfchen in der Normandie, obwohl sich die Grafiker wirklich alle Mühe gegeben haben, die Einöden mit Oasen, Siedlungen, Wadis und allerlei Kleinigkeiten aufzupeppen.

Wie allerdings eingangs schon erwähnt, geht's ab der Hälfte der zweiten Kampagne ohnehin zurück nach Europa, womit sich das sandige Problem von selbst erledigt. Nach wie vor ungeschlagen ist **Panzers** bei den Animationen. Wenn Panzer mit rasselnden Ketten über Sandsäcke rollen, wippend zum Stehen kommen, das Rohr langsam in Richtung Feind drehen und beim Feuern zurückzucken, lacht das Strategenherz.

*Rüdiger Steidle*

## PANZERS 2: KAUFEN ODER NICHT?

### Sollten Sie kaufen, ...

- ... falls Sie den Vorgänger zu Ihren Lieblingsspielen zählen
- ... wenn Sie mal an vernachlässigten Kriegsschauplätzen (Jugoslawien, Italien) kämpfen wollen
- ... damit Stormregion Phase 3 entwickelt und alles noch viel besser macht
- ... wenn Sie auf Koop-Schlachten im Multiplayer stehen

### Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... falls Sie auf KI-Mängel allergisch reagieren: der Niesanfall könnte tödlich enden
- ... wenn Ihnen der erste Teil bereits zu schwer oder zu komplex war
- ... wenn Sie einen Tiger nicht von einem Elefanten oder Nashorn unterscheiden können
- ... falls Sie auf Massenschlachten stehen, in denen Sie Dutzende von Einheiten verheizen können: gibt ja Nachschub



# TEST-CENTER

## DAVID BERGMANN

### Freiheit für die Panzers!



Einige Missionen von Panzers 2 beleidigen mich in meiner Offiziers-Ehre. Zwischen den vielen spannenden Einsätzen gibt's immer wieder Aufträge, die mich auf eine bestimmte Route zwingen wollen. Statt eigene Taktiken auszutüfteln, muss ich dann fest vorgegebene Rätsel lösen.

Dabei macht doch gerade das Ausarbeiten ausgefeilter Angriffspläne so viel Spaß. Etwa wenn ich den Kollegen Steidle im Mittags-Deathmatch von der Karte putze. Was nur fünf Minuten dauert: Ohne Produktionsketten spielen sich die Multiplayer-Schlachten erfrischend kurz und knackig. Und es gibt sogar Koop-Missionen!

**Meine Wertung** **83**

## SASCHA GLISS

### Macht Lust auf mehr



Mit der Winterschlacht in den Ardennen (Test in der Juni-Ausgabe) bin ich erst wieder so richtig auf den Taktik-Geschmack gekommen. Ich finde dann auch das stellenweise träge Kampfverhalten der Panzers absolut okay, da bin ich von der Winterschlacht weit Schlimmeres gewohnt.

Dass ich meine eigene Armee aufbauen kann, ist nach wie vor eine geniale Motivation, daran hat sich seit seligen Panzer-General-Zeiten nichts geändert. Ebenso wie das Missionssystem mit all den Primär- und Sekundäraufträgen. Ich bekomme direkt Lust auf den Vorgänger. Den habe ich nämlich zu meiner Schande nicht gespielt.

**Meine Wertung** **86**

## SIMON FISTRICH

### Wo bitte geht's zur Front?



Das Paarungsverhalten der Tiger ist eine äußerst aufregende Angelegenheit. Da haben sich schon wieder zwei Turteltäubchen vom Rest der Herde abgesondert und suchen sich ...

Himmelkreuzdonnerwetter! Einfach nur geradeaus sollt ihr fahren! Diese KI ist einfach nicht zu fassen. Aber ich bin ja frustresistent. Man nennt mich auch den Micro-Management-Gott. Ich kann das ab. Das Boot auch.

**Meine Wertung** **82**

## RÜDIGER STEIDLE

### Objektiv besser als Teil 1, subjektiv schlechter



Objektiv betrachtet macht Panzers 2 vieles besser als der Vorgänger. Es gibt schönere Zwischensequenzen, umfangreichere Missionen, mehr Abwechslung, mehr Einheiten. Rein subjektiv gefällt mir Teil 1 trotzdem besser. Die kleineren Scharmützel, bei denen es auf jeden einzelnen Panzer und jeden Soldaten ankam, fand ich spannender als die Massenschlachten, in die mich der Nachfolger schickt.

Das liegt zum Großteil an der unrühmlichen KI. Den vier, fünf Tanks im Original konnte ich noch ohne Probleme manuell auf die Sprünge helfen, wenn sie sich mal verheddert hatten. Wenn ich aber ein Dutzend einzeln steuern muss, weil Wegfindung und Zielautomatik versagen, artet das in Hektik oder eine Pausenorgie aus. Hoffentlich wird das in Teil 3 verbessert!

**Meine Wertung** **86**

## PANZERS 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (74 Seiten)

Sound 5.1-Surround

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Taktik |
| Entwickler/Publisher | Stormregion/CDV |
| Webseite | www.panzers.de |
| ca. Preis | 50 Euro |
| Verkaufsstart | 25. Juli 2005 |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; mittel bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 5600 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 3,6 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6800 | RAM | 1,0 GB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | 8 |

**PRO**
- Abwechslungsreichtum
- detailreiche Grafik
- spannende Missions-Skripts

**KONTRA**
- KI-Mängel
- zu viel Micro-Management
- zu viel Pathos

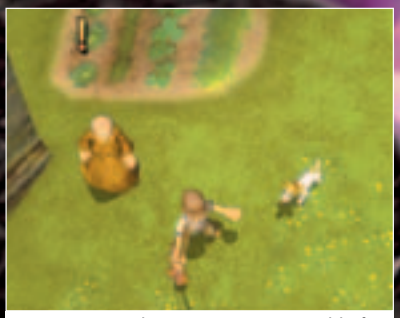
| | |
|---|---|
| RÜDIGER STEIDLE | 86 |
| DAVID BERGMANN | 83 |
| SACHS GLISS | 86 |
| SIMON FISTRICH | 82 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **84**

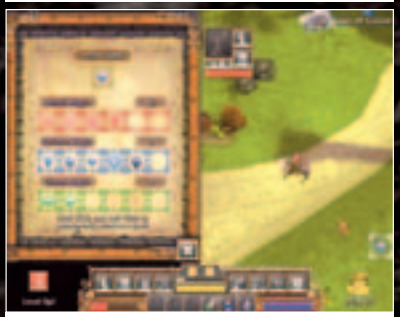
Demo
Video
?! Tipps




Mittendrin im **Monstermetzeln:** Als Nahkämpfer stürzen wir uns mit zwei Schwertern bevorzugt direkt ins Getümmel. Hier erledigen wir einen Boss-Basilisken mit seinen zwei Begleitern.



**Questgeber** erkennen Sie wie in World of WarCraft an gelben Ausrufezeichen.



**Magie** teilt sich in drei Schulen: Angriff, Verteidigung und Verzauberung.

# FATE

Lieber gut abkupfern als selbst etwas erfinden, das den Spielern dann nicht gefällt. Nach diesem Grundsatz **wandelt das Action-Rollenspiel in Diablos Fußspuren.**

Man nehme das altbewährte Spielprinzip von **Diablo**, verpacke es in eine knuddelige 3D-Grafik und füge ein paar eigene Ideen hinzu, und fertig ist ein unterhaltsames Action-Rollenspiel. Dieser Plan geht bei **Fate** vor allem deshalb auf, weil die Entwickler nicht an der spielerischen Basis herumdoktern, sondern genau wie das Vorbild auf Monster jagen, Charakter entwickeln und die Jagd nach immer besseren Gegenständen setzen. Allerdings hat **Fate** auch einige Schwächen wie das viel zu kleine Inventar übernommen. Trotzdem schafft der Titel das, was viele Nachahmer nicht hinbekommen haben: Er erzeugt diesen »Flow«, der Sie fast schon zum Weiterspielen zwingt.

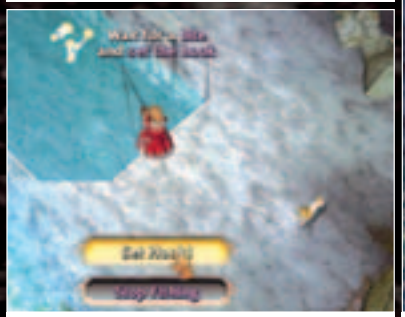
## Der gute, alte Heldenbaukasten

Ein Hauptmerkmal fehlt jedoch: die Charakterklassen. Während viele Spieler bei **Diablo 2** bereits Monate vor dem Release innere Konflikte darüber ausgetragen haben, ob es der Barbar, Paladin oder doch die Zauberin sein soll, starten Sie in **Fate** einfach nur als Held. Im Laufe Ihrer Karriere spezialisieren Sie sich, indem Sie Punkte in Fähigkeiten investieren. Dazu gehören unter anderem der Umgang mit Waffenarten wie Schwert und Bogen, Zauberschulen und allgemeine Dinge wie »Kritische Treffer«.

Daneben verteilen Sie Attributpunkte auf Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer und Magie. Aufgrund der üblichen Mechanik ändern sich dadurch indirekt auch andere Größen: Mehr Ausdauer steigert beispielsweise die Lebensenergie, mehr Magie den Manavorrat. Dank dieses Punktesystems formen Sie sich nach und nach Ihren Wunschcharakter. Dabei sollten Sie aber bedenken, dass Spezialisten nicht in jeder Situation stärker sind als Helden mit gemischten Talenten. Viele Gegnertypen sind gegen bestimmte Schadensarten so widerstandsfähig, dass »Fachidioten« sich die Zähne daran ausbeißen. Stellen



Zwischen dem Dorf und dem Dungeon reisen Sie mit Hilfe eines **Portalzaubers.**



Die Fische zur Verwandlung unseres Haustiers **angeln** wir hier kurzerhand selbst.




Bossgegner wie der Schleimhaufen **»Khim the Relic«** verfügen über zahlreiche Widerstandsarten, haben aber auch Schwächen. Die Auflistung unter dem Namen verrät Details.

Sie sich zum Beispiel mal einen Feuermagier vor, der ein Flammenelementar besiegen will ...

## Tot klicken!

Die Steuerung funktioniert trotz der 3D-Grafik genauso einfach wie bei **Diablo**: Per Linksklick steuern Sie Ihren Helden und lassen ihn Gegner angreifen. Mit der rechten Maustaste zaubern Sie den gewählten Spruch – sofern genügend Mana vorhanden ist. Die Magieformeln lassen sich an Hotkeys binden, in diesem Fall die Funktionstasten. So können Sie bei Bedarf schnell die Sprüche wechseln. Mit den ersten acht Zifferntasten benutzen Sie sofort die Gegenstände oder Tränke, die sich in der entsprechenden Schnellzugriffsleiste befinden. In der Regel sind das Mana- und Heiltränke, wobei letztere relativ früh von Heiltalismanen abgelöst werden. Diese nützlichen Objekte stellen ebenfalls die Lebensenergie wieder her, verfügen aber über zehn Ladungen. Da Sie weit mehr Tränke brauchen als Sie finden, sollten Sie bei jedem Gang in die Stadt Ihre Vorräte reichlich aufstocken.

## Helfen lohnt sich

Wie in **Diablo** ist ein kleines Dorf der Ausgangspunkt des Abenteuers, in das Sie mittels Portalzauber immer wieder zurückkehren. Einerseits, um Beute zu verkaufen, andererseits um Quests anzunehmen und abzuschließen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Action-Rollenspielen werden Sie in Fate geradezu mit Aufträgen überschüttet. Questgeber erkennen Sie an einem gelben Ausrufezeichen über dem Kopf; das hat sich wohl seit **World of WarCraft** als Standard etabliert. Meist sollen Sie eine bestimmte Anzahl von Monstern erlegen, einen Gegenstand bergen oder einen starken Boss erledigen. Das wiederholt sich zwar immer wieder, doch bekommt das Metzeln etwas mehr Sinn. Außerdem erhalten Sie vergleichsweise viel Erfahrung und gute Belohnungen, wenn Sie den Dorfbewohnern helfen. Außerdem steigt Ihr Ruf – eine Grundvoraussetzung, um viele der besten Ausrüstungsgegenstände zu tragen.

## Action ohne Hänger

Die Spielwelt besteht neben der dörflichen Basis aus einem großen Dungeon mit etlichen Monster verseuchten Etagen. Die säubern Sie und arbeiten sich Stockwerk für Stockwerk nach unten, um schließlich den Oberfiesling niederzustrecken. Der Vorteil des




1. Die Riesentarantel kann Gegner mit einem heftigen Gift belegen.
2. Das Gehirnwesen entzieht Gegnern ihre Manavorräte.
3. Der Betrachter hat diverse Zauber wie »Verlangsamung« drauf.
4. Der Eistiger teilt kräftig aus und ist unempfindlich gegen Kältezauber.
5. Der Gargoyle hält sehr viel Schaden aus und ist ein guter Tank.
6. Der Lavakäfer zündet Gegner an und ist immun gegen Feuer.



Zu den zahlreichen Gegnertypen gehören die bekannten Wesen aus dem Fantasy-Bereich, unter anderem natürlich hungrige **Wölfe.**



Ein Klick auf die »Alt«-Taste zeigt alle Objekte und Goldstücke in der Umgebung. Hier haben wir wohl eine **Schatzkammer** gefunden.

Etagenaufbaus sind die sehr kompakten Schauplätze und damit hohe Feinddichte sowie kurze Laufwege. Allerdings bieten die Umgebungen wenig Abwechslung fürs Auge, da hätten sich die Grafiker ruhig mehr Mühe geben können – zumindest ein paar mehr Texturen hätten schon viel verbessert. Dank der praktischen, in drei Stufen zoombaren Automap finden Sie sich aber auch dann immer gut zurecht, wenn Boden- und Wandtexturen praktisch an jeder Ecke gleich aussehen. Das Layout der Etagen wird übrigens beim Spielstart neu generiert, was natürlich immer wieder zur neuen Dungeon-Hatz motiviert.

## Wechselbalg mit Stauraum

Eine der Besonderheiten des Spiels ist Ihr tierischer Begleiter. Zu Beginn wählen Sie aus, ob Sie lieber mit einer Katze oder einem Hund ins Abenteuer ziehen. Das ist reine Geschmackssache, denn beide können genau das Gleiche. Da wäre zum einen die Funktion als Inventarerweiterung. Ihr Tier hat ebensoviel Stauraum wie Ihr Charakter und läuft auf Befehl sogar ins Dorf, um seine Fracht zu verkaufen. Anschließend kehrt es wieder zurück.

Außerdem können Sie Ihren kleinen Helfer in andere Wesen verwandeln. Dazu verfüttern Sie bestimmte Fische an Ihren Liebling – je nach Fischart mutiert das Haustier dann beispielsweise für einige Zeit in eine Spinne, einen Lindwurm oder einen Tiger. Jede Form ist in bestimmten Situationen besonders nützlich, vor allem wenn Sie so die Schwächen des Helden kompensieren oder seine Stärken ergänzen. So greifen Zauberer beispielsweise häufig zu einem starken Nahkampf-Pet. Eine Auswahl der Verwandlungsformen finden Sie im Kasten »Vielseitiger Begleiter«.

## Sammelsucht

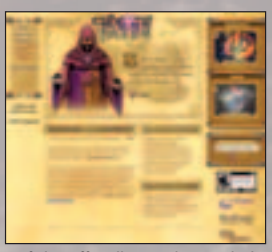
Eine Hauptmotivation in Fate ist die Jagd nach immer besseren Ausrüstungsgegenständen. Die finden Sie typischerweise bei erlegten Widersachern, aber auch in den Kisten und Urnen, die überall im Dungeon stehen. Zudem können Sie auch bei den Händlern im Dorf shoppen, allerdings bieten die meist nur Standardwaren feil. Wie in den **Diablo**-Spielen besteht auch die Möglichkeit zum Glücksspiel. Dabei kaufen Sie für einen sehr hohen Betrag ein auf alle Fälle magisches Objekt. Das kann eine Waffe mit nur einer Verzauberung sein – und damit ein totaler Schuss in den Ofen – oder ein wertvolles Artefakt, dessen Spezialeigenschaften fast die gesamte Bildschirm-




Die **Grafik** gehört mit durchschnittlichen Effekten und gleichförmigen Texturen eher zu den Schwächen.

## WO BEKOMME ICH ES?

Hersteller Wild Tangent vertreibt Fate derzeit nur übers Internet. Auf der offiziellen Website www.playfate.com finden Sie das Spiel unter dem Menüpunkt »Play the Game« zum Download. Quasi als eine Art Demo dürfen Sie das Spiel zunächst eine Stunde kostenlos spielen. Danach müssen Sie bezahlen (knapp 20 US-Dollar) und erhalten einen Freischalt-Code, der Fate zur Vollversion macht. Neben der Vollversion (130 MB) gibt's auch eine Variante mit abgespeckter Grafik, deren Dateigröße um knapp 100 MB reduziert ist. Fate gibt es nur auf Englisch, derzeit plant Wild Tangent auch keine Lokalisierung.



Auf der offiziellen Website erhalten Sie Fate per Download.



Im Laufe der **Charakterentwicklung** steigern Sie vier Attribute (links) und zahlreiche Spezialfähigkeiten (rechts).

höhe füllen. Das sind aber die beiden Extreme, meist erhalten Sie durch das Glücksspiel durchschnittliche Waffen und Rüstungen. Da Sie irgendwann aber gar nicht mehr wissen werden, wohin mit dem ganzen Gold, hat es durchaus seine Berechtigung. Darüber hinaus können Sie normale Gegenstände auch beim Verzauberer magisch aufwerten lassen, sogar mehrfach. Für eine angemessene Bezahlung spendiert er der Waffe, der Rüstung oder dem Schmuck Ihrer Wahl zufällige magische Effekte. Mitunter versieht er die Objekte auch mit Slots, in die Sie Edelsteine einbauen können. Falls Sie also ein Axtkämpfer sind, aber immer nur normale Beile finden, können Sie diese für einen fairen Preis zur Edelwaffe aufwerten lassen.

### Alte Bekannte

Fate schickt Ihrem Helden größtenteils bekannte Monster der Fantasy-Gattung entgegen. Schleimhaufen, Mumien, Orks und Co. attackieren je nach Exemplar mit Nahkampf, mit Fernwaffen oder Magie. Kritisch wird das, wenn Sie es mit allen drei Sorten gleichzeitig zu tun bekommen. Besonders gefährlich ist Gift, das die Lebensenergie langsam aber sicher reduziert. Da helfen nur Gegengift-Phiolen oder der Gang zum städtischen Heiler, der den Lebensbalken wieder auf Vordermann bringt.

Falls Ihr Held doch einmal überwältigt wird, haben Sie drei Möglichkeiten: Sie können sich gegen Abzug von Erfahrungspunkten und Ruhm sofort und am Ort des Dahinscheidens wiederbeleben lassen. Oder Sie bezahlen lediglich eine ordentliche Summe Gold und dürfen eine Ebene entfernt weitermachen. Am billigsten ist das kostenlose Wiederbeleben, allerdings müssen Sie sich dann gleich durch drei Etagen metzeln, um Ihr Gold zu bergen – die Ausrüstung behalten Sie in jedem Fall.

*Georg Valtin*

## FATE: KAUFEN ODER NICHT?

### Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sich gerne durch Monsterhorden schnetzeln

... wenn Sie die Suche nach immer besseren Waffen und Rüstungen motiviert

... wenn Sie sich gerne Ihren Wunschhelden nach eigenen Vorstellungen bauen

... wenn Sie kurze Laufwege langen Reisen vorziehen

... wenn Sie lieber kämpfen als sich in langschweifenden Dialogen zu verlieren

### Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn bunte Knuddelgrafik für Sie ein Graus ist

... wenn Sie gerne mit einer fest definierten Charakterklasse spielen

... wenn Sie bei einem Abenteuer viele unterschiedliche Umgebungen und Landschaften sehen wollen

... wenn Sie nicht einmal Wörter wie »Enchant«, »Reward« und »Fate« übersetzen können

... wenn Sie nach einem Multiplayer-Ersatz für Diablo 2 suchen



# TEST-CENTER

## DAVID BERGMANN



**Solides Metzeln mit zu niedlicher Grafik**

Der Einstieg in Fate ist vorbildlich einfach – eigentlich kein Wunder, so dreist wie sich die Entwickler von Diablo 2 haben inspirieren lassen. Immerhin gibt's diverse sinnvolle Neuerungen. Das wandelnde Inventar beispielsweise und die Möglichkeit, jederzeit überflüssige Gegenstände beim Händler zu verkaufen. Ansonsten ist die Monsterkloppe-rei mit zugänglicher Steuerung, vielen Gegner und noch mehr Unique Items grundsolide.

Mir fehlt allerdings der düstere Touch des Blizzard-Originals. Die Knuddel-Wuddel-Grafik von Fate passt mir bei einem Hack'n'Slay-Rollenspiel so gar nicht in den Kram.

**Meine Wertung** **78**

## SUSANNE BRAUN



**Zurück zur alten Diablo-2-Sucht**

Hauen, Laufen, Hauen, Laufen ... Wie schon in Blizzards Kultspiel macht mir das Monsterkloppen in Fate viel Spaß. Vor allem eins ist toll: Ich muss nicht durch riesige Landschaften rennen. Dafür metzele ich mich durch Dungeons, bei denen Ein- und Ausgänge relativ nah beieinander liegen. Also keine wahnsinnig langen Laufwege.

Trotz meiner Comic-Verliebtheit gefällt mir die Grafik nicht. Überall blinken und leuchten grelle Farben auf. Das erinnert mich zu sehr an Mangas, denen ich kaum was abgewinnen kann. Außerdem könnte sich die Lebensenergie selbst regenerieren – so was sollte es doch inzwischen geben.

**Meine Wertung** **82**

## FLORIAN STANGL



**Mit meinem Hund geht's im Dungeon rund**

Anfangs hat mich die Vogelperspektive leicht irritiert, aber dann war ich mitten im Spiel und im Sammelwahn. Richtig klasse finde ich das Skill-System, mit dem ich meinen Helden im Lauf des Spiels individuell ausbauen kann. Dadurch muss ich mich nicht auf eine bestimmte Klasse festlegen. Und der Hund ist einfach klasse. Klar, Fate klaut frech bei Diablo. Aber das sehr gut. Der Download lohnt sich!

**Meine Wertung** **82**

## GEORG VALTIN



**Motivierendes Monsterschnetzeln**

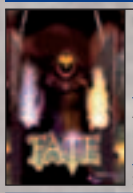
Das unerschütterliche Spielprinzip der Diablo-Serie sorgt auch in Fate für viele unterhaltsame Spielstunden. Mich stört weder das dreiste Abkupfern von Blizzards Klassiker, noch die bunte Knuddelgrafik – Fate macht einfach Spaß. Hohe Monsterdichte, kurze Laufwege, zahlreiche Gegnertypen und die Sammelsucht motivieren immer wieder zum Weiterspielen. Außerdem ziehe ich eine freie Charakterentwicklung festen Klassen vor.

### Treuer Begleiter

Eine der coolsten Neuerungen ist das Haustier. Einerseits fungiert es als Inventarerweiterung, andererseits hilft es mir in den unterschiedlichen Verwandlungsformen beim Kampf gegen die üblen Monster. Schade nur, dass es keinen Multiplayer-Modus gibt – kooperativ würde mir Fate auch gefallen.

**Meine Wertung** **80**

## FATE



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

Ausstattung
nur Download, Handb. (34 S., PDF-Datei)

Sound Stereo

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Entwickler/Publisher | Wild Tangent/Wild Tangent |
| Webseite | www.playfate.com |
| ca. Preis | 20 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | nicht beantragt |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/englisch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 640x480 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 768 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 9 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- motivierendes Spielprinzip
- freie Charakterentwicklung
- kurze Laufwege
- vielseitiges Begleittier

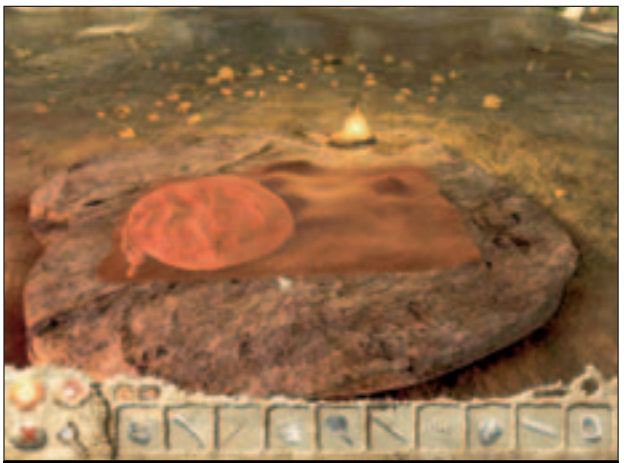
**KONTRA**
- zu kleines Inventar
- eintönige Spielumgebung

| | |
|---|---|
| GEORG VALTIN | 80 |
| DAVID BERGMANN | 78 |
| SUSANNE BRAUN | 82 |
| FLORIAN STANGL | 82 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

Video

Tipps


Aus verschiedenen Materialien bauen wir einen **Wasserschlauch.**


In einer **Zwischensequenz** wird das Geheimnis der Höhle gelüftet.

# DAS GEHEIMNIS DER VERGESSENEN HÖHLE

Eine Reise in die Vergangenheit – **begleiten Sie Arok auf seinen Abenteuern in der Steinzeit** und erfahren Sie, welches Geheimnis sich hinter den Höhlenmalereien in Lascaux verbergen könnte.

Zu Zeiten, in denen Männer noch das Fleisch herangeschafft und die Frauen es dann am Lagerfeuer gegrillt haben, geht der junge Arok auf die Jagd nach Wild für seinen Stamm. Dabei entfernt er sich ziemlich weit von seiner Wohnhöhle. Plötzlich hört er ein Knurren hinter sich, und eine Berglöwin setzt zum Sprung auf ihn an. Gerade noch in letzter Sekunde rettet er sich in eine kleine Höhle. Da steht er nun, allein und im Dunklen. Und da stehen auch Sie – denn nun übernehmen Sie die Steuerung von Arok.

Die Entwickler der Kheops Studios haben nach **Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** wieder eine außergewöhnliche Geschichte für abenteuerhungrige Spieler umgesetzt. Die erzählt von Arok, der sich auf die Suche nach seinem Meister Klem begibt, und wie der Bursche sich mit Erfindungsreichtum in der Steinzeit zurechtfindet.

## Wo ist mein Feuerzeug?

Nun stehen wir in der kleinen, dunklen Höhle und schauen uns um. Hier liegt ein Stück Weichholz, dort etwas Gras und Geäst. Und wie machen wir jetzt Feuer? Da wir früher nicht als Kind mit der Pfadfindergruppe durch die Wälder gestromert sind, werfen wir einen Blick in die Enzyklopädie, die wir wie das Inventar mit einem Mausklick aufrufen. So erfahren wir alles Wissenswerte aus der Steinzeit. Je nachdem, mit welchem Rätsel wir gerade beschäftigt sind, ist meistens gleich auch das richtige Kapitel aufgeschlagen.

Wir lesen, dass wir noch ein Stück Hartholz brauchen, um das Feuer zu machen. Also schauen wir uns noch einmal genau um, bis wir das Holz finden und schließlich ein gemütlich knisterndes Feuerchen entzünden. Die Sucherei werden wir übrigens noch häufiger erleben, da Bauteile und Werkzeuge meist nicht sofort zur Hand sind.

## Jemand da?!

Erst nach etwa der Hälfte des Spiels treffen Sie auf andere Charaktere, mit denen Sie interagieren können. In einem versteckten Tal finden Sie den Steinbearbeiter Graok, der Arok bei der Suche nach seinem Meister Klem weiterhilft. Später lernen Sie dann auch Tika, Lharik und Klem persönlich kennen. Solche wichtigen Treffen werden von Zwischensequenzen begleitet, welche die Geschichte um Arok erzählen. Ansonsten klicken Sie sich in Egoperspektive durch gerenderte Schauplätze, die recht hübsch anzusehen und detailliert gestaltet sind. Allerdings wirkt das Tal leblos, da nur ein paar Schmetterlinge herumschwirren.

## Verknotete Gehirnwindungen

An allen Schauplätzen werden Sie vor allem eines finden: Rätsel über Rätsel.


Bei diesem **Rätsel** müssen Sie die gleich klingenden Steine finden.


Im Gegenzug für das üppige Mahl gibt Graok uns **Werkzeuge**.



Die **Enzyklopädie** hilft Ihnen oft weiter. Hier lesen Sie, welche Gegenstände Sie zum Feuermachen brauchen.

Die Bandbreite reicht von einfachen Verschieberätseln, bei denen Sie zerbrochene Steintafeln zusammensetzen, bis hin zu komplizierten Kopfnüssen. Bei einem der schwereren Denkspiele stehen Sie vor einer Wand mit verschiedenfarbigen Handabdrücken. Um die Wand hinaufzuklettern, müssen Sie zuerst herausfinden, dass die roten Zeichen für die rechte Hand stehen, und die braunen für die Linke. Sie können mitunter eine ganze Weile herumexperimentieren, bis Sie die richtige Kombination finden.

## Heimwerken

Wie schon in **Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** wird uns auch wieder einiges an kreativer Arbeit abverlangt. Tika sollen wir zum Beispiel unsere Erlebnisse anhand von Gegenständen erzählen, später basteln wir einen Wasserschlauch. Wenn wir in diesem Spiel einen Gegenstand gebaut haben, können wir den wie im Quasi-Vorgänger übrigens nicht mehr auseinander nehmen.

Die Malerei-Rätsel sind besonders gut gelungen. In der ersten Höhle finden wir einen Bison und drei Jäger, die auf einer Wand dargestellt sind. Kaum, dass wir sie anklicken, bewegen sich die Figuren. Das hilft uns bei unserer Grübelei, wie wir die Löwin verjagen sollen, aber nicht weiter. Dann fällt uns aber auf, dass eines der Strichmännchen eine Schleuder in der Hand hält, während die anderen Jäger Speere mit sich tragen. Wir nehmen einem den Spieß ab und geben ihn dem Mann mit der Schleuder, klicken dann auf den Bison, und siehe da: Die Figur erlegt das Tier, und Arok weiß jetzt genug, um sich eine Speerschleuder zu bauen.

## Ungereimtheiten

Das »erst fragen, dann machen«-Prinzip wird in **Das Geheimnis der vergessenen Höhle** nur selten eingesetzt. Erst am Ende laufen Sie einige Male zwischen Lharik, Tika und Klem hin und her, um Informationen zu erhalten. Die relativ kurze Geschichte (etwa sieben Stunden Spielzeit) wird linear erzählt und erlaubt Ihnen für jedes Rätsel nur einen Lösungsweg.

Das ist uns vor allem kurz vorm Ende aufgestoßen. Arok soll für Klem eine Öllampe und einen Kopfschmuck aus einem Schrein holen, der mit einfachen Stöcken versperrt ist. Diese lassen sich drehen und zur Seite schieben. Nach einigem Probieren haben wir den Eingang freigelegt, aber wir konnten nicht hineingreifen, um die Gegenstände zu bekommen. Also haben wir noch einmal von vorne angefangen und die Stäbe anders gelegt. Diesmal hat's geklappt. So ein Gamedesign-Patzer darf nicht passieren.

*Susanne Braun*



Mit einer gefundenen **Schleuder** vertreiben wir die wilden Wölfe.

## GEORG VALTIN

### Abwechslungsreiches Rätseln



Nachdem ich mich von dem ersten Schreck angesichts des, sagen wir mal, unglücklich gewählten Sprechers der Hauptfigur erholt hatte, machte das Spiel vor allem dank der abwechslungsreichen Rätsel viel Spaß. Zwar sind die Knobelaufgaben größtenteils Standardkost, aber dafür sehr gut in das ungewöhnliche Szenario integriert.

Schade nur, dass ich über weite Strecken des Spiels alleine bin. Für mich gehören interessante Dialoge bei einem Adventure einfach dazu, aber davon gibt's hier eindeutig zu wenig.

**Meine Wertung** **68**

## SUSANNE BRAUN

### Interaktive Geschichtsstunde



Mir gefällt das Basteln und die Hilfe der Enzyklopädie – allerdings befürchte ich, dass mein Hirn seit meinem letzten Adventure arg gelitten hat. Entweder habe ich Gegenstände nicht gefunden, oder aber eines der Rätsel hat mir lange zu denken gegeben. Bis ich herausgefunden habe, wie ich den Bären in die Höhle treibe, verging schon einige Zeit.

Spaß hat's mir dennoch gemacht und ich konnte endlich wieder richtig schön herumknobeln. Nur die Präsentation ist nicht ganz gelungen – dass ein Sprecher drei Figuren spricht, finde ich eintönig. Auch die Schauplätze sind auch leblos gestaltet. Wenn hier und da nur ein Schmetterling flattert und zwei Ponys mit den Hufen scharren, ist mir das zu wenig Bewegung.

**Meine Wertung** **70**

## GEHEIMNIS D. V. HÖHLE



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (10 Seiten)

Sound: Stereo

| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Entw./Publisher | Kheops/Adventure Company |
| Webseite | www.lostcavern.com |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittelschwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung 1.024x768 | Grafikkarte Geforce | CPU 800 MHz | RAM 64 MB |
| Auflösung 1.024x768 | Grafikkarte Geforce 2 | CPU 1,0 GHz | RAM 128 MB |
| Auflösung 1.024x768 | Grafikkarte Geforce 2 | CPU 1,0 GHz | RAM 256 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 5 |
| Steuerung | 8 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- Steinzeit selbst erleben
- logische Rätsel
- jederzeit aufrufbares Lexikon

**KONTRA**
- nur ein Lösungsweg
- nur etwa sieben Stunden Spielzeit
- eintönige Sprecher

| | |
|---|---|
| SUSANNE BRAUN | 70 |
| GEORG VALTIN | 68 |

Durchschnitts-Wertung der Tester: **69**

Demo

?! Tipps

# LULA 3D

Skandal im Sperrbezirk! Anstatt als Maskottchen für die nächste Sex-Wirtschaftssimulation herzuhalten, puzzelt sich Lula diesmal **mit Dildos, dummen Sprüchen und drallen Dutteln** durch ihr erstes 3D-Abenteuer.

Eigentlich könnte das Leben von Pornoqueen Lula ganz harmonisch verlaufen. Als Obervorstöhnerin und Regisseurin ihrer eigenen Schmuddelfilmproduktion verbringt das blondierte Silikonmonster seine Tage zwischen Regiestuhl und Lotterbett.

Aber ach: Mitten in der aktuellen Filmproduktion fällt der Gehirnakrobatin plötzlich auf, dass ihre drei Hauptdarstellerinnen verschwunden sind. Nach einigen Selbstbefriedigungseinlagen mit ihrem Lieblingsdildo macht sich Lula umgehend auf die Suche nach den Drillingen. Das Zimmer der Mädels ist verwüstet, im Aschenbecher liegen Zigarettenkippen, »aber die drei rauchen doch gar nicht ...« – kombiniere, Watson: Es ist etwas faul im Staate Dänemark.

## The truth is out there ...

Wird Lula das Geheimnis des verschwundenen Trios lösen? Wird der aktuelle Porno rechtzeitig abgedreht? Und warum stehen an allen möglichen und unmöglichen Orten poppende Pärchen in der Gegend herum? Wer die Antwort auf diese und andere Fragen wirklich wissen will, muss sich mit Lula durch »25 Stunden Spiel- und Sabberspaß« (Packungszitat) puzzeln. Gesabbert wurde beim Test in der Redaktion allerdings nicht, und auch die versprochenen 25 Stunden Spielzeit lassen sich wohl nur erreichen, wenn man sich jede einzelne von Lulas reichlich unerotischen Selbstbefriedigungsturnübungen dreimal anschaut.

## Sie machen mich ganz verrückt, Herr Direktor!

Sex-Rendersequenzen, in denen uns Lula ihr Talent im Umgang mit dem Dildo demonstriert, haben natürlich mit der Story rein gar nichts zu tun. Offensichtlich wurden sie nur ins Spiel gequetscht, um den »Erotikfaktor« zu erhöhen. Das Produkt selbst ist ein 3D-Adventure der eher klassischen Art. Wir schauen unserer heißen Heldin also aus der Verfolgerperspektive zu, wie sie im knappen Fummel – Marke »Bahnhofsnutte« – durch die Gegend stakst, herumstehende Personen interviewt oder Gegenstände in ihr Inventar schaufelt (stilecht im Plastik-Dekolleté versteckt). Lula folgt unseren Wünschen per Maus-/Tastensteuerung, und solange sie in Bewegung ist, funktioniert das auch ganz gut. Allerdings wirken die Animationen unserer Heldin reichlich abgehackt, sobald sie von einer Gangart in die andere wechselt oder die Richtung ändert. Das lässt die Rennerei nicht nur unnötig ungelenk aussehen, sondern macht es vielen Situationen unmöglich, die Blondirne gefühlvoll durch die Levels zu dirigieren.

Besonders merkwürdig wird es, wenn wir Lula nach links oder rechts trippeln lassen wollen: Dann stöckelt die Blondine mit Minischritten im Krebsgang durch die Gegend und stellt unsere Geduld auf die Probe. Eine gehörige Portion Geduld brauchen wir auch, sobald Lula an ihrem Dekolleté herumfummelt und so das Inventar öffnet. Da vergehen schon mal gut und gerne drei bis vier Sekunden, bis die Pornoqueen den passenden Gegenstand hervorgekramt hat und einsatzbereit in der Hand hält. Da das Spiel ohne einen festen Befehlssatz auskommt, kombinieren wir Objekte per Mausklick im kontextsensitiven Menü. Die Kombinationsmöglichkeiten sind dabei allerdings relativ beschränkt, da wir nur Gegenstände aus unserem Inventar mit Gerätschaften oder Personen in der Spielwelt verwenden können. Herumbasteln im Brustbeutel ist somit nicht möglich.

## Blondinenkompatible Rätsel

Blonde Pornoproduzentin löst Kopfnüsse? Das klingt nicht gerade nach einer Herausforderung für Adventure-Profis, und genau diese Befürchtung scheint sich zu Beginn des Spiels zu bestätigen. Die erste Stunde besteht eigentlich nur aus – größtenteils überflüssigen und unkomischen – Dialogen und Einsammeln von Objekten. Wenn wir dann über das erste Rätsel stolpern, strapaziert es weniger die grauen Zellen als vielmehr unsere Geduld. Nicht genug, dass Lula mit Vorliebe an unsichtbaren Barrieren in den Räumen hängen bleibt. Sie hebt zudem am Boden liegende Gegenstände mit der stets gleichen »hocherotischen« und zeitraubenden Animation auf und verurteilt uns in dieser Zeit zur Handlungsunfähigkeit.

Im späteren Verlauf allerdings werden die Rätsel herausfordernder und erreichen fast klassisches Adventure-Niveau. So müssen wir etwa in San Francisco einem besoffenen Fotografen seinen Lieblingsdrink (Absinth) mixen. Hierfür sprechen wir mit mehreren anderen Charakteren, luchsen ihnen





Mission accomplished. Die **Einsatzziele** erinnern uns an die aktuellen Rätsel. Wirklich hilfreich sind sie nur selten.



Tiefgründige Dialoge sind an der Tagesordnung. Man beachte den **Erregungszustand** des männlichen Akteurs.



Nicht ohne meinen Dildo. Im **Inventar** verwaltet Lula ihre Habe. Kombinieren können wir die Objekte hier nicht.

das eine oder andere Objekt ab, und lassen uns dann einen Absinth-Ersatz im Schnapsladen brauen. In Ansätzen kann **Lula 3D** also durchaus als echtes Adventure durchgehen, allerdings ist das Skript des Spiels oft verwirrend und langweilt mit Dialogen, die irgendwo zwischen »überflüssig« und »pubertär schlüpfrig« angesiedelt sind.

### Setzen! Sex!

Skript hin, Rätsel her: Auf der technischen Seite liegen die wahren Klöpse des **Lula**-Spieldesigns. Das beginnt bereits mit der Optik: Während Lula selbst noch ganz brauchbar ausschaut, wurde bei der Gestaltung der übrigen Charaktere offensichtlich weit weniger Aufwand betrieben. Ob die Dialoge witzig oder nur peinlich sind, ist Geschmackssache. Die Intonation einiger Sprecher allerdings lässt objektiv oft zu wünschen übrig, und die Dialogstücke wurden zudem schlecht aneinandergereiht. Dadurch ergeben sich oft unfreiwillige Pausen in den Gesprächen, wodurch die Texte noch gekünstelter und unlustiger wirken als sie es ohnehin meist sind.

Die Rätselmechanik schließlich ist größtenteils schlampig umgesetzt. Da sind Türen minutenlang verschlossen, und plötzlich können wir sie doch öffnen, ohne eigentlich zu wissen, warum. Manche Dialoge können wir nicht führen, weil Lula einen Gegenstand in der Hand hat. Andere, nichtspielrelevante Gespräche und Monologe können immer wieder ausgelöst werden, anstatt – wie es sich gehört – aus der Auswahlliste zu verschwinden. Zum Glück können Sie solche Passagen durch Tastendruck überspringen; wenigstens dieses Feature wurde korrekt umgesetzt.

*Sascha Gliss*



**Bück' Dich,** Du Stück! Lula bringt den Penner um seine letzten Besitztümer und erweitert so Ihr Inventar um einen weiteren Gegenstand.



Sprich mit ihr ... Die Gespräche steuern wir traditionell per **Multiple-Choice-Verfahren** und bieten so diesem Herrn eine Fotosession an.

## DAVID BERGMANN



**Wet war ansatzweise amüsant, Lula 3D ist peinlich**

Immer wieder muss ich bestimmte Gespräche führen, damit Aktionen frei geschaltet werden. Das nervt. Erst recht, wenn die ungelenke Porno-Queen vor dem Smalltalk noch den richtigen Gegenstand zwischen den Hupen hervorzaubern muss.

Davon abgesehen hätte mir die Rätselei durchaus Spaß machen können. Wäre da nicht die abtörnende Schmuddel-Erotik. Derart billige Witze über Geschlechtsteile fand ich in der Grundschule komisch – jetzt vergehen mir dabei Lachen und Spielspaß.

**Meine Wertung** **36**

## SASCHA GLISS



**»Verena Wiesenstrauch« meets »Dieter Polen«? Wie witzig!**

Ich dachte immer, der Tiefpunkt deutschen Humors wäre mit Fips Asmussen oder Erkan und Stefan bereits erreicht worden. Lula 3D allerdings belehrt mich eines Besseren. Was hier an pubertären Witzchen, schlüpfrigen Anspielungen und virtueller Kopulationsgymnastik über den Monitor flimmert, trieb mir ein ums andere Mal kalte Schauer des Entsetzens über den Rücken.

Ähnlich grottig auch die Technik: Nichts gegen nackte Frauenkörper, aber Arschbacken und Dutteln, die aufgrund akuten Polygonmangels eher an Bauklötze als an appetitlich-runde Kurven erinnern, sind nicht geil und lassen bei mir sämtliche beweglichen Teile einschrumpfen. Pfui Deibel!

**Meine Wertung** **34**

## LULA 3D



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (4 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Adventure |
| Entwickler/Publisher | CDV/CDV |
| Webseite | www.lula3d.de |
| ca. Preis | 20 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

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

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 4 |
| Multiplayer | – |

### PRO

- größtenteils professionelle Sprecher
- Blondinen-kompatible Rätsel

### KONTRA

- wenig zeitgemäßes Spieldesign
- teils unlogische Rätsel
- peinliche Grafikfehler
- »Humor« aus der untersten Schublade

| | |
|---|---|
| SASCHA GLISS | 34 |
| DAVID BERMANN | 36 |

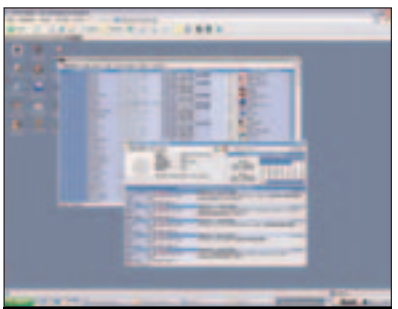
Durchschnitts-Wertung der Tester **35**



An engen Stellen kracht es selbst mit den diszipliniertesten Fahrern einmal. Aber wenigstens sieht unser V8-Bolide dabei – dank selbst gebastelter **PC-PowerPlay-Skin** – gut aus.



Die **Namensschildchen** sind abschaltbar, in Online-Spielen aber fast unverzichtbar.



Im **Onlinebrowser** überprüfen wir unsere Statistiken oder laden eigene Skins hoch.

# LIVE FOR SPEED S2

Enthusiasmus funktioniert! Ein Dreimann-Team beweist, dass man auch im Jahr 2005 **ohne millionenschwere Budgets und ohne große Namen exzellente Spiele auf die Beine stellen kann.**

Auch wenn **Live for Speed** rein gar nichts mit Frankreich zu tun hat, erinnert seine Geschichte doch ein wenig an die des kleinen gallischen Dorfes, das rotzfrech dem römischen Imperium die Stirn bietet. Der sprichwörtliche Entwickler-Enthusiast, der quasi im Hobbykeller ein geniales Spiel auf die Beine stellt, hat angesichts riesiger Designteams mit exorbitanten Budgets schon lange keinen Platz mehr in der Szene, richtig? Falsch! **Live for Speed** kommt nicht etwa aus einer der renommierten Spielefabriken wie EA Sports oder Ubisoft, sondern ist das Produkt eines klitzekleinen Entwicklungsteams von drei (!) Rennsport-Enthusiasten.

## Hässliches Entlein?

Die reichlich simpel gehaltenen Menüs lassen zunächst nichts Gutes ahnen. Böswillige oder verwöhnte Zeitgenossen könnten angesichts der schmucklosen Benutzerführung an billige Shareware-Spielchen denken und **Live for Speed** mit Schaudern verlassen. Wer sich jedoch von Äußerlichkeiten nicht blenden lässt und sich bis zur Rennstrecke durchklickt, wird positiv überrascht. Sowohl die Kurse als auch die Autos sehen alles andere als billig aus. Rein optisch muss sich **Live for Speed** also durchaus nicht verstecken, aber wirklich interessant wird es erst, wenn wir uns daran machen, die inneren Werte des Spiels zu entdecken.

Bevor wir uns jedoch mit Details beschäftigen, noch schnell ein paar allgemeine Worte zum Spiel: **Live for Speed** ist ein mehr oder weniger klassisches Rennspiel, bei dessen Entwicklung eindeutig die Mehrspielerrennen im LAN oder Internet im Vordergrund standen. Allerdings haben wir es hier nicht mit einem reinen Online-Titel zu tun: Der Einzelspielerpart verdient diesen Namen durchaus und bietet mit ziemlich intelligenten KI-Piloten eine gute Trainingsmöglichkeit für Rennen gegen reale Gegner.

## Schön schmutzig

Egal, ob Sie zunächst mit Computergegnern üben oder sich direkt mit echten Konkurrenten im Internet messen wollen, die Streckenauswahl und der Fuhrpark sind in beiden Fällen identisch. Das Spiel kommt mit sieben Grundkursen, von denen jeweils unterschiedlich viele Varianten existieren. Insgesamt können Sie so über 49 verschiedene Strecken jagen. Die simpleren Variationen kehren schlicht die Fahrtrichtung um, während bei komplizierteren Modifikationen die Streckenführung oder sogar der Bodenbelag vom ursprünglichen Kurs abweichen. Besonders interessant sind die Offroad-Rennstrecken, in denen Sie – ähnlich wie bei **CRC 2005** – auf Asphalt starten und nach einigen Kurven über einen Schotter- oder Schlammabschnitt heizen.

## Benzin im Blut

Abwechslungsreiche Rundkurse verlangen nach einem abwechslungsreichen Fuhrpark. **Live for Speed S2** lässt hier (fast) keine Wünsche offen. Mit 18 Autos setzt das Spiel zwar keine neuen Maßstäbe, allerdings decken die heißen Kisten ein breites Leistungsspektrum ab und sollten somit auch den anspruchsvollsten Heizer zufrieden stellen. Von der leichten GTi-Rennsemmel mit Straßenzulassung über knüppelharte Roadster bis hin zum bärenstarken V8-Formelracer ist hier alles vertreten, was echten PS-Freaks das Blut in Wallung bringt. **Live for Speed** kommt – aus Kostengründen – ohne Hersteller- oder Streckenlizenz aus, aber gerade bei den Wagen ist oft offensichtlich, welches reale Gefährt jeweils Pate stand. So gibt es etwa einen Kleinwagen, der sehr stark an den Original-Mini erinnert und sich mit seinem 1.000-ccm-Motörchen auch so fährt.

Wenn wir uns für ein Auto und eine Strecke entschieden haben, geht es im Fahrzeug-Setup ans Eingemachte. Der Tuning-Bildschirm lässt uns an beinahe allen relevanten Parametern drehen, um unser Geschoss auf die aktuelle Strecke anzupassen. Praktischerweise werden für die meisten Wagen mehrere Setups mitgeliefert, was gerade bei Offroad-Strecken die Vorbereitung in der Box erheblich erleichtert. Die meisten Vehikel können nämlich mit Geländereifen ausgerüstet und weit genug hochgelegt werden, um mit ihnen auch über die schlammigsten Pisten zu driften.

## Selbst ist der Rennfahrer

Wer sich jedoch nicht auf mitgelieferte Setups verlassen will, greift selber zum Schraubenschlüssel und stimmt seinen Lieblingsrenner Schritt für Schritt ab. Spätestens hier wird deutlich, welchen Detailgrad das LFS-Fahrmodell bietet. Über einen Button im Setup-Menü können Sie nämlich die Aufhängung Ihres Renners als Diagramm betrachten und so in Echtzeit am Modell verfolgen, wie sich etwa Sturz- und Spurwerte auf die Stellung Ihrer Reifen zum Asphalt auswirken. Eine Testfunktion simuliert zusätzlich einen Stoß auf die Federung und zeigt, wie die Komponenten unter Belastung ein- und ausfedern.

Alle Theorie ist grau – und genau wie im echten Leben finden Sie das richtige Setup nur auf der Strecke selbst. Das Spiel unterstützt Sie hier-



Asphalt ist Trumpf! Die **Cross-Strecken** werden auf LFS-Servern nur selten genutzt.



Das **Setup** in der Box geht dank des simulierten Fahrwerks locker von der Hand.



Die **Cockpits** sind nicht wirklich schön, dafür aber sehr praktisch. Mithilfe zahlreicher Einstellmöglichkeiten und Perspektiven findet jeder die Ansicht, die ihm am besten liegt.

bei tatkräftig, indem es etwa auf Wunsch die aktuellen Reifendaten in Echtzeit anzeigt. Neben den Temperaturen für drei Messpunkte werden hier sogar die derzeitige Belastung und der Allgemeinzustand aller vier Reifen angezeigt. Zusätzlich können Sie bereits absolvierte Runden als Wiederholung speichern, um aus diesen Replays später rundenweise die Telemetriedaten auszulesen.

## Auf Los geht's los

Wer genug herumexperimentiert hat, will es natürlich auch gegen echte Gegner krachen lassen. Um sich in ein Internetspiel einzuklinken, benötigen Sie neben der kostenlosen Software aus dem Internet einen Aktivierungs-Schlüssel. Für 24 Euro gehört solch ein Schlüssel Ihnen, mit dem sich das Spiel komplett frei schalten lässt. In der Demoversion stehen zwar nur einige Autos und Strecken zur Verfügung, doch um sich ein Bild vom Spiel und dem exzellenten Fahrmodell zu machen, reicht sie aber allemal.

Ist das Spiel aktiviert, kann es auf einem der zahlreichen LFS-Server losgehen. Ähnlich wie bei einem Ego-Shooter zeigt uns das Spiel alle derzeit verfügbaren Server an, welche Strecke auf ihnen gefahren wird und welche Wagen zugelassen sind. Wer sich einklinkt, kann zunächst den bereits anwesenden Spielern zusehen oder in Ruhe in der Box letzte Setup-Einstellungen vornehmen. Der Einstieg in die Rennen läuft relativ frei ab, das heißt, dass wir auch noch ins Geschehen eingreifen können, wenn der Start schon längst gelaufen ist. Dann rollen wir zwar aus der Boxengasse auf die Strecke, aber wenigstens werden wir nicht zum Zuschauen gezwungen, bis das aktuelle Rennen gelaufen ist.

Die meisten Server vermitteln eine eher entspannte Stimmung. Beinahe alle Spieler nehmen die Rennen ernst (aber nicht zu sehr!), und benehmen sich dementsprechend erwachsen. Unprovozierte Crashs etwa haben wir während unserer Testsessions nie beobachtet, und wenn es doch einmal kracht, entschuldigen sich die Übeltäter brav über den eingebauten Chat. Praktischerweise liegen auf den Funktionstasten vorgefertigte Textnachrichten, mit denen wir uns schnell bei unseren Mitspielern entschuldigen oder ihnen zu einem besonders gelungenen Überholmanöver gratulieren können. Zusätzlich bieten die Servertools vielfältige Mitbestimmungs-Werkzeuge für die virtuellen Rennfahrer. Wenn etwa die Mehrzahl für einen Neustart (etwa nach einem großen Startcrash) stimmt, wird das Rennen abgebrochen und geht nach einigen Sekunden von vorne los.

## Geiz ist geil!

Die Ergebnisse eines Online-Rennens gehen natürlich nicht verloren. Alle relevanten Daten und Rekorde werden an einen Masterserver übermittelt und gespeichert. Als registrierter Benutzer können Sie diese und andere Daten auf dem LFS-Portal abfragen und verfolgen. Zusätzlich kann hier jeder Spieler seine eigenen Skins als JPG-Bilder hochladen und verwalten, die dann auch in Online-Rennen – für andere Spieler sichtbar – aufs eigene Auto gepappt werden können.

*Sascha Gliss*

### FLORIAN STANGL

**Geniales Rennspiel für kleine Kasse**



Live for Speed hat bei mir seit der allerersten Demo einen dicken Sympathiebonus. Doch selbst ohne meine Schwäche für Underdog-Entwickler kann LFS S2 locker mit GTR mithalten, was Fahrgefühl, Umfang und Rennaction angeht. Und das für den halben Preis!

Einzig die schmucklosen Menüs und die nur online mögliche Freischaltung stören mich, was sicher potenzielle Fahrer abschreckt. Denn auch solo macht LFS S2 einen Höllenspaß. Ich freue mich schon darauf, mit allen neuen Flitzern Rundenrekorde aufzustellen!

**Meine Wertung** **90**

### SASCHA GLISS

**Schnörkelloser Online-Racer mit beeindruckender Fahrphysik**



Ich brauche keine auf Hochglanz polierten Menüs und keine teuer eingekauften Hersteller- oder Streckenlizenzen. Live for Speed konzentriert sich aufs Wesentliche und lässt das Überflüssige einfach weg. Besonders beeindruckend ist das Fahrmodell, das für mich zu den besten gehört, die ich je gespielt habe. Die Wagen fühlen sich stets »richtig« an, oder wenigstens so, wie ich mir als Nicht-Rennfahrer »richtig« vorstelle.

Gerade wenn ich online gehe, zeigt das Spiel seine ganze Klasse, und das nicht nur auf der Rennstrecke. Die LFS-Internetdienste sind ebenso einfach wie genial, und bieten mit Statistiken, Skin-Verwaltung oder Hotlap-Listen all das, was ich bei renommierten Herstellern oft extra bezahlen muss.

**Meine Wertung** **90**

### LIVE FOR SPEED S2

| | |
|---|---|
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler)<br>Netzwerk (24 Spieler)<br>Internet (24 Spieler) |
| Ausstattung | nur Download (129 MByte) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler/Publisher | Live for Speed |
| Webseite | www.liveforspeed.net |
| ca. Preis | 24 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| USK-Alterseinstufung | noch nicht geprüft |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce FX | RAM | 1,0 GB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 9 |
| Multiplayer | 9 |

**PRO**

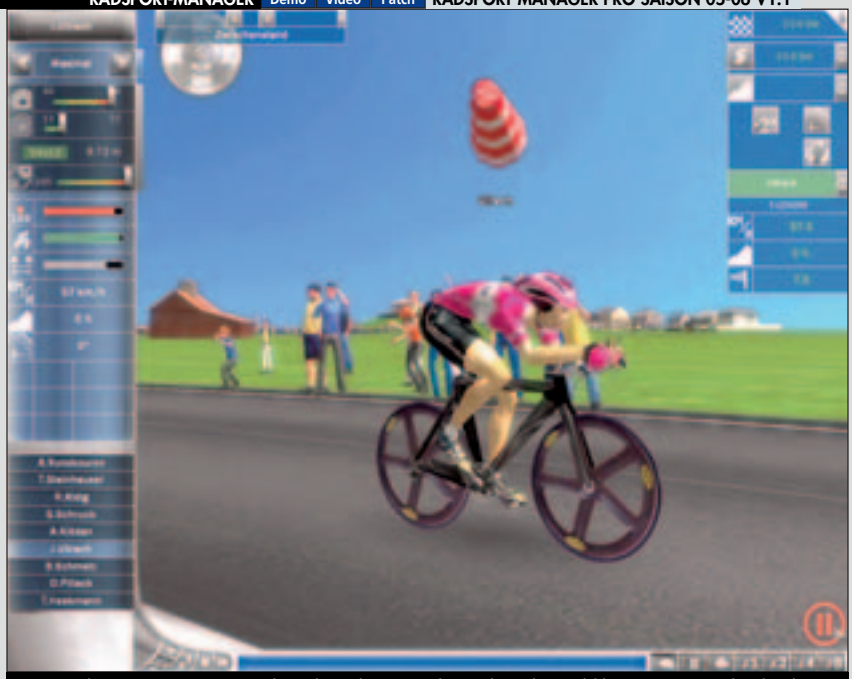
- sehr realistische Fahrphysik
- abwechslungsreiche Wagen und Strecken
- genialer Mehrspielermodus
- kostenlose Online-Zusatzdienste

**KONTRA**

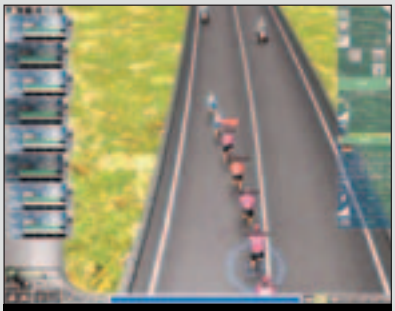
- spärlich dokumentiert
- teilweise umständliche Bedienung

| | |
|---|---|
| SASCHA GLISS | 90 |
| FLORIAN STANGL | 90 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **90**



Trotz verbesserter 3D-Engine sehen die Fahrer aus der Nähe sehr grobklotzig aus. Hier beobachten wir Jan Ullrich beim **Zeitfahren**, bei dem Sie selbst die Übersetzung und den Einsatz festlegen können.



Unser Team beteiligt sich gut gestaffelt an der **Führungsarbeit** des Hauptfeldes.



Vor jeder Etappe wählen Sie die passenden **Komponenten** (Rahmen, Räder, Helm).

# RADSPORT MANAGER PRO SAISON 05-06 V1.1

EA Sports macht es mit seinen Titeln vor, Cyanide macht es nach: Statt wirklich große Verbesserungen zu bringen, begnügt sich der neue Teil der Radsport-Manager-Serie **mit einem eher einen kleinen Schritt nach vorn.**

Wer im Bereich der PC-Spiele ein einzigartiges Produkt anbietet, ist fein raus: Bei jeder Neuauflage greifen Fans in Ermangelung von Konkurrenztiteln garantiert zu. Ein negativer Nebeneffekt ist allerdings, dass fehlender Druck oft dazu verleitet, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Diesen Vorwurf müssen sich auch die Entwickler von Cyanide gefallen lassen. Zwar präsentiert sich der einzigartige **Radsport Manager Pro 05-06** mit vielen kleinen Verbesserungen, doch Cyanide hat sich nicht um die wirklich großen Mängel und fehlenden Inhalte gekümmert – etwa die im echten Radsport so wichtigen Teamstrategien. So macht die diesjährige Auflage keinen bedeutenden Schritt im Vergleich zum Vorgänger, der bereits als Budget-Version in den Verkaufsregalen steht.

## Mädchen für alles

Zwar können Sie auch Einzelrennen oder Etappen fahren, doch ist der Karrieremodus das Herzstück des Spiels. Dabei übernehmen Sie die Rolle des Managers eines Rennstalls der Pro Tour beziehungsweise der Continental Circuits. Allerdings fehlt wieder die Erlaubnis, die Originalnamen aller Mannschaften und Sportler zu verwenden. Besonders ärgerlich: Gerade die Lizenzen von Team Telekom und Discovery Channel fehlen, so dass statt Jan Ullrich und Lance Armstrong dann Jan Ullrach und Lance Nuilstrong antreten. Immerhin sind andere namhafte Teams wie Gerolsteiner, CSC und Phonak mit ihren Stars vertreten, darunter Jens Voigt, Ivan Basso, Davide Rebellin und Roberto Heras. Auf diversen Fansites im Internet finden Sie auch editierte Datensätze, um die verfremdeten in die echten Namen umzuwandeln.

Als Manager sind Sie für das Training, Saisonplanung, Vertragsverhandlungen und Verpflichtung neuer Fahrer zuständig. Die meisten Aufgaben erledigen Sie aber nur einmal in der Saison und haben recht wenig zu tun. Hier mal einem verletzten Fahrer einen Arzt zuteilen, dort mal ein Nachwuchstalent rekrutieren und vor jeder Etappe die passende Rennausrüstung aus Rahmen, Rädern und Helm zusammenstellen – viel mehr ist nicht zu tun. Vor allem das Training fällt viel zu simpel aus: Sie können nur festlegen, ob die Fahrer Fitness oder Fähigkeiten verbessern. Gezieltes Trainieren der Werte für Zeitfahren, Berge oder Ausdauer, um beispielsweise ein Nachwuchstalent gezielt zum Kletterkünstler zu formen, ist nicht möglich. All diese Manager- und Traineraufgaben erledigen Sie in größtenteils übersichtlichen Menüs. Allerdings sind die Buttons mitunter ungünstig platziert – unnötig lange Mauswege sind die Folge.

## Geduldig attackieren

Das Spiel erlaubt zahlreiche Aktionen, um in das Renngeschehen einzugreifen. Beispielsweise können Sie Ihr Team Führungsarbeit leisten lassen, Ausreißversuche starten oder auf gegnerische Attacken reagieren. Dabei sollten Sie aber immer die Ausdauer, Energie und Erschöpfung Ihrer Akteure im Auge behalten, denn jedes dieser Extra-Rennmanöver strengt an. Wer zu früh seine Kräfte vergeudet, kommt oft nur noch mit hängender Zunge und großem Rückstand ins Ziel. Idealerweise greifen Sie erst im letzten Viertel der Etappe oder am Schlussanstieg an.

Allerdings müssen Sie die Taktik den Fähigkeiten Ihrer Sportler anpassen: Kämpfernatur Jens Voigt wird dank seiner hohen Ausdauer und Zähigkeit auch mal einen langen Ausreißversuch erfolgreich abschließen, Bergfahrer zünden den Turbo traditionell erst auf dem Weg zum letzten Gipfel. Da die Fahrer im **Radsport Manager** nur die Kraft für eine ernsthaften Angriff haben, sollten Sie sich zurückhalten. Damit das Rennen nicht langweilig wird, können Sie es im Zeitraffer ablaufen lassen.

## Simulierte Aussetzer

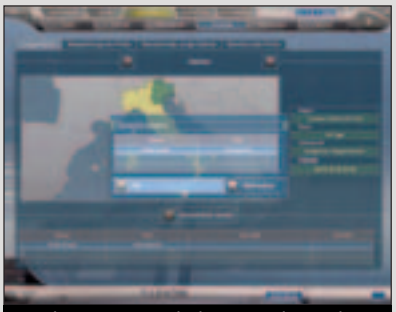
In der Praxis werden Sie allerdings nur bei wichtigen Etappen oder Klassikern selbst eingreifen. Gerade Flachetappen sind sehr langweilig, weil sie fast immer im Massensprint enden. Normalerweise simuliert das Spiel den Rennausgang recht zuverlässig, hat aber teilweise heftige Aussetzer. Das ist besonders ärgerlich, da es nur eine automatische Speicherung gibt. Nach einem verpatzten Rennen fehlt also die Möglichkeit zum erneuten Versuch. Uns ist es beispielsweise mehrfach passiert, dass unsere Stars bei großen Rundfahrten ohne Angabe von Gründen aufgaben. Wenn Jan Ullrich beispielsweise bereits auf der dritten Etappe der Tour de France aussteigt, ist die komplette Saison im Eimer, denn schließlich hatten wir uns auf diesen Höhepunkt vorbereitet.

## Echter Radsport? Von wegen!

So vielfältig die taktischen Möglichkeiten im Rennen auch sind: Im ech-



Nach jedem Rennen werden **Ergebnisse**, Zeitabstände und Etappenprofil angezeigt.



Durch **Scouten** entdecken Sie Talente, die Sie unter Vertrag nehmen können.



Erik Zabel und Steffen Wesemann quälen sich bei Regen und auf Kopfsteinpflaster den **Anstieg** herauf. Bei Frühjahrsklassikern sind die Wetterbedingungen meist so schlecht wie in echt.

ten Radsport werden generelle Teamstrategien und Alternativpläne bei besonderen Vorkommnissen bereits vorher festgelegt. Beispielsweise, welcher Fahrer zu welchem Zeitpunkt attackiert, wie man auf Angriffe von Kontrahenten reagiert, wann das Team Führungsarbeit leistet, welche Helfer sich wie stark verausgaben sollen. Doch all das fehlt auch diesmal wieder, obwohl Fans das bereits seit dem ersten **Radsport Manager** fordern. Gerade den simulierten Rennen würden diese Einstellungen viel mehr Tiefe verleihen, wobei man sich auch eine Art Textmodus wie bei Fußballmanagern vorstellen könnte, um auf den Rennverlauf reagieren zu können. Zumindest ein Tutorial sollte Cyanide auf jeden Fall einbauen, damit künftig auch Managerfans ohne Radsport-Affinität etwas mit dem Spiel anfangen können.

## Schwache Technik

Obwohl die Entwickler die 3D-Grafik verbessert haben, ist der **Radsport Manager Pro Saison 05-06** keine Schönheit. Die Modelle der Fahrer und Zuschauer wirken besonders aus der Nähe recht grob, die unbelebten Landschaften langweilig. Die Musik ist so nervig, dass man sie bereits nach wenigen Minuten abschaltet. Immerhin lassen sich eigene MP3-Dateien abspielen, und auch die realistische Soundkulisse kann sich hören lassen. Dagegen lässt der Kommentar während der Etappen noch sehr viel Raum für Verbesserungen. Der Multiplayer-Modus, bei dem Sie im Netzwerk oder Internet auf Etappen gegen Gleichgesinnte antreten können, ist aufgrund seines zähen Ablaufs nur für geduldige Fans geeignet.

*Georg Valtin*

## RADSPORT MANAGER PRO: KAUFEN ODER NICHT?

### Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein PC-Spiel mit dem Thema Radsport wollen

... wenn Sie die Simulation einer taktisch anspruchsvollen Sportart suchen

... wenn Sie ein Team gerne über mehrere Jahre im Karrieremodus aufbauen wollen

... wenn Ihnen Anstoss und Co. zu komplex sind

### Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie Jan Ullrich für den Drummer von Metallica halten

... wenn Sie die Aufgabenvielfalt eines Fußball-Managers suchen

... wenn Sie riesige spielerische Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger erwarten

... wenn Sie eine realistische Simulation des Radsports wollen



## MICHAEL GALUSCHKA

**Kommt nicht so richtig in Tritt**



Konzept und Grundgerüst passen: Beim Spielen der neuen Version war ich wieder mal angenehm überrascht, wie gut sich der Radrennsport als Manager umsetzen lässt. Dumm nur, dass er sich anscheinend gezielt an Laien richtet, die zur Tour de France gerne selbst mal den Ulle durch die Pyrenäen scheuchen wollen. Viele Details bei Taktik und Rennverlauf, die den echten Sport für Kenner so faszinierend machen, fehlen nach wie vor. Und das ist insofern enttäuschend, da es sich beileibe nicht um ein Erstlingswerk handelt.

**Meine Wertung** **69**

## GEORG VALTIN

**Wo sind die großen Verbesserungen?**

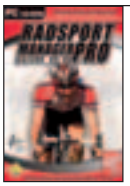


Statt endlich die großen Dinge wie Teamstrategien, einen detaillierten Trainingspart und ein Tutorial anzupacken, beschränkt sich der diesjährige Radsport Manager eher auf Detailverbesserungen. Allerdings habe ich nicht viel von besserer Grafik, wenn ich die meisten Rennen ohnehin simulieren lasse. Und auch die kleinen taktischen Finessen, etwa dem Kapitän einen Windschatten-Helfer zuzuteilen, wären im Simulationsmodus viel sinnvoller als wenn man selbst die Rennen steuert.

Insgesamt ist der Radsport Manager 05-06 ein solides Produkt. Die wenigen Neuerungen und Detailverbesserungen rechtfertigen einen Kauf für die meisten Leute aber nur, wenn sie den Vorgänger nicht haben.

**Meine Wertung** **71**

## RADSPORT M. PRO 05-06



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (20 Spieler)
Internet (20 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (36 Seiten)

Sound: Stereo

| | |
|---|---|
| Genre | Radsport-Manager |
| Entwickler/Publisher | Cyanide/Flashpoint |
| Webseite | www.rsm-pro.de |
| ca. Preis | 35 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce FX | RAM | 768 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 5 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | 6 |

**PRO**
- glaubwürdige Fahrerwerte
- vielfältige Etappen und Rennen
- viele lizenzierte Teams

**KONTRA**
- fehlende Teamstrategien
- kein Tutorial
- oberflächliches Management

| | |
|---|---|
| GEORG VALTIN | 71 |
| MICHAEL GALUSCHKA | 69 |

Durchschnitts-Wertung der Tester: **70**

Demo
Video
Patch

# AKTUELLE BUDGET-SPIELE

## LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



**Martin Deppe**

Bis Ende des Jahres muss ich noch auf den Nachfolger warten – bis dahin spiele ich weiter **Civilization 3**. Aber was ist schon ein halbes Jahr Wartezeit im Vergleich zur Menschheitsgeschichte?



**Florian Stangl**

Mein Klassiker ist diesmal kein Spiel, sondern ein Fahrzeug: der **DeTomaso Pantera**. Das geniale Kult-Auto hat mich beim **GT Legends**-Spielen an die gute alte Autozeit erinnert.



**Michael Galuschka**

Wenn ich einen tollen Arcade-Racer spielen will, krame ich **Dethkarz** heraus. Es macht einfach alles richtig: phantasievolle Strecken, kniffliges Fahrverhalten und spannende Rennen.



**Georg Valtin**

Nachdem ich die ersten Szenen des Nachfolgers spielen durfte, habe ich noch mal **Runaway** installiert. Zwar kenne ich die Lösung vieler Rätsel noch, aber Spaß macht es trotzdem.



**Rüdiger Steidle**

Ein Klassiker, wenn auch der nervigen Art: **Sasser**. Der fiese Wurm hat sich in nur fünf Minuten auf meinem frisch installierten System eingerichtet, bevor ich die Updates runterladen konnte.



**Patrick Hartmann**

Nachdem ich zum dritten Mal **Vampire 2** durch hatte, musste ich mal wieder **Deus Ex** auf der Festplatte installieren. Denn mit J.C. Denton die Welt zu retten, macht immer wieder Spaß.



**David Bergmann**

Für die Mittagspause habe ich kürzlich eine neue Leidenschaft wiederentdeckt: Flippern. Und die besten PC-Flipper heißen nach wie vor **Pro Pinball**. Mein aktueller Favorit ist **TimeShift**.



**Sascha Gliss**

Für mich ist **Armageddon** noch immer der beste Teil der **Worms**-Serie. Übersichtlich, herausfordernd (aber nie unfair), und mit dem entsprechenden Patch läuft's auch unter XP problemlos.



**Simon Fistrich**

Immer wieder ein gern gesehener Gast auf meiner Festplatte: Das göttliche Ur-**Lemmings** von 1991. Am putzigsten sind die Viecher dann, wenn ich die Selbstzerstörung aktiviere: Oh no!



**Susanne Braun**

Ich habe im Rahmen des Mod-Specials wieder **Max Payne 2** aus dem Schrank hervorgezaubert. Und freue mich immer noch über die gut erzählte Geschichte und die Comicstrips.

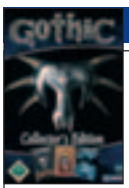
| SPIEL<br>GENRE | PATCH<br>TEST IN | ANBIETER<br>ERSCHIENEN | ca. PREIS<br>WERTUNG |
|---|---|---|---|
| **AXIS & ALLIES**<br>Strategiespiel | –<br>November 2004 | Atari<br>– | 15 Euro<br>**68** |
| **COMMAND & CONQUER GENERÄLE**<br>Echtzeit-Strategie | 1.7<br>– | Ak Tronic<br>September 2003 | 10 Euro<br>**89** |
| **COMMANDOS 3**<br>Echtzeit-Taktik | 1.42<br>– | Ak Tronic<br>September 2003 | 10 Euro<br>**78** |
| **DEMON STONE**<br>Actionspiel | 1.1<br>Februar 2005 | Atari<br>Januar 2005 | 15 Euro<br>**74** |
| **DEUS EX 2**<br>Action-Rollenspiel | 1.2<br>– | Eidos<br>März 2004 | 15 Euro<br>**80** |
| **DTM RACE DRIVER 2**<br>Rennspiel | 1.1<br>Juni 2005 | Codemasters<br>April 2004 | 20 Euro<br>**85** |
| **EVERQUEST 2**<br>Online-Rollenspiel | 2071L<br>Januar 2005 | Ubisoft<br>November 2004 | 30 Euro<br>**84** |
| **FIFA 2005**<br>Fußball-Simulation | –<br>August 2005 | Electronic Arts<br>Oktober 2004 | 20 Euro<br>**83** |
| **FREELANCER**<br>Weltraumspiel | 1.4<br>Mai 2005 | Rondomedia<br>Mai 2003 | 15 Euro<br>**85** |
| **FULL SPECTRUM WARRIOR**<br>Echtzeit-Taktik | –<br>Januar 2005 | THQ<br>September 2004 | 20 Euro<br>**86** |
| **FUSSBALL MANAGER 2005**<br>Fußball-Manager | 1.02<br>– | Electronic Arts<br>Oktober 2004 | 20 Euro<br>**85** |
| **GRAND PRIX 4**<br>Rennspiel | 9.6<br>Februar 2005 | Ak Tronic<br>Juni 2002 | 10 Euro<br>**77** |
| **GTA 3**<br>Actionspiel | 1.1<br>August 2005 | Ak Tronic<br>Mai 2002 | 10 Euro<br>**87** |
| **GTR**<br>Rennspiel | 1.4.0<br>Dezember 2004 | Electronic Arts<br>November 2004 | 20 Euro<br>**91** |
| **HITMAN CONTRACTS** (dt.)<br>Actionspiel | 1.74<br>– | Eidos<br>April 2004 | 30 Euro<br>**81** |
| **JOINT OPERATIONS**<br>Multiplayer-Shooter | 110304<br>April 2005 | Electronic Arts<br>Juni 2004 | 20 Euro<br>**89** |
| **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**<br>Rollenspiel | 1.03<br>– | Activision<br>November 2003 | 30 Euro<br>**93** |
| **NBA LIVE 2005**<br>Bastketball-Simulation | 1.1<br>Dezember 2004 | Electronic Arts<br>November 2004 | 20 Euro<br>**83** |
| **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**<br>Rennspiel | 1.2<br>Dezember 2004 | Electronic Arts<br>November 2004 | 20 Euro<br>**83** |
| **NHL 2005**<br>Eishockey-Simulation | –<br>– | Electronic Arts<br>September 2004 | 20 Euro<br>**84** |
| **PANZERS**<br>Echtzeit-Taktik | 1.1.0<br>– | CDV<br>Juni 2004 | 30 Euro<br>**89** |
| **PORT ROYALE 2**<br>Aufbauspiel | 1.1<br>– | East Entert. Media<br>April 2004 | 20 Euro<br>**83** |
| **PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN**<br>Action-Adventure | –<br>Dezember 2004 | Ubisoft<br>Dezember 2004 | 30 Euro<br>**82** |
| **PROJECT SNOWBLIND**<br>Ego-Shooter | –<br>April 2005 | Eidos<br>April 2005 | 20 Euro<br>**84** |
| **RICHARD BURNS RALLY**<br>Rennspiel | 1.02<br>– | Rondomedia<br>September 2004 | 15 Euro<br>**80** |
| **SCRAPLAND**<br>Action-Adventure | –<br>Februar 2005 | Deep Silver<br>Januar 2005 | 20 Euro<br>**66** |
| **SOLDIERS**<br>Echtzeit-Taktik | 1.28<br>– | Codemasters<br>Juli 2004 | 15 Euro<br>**83** |
| **SPLINTER CELL – PANDORA TOMORROW**<br>Schleich-Action | 1.31<br>– | Rondomedia<br>März 2004 | 15 Euro<br>**88** |
| **THIEF 3: DEADLY SHADOWS**<br>Action-Adventure | 1.1<br>April 2005 | Eidos<br>Juni 2004 | 15 Euro<br>**83** |
| **TOP SPIN**<br>Tennis-Simulation | 1.1<br>– | Atari<br>Oktober 2004 | 15 Euro<br>**83** |
| **UNREAL TOURNAMENT 2004**<br>Actionspiel | 3355<br>Februar 2005 | Atari<br>März 2004 | 15 Euro<br>**88** |
| **WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR**<br>Echtzeit-Strategie | 1.2<br>Mai 2005 | THQ<br>September 2004 | 30 Euro<br>**84** |

# AKTUELLE COMPILATIONS



## BATTLEFIELD 1942 WW2 ANTHOLOGY NEU

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Electronic Arts | ca. Preis | 20 Euro |
| Genre | Action | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **BATTLEFIELD 1942** | | 82 |
| | **ROAD TO ROME** (Addon) | | 80 |
| | **SECRET WEAPONS** (Addon) | | 81 |
| 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 MIGHT & MAGIC 4 COMPLETE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Rondomedia | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | Runden-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **HEROES OF MIGHT & MAGIC 4** | | 85 |
| | **THE GATHERING STORM** (Addon) | | 86 |
| | **WINDS OF WAR** (Addon) | | 86 |
| Preis/Leistung | | | SEHR GUT |



## MEDAL OF HONOR WAR CHEST NEU

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Electronic Arts | ca. Preis | 20 Euro |
| Genre | Action | USK | keine Jugendfreigabe |
| Spiele | **MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT** | | 82 |
| | **BREAKTHROUGH** (Addon) | | 79 |
| | **SPEARHEAD** (Addon) | | 80 |
| Preis/Leistung | | | SEHR GUT |



## MYST – DIE TRILOGIE NEU

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Ak Tronic | ca. Preis | 10 Euro |
| Genre | Adventure | USK | ohne Beschränkung |
| Spiele | **MYST** (Masterpiece-Edition) | | 75 |
| | **MYST 2 – RIVEN** | | 72 |
| | **MYST 3 – EXILE** | | 70 |
| Preis/Leistung | | | GUT |



## SPELLFORCE PLATINUM EDITION

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Koch Media | ca. Preis | 40 Euro |
| Genre | Rollenspiel | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **SPELLFORCE** | | 86 |
| | **BREATH OF WINTER** (Addon) | | 87 |
| | **SHADOW OF THE PHOENIX** (Addon) | | 79 |
| Preis/Leistung | | | SEHR GUT |



## WARCRAFT 3 BATTLECHEST

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Vivendi | ca. Preis | 35 Euro |
| Genre | Echtzeit-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Enthält auch | Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon | | |
| Spiele | **WARCRAFT 3** | | 93 |
| | **THE FROZEN THRONE** (Addon) | | 93 |
| Preis/Leistung | | | SEHR GUT |



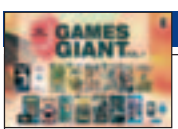
## ATARI COLLECTION: STRATEGIE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Atari | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | diverse | USK | ab 6 Jahre |
| Spiele | **CIVILIZATION 3** \| Runden-Strategie | | 82 |
| | **PLAY THE WORLD** (Addon) \| Runden-Strategie | | 83 |
| | **CONQUESTS** (Addon) \| Runden-Strategie | | 84 |
| | **ROLLERCOASTER TYCOON 2** \| Aufbauspiel | | 80 |
| | **WACKY WORLDS** (Addon) \| Aufbauspiel | | 75 |
| | **TIME TWISTER** (Addon) \| Aufbauspiel | | 75 |
| Preis/Leistung | | | SEHR GUT |



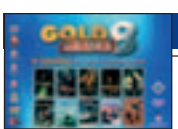
## ATARI COLLECTION: ROLLENSPIELE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Atari | ca. Preis | 15 Euro |
| Genre | diverse | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **NEVERWINTER NIGHTS** \| Rollenspiel | | 84 |
| | **SCHATTEN VON UNDERNZIT** (Addon) \| Rollenspiel | | 85 |
| | **HORDEN DES UNTERREICHS** (Addon) \| Rollenspiel | | 87 |
| | **DEMON STONE** \| Actionspiel | | 74 |
| Preis/Leistung | | | SEHR GUT |



## GAMES GIANT 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Jowood | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | diverse | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **AQUANOX 2** \| Actionspiel | | 84 |
| | **ARX FATALIS** \| Rollenspiel | | 82 |
| | **CULTURES 2** \| Aufbauspiel | | 78 |
| | **DER CLOU 2** \| Strategie | | 61 |
| | **DIE GILDE** \| Wirtschaftssimulation | | 67 |
| | **DIE VÖLKER 2** \| Aufbauspiel | | 72 |
| | **FAR WEST** \| Wirtschaftssimulation | | 58 |
| | **FUSSBALLMANAGER FUN** \| Fußball-Manager | | 60 |
| | **INDUSTRIEGIGANT 2** \| Wirtschaftssimulation | | 81 |
| | **ITCH** \| Denkspiel | | 67 |
| | **KEEP THE BALANCE** \| Denkspiel | | 46 |
| | **KING OF THE ROAD** \| Rennspiel | | 57 |
| | **PUSHER** \| Denkspiel | | 70 |
| | **RALLY TROPHY** \| Rallye-Simulation | | 80 |
| | **THINK X** \| Denkspiel | | 63 |
| 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 |



Besonders **spektakuläre Sprünge** belohnt das Spiel mit harten Dollars.



Amokläufer: Wenn Claude brutal wird, **wackelt der Bildschirm**.

# GRAND THEFT AUTO 3

Der Sprung in die dritte Dimension: **Vor drei Jahren verabschiedete sich GTA von der klassischen Vogelperspektive** und schickte Sie im beeindruckend realistischen Hexenkessel Liberty City auf Raubzug aus.

GTA: wie alles begann ... Nein, Moment! Vielleicht doch lieber: »Wie alles endete«? Also, noch mal ganz langsam und von vorne. Technisch stellt GTA 3 den Beginn der aktuellen **Grand Theft Auto**-Trilogie dar. Das Spiel eröffnete 2002 den Reigen der 3D-GTA-Titel, der im letzten Monat mit **San Andreas** seinen krönenden Abschluss fand. Inhaltlich ist die Sache komplizierter: Während GTA 3 im Jahr 2001 spielte, versetzte uns Nachfolger **Vice City** zurück in die 80er-Jahre. In **San Andreas** schließlich wurde die Uhr ein Stück vorgedreht, CJs interaktive Biografie war in den frühen 90ern angesiedelt.

Das wäre eigentlich nicht so wichtig, doch die Entwickler haben konsequent die drei Teile über Nebencharaktere und Story miteinander verknüpft. Gleich im Intro von GTA 3 erwartet uns das erste Déjà Vu. Unser Held – damals namenlos, heute wissen wir, dass er Claude heißt – wird nach einem Banküberfall von seiner Freundin über den Haufen geballert. Wie und warum sich die beiden an der Westküste kennen gelernt haben, erzählt eine Zwischensequenz in GTA **San Andreas**.

## Gangster-Meilenstein

Spielerisch orientiert sich GTA 3 eng an seinen 2D-Vorgängern und setzt gleichzeitig die Standards, die noch in **San Andreas** gelten. Unser schweigsamer Held beginnt als Kleinkrimineller und arbeitet sich durch die Erledigung von Aufträgen nach oben. Wir erhalten von Gangoberhäuptern gut 70 Missionen, die auch die Story vorantreiben. Die Aufgaben sind dabei ebenso hart wie abwechslungsreich: Vom Auftragsmord über Geschicklichkeitsübungen bis hin zu komplexen Attentaten unter Zeitdruck ist alles dabei, was das Gangsterherz begehrt. Zusätzlich bietet bereits GTA 3 viele der Nebenmissionen, mit denen wir uns auch in **Vice City** oder **San Andreas** die Zeit vertreiben.

## Bleihaltige Argumente

Ein waschechter Gangster braucht manchmal mehr als seine Fäuste, um sich der Konkurrenz oder der Polizei zu erwehren. Vom Baseballschläger über die Uzi bis hin zum Raketenwerfer war in Claudes Arsenal schon in Teil drei alles enthalten, was den GTA-Waffenfreak in Entzücken versetzt. Wie üblich sollten wir beim Einsatz unserer Friedensstifter aber vorsichtig sein, da die Polizei es gar nicht gerne sieht, wenn wir auf offener Straße Passanten meucheln. Sobald wir das Gesetz brechen – und das passiert in GTA ganz schnell – erhalten wir einen von maximal sechs Fahndungssternen. Bei weiteren Straftaten erhöht sich der Fahndungslevel, und die Polizei jagt Claude immer hartnäckiger durch Liberty City.

GTA 3 war ganz schön schwierig. Während wir etwa in **San Andreas** unseren Fahndungslevel durch Speichern auf Null setzen können, klappt das in GTA 3 noch nicht. Gespeichert wird aber auch hier nur im Gangster-Versteck. Ebenfalls alte GTA-Tradition: Das Sichern stellt die Uhr um sechs Stunden vor und funktioniert nicht, wenn wir uns gerade auf einer Mission befinden.

*Sascha Gliss*

## FLORIAN STANGL

**Was für ein bemerkenswertes Spiel**



Beim Erscheinen von GTA 3 war ich total aus dem Häuschen: Die riesige Spielwelt mit den unüberschaubar vielen Missionen, die coolen Karren und die fetzige Mucke waren damals einfach bahnbrechend. Heute wirkt der Opa von San Andreas natürlich etwas bieder.

Trotzdem: Figuren wie Toni Cipriani oder 8-Ball sind mir bis heute in bester Erinnerung geblieben. Sollten Sie GTA 3 damals verpasst haben, schlagen Sie jetzt zu. Und saugen sich gleich den Patch auf Version 1.1, der einige Fehlerchen ausbügelt.

**Meine Wertung** **88**

## SASCHA GLISS

**Oldie but Goldie zum Schnapperpreis**



Auch nach drei Jahren hat das erste GTA in 3D nichts von seinem Charme eingebüßt. Klar: Verglichen mit San Andreas ist Liberty City eher ein Dorf, und der triste »grau in grau«-Look lässt mich mit Wehmut ans quietschbunte Vice Ciy denken. Als Budget-Titel allerdings steht der Opa noch locker seinen Mann, und wer die spielübergreifende Story in ihrer ganzen Pracht genießen will, kommt um Teil drei nicht herum.

Wirklich alt wirkt das Spiel nur, wenn ich – aus San Andreas kommend – plötzlich auf zahlreiche Features verzichten muss. Die eingebaute Übersichtkarte und die beim Autofahren frei drehbare Kamera etwa habe ich bei meiner Rückkehr nach Liberty City schmerzlich vermisst.

**Meine Wertung** **86**

## GTA 3



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (30 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | 5.1-Surround |
| Genre | Actionspiel |
| Entwickler/Publisher | Rockstar/Ak Tronic |
| Webseite | www.gta3.de |
| ca. Preis | 10 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; schwer |
| USK-Alterseinstufung | keine Jugendfreigabe |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 640x480 | CPU | 500 MHz |
| Grafikkarte | Geforce | RAM | 128 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 9 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- großartige Spielwelt
- unzählige Missionen
- professionelle Sprecher
- genialer Radio-Soundtrack

**KONTRA**
- restriktives Speichersystem
- teils unfair schwere Missionen

| | |
|---|---|
| SASCHA GLISS | 86 |
| FLORIAN STANGL | 88 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **87**




Wenn Stürmer freie **Schussbahn** haben, landet der Ball auch bei guten Keepern fast immer im Tor. Die neue First-Touch-Steuerung erleichtert es, sich von den guten KI-Verteidigern zu lösen.



**Figuren** und Animationen wirken realistisch. Hier besänftigt der Schiri zwei Streithähne.



Bei **Freistößen** wählen Sie Zielpunkt und Schussstärke wie bei einer Golfsimulation.

# FIFA 2005

**Wie wichtig die Ballannahme ist**, zeigt EA in der 2005er-Version seiner Fußball-Simulation. Dazu gibt's mehr Realismus, mehr Lizenzen und eine gewohnt gute Präsentation.

Die **Fifa**-Serie entwickelte sich im Vergleich zu Electronic Arts' anderen Sportspiel-Reihen in den vergangenen Jahren entscheidend weiter und ist vor allem immer realistischer geworden. Kein Wunder, denn seit **Pro Evolution Soccer** auch für den PC erscheint, ist EA Sports auf einmal in der Verfolgerrolle. Allerdings reduzieren sich die Vorzüge von **Fifa 2005** nicht allein auf das umfangreiche Lizenzpaket mit 25 Ligen und fast 500 Originalteams. Auch die Defensiv-KI, Komfortfunktion bei der Steuerung und die Präsentation sind besser als beim Erzrivalen. Allerdings simulieren die **Pro Evolution Soccer**-Titel die Sportart besonders bei der Ballphysik realistischer und besser als **Fifa 2005**. In einigen Punkten ist aber auch Electronic Arts' Produkt näher an der Wirklichkeit: Beispielsweise ist die Spielgeschwindigkeit glaubwürdiger, außerdem findet ein Großteil des Geschehens im Mittelfeld und nicht etwa in den Strafräumen statt; Chancen müssen sich gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden hart erarbeitet werden.

## Vorteil durch bessere Annahme

Neu ist die so genannte First-Touch-Steuerung, mit der Sie die Ballannahme der Spieler variieren können. So lassen sich beispielsweise Verteidiger austricksen, indem sich der Passempfänger das Leder direkt ein paar Meter vorlegt und hinterher rennt, während der Bewacher noch steht. Das ist oft die einzige Möglichkeit, sich gegen die sehr starken KI-Verteidiger durchzusetzen. Wie für die Freestyle-Bewegungen benötigen Sie auch für die First-Touch-Aktionen ein Gamepad mit zwei Analog-Sticks.

Zu den umfangreichen Spielvarianten zählen neben Freundschaftsspielen und Training auch Turniere sowie der motivierende Karrieremodus, bei dem Sie ein Team über 15 Jahre von der Durchschnittstruppe zur Spitzenmannschaft formen.

## Bis auf die Kommentare: TV-Qualität

Grafisch bewegt sich **Fifa 2005** auf dem Niveau des Vorgängers, glänzt aber immer noch mit fernsehreifer Präsentation. Während die Stadionatmosphäre dank authentischer Soundkulisse glaubwürdig wirkt, nerven die aufgesetzten und oft nicht zur Situation passenden Kommentare der RTL-Reporter Tom Bartels und Florian König. Dafür gibt's in den wieder einmal sehr umständlichen Menüs einen gewohnt hochklassigen Soundtrack.

*Georg Valtin*

## DAVID BERGMANN

### PES 4 macht es einfach besser



Obwohl ich Fifa 2005 ob der zahlreichen Lizenzen beneide: Spielerisch ist und bleibt Pro Evolution Soccer 4 mein Favorit. Mag ja sein, dass es im richtigen Fußball mehr Mittelfeld-Geplänkel gibt, aber schließlich ist es ein Spiel, und da will ich aufregende Strafraumszenen sehen!

Trotzdem kann ich Fifa 2005 attestieren, dass es sich auf dem richtigen Weg zur realistischen Simulation befindet. Dort ist die PES-Serie aber schon lange angekommen, warum soll ich also auf Fifa umsteigen?

**Meine Wertung** **82**

## GEORG VALTIN

### Aufgeholt und eigene Stärken ausgebaut



Electronic Arts könnte einfach versuche, PES so exakt wie möglich zu kopieren, aber das machen sie nicht: Obwohl die Entwickler sich von Konamis Konkurrenzprodukt in vielen Dingen haben inspirieren lassen, gibt es etliche Unterschiede zwischen den Titeln. Mir gefällt es beispielsweise sehr gut, dass die KI-Verteidiger besser mitspielen und mitdenken als bei PES 4: Sie fangen selbstständig Pässe ab, halten ihre Position gemäß der taktischen Aufstellung konsequenter und dreschen Bälle sicher aus der Gefahrenzone.

Besonders bei der Ballphysik besteht aber Nachholbedarf: Mitunter springt das Leder umher wie ein Gummiball, Einwürfe und Abstöße sind zu lang – das geht deutlich besser.

**Meine Wertung** **84**

## FIFA 2005



| | |
|---|---|
| Multiplayer | Einzel-PC (4 Spieler)<br>Netzwerk (4 Spieler)<br>Internet (2 Spieler) |
| Ausstattung | 2 CDs, Handbuch (20 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Fußball-Simulation |
| Entwickler/Publisher | EA Canada/Electronic Arts |
| Webseite | www.fifafootball2005.ea.com |
| ca. Preis | 20 Euro |
| Verkaufsstart | 8. September 2005 |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; leicht bis sehr schwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 768 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Steuerung | 8 |
| Multiplayer | 8 |

### PRO

- riesiges Lizenzpaket
- fernsehreife Präsentation
- sehr gute Defensiv-KI
- First-Touch- und Freestyle-Manöver

### KONTRA

- teils unrealistische Ballphysik
- schwacher Kommentar

| | | Durchschnitts-Wertung der Tester |
|---|---|---|
| GEORG VALTIN | 84 | 83 |
| DAVID BERGMANN | 82 | |




Grafische Abwechslung und die frei befahrbare Stadt sorgen für dauerhafte **Motivation** – neben dem Tunen der Flitzer, natürlich.




Neu in Underground 2 sind die SUVs wie der **Hummer**. Besonders flott fahren sich die schweren Kisten allerdings nicht.

AWARD PowerPlay Spielwelt Need for Speed Underground 2

# NFS UNDERGROUND 2

**Das Komplettpaket aus Rasen, Tunen und Protzen** geht in die zweite Runde – mit Vollgas! Wir haben unseren Führerschein vor der Polizei versteckt und Underground 2 über die Teststrecke gejagt.

**Need for Speed Underground** machte es 2003 vor, seitdem überschwemmten uns etliche Klone. Richtig gut ist nur der Nachfolger **Underground 2**, der sich mittlerweile einzig dem anspruchsvolleren **Juiced** geschlagen geben muss.

## Mein Maserati fährt 210

Schwupp, die Polizei hat es nicht gesehen: In **Underground 2** gibt es keinen einzigen Polizeiwagen. In der virtuellen Stadt Bayview gondeln neben Taxis, Lkw und diversen Personenwagen nur getunte Rennsemmeln durch die Nacht. Der Spieler startet im »City Center«, einer typischen Innenstadt mit Neonreklame, breiten Boulevards und kleinen Seitenstraßen. Nach den ersten gewonnenen Rennen wird »Beacon Hill« (eine mondäne Einkaufsgegend) freigeschaltet.

Fahrerisch anspruchsvoller wird es auf den engen, bergigen Straßen von »Jackson Heights«, das ein wenig an Beverly Hills erinnert. Der »Airport« lockt nicht nur mit langen Geraden, sondern auch fiesen Schikanen, auf denen Sie Ihr Geschick im Umgang mit der Handbremse beweisen müssen. Richtig knifflig ist der fünfte Stadtteil »Coal Harbor«, denn die engen Wege sind fieserweise zusätzlich voller Hindernisse, die beim Crash wertvolle Zeit kosten.

## Mit Überspeed durch Bayview

Durch gewonnene Rennen steigt Ihr Ansehen in der Rennszene, und mehr und mehr Wettbewerbe werden freigeschaltet. Siegprämien sammeln Sie in Rundkursrennen, Sprints (Rasen von A nach B), Drift-Wettbewerben, Drag-Racing (Beschleunigungsrennen), StreetX (Drift-Variante mit mehreren Autos) und der Underground Racing League.

Mit jedem Sieg wandert Geld auf Ihr Konto, das Sie am besten in Tuningteile investieren. Sie können den Motor frisieren, die Elektronik optimieren, die Schaltung verbessern, härtere Federn kaufen, einen Turbo einbauen und natürlich eine Lachgaseinspritzung nutzen. Das Lachgas können Sie nicht an der Tankstelle auffüllen, sondern durch gewagte Fahrmanöver. Haben Sie es geschafft, die Nitro-Anzeige zweimal aufzuladen, können Sie sogar den »Überspeed«-Boost aktivieren, der den Wagen noch mehr als der normale Boost beschleunigt.

## Viel Tuning, wenig Fahrphysik

Das Spiel bietet Hunderte von optischen Tuningoptionen. Karosseriefarben, Spoiler, Front- und Heckschürzen, Seitenschweller, Motorhaubenhutzen, Auspuff-Endrohre, Rückspiegel und so weiter finden Sie in den einschlägigen Läden. Dazu kommen Neonröhren, Aufkleber und sogar eine reichhaltige Palette an Car-Hifi für den Kofferraum. Wem nichts peinlich ist, der gönnt sich eine Hydraulikanlage und lässt seinen Flitzer wackeln und hüpfen. Damit legen Sie extrem coole Kunststückchen aufs Parkett.

Obwohl sich die Wagen in Wirklichkeit hinsichtlich PS-Zahl und Antriebsart unterscheiden, setzt die Fahrphysik das im Spiel kaum um. Wählen Sie die Wagen einfach nach persönlichem Geschmack.

*Florian Stangl*

## MICHAEL GALUSCHKA

### Juiced macht's besser



Optisches Proll-Tuning hasse ich wie die Pest. Kaum die besten Voraussetzungen zum glühenden Underground-Fan, aber auch nicht der Grund für meine »schlechte« Wertung. Mich stören die Rennen selbst: zu banal, zu austauschbar, zu mittelmäßig. Und wenn ich mal eins versaue, starte ich einfach erneut.

Ein Motivationskiller, aber wohl ein Zugeständnis an den Massenmarkt. Den Underground 2 mit seinem großartigen Spoiler-und-Doppelrohr-Universum mehr anspricht als jedes andere Action-Rennspiel.

**Meine Wertung** **79**

## FLORIAN STANGL

### Je tiefer die Autos, desto höher der Spielspaß!



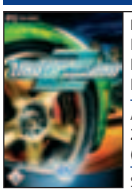
Prinzipiell hat Mikkl ja recht: Underground 2 ist weniger Rennspiel als Geschicklichkeitstest mit aufgemotzten Autos und toller Musik. Für ein langes Rennwochenende klemme ich mich daher bei Juiced oder Richard Burns Rally hinters Lenkrad. Doch für den Quickie ist Underground 2 perfekt: Angestachelt vom hohen Suchtfaktor (nur noch ein Rennen bis zum dickeren Auspuff) starte ich immer wieder ein Rennen. Und merke erst nach zwei Stunden, wie schnell die Zeit vergangen ist.

Toll, dass die Entwickler es geschafft haben, die frei befahrbare Stadt so abwechslungsreich hinzukriegen. Auch mich stören Doof-KI und Simpel-Steuerung. Darum ist Juiced insgesamt die bessere Wahl für Rennspieler.

**Meine Wertung** **87**

## NFS UNDERGROUND 2

?! Tipps



| | |
|---|---|
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (4 Spieler), Internet (4 Spieler) |
| Ausstattung | 2 CDs, Handbuch (20 Seiten) |
| Sound | 5.1-Surround |
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler/Publisher | Electronic Arts |
| Webseite | www.electronicarts.de |
| ca. Preis | 20 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | drei; zu leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 640x480 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,6 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 10 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | 8 |

**PRO**
- frei befahrbare Stadt
- genialer Motorensound
- erstklassige Musikuntermalung
- Suchtgefahr durch Tuning-Teile

**KONTRA**
- limitierte Steuerung
- teils grottige KI

| | | Durchschnitts-Wertung der Tester |
|---|---|---|
| FLORIAN STANGL | 87 | 83 |
| MICHAEL GALUSCHKA | 79 | |

# KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

## AREA 51



Wenn Sie den Aliens mächtig auf die Finger klopfen wollen, brauchen Sie nicht nur genügend bleihaltige Argumente. Um die Hintergrundgeschichte der einzelnen Charaktere und Verantwortlichen von Dreamland zu erfahren, müssen Sie im Spiel immer wieder Handhelds, Akten und Laptops scannen. Diese werden gespeichert, selbst wenn Sie grade nicht an einem der rar gesäten Speicherpunkte stehen sollten. Im Hauptmenü des Spiels können Sie die Secrets anwählen und sich anschauen. Wir geben Ihnen einen Überblick, wo Sie die »Geheimnisse« der ersten vier Level finden können. Aber Vorsicht! Hin und wieder werden die scanbaren Objekte versehentlich vom Kugelhagel zerstört. Macht aber nichts, Sie können noch mal in die Level springen und sich die Informationen holen.

**1. LEVEL** Willkommen im Land der Träume

**Unbekannter Hauttyp**
Scannen Sie mit Ihrem kurz zuvor erhaltenen Scanner den Arm der Leiche am Startpunkt.

**Behälter Spezifikation**
Neben der Rampe im Nebenraum steht ein großer blauer Behälter. Scannen Sie ihn, nachdem der Saboteur entdeckt wurde.

**Dekodierte Laptop-Information**
Wenn der Saboteur gestellt wurde, finden Sie zwischen den Regalen einen Laptop. Scannen Sie ihn, bevor er im Kugelhagel zerstört wird.

**Gesundheitsspritze**
Links hinter dem Kommando-Container können Sie geduckt in einen hinteren Bereich gelangen. Dort finden Sie eine Leiche, deren Arm Sie scannen können.

**XM-88 Spezifikation**
Wenn Sie zum zweiten Mal durch die Lagerhalle laufen, fällt eine Holzpalette von einem Regal herunter. Mit ihr fallen Autoreifen zu Boden, auf die Sie steigen können, um den hinteren Bereich nach Informationen abzusuchen.

**2. LEVEL** Tief im Untergrund

**Keine Secrets**

**3. LEVEL** Heiße Zone

**Extrem infektiöse Leiche**
Diese finden Sie direkt im Bürotrakt auf einem Tisch.

**Abmahnung**
Wenn sich Ihr Team aufteilt, sollten Sie einen Blick unter die Treppe werfen, auf der das zweite Team die Stellung hält. Wenn Sie drunterkriechen, werden Sie weitere Informationen finden.

**Alien-Propaganda-Seiten**
In der Haupthalle steht ein »Area 51«-Spielautomat. In der Nähe gibt es einen großer Schreibtisch, den es gründlich zu untersuchen gilt.

**Hinweis für neue Mitarbeiter**
Nach der Haupthalle gelangen Sie in das nächste Stockwerk. In dem Bereich, der mit einigen Sofas ausgestattet ist, können Sie unter den Polstern weitere Informationen finden.

**Unbekannter Artefakt-Fund**
Wenn Sie in der Generatorhalle den Strom wieder eingeschaltet haben, werfen Sie einen Blick auf die Kontrollkonsolen beim Generator.



**4. LEVEL** Milbengefahr

**Milbengefäß**
Scannen Sie das Gefäß, auf das Sie einer Ihrer Teamkollegen hinweist.

**Alien-Autopsie-Fotos**
Setzen Sie in der Kommunikationszentrale die gelbe und die rote Karte ein, die Sie bereits vorher im Abschnitt gefunden haben. Damit öffnen Sie die verriegelte Tür. Im Gang dahinter sollten Sie auf die Kisten springen.

**Fotos menschlicher Merkwürdigkeiten**
Nachdem Sie das verstreute Einsatzteam in der Haupthalle unterstützt haben, sehen Sie an einer Wand mehrere zerbrochene Fensterscheiben. Dahinter ist ein Raum, der lichterloh brennt. Gehen Sie vorsichtig nach links und näher heran. Auf einer Kiste in dem Raum liegt eine Akte, die Sie von draußen scannen können.

**Unbekannte Lebensform**
Von Crispy bekommen Sie den Auftrag, nach einer Zugangskarte zu suchen. Folgen Sie der Zielmarkierung. Sobald Sie eine Zugangsschleuse erreichen, drehen Sie sich einmal um und laufen Sie den brennenden Gang entlang. Sie erreichen eine zerstörte Halle: Dort sollten Sie die Trümmer absuchen.

**Vechtol Arbeitsauftrag**
In dem Raum, in dem Sie die Zugangskarte finden, müssen Sie die Akten auf dem Schreibtisch scannen.

## DAS GEHEIMNIS DER VERGESSENEN HÖHLE



Für Knobelfreunde ist dieses Adventure genau das Richtige. Da der Schwierigkeitsgrad aber recht schnell anzieht, schlüsseln wir ein paar Rätsel für Sie auf. Wenn Sie bei einer Kopfnuss nicht weiterkommen, suchen Sie wie üblich noch einmal die Gegend genau nach Gegenständen ab. Die sind oftmals nur schwer auszumachen oder werden schnell übersehen. Hilft Ihnen das nicht weiter, werfen Sie einen Blick in die Enzyklopädie. Die hält neben interessanten Informationen oftmals einen Tipp guten bereit, der Ihnen weiterhilft.

Ein kleiner Hinweis noch: Hin und wieder passiert es, dass Arok erst bestimmte Dinge gesehen haben muss, um Gegenstände zu bauen. Überprüfen Sie vor allem Malereien auf ihren Informationsgehalt.

**IN DER ERSTEN HÖHLE** Hier finden Sie eine Wandmalerei. Darauf sind ein Bison und drei Jäger dargestellt. Wenn Sie die Malerei anklicken, bewegt sie sich. Nehmen Sie nun dem ersten Krieger den Speer aus der Hand, und geben sie ihn dem Jäger mit der Schleuder. Die Figur erlegt den Bison. Erst dann weiß Arok genug, um eine Waffe herzustellen, mit der er die Löwin vertreiben kann.



**IN DER ZWEITEN HÖHLE** Wie Arok schon richtig bemerkt, haben die Anweisungen auf dem großen Stein und die auf seinem kleinen Stein miteinander zu tun. Allerdings müsste er den kleinen Stein umdrehen, um den richtigen Weg zu finden. Die Zeichenabfolge für den richtigen Weg ist Braun, Schwarz, Farblos, Braun, Schwarz, Braun, Schwarz, Braun, Rot. Vergessen Sie nicht die drei Fackeln, die

können Sie aneinander entzünden, damit Sie nicht wieder von vorne anfangen müssen.



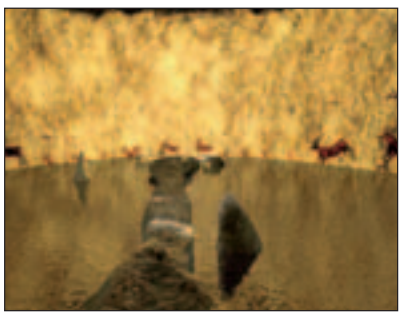
**DER AUFSTIEG IN DER DRITTEN HÖHLE** Bei der Wand mit den Handabdrücken steht Rot für die rechte Hand und Braun für die linke. Rot und Braun müssen jeweils nacheinander aktiviert werden, damit Arok hinaufklettern kann. Die Reihen können jeweils waagerecht und senkrecht gedreht werden. Auf unserem Bild sehen Sie die richtige Lösung.



**DER BÄR IN DER DRITTEN HÖHLE** Auch hier finden Sie eine Höhlenmalerei, die Ihnen weiterhilft. Um dem Bären zu entgehen, müssen Sie dem Männchen einen Stein in die Hand drücken und über die Höhle des Bären werfen. Der Bär dreht sich mit dem Rücken zur Strichfigur. Den zweiten Stein werfen Sie wieder an die gleiche Stelle. Daraufhin verschwindet der Bär in seiner Höhle. Einen dritten Stein werfen Sie an den Stalaktiten, der über der Grube an der Decke hängt. Den letzten Kiesel werfen Sie gegen den Stein, der das Geröll zurückhält. Daraufhin löst sich der Schotter und versperrt den Eingang der Bärenhöhle.



**DIE HIRSCHE IN DER DRITTEN HÖHLE** Um über den zweiten See zu kommen, müssen Sie zuerst alle Kerzen anzünden. An der Wand sehen Sie einen Hirsch, dessen Weg von einem Ufer zum nächsten beschrieben wird. Zuerst müssen Sie jedes Tier in ein stattliches Braun färben. Das geschieht, indem Sie die Hirsche selbst anklicken. Danach müssen Sie seine Beinbewegungen mittels der Symbole über dem Wild so anpassen, dass seine Bewegungen einen Sinn ergeben. Mit dem doppelten Pfeil können Sie jederzeit überprüfen, wie weit das Tier kommt. Als letztes müssen Sie die kleine Figur in der Mitte direkt neben den Hirschen anklicken, so dass sie direkt neben dem Vierbeiner steht. Schon landet Arok auf der anderen Seite des Sees.



**DAS STEINTAFEL-PUZZLE** Die Steintafeln, von denen Tika spricht, befinden sich in einer Höhle, die am Ende des Ganges versteckt liegt. Sie müssen zuerst die Hirschgeweihe zur Seite räumen und können dann eintreten. Wenn Sie sich vorher schon umgeschaut haben, haben Sie etwas Tierfett gefunden. Das reiben Sie auf die Steine neben der großen Steinplatte. Danach lässt sich die Platte verschieben. Darunter finden Sie die zerbrochenen Tafeln. Die müssen Sie wieder zusammenpuzzeln. Halten Sie jedes Teil über verfügbare Stellen. Wenn das Benutzen-Symbol (zwei aneinanderschlage Steine) erscheint, gehört das Fragment dorthin.



**DAS WANDGEMÄLDE** Nachdem Sie mit Tika über das fehlende Teil gesprochen haben, drehen Sie die rechte Steintafel um und halten sie in die Richtung der unvollständigen Wandmalerei, um zu erfahren, wie der Hirsch aussehen soll, damit Sie mit Ihren Arbeiten fortfahren können.



**EINTRITT IN DIE WEISSE GROTTE** Um in die Höhle zu Klem zu gelangen, müssen Sie Lharik erst beweisen, dass Sie wirklich Maler werden wollen. Dazu stellen Sie eine Palette mit Farben, Pinsel, Blasrohr und Wischtuch her. Um das Rot herzustellen, müssen Sie eine weitere Portion gelber Pigmentklumpen einsammeln und es in das Lagerfeuer am Höhleneingang zu legen. Die Pigmente werden rot, und Sie können mit dem Wasserrinnsal neben dem Arbeitsplatz die Farbe anmischen.



**DIE HIRSCHE IN DER WEISSEN GROTTE** Die drei Hirsche sind die letzte kreative Aufgabe in der weißen Grotte. Für die Linien benutzen Sie für den linken und den oberen Hirsch rot, ebenso für das Geweih. Den Körper färben Sie orange. Dem rechten Hirsch verpassen Sie ein schwarzes Geweih, schwarze Vorderbeine und einen schwarzen Kopf, der Rest des Körpers wird gelb eingefärbt.



## EMPIRE EARTH 2



**CHEATS** Auch gestandene Entwicklungshelfer kommen vielleicht mal nicht weiter. Drücken Sie im laufen Spiel Enter, damit Sie die Konsole öffnen. Dort geben Sie dann den passenden Cheat ein und drücken wieder Enter.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| icheat | alle Cheat-Codes werden freigegeben |
| idontcheat | alle Cheat-Codes werden bis auf icheat aufgehoben |
| loot | 10.000 Einheiten mehr von jeder Ressource |
| taxes | 100 Einheiten weniger von jeder Ressource |
| punish | 20 Schadenspunkte für die angewählte Einheit |
| convert | angewählte gegnerische Einheit wechselt auf Ihre Seite |

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| recharge me | angewählte Einheit erhält volle Energie |
| toggle fog | Fog of War an/aus |
| sea monkeys | beschleunigtes Bauen an/aus |
| epoch up | zur nächsten Epoche wechseln |
| give tech | 50 Technologiepunkte mehr |
| play god (Gebäude und Einheiten nehmen keinen Schaden) | God-Modus an/aus |

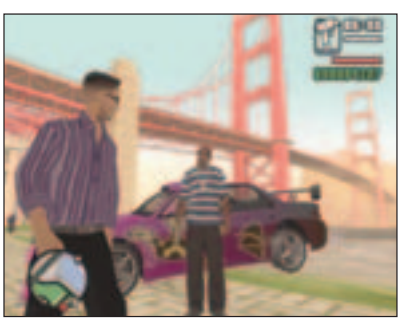
## FATE



**CHEATS** Zu dem Hitlisten-Neueinsteiger Fate wollen wir Ihnen keine Tipps vorenthalten. Das kunterbunte Hack'n Slay-Spiel ist zwar dank Portalen und Heiltränken einfach zu spielen, doch manchmal muss es halt schneller gehen. Um Cheats zu benutzen, drücken Sie im laufenden Spiel die Tasten Ctrl, Shift und + gleichzeitig. Damit öffnet sich die Konsole, in die Sie die folgenden Cheats eingeben können.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| Ascend X | um X Dungeons aufsteigen |
| Descend X | um X Dungeons absteigen |
| Fame | 100 Ruhmpunkte |
| Experience | 5.000 Erfahrungspunkte |
| Gold | 50.000 Goldstücke |
| Heal | heilt den Charakter |
| God | um 10 Stufen aufsteigen |
| [Monstername] | Monsternamen eingeben, damit dieses erscheint |
| [Objektname] | Objektname eingeben, damit dieses erscheint |

## GTA SAN ANDREAS



Selbst ist der Spieler, in diesem Fall unser Leser René Seiler aus Halle an der Saale. Auf seinem Rechner lief das neueste GTA nur mit nervigen Rucklern und störenden Soundproblemen. Er hat ein wenig herumexperimentiert und uns folgende Lösungen zugesandt: Öffnen Sie im Installationsverzeichnis von GTA San Andreas die Datei mit dem Namen **Stream** mit einem Doppelklick. Im Original steht dort:

| | |
|---|---|
| Ememory | 13200 |
| devkit_memory | 13200 |
| vehicles | 10 |

Ändern Sie die Datei folgendermaßen:

| | |
|---|---|
| Ememory | 79200 |
| devkit_memory | 79200 |
| vehicles | 8 |

Damit hat René erfolgreich seine Grafikruckler beseitigt; Texturen sehen zudem hübscher aus.

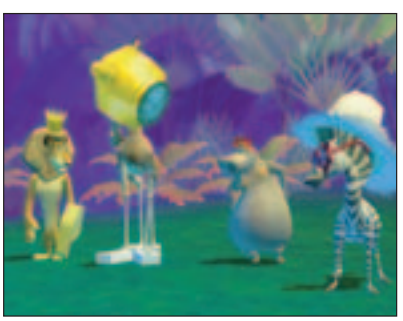
Außerdem fielen bei ihm sämtliche Umgebungsgeräusche aus, wenn es im Spiel begonnen hat, zu regnen. Um dieses Problem zu beheben, tauschte er die vorhandene **eax.dll-Datei (Version 4.0)** gegen **eax.dll (Version 3.0)** aus, und schon konnte er nicht mehr klagen.

## GUILD WARS



**EASTER EGG** Um in World of WarCraft lustige Dinge zu lesen, müssen Sie sich schon bequem einen Schwips antrinken, damit Ihr Geschreibsel im Chat sich auch so liest, als hätten Sie sich einen zuviel hinter die Binde gekippt. Im PvP-Liebling Guild Wars wählen Sie einfach im Optionenmenü die Sprachen an. Dort findet sich eine Fantasiesprache namens »Bork! Bork! Bork!«. Die ist an das Englische angelegt und verwandelt sämtliche Meldungen im Spiel in lustiges Kauderwelsch.

## MADAGASCAR



Um mit den vier abenteuerlustigen Zooausreißern heil durch New York und Madagaskar zu kommen, haben wir für Sie nach Tricks Ausschau gehalten. Dadurch verhindern Sie, dass Sie im Spiel allzu schnell ins Gras beißen oder an der fummeligen Tastatur-Steuerung verzweifeln.

**GELD REGIERT DIE WELT** Versuchen Sie in jedem Level die rund 100 Münzen einzusammeln. Wenn Sie nach einer Mission den Zoovenir-Shop aufsuchen, können Sie nicht nur schicke Accessoires für Melman, Marty, Alex und Gloria kaufen. Dort können Sie auch mehr Lebenspunkte für die vier erwerben, die das Spielen erheblich leichter machen. Diese sollten Sie relativ früh im Spiel kaufen. Ein guter Bonus ist auch die Option, die Lebenstikis zu verdoppeln. Damit erscheinen im Spiel zwar nicht mehr davon, aber wenn Sie einen einsammeln, bekommen Sie den doppelten Gesundheitsbonus.

**FOSSABOSS** Nicht nur der Endgegner greift Sie im letzten Level an, er schickt auch Vögel nach Ihnen aus, die gefährliche Stinkfrüchte mit sich tragen. Heben Sie die Früchte, die Alex sammelt, für den Boss auf und erledigen Sie die Stinkfrucht-Vögel mit der Fähigkeit »Brüllen«. Das spart Munition, und Sie können sich dann ganz dem Fossa widmen.

**ICH GLAUB, ICH KANN FLIEGEN** Mit Melman über Luftschächten zu fliegen ist am Anfang etwas fummelig. Ein kleiner Tipp: Steuern Sie ihn während seines »Hubschraubers« mit der Richtungstaste über den Schacht und drücken Sie dann nur noch die Leertaste, damit er nach oben getragen wird. Dann können Sie locker bis zum nächsten Schacht oder zur nächsten Plattform gleiten.

**FUTTERSUCHE** Im Kapitel »Dschungel-Bankett« sollten Sie mit jeder Figur die Schlammrutsche benutzen. Die wird für jeden Charakter zurückgesetzt. So können Sie Extra-Münzen und Lebenstikis sammeln. Apropos: Wenn Sie zehn Stikis gesammelt haben, bekommen Sie ein Extraleben.

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



**RENNEN WIEDERHOLEN** Wenn Sie ein Rennen neu starten, sinkt der Schwierigkeitsgrad. Falls Sie also gleich zu Beginn merken, dass die Gegner zu flott sind, legen Sie einfach noch mal von vorne los.

**DRIFTS** Eine simple, aber effektive Methode für möglichst viele Drift-Punkte ist folgende: Rutschen Sie nicht mit der Handbremse durch die Kurven, sondern bringen Sie den Wagen auf den Geraden durch rhythmisches links und rechts lenken in Schlingerbewegungen. Dafürsammeln Sie »outrageous drifts« am laufenden Band.

**HANDBREMSE** Benutzen Sie vor scharfen Kurven die Handbremse, um per Powerslide durch die Biegung zu heizen. Dadurch verlieren Sie weniger Tempo und können mit den Gegnern mithalten.

**PUNKTEVERLUST VERMEIDEN** Versuchen Sie, bei einem Crash in die Streckenbegrenzung zu knallen; Unfälle mit Gegnern kosten Lachgas.

## PANZERS 2



**SCHÜTZLINGE** Geben Sie unbedingt auf Ihre Kernarmee Acht! Verluste können Sie sich kaum leisten, insbesondere in den höheren Schwierigkeitsgraden. Erweitern Sie Ihre Elitetruppe deshalb gleich zu Beginn Ihres Feldzugs um ein Reparaturfahrzeug. Sollte doch einmal ein Panzer zu Schaden kommen, bringen Sie zumindest die Besatzung in Sicherheit.

**AUSBILDUNG** Nutzen Sie jede sich bietende Gelegenheit zur Fortbildung Ihrer Kerneinheiten. Eine gute Methode ist, auf ein gegnerisches Versorgungslager vorzurücken und alle Verteidiger bis auf einen auszuschalten – vorzugsweise ein möglichst ungefährliches Exemplar wie einen Spähwagen. Setzen Sie dann Ihre Einheiten auf »neutral«. Nun lassen Sie nach und nach ihre Einheiten einzeln immer gerade so lange auf das Ziel ballern, bis dieses kurz vorm Exitus steht. Sobald es dann vom Versorgungspunkt wieder repariert oder geheilt wurde, geht das Spielchen von vorne los. So können Sie schon in den ersten ein, zwei Einsätzen Ihre Schützlinge auf Stufe neun bringen. Nachteil: Die Einsatzzeit steigt natürlich enorm an und es gibt entsprechend weniger Prestigepunkte.

**PRESTIGE** Angesichts des gehobenen Schwierigkeitsgrads von Panzers 2 wird es beinahe zur Pflicht, optionale und versteckte Aufträge zu erfüllen. Viele verborgene Ziele sind schon mit einem kurzen Blick auf die Karte zu finden. Häufig existieren abseits der Hauptschauplätze »verdächtig« aussehende Dörfer, besondere Bauwerke oder Landschaftsmerkmale. Sollte ein Aufklärungsflugzeug dort Gegner erspähen, bringt deren Beseitigung fast schon mit Sicherheit Extrapunkte.

**EROBERN** Bei Geschützen ist es fast immer vorzuziehen, die Bedienmannschaft auszuschalten, statt die Waffe selbst zu zerstören; die Infanterieeinheiten sind dafür sehr gut geeignet. So lässt sich die Artillerie gegen ihre ehemaligen Besitzer einsetzen.

**INFANTERIE** Auch wenn das Spiel den Titel Panzers trägt: viele Probleme lassen sich mit Infanterie und Artillerie weit effektiver lösen als mit den Stahlmonstern. Gerade wenn wenig Raum zum Manövrieren bleibt, schlägt die große Stunde der Fußtruppen. In Straßenschluchten können sie besser manövrieren und weiter sehen als die Kollegen von der fahrenden Zunft. Eine ideale Angriffstruppe besteht aus zwei, drei Scharfschützen, drei bis vier Bazookaträgern, ebenso vielen Sanis und vielleicht noch zwei Mörsern gegen fest stehende Geschütze.

**LUFTWAFFE** In den meisten Missionen stehen Ihnen mehr als genug Artillerieschläge, Aufklärer, Fallschirmjäger und Bomber zur Verfügung. Zögern Sie deshalb nicht, sie einzusetzen! Wenn Sie es dadurch leichter haben, fordern Sie die Unterstützung auch an – es nutzt niemandem, wenn Sie bei Einsatzende noch drei Stukas übrig haben.

## RISING KINGDOMS



**CHEATS** Wahre Strategen pfeifen natürlich auf unsere Cheats. Wenn Sie in Rising Kindoms trotzdem nicht weiterkommen, können wir Ihnen ein wenig weiterhelfen. Dazu öffnen Sie im laufenden Spiel mit Enter das Chatfenster. Geben Sie den gewünschten Befehl ein, und bestätigen Sie wieder mit Enter. Aber nicht übertreiben! Wenn Sie KILLEMALL zu oft einsetzen, stürzt das Spiel ab.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| makemerich | 3.000 Gold und 100 Edelsteine |
| makemefamous | 7 Ruhmpunkte |
| nonolimit | Bevölkerungslimit wird auf 90 gesetzt |
| turbobuild | Gebäude und Einheiten werden schneller gebaut |
| killemall | tötet jeden Gegner in Sichtweite |
| healemall | repariert jede Einheit und jedes Gebäude in Sichtweite |
| recharge | lädt die Fähigkeiten der Helden wieder auf |
| recharge | die Boni der unabhängigen Kolonien werden wieder aufgeladen |
| fasterfaster | erhöht die Trainingsgeschwindigkeit der Einheiten |
| mineminemine | ausgewählte unabhängige Kolonie wird eingenommen |

## STRONGHOLD 2



**EASTER EGG** In den Verkaufscharts spielt das Strategiespiel ums Burgenbauen und Ländereieneinnehmen weiter in der obersten Liga mit. Wir haben einen kleinen Gag gefunden, den wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Öffnen Sie im Spieleverzeichnis den Ordner **fx\speech**. Dort finden Sie unter den **nameX.mp3**-Dateien (X steht hierbei für die jeweilige Nummer) nicht nur so schöne Begrüßungen wie »Seid gegrüßt, Lady Labertaschi« oder »Seid gegrüßt, Lady Fluffy«. Es sind auch einige Schreibmeister der PC-Spielebranche für die Nachwelt verewigt. Unter anderem können Sie sich die ehrerbietige Begrüßung für die PowerPlayer Rüdiger Steidle (Nr. 1022), Florian Stangl (Nr. 1025) und Martin Deppe (Nr. 1027) anhören.

Außerdem erhalten Sie im Spielverlauf eine Nachricht von Angus McLeod, eine der Figuren aus den Highlander-Filmen, oder auch von Bruder Jakob, dem überaus bekannten Protagonisten eines Kinderlieds. Nur ein aufmerksamer Berater, ist ein guter Berater. Zum Beispiel dann, wenn er plötzlich »Frohe Weihnachten« oder ein »Frohes neues Jahr« wünscht. Freundlich erinnert er Sie an den ersten April und gratuliert auch, wenn Sie schon zum hundertsten Mal Stronghold 2 gespielt haben. Und für den Fall, dass Sie nächtelang nur noch mit dunklen Ringen unter den Augen vorm Rechner sitzen und Ihre Burgen managen, erinnert Ihr Berater Sie daran, dass Sie auch mal schlafen gehen sollten, oder gibt ein besorgtes »Bitte esst, mein Herr. Ich fürchte, Ihr geht allmählich zugrunde« von sich.

*Susanne Braun*

## HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

### FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

### LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

### WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

### OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

# WORLD OF WARCRAFT BATTLEGROUNDS

**Auf den Schlachtfeldern von World of WarCraft** überleben nur die stärksten Helden. Oder die schlauesten – daher liefern wir Ihnen Profi-Tricks, mit denen Sie Ihre Fraktion zum Erfolg führen!

## HIER GEHT'S LOS

Die Schlachtfelder bieten völlig neue Möglichkeiten, sich in der Welt von World of WarCraft auszutoben. Da es in der Geschichte von WarCraft schon immer Konflikte zwischen Allianz und Horde gab, fügen sie sich nahtlos ins Spiel ein. Die Schlachtfelder haben unterschiedliche Schwerpunkte, die von Action-geladenen kleinen Karten bis hin zu riesigen, strategisch geprägten Kämpfen reichen. Weitere Schlachtfelder wurden schon von Blizzard angekündigt.

Die folgenden Kartenausschnitte zeigen die Eingänge zu den derzeit aktiven Schlachtfeldern, jeweils für die Allianz (blau markiert) und die Horde (rote Markierungen).

## BELOHNUNGEN

**RUF UND EHRE** In den Schlachtfeldern erhalten Sie zusätzlich zur normalen Ehre durch das Kämpfen auf dem Feld auch Ruf-Punkte bei den jeweiligen Truppen der Battlegrounds. Mit jeder Stufe, die Sie im Ruf aufsteigen, werden neue Gegenstände bei den Händlern vor dem Eingang frei geschaltet. Bei maximalem Ruf erreichen diese Gegenstände teilweise Raidzonen-Qualität! Es ist also keineswegs umsonst, immer sämtliche Quests zu erledigen, obwohl sie teils keine Ehrenpunkte abgeben.

## STERBEN AUF DEN SCHLACHTFELDERN

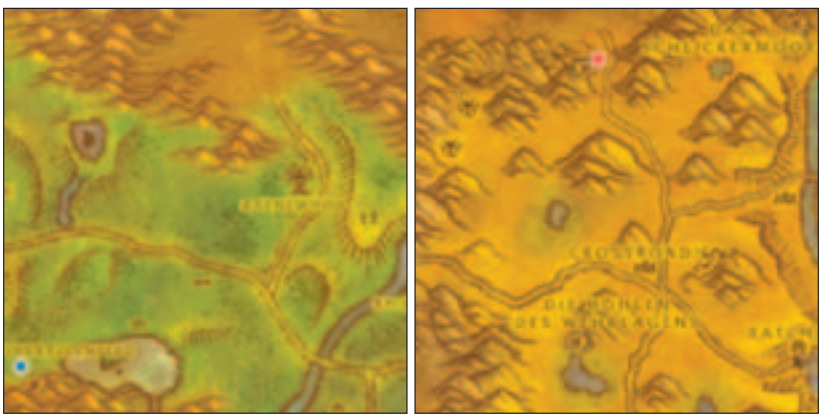
**DER TOD** Wenn Sie auf einem Schlachtfeld sterben, haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder rennen Sie wie sonst auch zu Ihrer Leiche und erscheinen dann dort wieder. Das geht auf den Schlachtfeldern jedoch nur solange, bis ein Gegner Ihre Überreste geplündert hat. Danach bleibt Ihnen nur die zweite (und meist genutzte schnellere) Möglichkeit: Sie warten kurz am Friedhof, bis Sie dort automatisch wiederbelebt werden. Und das, anders als im restlichen Spiel in den Instanzen, ohne Haltbarkeitsreduzierung der Rüstung und mit vollem Mana sowie regenerierten Hitpoints.

## TIPPS ZUR WARSONGSCHLUCHT

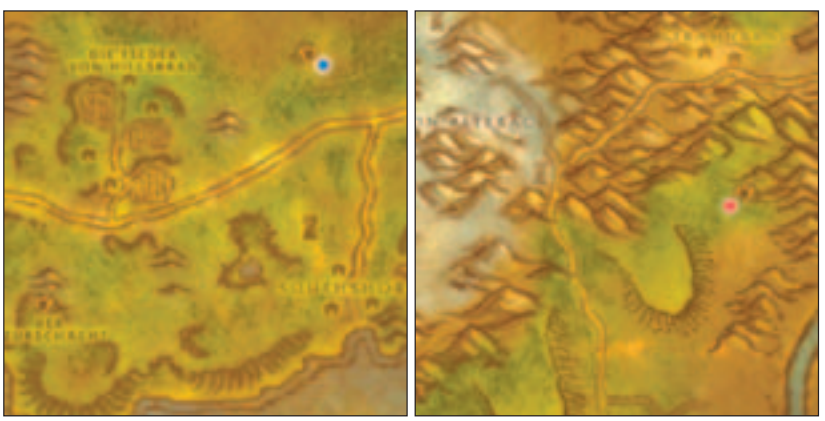
### ALLGEMEINER ABLAUF

**CAPTURE THE FLAG** Die Warsong-Instanz ist eine kleine Karte, deren Spielmodus stark an die Capture-the-Flag-Karten aus diversen Ego-Shootern erinnert. In die Warteschleife können Sie bereits ab einem sehr frühen Level eintreten, wobei Sie beachten müssen, dass die Instanz erst dann startet, wenn eine Minimalbesetzung von beiden Fraktionen vorhanden ist. Das kann in niedrigen Levels mitunter zu sehr langen Wartezeiten führen. In den hohen Levels startet das Schlachtfeld jedoch meist sehr

## EINGÄNGE IN DIE WARSONG-SCHLUCHT



## EINGÄNGE INS ALTERACTAL



## WARSONG-SCHLUCHT







schnell und ist darum und wegen der relativ überschaubaren Dauer bei vielen Spielern sehr beliebt.

**ZWEI BASEN** Die Karte besteht aus zwei Basen mit mehreren Eingängen, die durch einen kleinen Wald voneinander getrennt sind. Auf dem Weg dazwischen liegen einige Upgrades, mit denen Sie zum Beispiel kurze Zeit schneller rennen oder besser kämpfen. Diese Hilfsmittel sind somit durchaus ein sehr gutes taktisches Mittel, das wir in unseren Strategien jedoch vernachlässigen. Schließlich können Sie nicht damit rechnen, dass sie auch grade vorhanden sind, wenn Sie sie brauchen.

**WICHTIGE VORAUSSETZUNGEN** Das Ziel in der Warsong-Schlucht ist, die Fahne des gegnerischen Teams drei Mal zu stehlen und in die eigene Basis zu bringen. Wer das zuerst geschafft hat, gewinnt die Instanz und bekommt einen Bonus auf die Ehre und den Ruf. Dabei ist zu beachten, dass Sie die gegnerische Flagge nur dann abgeben können, wenn auch die eigene noch in Sicherheit in Ihrer Basis ist. Meist gewinnt das Team, das bei allem Sturm und Drang auch auf die eigene Verteidigung achtet. Sollte die Heimat-Fahne mal weg sein, muss Ihr Team sofort versuchen, sie zurückzubekommen. Gleichzeitig muss der eigene Fahnenträger möglichst gut bewacht oder versteckt werden, damit ihn der Gegner nicht findet.

## STRATEGIEN

Es gibt unzählige spezialisierte Strategien für die Warsongschlucht, die wir unmöglich alle aufzählen können. Stattdessen lernen Sie hier einige Grundtaktiken kennen. Normalerweise teilt sich ein Team in zwei Gruppen auf:

**EINE DEFENSIVE GRUPPE** bewacht die eigene Flagge. Sehr gut sind hier drei bis vier Spieler direkt an der Flagge sowie je einer in den Gängen. So können Sie erstens die flüchtenden Fahnenträger abfangen und zweitens schnell als Verstärkung zur Verfügung stehen, wenn es in der Basis rund geht.

**EINE OFFENSIVE GRUPPE** versucht, die gegnerische Flagge zu stehlen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder eine große Offensive, die geschlossen die Fahne holt und die Verteidiger überrennt. Oder die schwierigere, aber meist erfolgreichere Variante, in der Sie mit ein oder zwei Mitspielern die Gegner ablenken (zum Beispiel aus einem Gang rauslocken und mit Verlangsamungszaubern oder Fallen binden), während andere Spieler mit hoher Laufgeschwindigkeit gleichzeitig die Fahne wegschnappen und einen anderen Gang nehmen. Dieser Vorsprung ist oft nicht mehr einzuholen. Besonders begehrt für die Warsongschlucht sind die Hurtigkeitstränke, die für einige Sekunden die Laufgeschwindigkeit erhöhen.

## STÄRKEN DER EINZELNEN KLASSEN

**KRIEGER** Sehr gut in der Verteidigung der Basis, aber auch nicht zu unterschätzen beim Flaggenklauen – dank hoher Hitpoints und in Verbindung mit einem Hurtigkeitstrank.

**PRIESTER** Dank der Fähigkeit, Schaden zu absorbieren, sind sie oft dazu im Stande, sich einen lebenswichtigen Vorsprung zu verschaffen. Ansonsten sind sie auch sehr gut in der Defensive.

**DRUIDEN** Sind dank Katzenform sehr schnell in der Offensive, und können außerdem gegnerische Blockaden oder Verlangsamungszauber durchbrechen, indem sie die Form wechseln. In der Defensive können sie mit etwas Glück die Fahnenträger beim Wegrennen aufhalten (durch Wurzeln).

**SCHAMANEN** Wie der Druide sind sie eine Allround-Klasse, die als Geisterwolf schnell ist und auch in der Defensive viel Schaden austeilen kann. Kann außerdem wunderbar mit Totems Gegner auf der Flucht verlangsamen.

**JÄGER** Eine Frostfalle des Jägers neben der Fahne, um eventuelle Diebe einzufrieren – das kann Wunder wirken, wenn die Verteidiger noch auf dem Rückweg zur eigenen Basis sind. Beim Fahnenstehlen kann sich ein kluger Jäger leicht aus dem Staub machen, indem er vor seinem Sturmlauf eine Verlangsamungsfalle klug in seinem Fluchtweg platziert hat.

**PALADINE** Sind hauptsächlich Defensiv-Charaktere. Die Flagge ist nicht bei aktivierter Immunitätsaura tragbar, womit dem Paladin nur seine Heilfähigkeiten bleiben, um einer Offensive zum Erfolg zu verhelfen.

**MAGIER** Sehr gute Verteidiger dank Polymorph und der Fähigkeit, Gegner einzufrieren. Teilen außerdem eine Menge Schaden aus. Sollte ein Magier mal die gegnerische Fahne haben, kann er sich mit Einfrieren-Zaubern meist auch gut absetzen.

**HEXENMEISTER** Sind eher die Stubenhocker in der Warsongschlucht. Sie sind nicht schnell, können aber häufig die fliehenden Flaggenträger noch mit »Schaden über Zeit«-Zaubern vernichten.

**DIEBE** Eignen sich sehr gut als Offensivklasse. Diebe können sich bis zur Flagge anschleichen und dann oft dank ihrer Sprint-Fähigkeit davoneilen, noch bevor der Gegner reagieren kann. Auch in der Verteidigung sind sie sehr stark, wenn sie unsichtbar neben der Flagge auf ihr Opfer lauern.

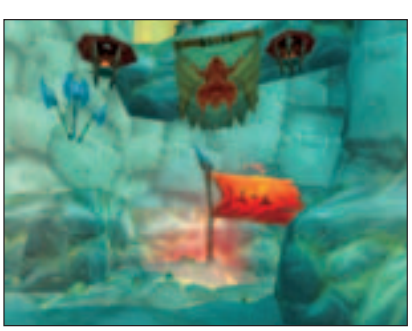
# TIPPS ZUM ALTERACTAL

## ALLGEMEINER ABLAUF

Auf dem Alterac-Schlachtfeld dreht sich alles um eine gut organisierte Massenschlacht. Bis zu 40 Helden beider Fraktionen kämpfen hier um Verteidigungsposten und Friedhöfe oder stärken ihr Team aus dem Verborgenen, indem sie mit bestimmten Quests die Rüstung oder die Waffen ihrer NPC-Kameraden aufbohren.

## STRATEGIEN

**GLEICH ZU BEGINN** einer neuen Instanz sollten Sie immer versuchen, den neutralen Friedhof in der Mitte zu erobern. Danach sind hauptsächlich zwei Dinge notwendig: Ein strenger Raid-Leiter mit gutem Überblick, der die Gruppen in den Kampf schickt – und Mitspieler, die auch wirklich zuhören. Einzel- bzw. Gruppenaktionen führen in Alterac zwar durch PvP-Kämpfe zu Ehre, wie überall anders auch. Jedoch werden Sie damit kaum eine Chance auf den Sieg haben. Sie sollten hier geschlossen oder an maximal zwei Fronten vorgehen, sich immer sammeln und gemeinsam die gegnerischen Stellungen stürmen. Welche das im Endeffekt sind, entscheidet im Normalfall der Raid-Leiter durch ge-




## ALTERACTAL



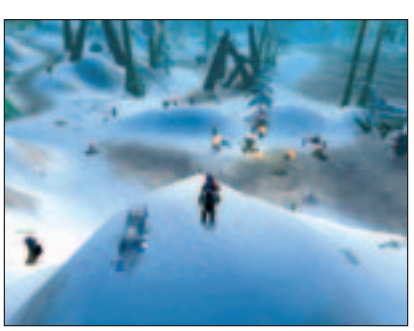

naues Beobachten, wo sich die gegnerische Fraktion gerade aufhält. Es bringt nichts, einen Turm zu stürmen, an dem zusätzlich zu den NPC-Verteidigern noch die Gegenspieler warten. Man muss also immer die Augen aufhalten und Chancen nutzen.

**STELLUNGEN** erobert man immer, indem man die Flaggen dort benutzt und danach eine Zeit lang verteidigt. Folgende Stellungen gibt es zu erobern:

**FRIEDHÖFE** ermöglichen das Wiederbeleben im Todesfall nah an der Front. Das spart oft entscheidende Zeit und ermöglicht schnellere Verstärkung im Kampfgebiet. Friedhöfe sind also sehr wichtige Stellungen, die Sie auf jeden Fall als oberste Priorität behandeln sollten.

**VERTEIDIGUNGSTÜRME** sind Stellungen voll mit NPCs, die auf Distanz mit Bögen schießen und den Turm auch im Nahkampf verteidigen. Man kann sie also wunderbar als Sammelpunkt benutzen, wobei man die zusätzliche Hilfe gegen eventuelle Angreifer ausnutzen kann und so oft auch in der Unterzahl nicht unterlegen ist.





## WICHTIGE STRATEGISCHE QUESTS

Die Unterstützungs-Quests in Alterac verbessern alle Ihren Ruf bei der jeweiligen Fraktion und sind somit sehr wichtig, da es für besseren Ruf am Eingang der Instanzen nach und nach immer wertvollere Belohnungen gibt. Sie sollten sie also nicht unterschätzen.

## QUESTS FÜR DIE HORDE

**DIE WOLFSQUEST** Gehen Sie zu Punkt 3 auf der Karte und sprechen Sie mit dem Auftraggeber. Ihr Ziel wird sein, mit einem speziellen Geschirr einen Wolf zu fangen. Wenn Sie diese Quest etwa 20 Mal wiederholen, wird eine Truppe Wolfsreiter Sie und Ihre Kameraden unterstützen. Damit diese Wolfreiter stürmen, benötigen Sie danach folgende Quest:

**WIDDERFELLE SAMMELN** Diesmal müssen Sie Widderbälge sammeln. Die Widder sind das Gegenstück zu den Wölfen der Horde und dementsprechend genau auf der anderen Seite der Karte bei der Allianz zu finden. Sammeln Sie rund 30 Bälge und geben Sie sie dann ab. Die Wolfsreiter werden daraufhin aktiv und bewachen das Gebiet westlich hinter dem zentralen Friedhof.

## QUESTS FÜR DIE ALLIANZ

Die beiden Quests entsprechen den oben genannten Aufträgen der Horde, allerdings mit umgekehrten Vorzeichen. Sie müssen also Widder zähmen und anschließend Wolfsfelle sammeln.

## QUESTS FÜR BEIDE FRAKTIONEN

**GEGNERISCHE ÜBERRESTE** Wenn Sie einen Gegner töten, sammeln Sie möglichst schnell alle Überreste ein. Sie können ziemlich viel davon im Stützpunkt beziehungsweise auf dem Weg dahin gegen Ruf eintauschen. Mit einigen Sachen wie zum Beispiel Rüstungsfetzen können Sie auch aktiv die Verteidigungsstärke der eigenen NPC-Truppen beeinflussen.

**DIE MINE** Die Minen-Quest ist eine der taktisch wichtigsten Aufgaben überhaupt. Ihr Ziel ist, zuerst einmal die Mine zu erobern, indem Sie den Boss (ziemlich in der Mitte der Mine) finden und töten. Eine gute Fünfer-Gruppe sollte dafür ausreichend sein. Ist er besiegt, wird Ihre Fraktion die Mine für eine Weile übernehmen, und Sie erhalten währenddessen die Möglichkeit, auch alleine ohne Helfer die Kisten dort einzusammeln. Jeweils zehn Kisten können Sie im Stützpunkt als weitere Quest abgeben. Wird das oft genug wiederholt, steigt die Offensivkraft der NPCs Stufe für Stufe deutlich an. Eine gute Strategie ist zudem, die gegnerische Mine (falls sie von der Horde oder der Allianz besetzt ist) anzugreifen und ihre Eroberung somit zu vereiteln. Auch dafür müssen Sie den Fraktionsboss in der Mitte der Mine besiegen.

**TIPP** Die Minen-Quest ist besonders schnell mit zwei oder drei Dieben zu schaffen, indem sie einfach zum Boss schleichen und ihn mit ihrem großem Schaden schnell erledigen.

*Florian Stangl*

Die Tipps entstanden in Zusammenarbeit mit Nalenae von www.derdunklepakt.de.

# MOD-TIPPS

Passend zu unserem großen und ausführlichen Mod-Special wollen wir Ihnen **einige Tipps und Tricks zu den Installationen** verraten. Lesen Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie die Modifikationen am Besten auf Ihrem Rechner speichern.

Modifikationen sind bei der Installation manchmal ähnlich nervenaufreibend wie Frauen: Die einen sind zickig und verschlingen Zeit. Die anderen sind unkompliziert und einfach zu installieren. Deswegen ist die Readme.txt-Datei des Spielers bester Freund, damit er sich im Installationsdschungel zurechtfindet. Doch auch wir scheuen keine Mühe und erleichtern Ihnen mit unseren Mod-Tipps die Einrichtung der Modifikationen, die Sie auf unserer DVD finden. Sie können möglichst schnell und ohne Ärger in die erweiterten oder völlig neu gestalteten Spielwelten eintauchen. Auf unserem Silberling finden Sie bei den Mods Buttons, die gleich die richtigen Schritte zur Installation einleiten oder das Mod-Verzeichnis beim Anklicken auf Ihrem Rechner speichern.

Wenn Sie lieber die eine oder andere Modifikation per Hand einrichten wollen, beschreiben wir Ihnen auf den folgenden Seiten, wie und wo Sie die Mods auf Ihren Rechner speichern müssen.

## VOR DER INSTALLATION ...

Wenn Sie sich eine oder mehrere Mods ausgesucht haben, die Sie installieren möchten, vergewissern Sie sich, dass sich das Hauptprogramm und die neuesten dazugehörigen Patches auf Ihrem Rechner befinden. Zudem sind viele Modifikationen darauf ausgelegt, dass Sie alle zum Spiel gehörigen Addons installiert haben. Das ist zum Beispiel bei Baldur's Gate 2 und Gothic 2 der Fall. Die Neverwinter Nights-Mods, die Sie auf unserer DVD finden, brauchen hingegen nur das Hauptprogramm, um Sie in neue Abenteuer zu entführen. Sie müssen nicht erst noch die Addons installieren. Allerdings müssen Sie Ihre Version gegebenenfalls patchen.

## ... IST NACH DER INSTALLATION

Auf unserer DVD finden Sie auch Mods, die nicht gleichzeitig auf Ihrem Rechner installiert sein können. In solchen Fällen geht meistens nämlich gar nichts. Bei der Command & Conquer Generäle-Modifikation H.A.C.K. zum Beispiel müssen Sie per Hand einzelne Dateien oder Ordner löschen, damit Sie eine andere Modifikation aufspielen können.

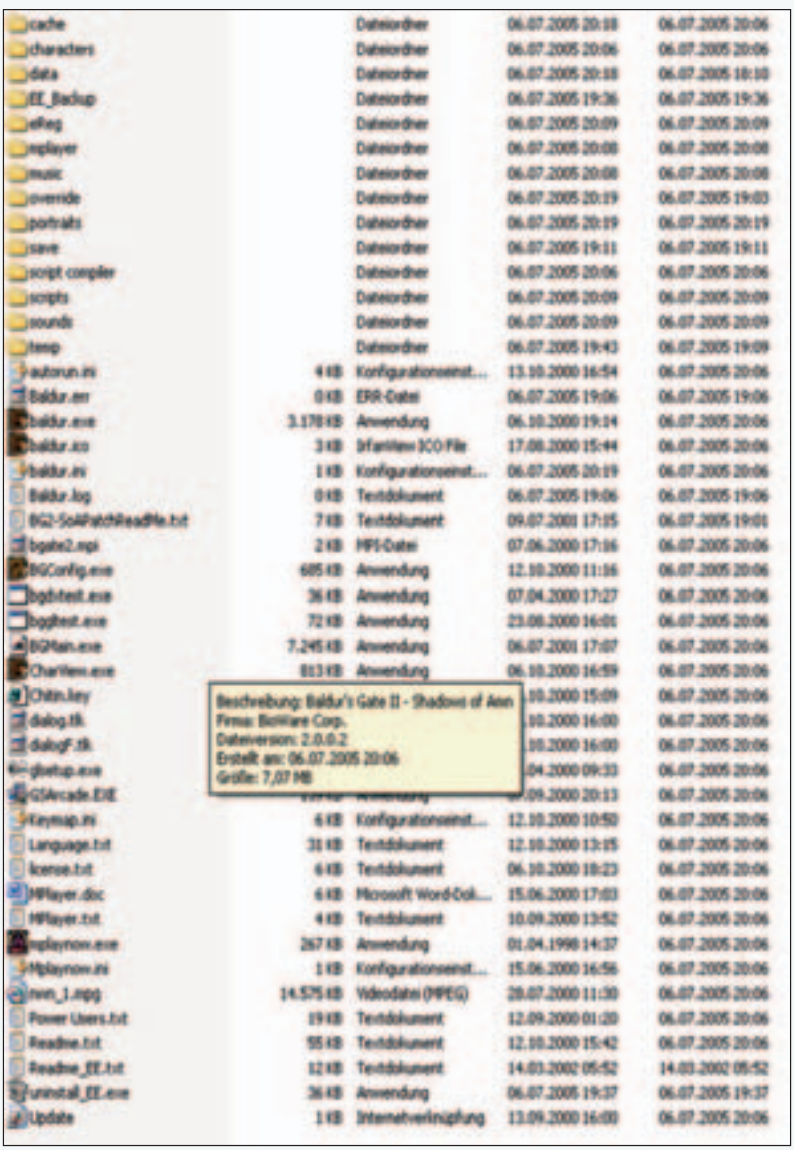
Bei den meisten anderen Mods müssen Sie sich allerdings keine Sorgen um die Deinstallation machen – sehr oft können Sie die Dateien einfach über das Setup-Programm der Mod entfernen.

Verzweifeln Sie also nicht, wenn eine Modifikation mal nicht starten will. Überprüfen Sie nochmals die Anforderungen der Mod, und aktualisieren Sie das Spiel auf die neueste Version. Halten Sie außerdem nach den neuesten Patches für die Modifikationen Ausschau. In unserem Mod-Special finden Sie dazu die richtigen Internetadressen. Danach steht dem erweiterten Spaß in Ihrem Lieblings-Spieluniversum nichts mehr im Wege.

## BALDUR'S GATE

Traveller's in Time – Tortured Souls gestaltet sich bei der Installation ziemlich knifflig. Zuerst empfehlen wir Ihnen, vom originalen **OVERRIDE**-Ordners und von der **DIALOG.TLK**-Datei im Spielverzeichnis eine Kopie anzulegen. Das Installationsprogramm der Modifikation wird nämlich ein wenig in den Dateien herumfuhrwerken, damit Tortured Souls starten kann. Um die Mod einzurichten, müssen Sie Baldur's Gate 2: Schatten von Amn, das Addon Thron des Baal und den aktuellsten Patch (26498) auf Ihrem Rechner installiert haben. Bevor Sie die **TSv55.exe** starten, vergewissern Sie sich, dass die originale **DIALOG.TLK**-Datei nicht schreibgeschützt ist. Starten Sie dann die Datei **TSv55.exe** und installieren Sie die Modifikation in den Hauptordner von Baldur's Gate 2. Zum Löschen der Mod starten Sie wieder **TSv55.exe** und ersetzen wieder den **OVERRIDE**-Ordner und die **DIALOG.TLK**-Datei mit den von Ihnen vorher angelegten Sicherheitskopien.

Dungeon be Gone ist da eher unkompliziert. Sie starten einfach die **DungeonBeGoneV14.exe** und installieren die Modifikation in das Baldur's Gate 2-Spielverzeichnis auf Ihrem Rechner.

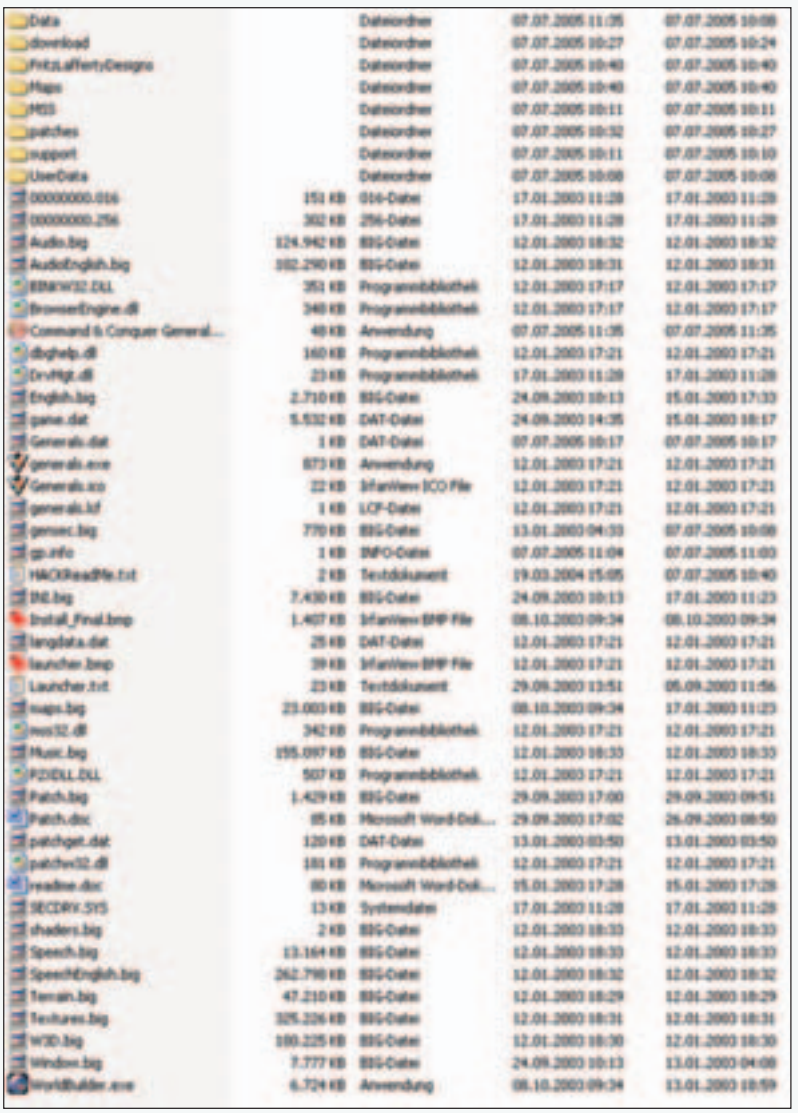


## COMMAND & CONQUER GENERÄLE

Die H.A.C.K.-Mod für C&C Generäle hat es in sich, denn wenn Sie diese installieren, können Sie so lange keine andere Modifikation mehr spielen, bis Sie H.A.C.K. wieder deinstalliert haben. Um die neue H.A.C.K-Partei auszuprobieren, entpacken Sie die **HACKMODV102.zip**-Datei in das Spielverzeichnis und schon kann's losgehen.

Um die Mod zu entfernen, müssen Sie alle /ART-Ordner löschen. Zusätzlich finden Sie unter /DATA den Ordner /INI, der gelöscht werden muss. Ebenfalls unter **/INI** finden Sie das Verzeichnis **/english**. Löschen Sie die Datei **generals.csf**.

Auch die Tower Defense-Mod läuft nicht mit anderen, bereits installierten Modifikationen. Dafür läuft die Einrichtung nahezu wie geschmiert: Sie starten einfach die **Command & Conquer Generals – Tower Defence v1.1 Reloaded.exe** und folgen den Anweisungen des Installationsprogramms. Die Deinstallation wird ebenfalls über das Modifikations-Setup gestartet.



## DOOM 3

Auch die Doom 3-Mods auf unserer DVD sind von der Art der »Ich mach's euch leicht«-Installationen. Pathways Redux Doom zum Beispiel installieren Sie direkt in Ihren Doom 3-Spielordner. Dafür kopieren Sie den Pathways-Ordner ins Spielverzeichnis. Wenn Sie Doom 3 dann starten, können Sie im Mods-Menü Pathways Redux laden und schon landen Sie in der geheimnisvollen Pyramide.

Die Mods Classic Doom und Dungeon Doom kommen mit einem Installationsprogramm und machen Ihnen den Start einfach.



## GOTHIC 2

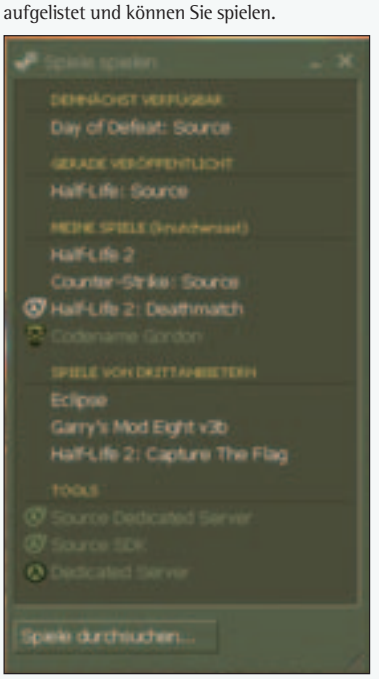
Die fabelhafte Welt von Gothic 2 wurde von Mod-Entwicklern natürlich nicht außer Acht gelassen. Bevor Sie die Modifikation Das Mirandadorf einrichten, müssen Sie das Addon Die Nacht des Raben auf Ihrem Rechner installieren. Das gilt übrigens für alle von uns getesteten Gothic 2-Mods. Zusätzlich sollte Sie überprüfen, ob Ihre Version des Spiels auf Version 2.6 aktualisiert ist, sonst kann es Probleme mit der Ausführung geben. Die Modifikation speichern Sie ganz einfach in das Gothic 2-Spielverzeichnis und starten über den GothicStarter die Mod.

Die Adventure-Modifikation Bumshak installieren Sie ebenso wie Dunkle Magie und Die Sekte direkt in das Verzeichnis des Hauptprogramms. Über den GothicStarter können Sie alle Mods starten. Den finden Sie im Windows-Startmenü unter Programme.



## HALF-LIFE 2

Die Installation der Half-Life 2-Mods funktioniert ganz simpel: Starten Sie einfach die .exe-Dateien, speichern Sie die Mod im Spielverzeichnis von Half-Life 2 und lassen Sie das Installationsprogramm für sich arbeiten. Wenn Sie danach Steam starten, wählen Sie Half-Life 2 aus – im Bereich »Spiele von Drittanbietern« sehen Sie dann die installierten Modifikationen aufgelistet und können Sie spielen.

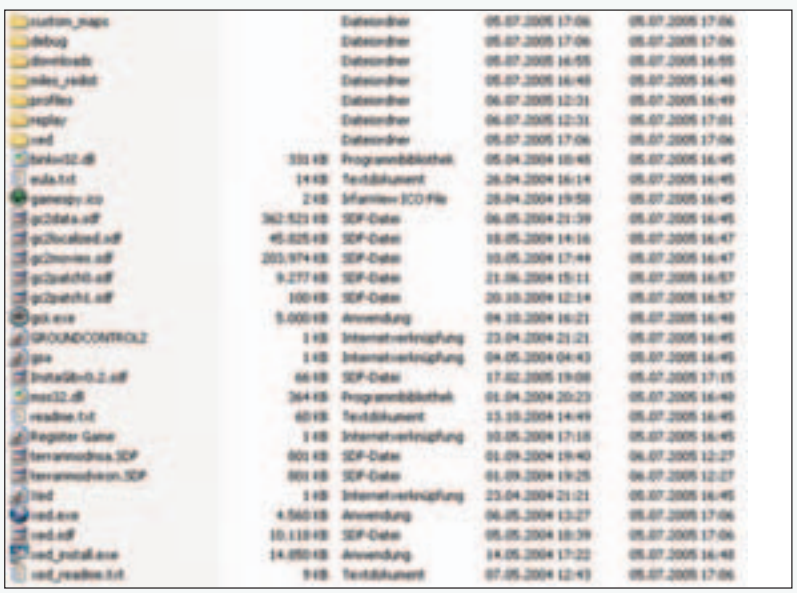


## GROUND CONTROL 2

Um Terran Empire auf Ihrem Rechner zu installieren, stehen Ihnen zwei Wege zur Verfügung: Im Ordner der Modifikation finden Sie die Dateien **UI** und **UNITS**. Diese verschieben Sie in den Ordner des Hauptprogramms Ground Control 2. Das Mod-Verzeichnis enthält zwei Dateien mit den Namen NSA und Viron. Je nachdem, ob Sie mit den Terranern gegen die Viron oder die NSA spielen wollen, ersetzen Sie die jeweilige Datei mit der Fraktion, die nicht als Ihr Gegner auftreten soll. Sollten Sie diesen Installationsweg wählen, empfehlen wir Ihnen, von der Datei, die Sie überschreiben wollen, eine Sicherungskopie anzulegen.

Die Modifikation lässt sich aber auch installieren, in dem Sie die zwei **.sdf-Dateien** in das Hauptverzeichnis von GC2 verschieben. Stellen Sie von der **gcii.exe** eine Verknüpfung zum Desktop her. In den Eigenschaften der Verknüpfung rufen Sie den Reiter »Verknüpfungen« auf und geben bei Ziel folgende Zeile an, um mit den Terranern gegen die NSA zu kämpfen: **»mod terranmodviron.SDF to play with the terran replacing the viron«**. Wollen Sie gegen die Viron spielen, geben Sie die Zeile **»mod terranmodnsa.SDF to play with the terran replacing the nsa«** ein. Danach müssen Sie nur noch bestätigen und können die Modifikation direkt mit der Verknüpfung starten. Im Verzeichnis der Mod ist ein Screenshot dazu.

Instagib lässt sich genauso wie Terran Empire installieren, allerdings müssen Sie für diese Modifikation keine Dateien austauschen. Kopieren Sie die **.exe-Datei** einfach in das Spielverzeichnis.



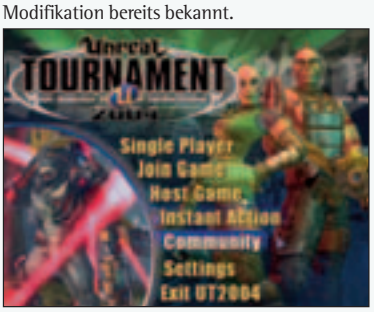
## MAX PAYNE 2

Wie viele andere Mod-Entwickler und Spiele macht Ihnen auch Max Payne 2 die Installation einer Mod kinderleicht. Hier kopieren Sie die .exe-Dateien einfach in den Max Payne 2-Spieleordner; im Fall von Max Payne Chronicles ist das die Datei **MPChroniclesmp2m**. Sobald Sie nun das Spiel starten, erscheint das Max Payne-Startfenster, in dem Sie auch die Auflösung und die Grafikkarte einstellen können. Wählen Sie nun unter Choose Customized Game die installierte Mod auf und schon können Sie in neue Abenteuer eintauchen. Einziger Wehrmutstropfen: Sie haben nicht mehr Speicherplätze als im Hauptprogramm zur Verfügung.



## UNREAL TOURNAMENT 2004

Bevor Sie Counter Organic Revolution in Ihrem UT 2004-Spielverzeichnis installieren, vergewissern Sie sich, dass Sie die allerneueste Version von Unreal Tournament auf Ihrem Rechner haben. Die Modifikation lässt sich ebenso wie Call to Arms einfach im Spielverzeichnis speichern und von dort aus ausführen. Bei Counter Organic Revolution treten mitunter Schattierungsfehler auf. Vor allem kommt das bei älteren Ati-Grafikkarten sowie bei der Radeon-2 und Radeon-4-Serie vor. Sollten Sie eine solche Karte besitzen, müssen Sie den Fehler nicht sofort melden – die Probleme sind den Entwicklern der Modifikation bereits bekannt.




## NEVERWINTER NIGHTS

Die Modifikation A Social Ghost Story lässt sich nur installieren, wenn Sie selbst ein wenig Hand anlegen. Nachdem Sie die Mod entpackt haben, schieben Sie die Datei **A SOCIAL GHOST STORY (I).mod** in das Verzeichnis **/nwn/modules** des Hauptprogramms. Diese Datei ist das eigentliche Modul. Als nächstes kopieren Sie die Datei **ghoststory_1.hak** in den Ordner **/nwn/hak**. Zu guter Letzt speichern Sie die Dateien **ttw01PAL.itp** und **ttw01PALSTD.itp** im Verzeichnis **/nwn/override** ab.

Wenn Sie jetzt Neverwinter Nights starten, wählen Sie den Menüpunkt NEU an. So kommen Sie zur Auswahl der, Modifikationen. Unter ANDERE MODULE können Sie die zwei- bis fünfstündige Geschichte (je nachdem, wie Sie spielen) für einen Level-1-Charakter starten.

### VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

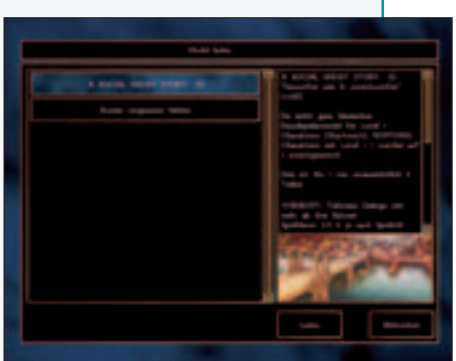
Wenn Sie die Mod Silberwald: Ring des Schicksals starten möchten, müssen Sie Ihre Version von Neverwinter Nights mindestens auf Version 1.29 patchen, sonst kann das Abenteuer nicht gestartet werden. Zum weiteren Vorgehen: Speichern Sie die Dateien **Silberwald.mod** und **Silberwald-Teil2.mod** in das Verzeichnis **/nwn/modules**. Das File **Silberhak.hak** verschieben Sie in den Ordner **/nwn/hak**.

Da diese Modifikation auf Charaktere ausgerichtet ist, die mindestens Level 11 und höchstens Level 14 haben, stellen Ihnen die Entwickler der Mod auch noch einige Spielcharaktere zur Verfügung: Für den Fall, dass Sie zum Installationszeitpunkt keine Figur mit dem benötigten Level zu Auswahl haben. Die Figuren verstecken sich hinter der Dateiendung **.bic**.

Sie können zwischen dem menschlichen Kleriker Phorus Arowan, dem Barbaren Ryn Gwalch, dem zaubernden Elfen Ineolis Liadon und dem Zwergenkämpfer Kerendur Nimmerspalt wählen. Um einen der vier Helden zu laden, kopieren Sie die entsprechende Datei (die **.bic-Dateien** tragen den jeweiligen Namen des einzelnen Charakters) in das Verzeichnis **localvault** des Hauptprogramms.

### ES GEHT AUCH EINFACH

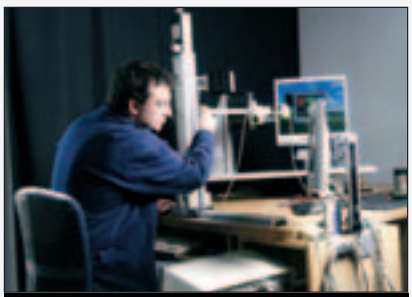
Für die Modifikation Krynns vergessene Helden brauchen Sie kaum einen Finger zu rühren. Öffnen Sie das Verzeichnis der Mod. Die Datei **Krynns vergessene Helden.mod** speichern Sie einfach in das Verzeichnis **/nwn/modules** und schon können Sie starten.



# 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,**

praktisch die gesamte Hardware-Strecke den Grafikkarten zu widmen, ist in einem PC-Spielemagazin zwar naheliegend, aber nicht unbedingt originell. Doch diese Ausgabe kamen wir einfach nicht daran vorbei: Zum einen trudelten gleich mehrere Exemplare von Nvidias neuer Superkarte **Geforce 7800 GTX** ein, zum anderen können wir Ihnen dank unseres Mega-Testparcours künftig aussagekräftige Bestenlisten sowohl für PCIe- als auch AGP-Modelle servieren. Und schließlich war ein Artikel zum Thema VGA-Kühler angesichts des anhaltend warm-schülen Wetters überfällig.

Eine kleine Änderung betrifft die Seiten, auf denen Sie sich gerade befinden: Wir haben Einleitung und FAQ zusammengefasst. Damit nimmt der von Heft zu Heft eh kaum geänderte Auftakt ab sofort weniger Platz ein, wovon die bei Ihnen sehr beliebten Fragen rund um die alltäglichen Probleme eines PCs deutlich profitieren. Schicken Sie uns deshalb weiter fleißig Ihre Fragen!

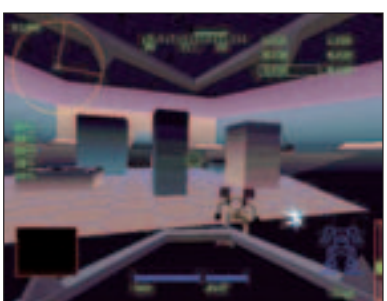
# SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen rund um das Thema Hardware.



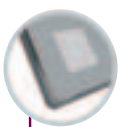
## WINDOWS 95/98-SPIELE UNTER XP

**Peter Wolf** Auf meinem jetzigen PC mit Windows XP lassen sich zwei Titel nicht mehr spielen, die unter Win 95/98 noch gut liefen: Thandor und die Windows-Version von Mechwarrior 2. Beim Spielstart brechen beide mit der Fehlermeldung »keine zulässige Win32-Anwendung« ab. Wo liegt die Ursache?



Kurios: Nur die **DOS-Version** von Mechwarrior 2 läuft unter Windows XP.

**PC PowerPlay** Im Falle Mechwarrior 2 fällt die Antwort einfach aus: Die Mechklopperei ist unter XP nicht zum Laufen zu bringen – mit der DOS-Variante würde es kurioserweise klappen. Erfreulicher sieht es bei Thandor aus. Der Programmierer hat auf seiner Homepage unter www.thomasgereke.de/thandor.htm einen Patch hinterlegt, mit dem das Spiel auch im Kompatibilitätsmodus von Windows XP funktionieren sollte.



## CPU BREMST 3D-KARTE AUS

**Marten Schlüter** In meinem PC arbeiten ein Intel Pentium 4 mit 2,6 GHz, 1,0 GB RAM und eine Ati Radeon 9800 Pro (AGP). Um neue Spiele wie Battlefield 2 oder Splinter Cell 3 auch mit sehr hohen Qualitätseinstellungen spielen zu können, möchte ich mir demnächst eine neue Grafikkarte zulegen – eventuell eine Ati X800 XT. Jedoch meinte ein Freund, dass meine CPU-Leistung die neue Grafikkarte ausbremsen würde und Spiele auch nicht wesentlich schneller laufen würden als bisher. Stimmt das? Welche CPU wäre für die Leistung einer Radeon X800 XT gerade noch schnell genug?

**PC PowerPlay** Grundsätzlich ist es so, dass die Performance einer CPU innerhalb eines Spiels konstant ist – dem Prozessor ist es relativ egal, ob nun mit 800x600 bei niedrigen Details oder mit 1.280x1.024 bei vollen Details gespielt wird. Der 3D-Karte hingegen ganz und gar nicht: Je höher Auflösung und Detailstufe sind, desto stärker geht die Leistung bei schwächeren Karten in den Keller. Bei 1.280x1.024 und maximalen Details ist der Unterschied zwischen einer Radeon 9800 und einer X800 XT sehr deutlich spür- und sichtbar. Ihr 2,6-GHz-P4 ist bei diesen Settings jedenfalls schnell genug, dass die X800 XT diesen theoretischen Vorteil auch in die Praxis umsetzen kann. Bei 800x600 wäre kaum ein Unterschied – aber gerade wegen der hohen Auflösungen und vollen Details wollen Sie die Radeon X800 XT ja kaufen.



## 6600 GT ÜBERTAKTEN

**Victor Wälder** Ich hätte gerne gewusst, wie weit ich beim Übertakten meiner Grafikkarte gehen darf und worauf ich achten muss. Ich habe eine PNY Verto Geforce 6600 GT und mich nach Durchstöbern mehrerer Foren für den Rivatuner 2.0 als Tuningtool entschieden. Ich habe das Programm auch schon ausprobiert und die Frequenz um 8 beziehungsweise 12 MHz erhöht. Bis jetzt habe ich keine Beschwerden, aber ich habe mich ja auch nicht sehr weit aus dem Fenster gelehnt. Komme ich mit dem Standardkühler der Grafikkarte bei weiterem Übertakten aus?

**PC PowerPlay** Das Übertakt-Potenzial einer Grafikkarte hängt von diversen Faktoren ab: Etwa dem Chipmodell, aber auch, ob Sie innerhalb einer Baureihe ein gutes oder schlechtes Exemplar erwischen. Natürlich spielt auch die Kühlung eine Rolle, wobei der Unterschied zwischen einem Standardkühler und Highend-Kühlern letztendlich nur ein paar MHz ausmacht. Mit Ihrem ersten Übertaktversuch waren Sie in der Tat sehr vorsichtig, zumal eine wirkliche Leistungssteigerung damit nicht auftritt. Um die 540 MHz Chip- und 1.080 MHz Speichertakt sollte eine Geforce 6600 GT auch dauerhaft aushalten, wie unsere Tests gezeigt haben. Ein großes Risiko gehen Sie nicht ein: Erhöhen Sie einfach behutsam die Takt- und Speicherraten in kleinen 5-oder 10-MHz-Schritten, und gehen Sie beim Auftreten von Bildfehlern oder Abstürzen einfach wieder ein Stück zurück.

## Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird einiges an Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten, 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

**MX518 GAMING-GRADE**

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Maus |
| ca. Preis | | 55 Euro |
| Hersteller | | Logitech |
| Internet | | www.logitech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Praxistest | (50%) | 96 |
| Technik | (10%) | 93 |
| Ergonomie | (20%) | 86 |
| Ausstattung | (20%) | 91 |
| Preis/Leistung | | gut |
| Bestenliste | | Platz 1 (von 10 getesteten Mäusen) |

**FAZIT**

»Die regelbare Abtastrate per Knopfdruck ist innovativ und funktioniert im Praxistest reibungslos, Profispieler kommen voll auf ihre Kosten. Auch im Alltagseinsatz eine gute Wahl.«

**93**

**Das Testobjekt**: Der exakte Name des Modells.

**Allgemeine Angaben**: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

**Einzelwertungen**: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

**Preis/Leistung:** Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

**Bestenliste**: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

**Fazit**: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

**Die Endwertung**: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

## AUFLÖSUNGEN BATTLEFIELD 2

**Michael Fux** Ich habe mir Battlefield 2 gekauft. Als ich im Grafikmenü die Auflösung ändern wollte, musste ich feststellen, dass maximal 1.024x768 Pixel möglich sind. Ich möchte sie aber auf 1.280x1.024 Pixel stellen, da ich einen TFT mit dieser nativen Auflösung besitze.



Mit dieser **Desktop-Verknüpfung** läuft BF2 auch in der 1.280x1.024er-Auflösung.

**PC PowerPlay** Die inzwischen weit verbreitete Auflösung von 1.280x1.024 Pixel wird von Battlefield 2 nicht offiziell unterstützt. Dennoch gibt es eine Lösung: Gehen Sie mit einem Rechtsklick auf Ihre BF2-Desktop-Verknüpfung und dann auf »Eigenschaften/Verknüpfung«. Modifizieren Sie nun die Zeile »Ziel« folgendermaßen:
»C:\Programme\EA GAMES\Battlefield 2\BF2.exe« +menu 1 +fullscreen 1 +szx 1280 +szy 1024

Damit zwingen Sie dem Spiel die 1.280er-Auflösung auf, auch wenn sie in den Grafikoptionen nach wie vor nicht aufgeführt wird. Der Teil zwischen den Anführungszeichen gibt das Verzeichnis an, in dem Sie BF2 installiert haben und kann dementsprechend variieren.

## BIOS-EINSTELLUNGEN GEHEN VERLOREN

**David Malli** Ich besitze derzeit einen Rechner mit Windows 98 SE. Bei jedem Hochfahren des Systems kommt die gleiche Fehlermeldung: »CMOS checksum error - Defaults loaded.« Seither muss ich immer das Datum und die Uhrzeit manuell in Windows einstellen. Sogar im Bios habe ich versucht, das Datum und die Uhrzeit zu ändern, doch der Computer vergisst immer wieder die Daten. Liegt der Fehler im System? Oder brauche ich vielleicht ein Bios-Update? Sogar eine komplette Neuinstallation von Windows hat nichts genützt.



Am **CMOS cheksum error**-Problem ist oft eine leere oder kaputte Batterie schuld.

**PC PowerPlay** In 90 Prozent aller Fälle liegt der »CMOS checksum error« an einer leeren oder kaputten Mainboard-Batterie. Die sorgt normalerweise dafür, dass die wichtigen Bios-/Systemeinstellungen im CMOS-Baustein dauerhaft gespeichert werden können. Üblicherweise kommen auf den Boards 3-Volt-Knopfzellen vom Typ CR2032 zum Einsatz. Sollte auch ein Austausch gegen eine neue Batterie keinen Erfolg bringen, können die Gründe vielfältig sein. In Frage kommen dann zum Beispiel Viren, Netzteil-Defekte oder auch Hardware-Komponenten, mit denen das Bios nicht zurecht kommt.

## RAM AUFRÜSTEN

**Markus Tews** Mein PC hat 512 MByte (DDR333 von RAMos) Arbeitsspeicher, die auf einem Mainboard von Asrock (K7S8X) installiert sind. Nun würde ich gerne auf 1,0 GB aufstocken. Ist mein Mainboard Dual-Channel-fähig? Ist der dadurch entstehende Vorteil groß genug, dass es sich lohnt, statt Markenspeicher wieder den gleichen Billigspeicher zu kaufen? Muss ich sonst auf etwas achten (z.B. gleiche CL)?

**PC PowerPlay** Der auf dem Mainboard verbaute SiS 746FX-Chipsatz ist nicht Dual-Channel-fähig. Damit bleiben Ihnen zwar die letzten paar Prozent Speicher-Performance verwehrt, dafür haben Sie bei der Wahl des zweiten Riegels etwas mehr Freiheit. Denn damit eine Dual-Channel-Konfiguration sicher funktioniert, sollten die beiden verbauten RAM-Riegel identisch und vom gleichen Hersteller sein. No-Name- und Markenspeicher unterscheiden sich (bei gleichen technischen Daten) übrigens nicht in ihrer Leistung/Geschwindigkeit, sondern lediglich in der Zuverlässigkeit, Stabilität, Kompatibilität und eventuellem Übertakt-Potenzial.

### SCHREIBEN SIE UNS

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

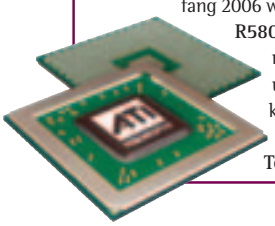
hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

# HARDWARE NEWS

## ATI R520
KONKURRENZ ZUR GEFORCE 7800

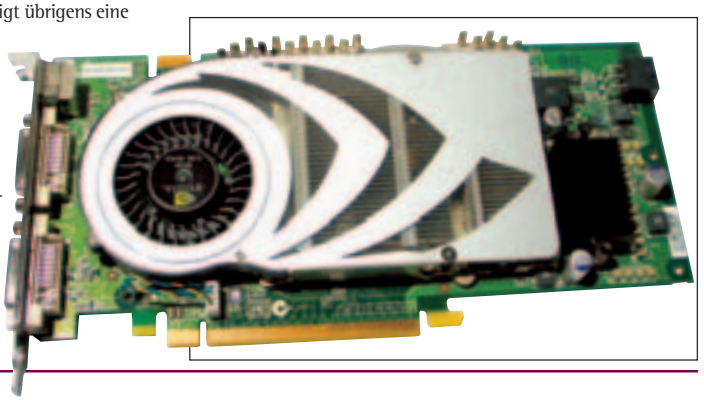
Nvidia hat mit der **Geforce 7800** die derzeitige Spitzenposition bei der Grafikleistung inne. Ati möchte im August nachziehen. Dann stellt der Hersteller voraussichtlich seine neuen Grafikchips der Öffentlichkeit vor. Flagschiff ist der **R520**, den Ati als Antwort auf die neuen Geforce-Karten präsentieren will. Erste Grafikkarten mit der neuen Technologie sind aber nicht vor September zu erwarten. Derzeit machen Gerüchte die Runde, dass Ati die Produkte unter dem Namen **Xaveon** auf den Markt bringen will. Zwei weitere Chips sind ebenfalls geplant: Beim **R530** handelt es sich vermutlich um die AGP-Version des **R520**, und hinter dem **R515** könnte sich eine abgespeckte Version des Chips verbergen. Ati denkt aber noch einen Schritt weiter: Vermutlich Anfang 2006 will der Hersteller den **R580** präsentieren, der die nächste Runde im Kampf um die schnellste Grafikkarte einläuten soll.



**Hersteller: Ati**
**Termin: August 2005**

## GEFORCE 7800 GT
ABGESPECKTE HIGHTECH-KARTE

Besitzer einer **Geforce 7800** strahlen bis über beide Ohren. Kein Wunder, denn vor kurzem angekündigte und bereits erhältliche Karten mit Nvidias bärenstarkem Chip sorgen für absolute Spitzenwerte bei Spielen und Benchmarks. Allerdings ist das Grafik-Kleinod bislang nur in der teuren **GTX**-Variante mit einem Chiptakt von 430 MHz und einem Speichertakt von 1.200 MHz erhältlich. In Asien mehren sich die Gerüchte über eine abgespeckte **GT**-Version. Die ist zwar niedriger getaktet (335 MHz Chip- und 1.100 MHz Speichertakt), hat ansonsten aber die gleichen Vorzüge wie der große Bruder, etwa 24 Pixel-Pipelines und acht Vertex-Shader. Der größte Unterschied liegt im deutlich niedrigeren Preis: Während man hierzulande für eine **GTX** knapp 550 Euro berappen muss, dürfte eine **GT** schon ab 400 Euro zu haben sein. Zum Erscheinen dieser Ausgabe sollten die neuen Karten schon auf dem Markt sein. Die Abbildung zeigt übrigens eine **Geforce 7800 GTX**. Das Bordlayout einer **7800 GT** dürfte sich aber nur marginal unterscheiden.



**Hersteller: Nvidia**
**Termin: erhältlich**

## IRIVER U10
EDLER MP3-PLAYER MIT TOUCHSCREEN

Der **U10** von Iriver dürfte der erste MP3-Player sein, der auf klassische Bedienelemente komplett verzichtet. Stattdessen wird das kleine Technikwunder über eine 2,2 Zoll große Touchscreen-Oberfläche bedient. Ein spezieller Stift wie bei vielen PDAs ist dazu nicht nötig. Der Player misst 69 mal 47 mal 16 Millimeter und wiegt nur 70 Gramm (unten sehen Sie den maßstabsgetreuen Größenvergleich zu einer Euro-Münze). Neben MP3s zeigt er auch Texte, Videos und Bilder an. Weckfunktionen und ein FM-Tuner für Radioempfang sind integriert. Die Software ist kompatibel mit Windows Media 10 DRM und damit auch für legale Download-Angebote im Internet geeignet. Als optionales Zubehör ist eine optisch angepasste Docking-Station erhältlich. Einmal angeschlossen, können Sie den MP3-Player auch per Fernbedienung steuern. Die Variante mit 512 MByte Speicher kostet 229 Euro, bei 1,0 GByte werden 249 Euro fällig. Die Docking Station schlägt mit 70 Euro zu Buche.







**Hersteller: Iriver**
**Termin: August 2005**

## TEAC HP-7D
NEUE RAUMKLANGKOPFHÖRER

Teac hat einen neuen Kopfhörer mit 5.1-Unterstützung angekündigt. Der **HP-7D** wird per USB mit dem PC verbunden und ist mit einem Mikrofon ausgestattet. Für satten Sound sorgen insgesamt acht einzelne Lautsprecher. Über die im Kabel integrierte Fernbedienung lassen sich die Lautstärken individuell einstellen. Außerdem liefert Teac eine spezielle Software mit, mit der die eigene Sprache auf Wunsch künstlich verfremdet wird. Der Preis liegt bei ca. 70 Euro. Für 30 Euro erhältlich ist der **HP-5**. Dieser bietet zwar nur Stereo-Unterstützung. Dafür ist eine Vibrationsfunktion eingebaut, die das subjektive Bassempfinden verstärkt.



**Hersteller: Teac**
**Termin: August 2005**

## HEWLETT PACKARD 635I, 640I, 640E
### DVD-BRENNER MIT LIGHTSCRIBE-TECHNOLOGIE

Hewlett Packard hat drei neue DVD-Brenner im Angebot, die auch Double-Layer-Medien problemlos beschreiben. Die beiden Spitzenmodelle **640i** und **640e** unterstützen zusätzlich die LightScribe-Technologie, mit der die Oberseite speziell dafür geeigneter Rohlinge während des Brennvorgangs »bedruckt« werden kann. Alle Modelle brennen DVDs mit bis zu 16-facher Geschwindigkeit. Der günstige **635i** beschreibt DVD-RWs mit achtfachem Tempo. Der **640i** und der **640e** schaffen nur den vierfachen Speed. Preislich liegt der **635i** bei 69 Euro, der **640i** kostet 89 Euro, und der externe **640e** ist für 119 Euro erhältlich.

**Hersteller: Hewlett Packard | Termin: erhältlich**



## CREATIVE SBS VIVID 60, SBS VIVID 80, I-TRIGUE 3400
### LAUTSPRECHERSETS IN VERSCHIEDENEN FARBEN

Creative mag es bunt: Die 2.0-Lautsprechersets **SBS Vivid 60** und **SBS Vivid 80** sowie das 2.1-Set **I-Trigue 3400** gibt es ab sofort in zehn verschiedenen Farben. Auf der technischen Seite sind die Vivid-Sets mit je einem Lautstärkeregler und einem Kopfhörerausgang ausgestattet. Aufgrund der geringen Größe eignen sich die Speaker auch für den mobilen Einsatz. Während das günstige **Vivid 60** mit jeweils einem Treiber pro Satellit angesteuert wird, hat das Vivid 80 je zwei Treiber pro Lautsprecher, was für einen detailreicheren Klang sorgen soll. Preislich liegt das Vivid 60 bei knapp 25 Euro, für zehn zusätzliche Euros gibt es das Vivid 80 ab sofort im Handel zu kaufen.



Das deutlich größere **I-Trigue 3400** kommt mit einem zusätzlichen Subwoofer im Holzgehäuse und einer Kabelfernbedienung, auf der auch eine Anschlussmöglichkeit für einen MP3-Player integriert ist. Außerdem ist es mit knapp 100 Euro wesentlich teurer als die anderen beiden Modelle.

**Hersteller: Creative | Termin: erhältlich**



## SHARKOON MUTECH
### PASSIV GEKÜHLTES NETZTEIL

Flüsterleise kommt das neue Netzteil **Mutech** aus dem Hause Sharkoon daher. Auf Lüfter verzichtet der Hersteller: Zwei Aluminiumblöcke übernehmen die Kühlung des Gerätes. Im Gegensatz zu anderen passiv gekühlten Netzteilen ragen die aber nicht aus dem Gehäuse heraus. Damit passt das **Mutech** in jeden ATX-Tower. Ebenfalls nicht allzu groß dimensioniert sind die 300 Watt Ausgangsleistung. Bei vielen installierten PC-Komponenten könnte dem Netzteil schnell die Puste ausgehen. Neben separaten 12-V-Leitungen sind auch Anschlüsse für S-ATA-Festplatten vorhanden. Außerdem ist ein Überspannungsschutz eingebaut. Das Netzteil kostet 99 Euro.

**Hersteller: Sharkoon**
**Termin: erhältlich**



## SASSER-VIRUS
### BEWÄHRUNGSSTRAFE FÜR AUTOR

Der Entwickler des Computerwurms **Sasser** ist vom Landgericht Verden zu einer Bewährungsstrafe von einem Jahr und neun Monaten verurteilt worden. Vor etwa einem Jahr nutzte der heute 19-Jährige eine damalige Sicherheitslücke in den Microsoft-Betriebssystemen Windows XP und 2000 aus und brachte damit weltweit Tausende Computer zum Absturz. Die ersten Zivilverfahren gegen den Programmierer sind ebenfalls abgeschlossen: In vier Fällen einigte man sich auf Schadenersatzzahlungen von unter 1.000 Euro. Immerhin ist das Sicherheitsbewusstsein vieler Firmen seither gestiegen.

# UMFRAGE

**? Nvidia verspricht mit der Geforce 7800 neue Geschwindigkeitsrekorde. Werden Sie zugreifen?**




Ergebnis: Ein großer Teil unserer Leser ist mit der aktuell eingebauten Karte noch zufrieden und kauft erst dann, wenn es sich nicht vermeiden lässt.

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

## HARDWARE-TICKER

Treiber

### Sapphire: Bald X550-Karten im Angebot

Sapphire hat demnächst Grafikkarten auf Basis der Radeon X550 im Portfolio. Dabei handelt es sich auf eine aufgebohrte Variante der Einsteigerkarte X300. Das Angebot richtet sich in erster Linie an preisbewusste Nutzer. Für aktuelle Spiele ist die Leistung zwar ausreichend, kommende Grafikhighlights dürften die X550 aber überfordern.

### Crossfire auch bei schwächeren Karten?

Bislang war Atis Lösung zum parallelen Betrieb zweier Grafikkarten nur für die X800- und X850-Serie offiziell möglich. Das chinesische Hardware-Magazin HKEPC hat in einem Experiment auch X700- und X300-Karten gekoppelt. Allerdings wurde nur die Hälfte der berechneten Bilder angezeigt. Ob Ati die Mainstream-Karten offiziell in einer Crossfire-Variante anbieten wird, ist unklar.

### SLI auch für Geforce 6600

Nvidias SLI-Technolgie war bislang nur Besitzern einer Geforce 6800 oder größer vorbehalten. Der Hersteller gab nun bekannt, dass man auch eine 6600 und 6600GT nach Aufspielen des aktuellen Forceware-Treibers 77.72 zwei Karten dual betreiben können. Eine SLI-Brücke ist dazu nicht nötig, lediglich das Mainboard muss tauglich sein.

### AMD Sempron auch für 64-Bit

Nachdem Intel seine Celeron-D-CPU auch in einer Version mit 64 Bit anbietet, zieht AMD jetzt mit dem Sempron nach. Der Chip kommt in Varianten von 2600+ bis 3300+ auf den Markt und wird voraussichtlich nur unwesentlich teurer sein als entsprechende Prozessoren mit 32 Bit.

### CPUs werden billiger

Verschiedene Quellen aus Taiwan berichten von einer bevorstehenden Preissenkung für Intel-Prozessoren. Zunächst soll der Preis des Celeron D um fünf bis 14 Prozent fallen, überdies möchte Intel im August auch aktuelle Pentium-4-CPUs billiger machen. AMD reagiert voraussichtlich mit einer Preissenkung für Prozessoren auf Basis des Athlon 64. Potenzielle Käufer sollten die Entwicklung der Preise also genau im Auge behalten.

# 22 GRAFIKCHIPS IM LEISTUNGSVERGLEICH

**Der neue 3D-König heißt Geforce 7800**: Nvidias taufrischer Superchip setzt sich klar an die Performance-Spitze. Welche Modelle in sämtlichen Preisbereichen sonst noch ihr Geld wert sind, ermitteln wir in einem wahren Mammut-Test.




Am 22. Juni stellte Nvidia seinen neuen Superchip **G70** der Öffentlichkeit vor. Die eigentliche Sensation dabei: Während bei den Vorgängern Geforce 5 und 6 bis zur (teilweise bis heute miserablen) Verfügbarkeit noch Monate vergingen, sind die entsprechenden Karten namens **Geforce 7800 GTX** noch am gleichen Tag problemlos zu kaufen. Seitdem markieren die rund 550 Euro teuren 3D-Bomber die Spitze im derzeitigen Grafikkarten-Angebot.

## Alle Preis- und Leistungsklassen

Doch wie deutlich dominieren sie wirklich? Können sie das bisherige Spitzenmodell **Geforce 6800 Ultra** und den Kontrahenten **Radeon X850 XT PE** wirklich eindeutig abhängen? Oder sind die Unterschiede eher vernachlässigbar? Und kann der **G70** auch in Sachen Bildqualität ein Schippchen zulegen? All diese Fragen beantworten wir in einem spzeiell der **Geforce 7800 GTX** gewidmeten Vierseiter innerhalb des Grafikkarten-Schwerpunkts.

Dabei interessiert uns aber bei weitem nicht nur die Highend-Klasse jenseits der 400 Euro. Schließlich gibt es genug Leser, die nicht mehr als 250 oder gar nur 100 Euro für eine Grafikkarte ausgeben können oder wollen. Wir haben uns deshalb Großes vorgenommen und bieten Ihnen eine Leistungsübersicht über alle wichtigen aktuellen (und mitunter auch etwas älteren) 3D-Chips. Und dabei war uns egal, ob sie von Nvidia oder Ati kommen, ob sie für den AGP- oder PCIe-Steckplatz, ob sie billig und langsam oder schnell und teuer sind.

## Gewaltiger Testmarathon

22 Chips haben wir insgesamt durch unseren Mammut-Testparcours geschleust. Zu dem gehören neben dem **3DMark05** auch die bereits bekannten Benchmark-Klassiker **Doom 3**, **Far Cry**, **Splinter Cell 3** und **Half-Life 2**. Neu ins Paket kamen der Team-Shooter **Battlefield 2** und für die Strategieabteilung **Earth 2160**. Getestet wurden alle Applikationen in den drei Auflösungen 1.024x768, 1.280x1.024 und 1.600x1.200 Pixel – jeweils einmal ohne aktiviertem Antialiasing (AA) und anisotropischem Filtering (AF) und einmal mit vierfach AA und achtfach AF. Genauere Angaben zum Testprozedere sowie detaillierte Bemerkungen zu den verwendeten Benchmarks selbst können Sie auf der nächsten Seite nachlesen.

Bei allen Benchmark-Durchläufen benutzten wir jeweils die »Standard«-Versionen der Chips. Erreichte uns eine von Werk aus übertaktete Karte, so wurde sie für die Messungen auf die vom Chiphersteller vorgegebenen Werte heruntergesetzt. Außerdem begleitet unseren Benchmark-Marathon eine Tabelle mit den grundlegenden Daten wie Chip- und Speichertakt oder enthaltenes Zubehör.

## Das Testsystem

Als Testsystem kam für die PCIe-Karten ein Nforce-4-Board von Asus (**A8N-SLI Deluxe**) zum Einsatz, das mit einem **AMD Athlon 64 3.500+** und 1.024 MB RAM bestückt war. Die weitere Hardware: 160-GByte-Festplatte von Western Digital, DVD-Laufwerk von AOpen, ein Sharkoon-Netzteil mit 520 Watt Spitzenleistung sowie als Soundkarte eine **Soundblaster Audigy 2 ZS**.

Für die AGP-Karten benutzten wir eine ähnliche Konfiguration. Lediglich das Mainboard wurde gegen ein Nforce-3-Modell mit AGP-Steckplatz (**MSI K8N Neo2 Platinum**) ausgestaucht. Der Rest blieb von der CPU bis hin zur Soundkarte gleich. Die **Geforce 7800** und ihre direkten Konkurrenten testeten wir zudem noch mit den **Athlon 64 3.800+** und **Athlon 64 4.000+**, um auch das letzte Fitzelchen Leistung aus den Karten heraus zu holen.
Und zum Abschluss unseres Schwerpunkts vergleichen wir schließlich noch vier interessante Grafikkarten-Kühler zum Nachrüsten.

*Michael Galuschka*

## INHALT


| | |
|---|---|
| Test-Anmerkungen | S. 135 |
| Nvidia Geforce 7800 GTX | S. 136 |
| Grafikkarten-Einzeltests | S. 140 |
| Benchmarks | S. 144 |
| Vergleichstabellen | S. 146 |
| Grafikkarten-Kühler im Vergleich | S. 148 |

# TEST-ANMERKUNGEN

Wie sind die Treiber eingestellt, welche Benchmarks kommen zum Einsatz und was sagen sie aus? Auf dieser Seite finden Sie **ausführliche Infos zu Testverfahren und verwendeten Programmen**.

Dutzende Karten, sieben Benchmarks, drei Auflösungen, zwei Qualitätsstufen: Eine Menge Holz, was auf den nächsten Seiten an Daten und Zahlen auf Sie zukommt. Da wir Ihnen aber unsere Messwerte nicht einfach nach dem Motto »Friss oder stirb« vorsetzen wollen, erfahren Sie hier alles über die verwendeten Treiber und Benchmarks.

## TREIBEREIEN

Als Treiber verwenden wir die zum Zeitpunkt des Tests aktuellsten offiziellen Releases. Bei Ati ist das der **Catalyst 5.6** und bei Nvidia der **Forceware 77.72**. Während es sich bei Ati um einen ganz »normalen« Version handelt, stellte Nvidia den **77.72** pünktlich zum Erscheinen der **Geforce 7800 GTX** bereit – passend zur neuen Chipgeneration soll auch der Forceware-Treiber bald die neue Nummerierung 80.xx verpasst bekommen.



Die Treiber wurden in allen relevanten Optionen auf **maximale Bildqualität** gestellt.

### Einstellungssache

Zu den wichtigsten Dingen bei einem Benchmark-Lauf gehört die akkurate Konfiguration der Treiberoptionen. Unterschiedliche Einstellungen können schnell deutliche Abweichungen von mehreren fps ergeben. Eine Variante wäre, die Grundeinstellungen unverändert zu lassen, so wie sie von den Herstellern ausgeliefert werden. Doch sind dann erstens die Treiber nicht hundertprozentig vergleichbar, und außerdem drehen zweitens Ati und Nvidia ganz gerne die ein oder andere Option standardmäßig Richtung Performance.

Wir haben uns deshalb bei allen relevanten Optionen für die maximale Qualität entscheiden. Unserer Erfahrung nach garantiert das vergleichbare Ergebnisse bei fast identischer Bildqualität. Die leicht unterschiedliche Güte von Antialiasing (Ati besser) und anistropischem Filtering (Nvidia besser) kann man aber nicht komplett eliminieren.

## DER BENCHMARK-ACHTER

### Allgemeines

Prinzipiell stellten wir die Spiele auf maximale Details, lediglich bei **Doom 3** und **Far Cry** verkniffen wir uns die »Ultra«-Modi. In einem zweiten Durchlauf aktivieren wir Antialiasing (vierfach AA) und anisotropisches Filtering (achtfach AF). Während AA immer im Benchmark einstellbar ist, müssen wir AF mitunter über den Kartentreiber aktivieren.

### 3DMark 05 V1.20

Geliebt, verpönt, umstritten: Die Meinungen über die **3DMark**-Serie gehen weit auseinander. Dennoch kommt man nicht daran vorbei: Die 05er-Version ist technisch auf dem neuesten Stand und universell einsetzbar wie kaum ein anderer Benchmark. Getestet haben wir mit den jeweils »optimalen« Shader-Einstellungen. Bei Ati-Karten also Version 2.0/2b, bei aktuellen Nvidia-Karten Version 3.0.

### Doom 3 V1.1

**Verwendete Demo: Demo 1 (integriert)**

Seit fast einem Jahr schon ist der id-Shooter nicht aus der Benchmark-Suite wegzudenken. Unter den sieben verwendeten ist er der einzige, mit dem wir die OpenGL-Leistung der Karten testen. Das steht durchaus repräsentativ für die schwindende Bedeutung der OpenGL-Schnittstelle. Den Benchmark lassen wir drei Mal durchlaufen. Erst dann kommen die richtigen Werte heraus. Das Spiel selbst ist auf 60 fps begrenzt – eine Sperre, die beim Benchmarken automatisch aufgehoben wird.

### Half-Life 2 V1.0.1.0

**Verwendete Demo: at_canals_08-rev7 (www.anandtech.com)**

Valves Source-Engine glänzt eher mit Atmosphäre denn mit überragender Technik. An 3D-Karten stellt **HL2** dann auch trotz DX9 keine übertriebenen Anforderungen – die Werte liegen selbst bei mäßig schnellen Modellen noch im grünen Bereich. Somit sind sie nicht allzu repräsentativ, zumal Ati-Karten leicht bevorzugt werden. Als Leistungsmesser machen isolierte **HL2**-Benchmarks deshalb wenig Sinn, gehören als Bestandteil einer aussagekräftigen Benchmark-Prozedur aber einfach dazu.

### Far Cry V1.3

**Verwendete Demo: PCGH-Demo**

Der **Far Cry**-Benchmark zeichnet sich durch nachvollziehbare Werte aus, die recht repräsentativ für die Leistung einer Grafikkarte stehen. Außerdem hält Crytek die Engine ständig auf aktuellstem Stand. Dadurch lässt sich **Far Cry** auch für Spezialmessungen nutzen, etwa von 64-Bit-Systemen oder der HDR-Technik. Obwohl **Far Cry** auch OpenGL unterstützt, beschränken wir uns auf die standardmäßig verwendete D3D-Engine.

### Splinter Cell 3 V1.03

**Verwendete Demo: 01_Lighthouse (integriert)**

Ubisofts Agentenepos gehört seit kurzem fest zu unserer Benchmark-Suite. Die D3D-Engine reizt Grafikkarten bis ans Limit aus und gehört zu den ersten, die spezielle Shader-3.0-Funktionen unterstützen – die wir aus Gründen der Vergleichbarkeit aber nur beim **Geforce 7800**-Test aktivierten. Das integrierte Timedemo gehört zu den längeren der Branche und läuft »zeitkritisch« ab: Langsame Karten brauchen dafür schon mal über eine Stunde.

### Earth 2160 V1.2

**Verwendete Demo: Benchmark 1 (integriert)**

Als Abwechslung zu den ganzen Shootern ergänzen wir unsere Benchmark-Sammlung um **Earth 2160**. Für einen Strategietitel stellt es enorme Anforderungen an die 3D-Karte. Die integrierte Benchmark-Demo greift dabei auf enorm aufwändige Szenen zurück, die erreichten Werte liegen recht niedrig. Kommt Ihre Karte hier auf ordentliche Zahlen, läuft das ganze Spiel in der Regel blendend. Bei den Messungen ohne AA/AF haben wir die Detailstufe zusätzlich auf »Mittel« statt »Hoch« gesetzt.

### Battlefield 2 Demo

**Verwendete Demo: Sample-Demo (www.guru3d.com)**

Digital Illusions Online-Taktik-Shooter war das beherrschende Spielethema der letzten Monate. Da ist die Mitgliedschaft in unserem Testaufgebot fast schon Pflicht. Leider ist an **BF2**-Messwerte nicht so einfach zu gelangen, das Spiel besitzt von Haus aus keine eingebaute Benchmark-Funktion. Die Webseite www.guru3d.com hat deshalb selbst Hand angelegt – was allerdings nicht ohne Einschränkungen abgeht. So läuft der Benchmark nur offline, basiert auf einer kleinen 16-Spieler-Map, der Sound ist deaktiviert. Die erreichten Werte sind deshalb extrem hoch und repräsentieren nicht, wie schnell das Spiel grundsätzlich läuft – wohl aber, wie gut eine 3D-Karte an sich und in Relation zu den anderen mit **Battlefield 2** zurecht kommt.



**Earth 2160** ist das einzige Echtzeit-Strategiespiel mit intergrierter Benchmark-Funktion.

*Michael Galuschka*



# IM TEST: GEFORCE 7800 GTX

Ein neues Wunderwerk der Technik? Oder nur ein fader Aufguss der 6800er-Reihe? Wieso Nvidias neuer Superchip irgendwo **zwischen diesen beiden Extremen liegt**, lesen Sie auf den nächsten Seiten.

Ist die **Geforce 7800 GTX** nun eine komplett neue Grafikkarten-Generation – oder nicht? Zumindest bekam der zugrunde liegende Chip eine völlig neue Namensgebung verpasst: Statt eines NV-Kürzels trägt er die Bezeichnung **G70**. Ursprünglich wäre nach dem **NV40/41** der **NV47** dran gewesen, doch den verwarf Nvidia zugunsten einer »völligen Neuentwicklung«, ebenjenem **G70**.

## DIE TECHNIK

Letztendlich basiert die **Geforce 7800** aber doch auf der 6000er-Vorgängerreihe. Das macht auch Sinn, ist jene doch mit ihrer vollständigen Unterstützung von DirectX 9.0c und dem Shader-Model 3.0 auf aktuellstem technischen Stand. Zu den wichtigsten Änderungen zählen zusätzliche Vertex- und Pixelshader (8 statt 6 bzw. 24 statt 16). Darüber hinaus wurden die Pixelshader in ihrer Rechenleistung optimiert. Die eigentlichen Taktraten stiegen gegenüber einer **6800 Ultra** nur sehr moderat auf 430 (statt 400) MHz Chip- und 1.200 (statt 1.100) MHz DDR3-Speichertakt. Der Lohn der Mühen: Rein theoretisch kann eine **GF 7800** mehr als doppelt so schnell sein wie eine **GF 6800 Ultra**.



Der **Forceware-Treiber 77.72** ergänzt die Qualitäts-Einstellungen um mehrere Einträge.

### Aufgemöbeltes Antialiasing

Doch nicht nur die Leistung wurde optimiert, auch an der Verbesserung der Bildqualität arbeiteten die Nvidia-Ingenieure. Während Atis rein speicherseitige Implementierung des Texturkompressionsverfahrens »3Dc« noch halbherzig wirkt (und inoffiziell schon beim NV40 dabei war), nahm Nvidia sich vor allem zusätzlicher Antialiasing-Techniken an.

»Transparenz-Antialiasing« (TA) heißt der jüngste Spross und soll vor allem ein bestimmtes Problem beseitigen: Herkömmliches Antialiasing glättet die Texturen nur an den Polygonkanten. Das hilft aber nichts, wenn man großflächige Texturen mit hohem Transparenzanteil hat, etwa bei Pflanzen mit ihren fein verästelten Blättern oder auch bei Maschendrahtzäunen. Hier tritt TA auf den Plan, das gezielt solche Bereiche glättet und so für eine deutlich höhere Bildqualität sorgen kann.

TA wird in zwei Varianten angeboten: Multisampling (MSTA) und das qualitativ bessere, aber für die Karten auch aufwändigere Supersampling (SSTA). Im Test ergab sich, dass MSTA wenig Wirkung zeigt, mit SSTA aber tatsächlich die Bildqualität bei entsprechenden Texturen sichtbar steigt.

**OHNE TRANSPARENZ-ANTIALIASING**



Ohne TA wirkt der Zaun **extrem pixelig**, mitunter fehlen sogar einzelne »Teile«.

**MULTISAMPLING-TA**



MSAA kostet **kaum Leistung**, am bescheidenen Ergebnis ändert sich aber ebenso wenig.

**SUPERSAMPLING-AA**



Mit SSTA wird eine deutliche **Verbesserung** bei mäßigen Leistungseinbußen erzielt.

### 16fach Antialiasing für SLI

Eine weitere Neuerung ist das »gammakorrigierte Antialiasing«, welches an den geglätteten Kanten für »richtige« Helligkeitswerte sorgt, im aktuellen Treiber-Release aber an einem Performance-Bug leidet. Überhaupt gibt es gammakorrigiertes AA beim Konkurrenten Ati schon seit geraumer Zeit, ist dort aber nicht wie bei Nvidia an- und abschaltbar.

Für eine der nächsten Treiberversionen ist zu guter Letzt noch ein Antialiasing-Modus mit 16fachem Sampling angekündigt. Das bleibt aber dem SLI-Verbund aus zwei 7800ern vorbehalten.

## DIE LEISTUNG

Zuerst trat die **7800 GTX** im üblichen Benchmark-Parcours unseres Grafikkarten-Schwerpunkts an. In den Auflösungen 1.024x768 und 1.280x1.024 Pixel konnte sie sich dabei oftmals kaum vom restlichen Feld absetzen – der eigentlich superschnelle **AMD Athlon 64 3.500+** betätigte sich regelmäßig als Bremse. Je höher die Ansprüche an die Karte jedoch werden, desto deutlicher wird der Vorsprung des **Geforce 7800**. Und das alles in einer insgesamt hervorragenden Bildqualität. Lediglich das Antialiasing ist qualitativ der Ati-Konkurrenz unterlegen – was aber nur empfindlichen Gemütern auffällt.

### Die Extremtests

Da die üblichen Benchmarks dem Highend-Chip nur teilweise gerecht werden, schickten wir die **7800 GTX** in eine Extra-Runde. Dort trat sie in ultraharten Tests nur noch gegen die schärfste Konkurrenz – **6800 Ultra** und **X850 XT PE** – an. Und konnte darin beweisen, wie groß der Fortschritt wirklich ist. Alle Werte sind in fps angegeben, nur beim 3DMark05 in 3DMarks.

**Extrahohe Auflösungen:**
Zusätzlich zu den 1.600x1.200 Pixel der normalen Tests checken wir die Kandidaten auf ihre Leistung bei 2.048x1.536 und 1.900x1.200 Bildpunkte.

| 3DMark05 (4fach AA/8fach AF) | 1.600x1.200 | 1.920x1.200 | 2.048x1.536 |
|---|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 7.923 (+185%*) | 7.193 (+230%*) | 5.678 (+298%*) |
| GF 6800 Ultra SLI | 5.096 (+83%*) | 4.169 (+91%*) | 2.617 (+83%*) |
| GF 7800 GTX | 4.317 (+55%*) | 3.845 (+76%*) | 3.045 (+113%*) |
| Rad. X850 XT PE | 3.355 (+21%*) | 2.860 (+31%*) | 1.890 (+32%*) |
| GF 6800 Ultra | 2.781 | 2.179 | 1.427 |

*Zuwachs in Relation zur Geforce 6800 Ultra

**Shader-3.0-Effekte inklusive HDR:**
Nvidias Geforce-Karten beherrschen schon seit der 6er-Generation das Shader-Model 3.0, das aufwändigen Effekten noch bessere Grafik ermöglichen soll. In der Praxis sieht es eher trüb aus: Nur wenige Spiele unterstützen bislang Shader-3.0-Effekte, allen voran **Far Cry** und **Splinter Cell 3**. Die **X850 XT PE** bleibt mangels SM-3.0-Support außen vor.

| Splinter Cell (1.600x1.200, 8fach AF) | Shader 3.0, 4fach AA | Shader 3.0, HDR | alle Shader-3-Optionen |
|---|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 80,0 (+158%*) | 88,8 (+172%*) | 77,2 (+185%*) |
| GF 6800 Ultra SLI | 56,0 (+81%*) | 57,3 (+76%*) | 48,8 (+80%*) |
| GF 7800 GTX | 43,0 (+39%*) | 46,9 (+44%*) | 40,5 (+49%*) |
| GF 6800 Ultra | 31,0 | 32,6 | 27,1 |

*Zuwachs in Relation zur Geforce 6800 Ultra

**8faches Antialiasing und 16faches anisotropisches Filtering:** Erst mit diesen extremen AA/AF-Einstellungen ist zurzeit die maximale Bildqualität erreicht. Während aktuelle Mittelklassekarten schon bei 4AA/8AF langsam die Flügel strecken, sollte der 7800 GTX auch bei 8AA/16AF noch auf ordentliche Frameraten kommen.

| Alles bei 1.600x1.200 | Half-Life 2 (4AA/8AF) | Half-Life 2 (8AA/16AF) |
|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 96,4 (+86%*) | 82,6 (+247%*) |
| GF 6800 Ultra SLI | 87,8 (+69%*) | 44,6 (+87%*) |
| GF 7800 GTX | 86,3 (+67%*) | 47,9 (+101%*) |
| Rad. X850 XT PE | 58,4 (+13%*) | 38,7** (+63%*) |
| GF 6800 Ultra | 51,8 | 23,8 |

| Alles bei 1.600x1.200 | Earth 2160 (4AA/8AF) | Earth 2160 (8AA/16AF) |
|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 35,8 (+114%*) | 22,9 (+114%*) |
| GF 6800 Ultra SLI | 23,2 (+39%*) | 12,2 (+14%*) |
| GF 7800 GTX | 30,5 (+83%*) | 20,7 (+93%*) |
| Rad. X850 XT PE | 29,3 (+75%*) | 28,0** (+161%*) |
| GF 6800 Ultra | 16,7 | 10,7 |

*Zuwachs in Relation zur Geforce 6800 Ultra

**nur 6fach-Antialiasing, 8fach-AA nicht unterstützt

**Transparenz-Antialiasing:**
Die technische Seite von Nvidias neuem Bildqualitäts-Feature haben wir bereits weiter oben erläutert, jetzt geht es an die Performance: Wie stark hat TA Einfluss auf die Leistung der Geforce 7800? Wie unterscheiden sich die Multisampling- (MSTA) und Supersampling-Varianten (SSTA)? Zur Klärung dieser Frage verwenden wir **Far Cry** und **Half-Life 2** als Benchmarks. Dort gibt es genügend Bäume und Zäune, in denen TA zum Einsatz kommt.

| Half-Life 2 (1.600x1.200, 4fach AA/8fachAF) | Half-Life 2 ohne TA | Half-Life 2 MSAA | Half-Life 2 SSTA |
|---|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 96,4 | 96,5 (0%) | 96,3 (0%) |
| GF 7800 GTX | 86,3 | 86,1 (0%) | 79,7 (- 8%) |

**Prozessorskalierung:**
Unser Testsystem besteht CPU-seitig normalerweise aus einem **Athlon 64 3.500+**. Der ist potent genug, damit auch Grafikkarten der Spitzenklasse ihre Leistung ausspielen können. Gilt das auch noch für die **7800 GTX**? Mit einem **Athlon 64 3.800+** und einem Athlon 64 4.000+ wollen wir wissen, wie stark der Chip von mehr Prozessor-Power profitiert.

| 3DMark05 (1.280x1.024, 4AA/8AF) | Athlon 64 3.500+ | Athlon 64 3.800+ | Athlon 64 4.000+ |
|---|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 9.001 | 9.242 (+3%*) | 9.346 (+4%*) |
| GF 7800 GTX | 5.055 | 5.131 (+2%*) | 5.178 (+2%*) |

*Zuwachs in Relation zum Athlon 64 3.500+

**Minimale Framerate:**
Die normalen fps-Messungen sind durchaus aussagekräftig. Es kann aber z.B. sein, dass zwei Grafikkarten im Schnitt je 45 fps abliefern, eine der beiden dabei aber ab und zu weit unter die 30-fps-Grenze fällt, was das Spielgefühl klar beeinträchtigt. Deshalb überprüfen wir, ob sich mit der 7800 GTX nicht nur die durchschnittliche, sondern auch die minimale fps-Zahl spürbar nach oben bewegt.

| Splinter Cell 3 | 1.600x1.200 | 1.600x1.200, 4AA/8AF |
|---|---|---|
| GF 7800 GTX SLI | 80,0 (+174%*) | 50,3 (+168%*) |
| GF 6800 Ultra SLI | 49,7 (+70%*) | 31,9 (+70%*) |
| GF 7800 GTX | 40,3 (+38%*) | 25,5 (+36%*) |
| Rad. X850 XT PE | 29,7 (+2%*) | 22,6 (+20%*) |
| GF 6800 Ultra | 29,2 | 18,8 |

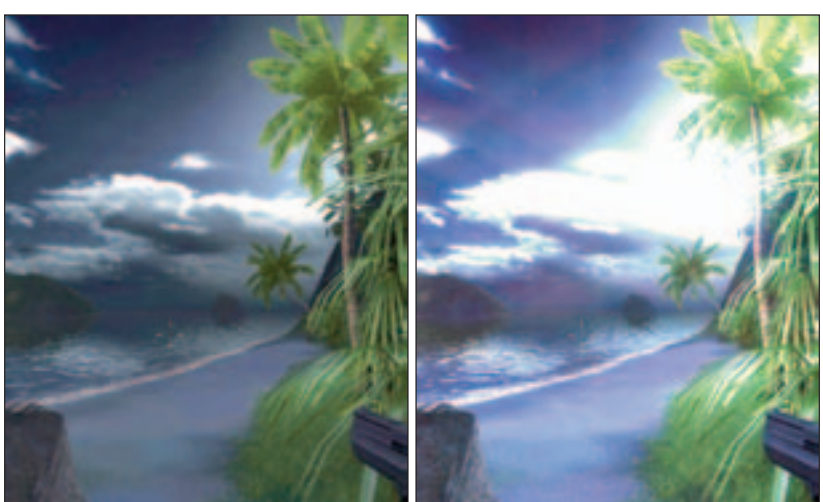
*Zuwachs in Relation zur Geforce 6800 Ultra

### Fazit: Wie ein Fisch im Wasser

Wie erwartet fühlt sich die **Geforce 7800 GTX** erst bei den Extremtests so richtig wohl, besonders die SLI-Leistungen sind gewaltig. Wenn der Vorsprung einer Einzel-7800er gegenüber einer **6800 Ultra** oder **X850 XT PE** teilweise nicht riesig wirken mag – oft sind die paar Frames genau die entscheidenden zwischen »gut spielbar« und »kaum spielbar«.

## GEGENWART UND ZUKUNFT

Nvidia wechselte für den **7800 GTX** den Produzenten: Statt bei IBM wird der Chip nun bei TSMC in 110nm-Fertigung hergestellt. Eine für ein Spielemagazin scheinbar völlig irrelevante Information. Doch neben der reinen Leistung von 3D-Karten ist spätestens seit den 6800er-Modellen die Verfügbarkeit ein fast ebenso wichtiges Thema. Speziell die **6800**



Far Cry gehört seit der Patch-Version 1.3 zu den bislang sehr wenigen Spielen, die **HDR** (rechts) per Shader-Model 3.0 für beeindruckende Lichtverhältnisse nutzen.

Ultra schien nur ein Phantom zu sein; eine zu ergattern, war lange Zeit ein echtes Geduldsspiel. Und das soll sich mit dem Wechsel zu TSMC deutlich bessern – beziehungsweise hat es bereits getan: Die **7800 GTX** sind seit dem ersten Verkaufstag besser verfügbar, als es die **6800 Ultra** jemals waren.



Ein 1.100 Euro teurer **SLI-Verbund** ist derzeit das Schnellste, was es gibt. Wie man sieht, harmonieren auch die Karten verschiedener Hersteller miteinander.

### Warten auf die kleinen Brüder

Eine AGP-Variante der **7800 GTX** ist derzeit zumindest von Seiten Nvidias nicht vorgesehen, aber technisch keineswegs unmöglich. Außerdem stellt sich bei Preisen von mindestens 500 Euro auch die Frage nach billigeren Varianten. Die werden wahrscheinlich im September kommen, um auf Ati nächsten Launch angemessen reagieren zu können. Analog zur 6800er-Reihe soll es dann eine **7800 GT** mit grundsätzlicher gleicher Technik (samt aller Pipelines), aber deutlich verringerten Taktraten geben. Außerdem ist noch eine Basis-7800er in Planung, die dann zusätzlich noch in der Anzahl der Pixelpipelines beschnitten sein wird.

Und was macht Ati? Bekannt ist nur, dass man mit der neuen Chip-Generation mit dem internen Code R520 längst in den Startlöchern steht. Spekulationen gibt es aber noch darüber, wann der Launch denn tatsächlich stattfindet. Derzeit geht man von September aus. Allerdings ist nicht gesagt, dass entsprechende Karten dann ebenfalls sofort verfügbar sein werden. Klar ist nur, dass der Chip auch endlich das Shader-Model 3.x unterstützt.

### Fazit: Gut gemacht, Nvidia!

Wie bei neu erscheinenden Highend-Karten inzwischen üblich, fällt ein Urteil zwar leicht, aber nicht eindeutig aus. Die **7800 GTX** setzt sich gegenüber der Konkurrenz an die Spitze, mal mehr, mal weniger deutlich. Bleibt die Frage, ob es sich lohnt, für eine Grafikkarte 550 Euro auszugeben. Zumal sie noch längst nicht von allen Spielen ausgenutzt wird, und die nach wie vor völlig ausreichenden 6800er-Kollegen gerade einen Preissturz erfahren.

Das muss natürlich jeder für sich selbst entscheiden. Ein wenig wird das dadurch erleichtert, dass Nvidia sich nicht auf ein paar Frames mehr konzentrierte, sondern auch an der Bildqualität schraubte: Transparenz-Antialiasing hat zumindest in seiner Supersampling-Variante sehr viel Potenzial und damit eindeutig eine Zukunft. Auch fortgeschrittene Shader-Effekte wie HDR oder Soft Shadows könnten mit der **7800 GTX** endlich ihren Durchbruch erfahren. Und schon allein dafür kann sich Nvidia ein dickes Lob abholen: Insgesamt ist der **Geforce 7800 GTX** eine runde Sache.

*Michael Galuschka*

# GIB MIR VIER: **7800ER IM KURZTEST**

Praktisch jeder aktuelle Nvidia-Anbieter hatte kurze Zeit nach dem Launch des G70 bereits entsprechende Karten am Start. Ingesamt vier Modelle fanden sich in unserem Testlabor ein: Ein (nicht eigens bewertetes) Sample von Nvidia, die **AOpen Aeolus 7800GTX DVD256MB**, die **Galaxy Geforce GTX7800**, die **XFX Geforce 7800 GTX** und die **Gainward CoolFX PowerPack! Ultra/3500PCX XP Golden Sample**.

Zur Gainward haben wir aufgrund ihres extremen Konzepts eine Extra-Seite verfasst. Bei den restlichen Dreien haben wir es uns aufgrund der großen Ähnlichkeit erspart, zu jeder Karte eine ausführliche Einzelkritik zu schreiben. Nachfolgend alle Modelle im Kurztest.

## XFX GEFORCE 7800 GTX

Das XFX-Modell kommt in der firmentypischen X-Schachtel daher. Doch nicht nur dadurch unterschiedet sie sich auffällig von der Konkurrenz: Auch am Innenleben der Karte hat XFX geschraubt. Serienmäßig und mit voller Garantie sind die Taktraten auf 450 (Chip) und 1.250 MHz (Speicher) hochgesetzt. Das Ausstattungspaket umfasst drei Spiele, darunter das für eine 7800er-Karte hervorragend gewählte **Far Cry**. Allerdings kostet die Karte im Schnitt auch rund 20 Euro mehr als die Konkurrenz.

### GEFORCE 7800 GTX

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 570 Euro |
| Hersteller | | XFX |
| Internet | | www.xfxforce.co.uk |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 95 |
| Bildqualität | (25%) | 89 |
| Technik | (15%) | 89 |
| Ausstattung | (10%) | 78 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | Platz 2 (von 18 getesteten 3D-Karten über 250 Euro) |

**FAZIT**

»Serienmäßig höhere Taktraten und ein sehr gutes Spielebundle: Das XFX-Modell schafft es erfolgreich, aus dem großen Angebot der 7800er-Karten herauszustechen.«

**91**

## AOPEN AEOLUS 7800 GTX DVD256MB

Als erstes sticht der bunt bedruckte Standardkühler der Aopen ins Auge. Ansonsten ist die Karte im Referenzdesign gehalten und kommt wie die XFX mit Taktraten von 450/1.250 MHz daher. Handbuch und Treiber-CD fallen weiter nicht auf und beziehen sich nicht speziell auf die **7800 GTX**. Einzige Besonderheit ist ansonsten ein nützliches Tool zur achtstufigen Lüftersteuerung. Als Spiel wird **Second Sight** mitgeliefert: spielerisch gut, aber technisch nicht besonders anspruchsvoll.

### AEOLUS 7800 GTX DVD256MB

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 550 Euro |
| Hersteller | | Aopen |
| Internet | | www.aopen.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 95 |
| Bildqualität | (25%) | 89 |
| Technik | (15%) | 89 |
| Ausstattung | (10%) | 73 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | Platz 3 (von 18 getesteten 3D-Karten über 250 Euro) |

**FAZIT**

»Auch die Aopen-Karte ist von Haus aus übertaktet und damit ein bisschen schneller als der Durchschnitt. Die schwächere Ausstattung kostet gegenüber der XFX einen Punkt.«

**90**

## GALAXY GEFORCE 7800 GTX

Das Auffälligste am Galaxy-Modell ist die tiefschwarze Schachtel. Ansonsten wurde nicht viel mehr getan, als die zum Referenzdesign identische Karte (bis hin zum Kühlerbedruck) zu verpacken und zu verkaufen. Die Treiber-CD beschränkt sich auf das Minimum, die Handbücher sind nicht noch nicht mal **7800**-spezifisch. Stattdessen ist auf dem bebilderten »Quick Installation Guide« eine Uralt-Karte mit passivem Kühlkörper zu sehen. Auch Galaxy legt als Spiel **Second Sight** bei.

### GEFORCE 7800 GTX

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 540 Euro |
| Hersteller | | Galaxy |
| Internet | | www.galaxytech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 94 |
| Bildqualität | (25%) | 89 |
| Technik | (15%) | 89 |
| Ausstattung | (10%) | 70 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | Platz 4 (von 18 getesteten 3D-Karten über 250 Euro) |

**FAZIT**

»Die Wertung der Galaxy-Karte leidet neben dem Standardtakt etwas unter der lieblosen Ausstattung. Ansonsten ist sie so gut und schnell wie jede andere normale Geforce 7800 GTX.«

**90**

# DIE 7800 GTX VON GAINWARD
# WASSER MARSCH!

Als ob eine normale Geforce 7800 GTX nicht schon extrem genug wäre: Gainward setzt mit der **wassergekühlten Ultra/3500PCX** noch mal einen obendrauf. Hier unser Erfahrungsbericht.

Gainward hat nicht nur die längsten Namen. Mit der **CoolFX PowerPack! Ultra/3500PCX XP Golden Sample** übertreffen sie sich zwar wieder mal selbst, doch das eigentlich Faszinierende ist der riesige Karton, in den fast ein Komplett-PC passen würde. Das ist typisch für Gainward-Modelle mit der Bezeichnung **CoolFX**, was auf das Konzept der Wasserkühlung hinweist – und die nimmt eben entsprechend viel Platz ein. Natürlich hat Gainward daneben auch eine »normale« Lüfter-gekühlte **Geforce 7800 GTX** im Programm.

## Pumpen und Radiatoren

Die grüne Platine selbst entspricht dem üblichen Referenzdesign der **Geforce 7800 GTX**. Doch anstatt des serienmäßigen Lüfters thront auf der Karte eine Wasserkühlung des bayerischen Spezialisten Innovatek. Das System besteht aus den für eine Wasserkühlung üblichen Komponenten: einem massiven Kühlkörper auf der Grafikkarte, einer Eheim-Pumpe mit Ausgleichsbehälter sowie einem Radiator samt gewaltigem 120-mm-Lüfter, alles mit flexiblen roten Gummischläuchen verbunden. Der Radiator dient als Wärmetauscher und verwandelt das erhitzte wieder in kühlendes Wasser.

Das reicht fürs erste mit der Technik, auch der exorbitante Preis von rund 800 Euro sei nur am Rande erwähnt – etliche fps-Süchtige dürften sich davon nicht abschrecken lassen. Uns interessiert vor allem, ob der ausgabewillige Normalo-User überhaupt mit einer Wasserkühlung zu Recht kommt, speziell wenn es sich um seine erste Begegnung mit dieser nicht alltäglichen Technik handelt. Also zogen Sascha und Simon ins Hardware-Labor, um sich dem Aufbau des Kühlsystems zu widmen.

## Eine Anleitung zum wahnsinnig werden

Gut anderthalb Stunden später war die **CoolFX Ultra/3500** einsatzbereit. Doch problemlos verlief der Zusammenbau wahrlich nicht, was sich in den abgelaufenen 90 Minuten vor allem in diversen, teilweise nicht druckreifen Flüchen äußerte. Der eindeutig Schuldige: die unzureichende Anleitung, die mehr Fragen offen lässt als klärt.

Zum einen liegt das an der mangelnden Aktualität – das Heftchen ist auf Stand 2003 und zeigt auf den Bildern teilweise leicht andere Hardwareversionen, als man selbst in der Packung findet. Überhaupt sind es viel zu wenige Bilder, die gerade in diesem Fall mehr sagen würden als 1.000 Worte. Noch dazu, wenn diese Worte oft nicht eindeutig genug sind und gerade dem Laien mehr Interpretationsspielraum geben, als diesem lieb sein kann.

Doch genug gemeckert: Mit ein wenig logischem Denken, ruhigen Händen und passenden Hilfsmitteln (neben Schraubenziehern braucht man noch ein scharfes Messer zum Schneiden der Schläuche, einen Bohrer zum Einbau ins PC-Gehäuse sowie destilliertes Wasser) ist die Montage an sich gar nicht so kompliziert. Allerdings beschränkten sich Simon und Sascha auf den reinen Zusammenbau. Will man das ganze auch noch ordentlich in einem PC-Gehäuse unterbringen, darf man mit mindestens weiteren zwei Stunden rechnen – und mit weiteren deftigen Flüchen.

## Traum in Grün

Jetzt aber Werkzeug weggeräumt, Benchmarks bereitgestellt und Rechner gebootet. Läuft die Karte erst mal, ist der Stress vergessen, und die Glücksmomente überwiegen. Die ganze Konstruktion arbeitet ziemlich geräuscharm; das beruhigende Brummen der Pumpe und das leise Surren des Radiator-Lüfters fallen nicht weiter auf. Die Karte wird auch bei größter Beanspruchung nicht mehr als handwarm – mit den 490 MHz Takt hatte sie zu keiner Zeit Probleme. Das Übertaktpotenzial dürfte sogar noch weitaus höher liegen, doch angesichts eines Preises von rund 800 Euro wollten wir nichts riskieren und brachen das Experiment bei problemlos laufenden 525 MHz ab.

Mit der **CoolFX PowerPack! Ultra/3500PCX XP Golden Sample** verhält es sich wie mit einem Supersportwagen: Der nötige finanzielle Einsatz ist enorm, einer eingehenden Prüfung nach dem Sinn des Ganzen hält es kaum Stand. Doch irgendwie packt einen doch die Faszination. Und man ertappt sich dabei, wie die Gedanken immer wieder um das Ding kreisen – und um die Frage, wie man am besten 800 Euro zusammenkratzt.

*Michael Galuschka*

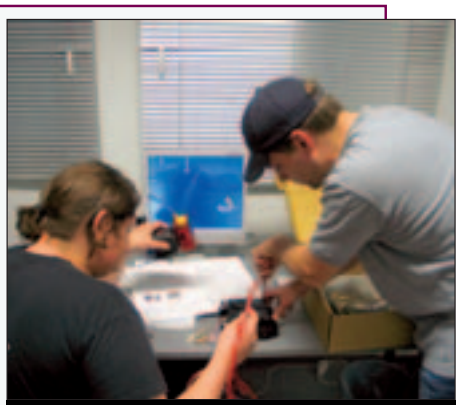
### COOLFX ULTRA/3500PCX XP

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 800 Euro |
| Hersteller | | Gainward |
| Internet | | www.gainward.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 96 |
| Bildqualität | (25%) | 89 |
| Technik | (15%) | 90 |
| Ausstattung | (10%) | 80 |
| Preis/Leistung | | ausreichend |
| Bestenliste | | **Platz 1** (von 18 getesteten 3D-Karten über 250 Euro) |

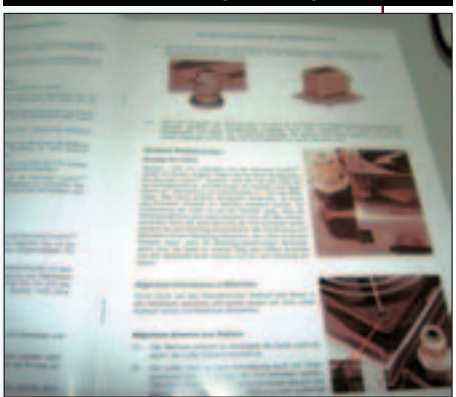
**FAZIT**

»Nur mit Vernunft nicht zu erklären: Das extreme Konzept der Gainward CoolFX Ultra/3500 ist jenseits von Gut und Böse – und genau deshalb auch so unheimlich faszinierend.«

**92**



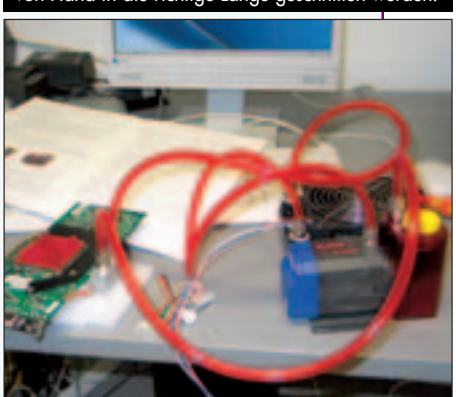
Simon und Sascha auf der **verzweifelten Suche** nach dem nächsten richtigen Montage-Schritt.



Die veraltete Anleitung ist eine einzige **Katastrophe**: unklare Texte, nichtssagende Bilder.



Passt, wackelt und hat Luft: Die **Schläuche** müssen von Hand in die richtige Länge geschnitten werden.



Das **Grundgerüst** steht: Jetzt wird die Mischung aus Kühlflüssigkeit und destilliertem Wasser eingefüllt.

## XFX

# GEFORCE 6800 ULTRA



Hardware-Kategorie: PCIe-3D-Karte über 250 Euro

**Trotz Leistung im Überfluss nur noch die Nummer 2 im Nvidia-Stall.**

Es gibt tatsächlich auch halbe Preisrutsche: Während manche Händler trotz der Einführung der **7800 GTX** an den ursprünglichen Preisen von rund 500 Euro für eine **6800 Ultra** festhalten, ist er bei vielen anderen bereits auf die 350-Euro-Marke gefallen. Und in den nächsten Wochen wird die Tendenz weiter stark Richtung »billiger« gehen. Da dürfte so mancher ins Grübeln kommen, der ursprünglich nur 250 oder 300 Euro für eine schwächere Karte ausgeben wollte. Sollte er sich dann doch für die XFX entscheiden, könnte dazu auch die auffällige Packung in X-Form beigetragen haben. Die Karte selbst entspricht dem Referenzdesign, als Beilage liegen drei Spiele in der Box.

### Schnelle Mitte

Dass die **6800 Ultra** noch voll auf der Höhe der Zeit ist, stellt keine Überraschung dar. Doch speziell wenn man sie direkt nach der **7800 GTX** in den Rechner steckt, wird klar, wie gut Nvidias ehemaliges Flaggschiff noch mithalten kann. Die Zahlen mögen auf dem Papier niedriger sein, in der Realität ist kaum ein Unterschied zu erkennen. Das gilt allerdings auch nach unten hin für die **6800 GT**: Von der kann sich eine Ultra nicht absetzen – erst bei 1.600x1.200 Pixeln und mindestens 4fach AA/8fach AF werden die Unterschiede im Leistungspotenzial so richtig deutlich.

## SAPPHIRE

# RADEON X850 XT PE



Hardware-Kategorie: AGP-3D-Karte über 250 Euro

**Atis stärksten Grafikchip gibt es inzwischen auch als AGP-Karte.**

Atis Spitzenmodell **X850 XT PE** ist seit kurzer Zeit auch als AGP-Modell erhältlich und löst damit die **X800 XT PE** ab. Zur Erinnerung: Das PE steht für »Platinum Edition« und verweist auf die gegenüber der normalen **X850 XT** höheren Taktraten von 540 statt 520 MHz (Chip) beziehungsweise 1.180 statt 1.080 MHz (Speicher). Das Sapphire-Modell hält sich ans Referenzdesign mit seiner **Silencer**-mäßigen Lüfterlösung, bei der die Heißluft über das Slotblech nach außen transportiert wird.

### GTX-Teilzeitjäger

In den Benchmark-Durchläufen erzielen wir die erwarteten Ergebnisse: Mal ist eine **6800 Ultra** knapp schneller, mal die Sapphire – in manchen Messungen, vor allem wenn es um aktiviertes AA/AF geht, zieht sie sogar fast mit einer **7800 GTX** gleich. Insgesamt kommen wir im Leistungskampf **X850 XT PE** gegen **6800 Ultra** auf ein klares Unentschieden, Dampf ist in jeder Lage ausreichend vorhanden. Etwas schwerer wiegt da schon die fehlende Shader-3.0-Unterstützung. Zwar ist die Bildqualität auch ohne hervorragend, doch langsam kommen die ersten Spiele auf, die die SM3.0-Funktionalität in zusätzliche optische Bonbons umsetzen können. Ein weiterer Nachteil der Ati: Seit Einführung der **7800 GTX** liegen die Radeon-Karten auf einem leicht höheren Preiniveau als die Geforce-Konkurrenz.

## GAINWARD

# POWERPACK! ULTRA/2400




Hardware-Kategorie: AGP-3D-Karte über 250 Euro

**Spektakulär aussehende 6800 GT mit gewaltiger Kühlerkonstruktion.**

Die erste Herausforderung bei Gainward-Karten besteht immer darin, den Namen richtig zu schreiben. Die **PowerPack! Ultra/2400** gibt sich da noch vergleichsweise harmlos – was auch darauf hindeutet, dass wir es hier mit einer ganz normalen **Geforce 6800 GT** für den AGP-Bus zu tun haben. Aber was heißt schon normal: Mit ihrem monströsen Kühlkörper gehört die Gainward zu den optisch auffälligsten Grafikkarten überhaupt. Dabei ist das Konzept nur bedingt geglückt: Es wirkt mit seinem großen Abstand zwischen dem passiven Kupferblock über der GPU und dem Lüfterblech nicht besonders effektiv. Die gleich zwei Lüfter sorgen zudem für einen hohen Geräuschpegel. Da bringt das tolle, Gainward-eigene **Expertool** mit seiner stufenlosen Lüfterregelung nur begrenzt Abhilfe.

### Tolles Preis-Leistungsverhältnis

Ansonsten glänzt die **Ultra/2400** mit allen üblichen Vorzügen einer **6800 GT**: Die Karte ist sauschnell und fällt nur bei höchsten Auflösungs-/Filterkombinationen spürbar hinter eine **Ultra** oder **X850 XT PE** zurück. Die restliche **X800/X850**-Garde hält sie dagegen spielend in Schach – und das für nur noch gut 300 Euro. Da die Tendenz weiter (deutlich) nach unten geht, löst die **6800 GT** hiermit die **6600 GT** als Nvidias Top-Modell in Sachen Preis-Leistung ab.

### GEFORCE 6800 ULTRA

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 350 Euro |
| Hersteller | | XFX |
| Internet | | www.xfxforce.co.uk |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 89 |
| Bildqualität | (25%) | 87 |
| Technik | (15%) | 85 |
| Ausstattung | (10%) | 76 |
| Preis/Leistung | | gut |

Bestenliste **Platz 3** (von 18 getesteten 3D-Karten über 250 Euro)

**FAZIT**

»Dass eine Ultra ultraschnell ist, weiß inzwischen jeder. Mit rund 350 Euro kommt sie zudem langsam in einen Bereich, in dem sie auch preislich für jedermann interessant wird.«

**87**

### RADEON X850 XT PE

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | AGP-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 480 Euro |
| Hersteller | | Sapphire |
| Internet | | www.sapphiretech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 88 |
| Bildqualität | (25%) | 85 |
| Technik | (15%) | 84 |
| Ausstattung | (10%) | 80 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |

Bestenliste **Platz 2** (von 10 getesteten AGP-3D-Karten über 250 Euro)

**FAZIT**

»Bei der Leistung ist es eine reine Geschmacksfrage, ob man lieber zur Radeon X850 XT PE oder Geforce 6800 Ultra greift. Allerdings dürften Nvidia-Karten preislich deutlicher fallen.«

**86**

### POWERPACK! ULTRA/2400

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | AGP-3D-Karte über 250 Euro |
| ca. Preis | | 320 Euro |
| Hersteller | | Gainward |
| Internet | | www.gainward.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 87 |
| Bildqualität | (25%) | 87 |
| Technik | (15%) | 83 |
| Ausstattung | (10%) | 78 |
| Preis/Leistung | | gut |

Bestenliste **Platz 3** (von 10 getesteten AGP-3D-Karten über 250 Euro)

**FAZIT**

»320 Euro sind absolut gesehen kein Schnäppchen. Ein besseres Preis-Leistungsverhältnis finden Sie in der Oberklasse derzeit aber höchstens bei anderen, noch billigeren GT-Modellen.«

**86**

## GIGABYTE

# GV-RX80256D




Hardware-Kategorie: PCIe-3D-Karte bis 250 Euro

**Basismodell** der Radeon-X800-Reihe mit Passivkühler-Konzept.

Gainward gehört zu den Vorreitern und engagiertesten Verfechtern passiv gekühlter Grafikkarten. Mit dem **6600 GT**-Modell feierte man bereits einige Erfolge (unter anderem einen Testsieg in der PC PowerPlay); mit der **X800 XL** bewies man wiederum, auch recht leistungsstarke 3D-Karten lüfterlos im Griff zu haben. Die goldene Mitte markiert nun die **GV-RX80256D**. Sie setzt ebenfalls den **Radeon X800**-Chip ein, allerdings in der langsameren, zusatzlosen Variante. Rund 200 Euro für die 256-MB-Version sind ein fairer Preis; die 128-MB-Variante fällt nochmals rund 20 Euro günstiger aus und wildert damit bereits in **6600 GT**-Gefilden.

### 6600-GT-Jäger

Vor Nvidias Mittelklasse-Star muss sich die **GV-RX80256D** dabei keineswegs fürchten. In den meisten Benchmarks liegt sie zumindest gleichauf oder schneidet sogar leicht besser ab. Gerade bei hohen Auflösungen und aktiviertem Antialiasing kann der **X800** einen spürbaren Vorsprung gegenüber der **6600 GT** herausarbeiten. Damit ist der **X800** eine echte Alternative, zumal unser Testmodell mit den üblichen Qualitäten punktet: Die Temperaturen bleiben im Rahmen, die Ausstattung fällt sowohl soft- als auch hardwareseitig umfangreich aus. Nvidias **6600 GT** ist in der Preisklasse zwischen 150 und 200 Euro nicht mehr konkurrenzlos.

### GV-RX80256D

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | 3D-Karte (PCIe) bis 250 Euro |
| ca. Preis | | 200 Euro |
| Hersteller | | Gigabyte |
| Internet | | www.gigabyte.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 76 |
| Bildqualität | (25%) | 85 |
| Technik | (15%) | 78 |
| Ausstattung | (10%) | 78 |
| Preis/Leistung | | gut |

Bestenliste **Platz 1** (von 12 getesteten PCIe-3D-Karten bis 250 Euro)

**FAZIT**

»Zum wiederholten Male überzeugt Gigabyte mit seinem gut funktionierenden Passivkonzept. Doch auch abseits des Kühlers überwiegen die positiven Seiten der GV-RX80256D.«

**79**

## GALAXY

# GEFORCE 6600 GT SMARTFLASH




Hardware-Kategorie: 3D-Karte (AGP) bis 250 Euro

Galaxy setzt mit **Doppel-Bios** und Temperaturalarm auf Innovation.

Mit der »Smartflash«-Version seiner AGP-**6600 GT** hat Galaxy eine eigenwillige Mittelklasse-Karte im Angebot. Der Namenszusatz deutet auf ein sonst nur bei Mainboards übliches Merkmal hin: Auf der Platine ist ein zweiter Bios-Baustein verbaut, der im Notfall die lebenswichtigen Basisdaten der Karte speichert. Zwischen den beiden Chips lässt sich per Slotblendenschalter wechseln. Als weitere Besonderheit sitzt auf der Karte ein Lautsprecher, der bei Temperaturen über 70 Grad Alarm schlagen soll. Unverzeihlich: Auf eine Dokumentation der Besonderheiten verzichtet Galaxy.

### Mehr Schein als Sein

Im Praxistest erwiesen sich beide Features eher als Gimmick. Dem Lautsprecher konnten wir selbst bei 85 Grad keinen Ton entlocken. Und das doppelte Bios erweist sich als reine Backup-Lösung. Es hilft weder bei einem etwa durch übertriebenes Übertakten verursachten Absturz, noch lassen sich darauf zwei verschiedene, bequem abrufbare Konfigurationen speichern. Es hilft nur, wenn Sie etwa beim Flashen Ihr erstes Bios zerschossen haben – nur gibt es beim **6600 GT** gar keinen Grund, warum man sein Bios überhaupt flashen sollte. Was bleibt, ist eine ordentliche Karte, die dank serienmäßiger Übertaktung (525/1.050 statt 500/1.000 MHz) ein klein wenig schneller rennt als die Durchschnitts-**GT**.

### GEFORCE 6600 GT SMARTFLASH

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | AGP-3D-Karte bis 250 Euro |
| ca. Preis | | 190 Euro |
| Hersteller | | Galaxy |
| Internet | | www.galaxytech.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 74 |
| Bildqualität | (25%) | 85 |
| Technik | (15%) | 80 |
| Ausstattung | (10%) | 69 |
| Preis/Leistung | | gut |

Bestenliste **Platz 5** (von 10 getesteten AGP-3D-Karten bis 250 Euro)

**FAZIT**

»Die Innovationsfreude ist lobenswert. Doch hilft es wenig, wenn man die Neuerungen nicht ordentlich dokumentiert, und sie letzten Endes eh nicht viel taugen.«

**77**

## MSI

# NX6600-TD128EZ ZERO EDITION




Hardware-Kategorie: PCIe-3D-Karte bis 250 Euro

**Ambitionierter Versuch**, den 6600 für Spieler interessant zu machen.

Ein Name, zwei Karrieren: Während die **GT**-Version zu Nvidias bislang größten Erfolgen überhaupt zählt, fristet die Basis-**6600**er zumindest unter Spielern ein Schattendasein. Grund ist die überdeutliche Diskrepanz in den Leistungswerten. Während es sich mit einer **GT** auch bei Top-Titeln gut leben lässt, tut sich das schwächere Modell mit vernünftigen Frameraten schwer. Mit seiner **Zero**-Edition versucht MSI trotzdem, auch Spielern den **6600** schmackhaft zu machen. Das beginnt mit der anthrazit schimmernden Schachtel, von der einen Riddick grimmig anschaut – das dazu gehörige Spiel befindet sich als Vollversion in der Packung.

### Gemütliche Karte

MSIs **TD128EZ** setzt auf die zunehmend beliebter werdende Passivkühlung. Der rot-goldene Kühlkörper gibt sich Modding-tauglich und bleibt mit rund 90 Grad im Dauerlauf im akzeptablen Temperaturbereich. Um das Leistungshandicap ein wenig zu lindern, übertaktet MSI den Chip werksseitig von 300 auf 345 MHz, der langsame DDR1-Speicher bleibt beim 550-MHz-Standard. Der erhöhte Chiptakt sorgt zwar für dezent bessere Frameraten, die Gesamtperformance ist aber immer noch meilenweit von einer **GT** entfernt. Für rund 120 Euro ist die MSI als Gesamtpaket dennoch ein passables Angebot für genügsame Gesellen.

### NX6600-TD128EZ ZERO EDITION

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte bis 250 Euro |
| ca. Preis | | 120 Euro |
| Hersteller | | MSI |
| Internet | | www.msi-computer.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 59 |
| Bildqualität | (25%) | 85 |
| Technik | (15%) | 70 |
| Ausstattung | (10%) | 70 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |

Bestenliste **Platz 4** (von 11 getesteten PCIe-3D-Karten bis 250 Euro)

**FAZIT**

»Die Zero Edition der Geforce 6600 sieht spektakulär aus und arbeitet dank Passivkühlung absolut lautlos. Nur der Chip selbst ist für Spieler nach wie vor bestenfalls zweite Wahl.«

**69**

## SAPPHIRE

# RADEON X550



Hardware-Kategorie: PCIe-3D-Karte bis 250 Euro

### Neuer Name, neues Glück: **modifizierte X300** für den Billigmarkt.

Der Name soll ans Mittelfeld erinnern, doch die Technik stammt aus der unteren Liga. Der **Radeon X550** ist Atis neuer Beitrag zur Unter-100-Euro-Klasse. Auch wenn sich die Bezeichnung an den **X600** anlehnt, der Chip stammt von der **X300** ab und trägt auch die gleiche interne Bezeichnung RV370. Gegenüber dem **X300** wurde vor allem an den Taktraten gedreht: Der **X550** kommt nunmehr auf 400 statt 325 MHz Chip- und 550 statt bisher 400 MHz Speichertakt. Und damit liegt er datentechnisch mit dem **X600 Pro** fast gleichauf.

#### Viel Speicher, wenig Speed

**X550**-Karten gibt es in diversen Varianten – auch mit der langsamen 64-Bit-Speicheranbindung, die performancemäßig deutlich abfällt. Im Test hatten wir die »Königsversion« mit 128 Bit und 256 MB RAM. Der dicke Speicher macht bei einer langsamen Karte wie der **X550** kaum Sinn, da er erst bei hohen Auflösungen richtig zur Geltung kommt – wo die Karte aber längst auf dem letzten Loch pfeift. Immerhin kostet er nur 10 Euro Aufpreis und dürfte deshalb viel Zuspruch bei der Kundschaft finden. Allgemein ist die **X550** ein eher zwiespältiges Ding. **Radeon X300SE** und **Geforce 6200TC** ledert sie zwar klar ab, den Traum einer richtig guten 3D-Karte für unter 100 Euro kann sie allerdings auch nicht wirklich erfüllen.

## MSI

# NX6200TC-TD64E



Hardware-Kategorie: PCIe-3D-Karte bis 250 Euro

### Nvidias **TurboCache**: flott klingender Name, langsam laufende Karte.

Nvidias **Geforce 6200** hatte ein Problem: Für einen so langsamen Chip waren vielen die entsprechenden Karten immer noch nicht billig genug. Also ersann man die noch preiswertere TurboCache-Technik und kam auf die geniale Idee, das per Marketing trotzdem als super Sache erscheinen zu lassen. TC nutzt ein ähnliches Prinzip wie auf Mainboards integrierte Grafikchips: Anstatt die Daten ausschließlich in den karteneigenen, schnellen Speicher abzulegen, verwendet man ab einer bestimmten MB-Menge einfach den schon vorhandenen Hauptspeicher. So kostet die **MSI NX6200TC-TD64E** gerade mal rund 60 Euro und befindet sich damit auf dem Niveau einer **Radeon S300E**.

#### Von wegen Turbo

Ähnlich niedrig wie die Preise liegen allerdings auch die Leistungen. Sobald es grafisch ein wenig anspruchsvoller wird, sinken die Frameraten gnadenlos knapp an die einstellige Grenze. Damit kann die **MSI NX6200TC-TD64E** ihren ärgsten Konkurrenten, den **Radeon X300 SE**, zwar deutlich hinter sich lassen. Absolut gesehen bringt das praktisch gar nichts; als Spielekarte ist der Chip nur sehr eingeschränkt einsetzbar. Nur wer absolut nicht mehr als 60 Euro für eine 2D-Karte mit theoretischer 3D-Tauglichkeit ausgeben will, kann die **6200TC** in die nähere Auswahl nehmen.

## POWERCOLOR

# RADEON X300 SE



Hardware-Kategorie: 3D-Karte bis 150 Euro

### Was taugt eine **50-Euro-Karte**? Im Falle der Radeon X300 SE nicht viel.

Für gut 50 Euro ist die **Radeon X300 SE** die derzeit billigste Option, eine Karte von Atis aktueller PCIe-Generation zu erwerben. 128 MB Grafikspeicher und volle DX9-Unterstützung samt Pixelshader 2.0, so lauten die positiven Eckdaten – da erscheint es logisch, dass PowerColor sie in seine »GameFX Board«-Serie steckt. Und während der Chiptakt von 325 MHz ebenfalls noch im normalen Bereich liegt, lassen die restlichen Werte für die Leistungsfähigkeit der Karte Schlimmes fürchten: nur 400 MHz DDR-Speichertakt, eine lediglich 64-bittige Speicherbandbreite und gerade mal vier Pixelpipelines.

#### Laaaaangsam!

Die bösen Vorahnungen bestätigen sich bald darauf, als die ersten Spiele über den Bildschirm ruckeln. Bei vollen Details lassen sich nur bis zu maximal 1.024 mal 768 Pixel spielbare Frameraten erzielen – sofern Antialiasing und anisotropisches Filtering deaktiviert sind. Darüber hinaus verkommen moderne Titel zur Dia-Show im einstelligen fps-Bereich. Abhilfe schafft da nur das rigorose Runterregeln der Grafikqualität, was aber dem Sinn einer modernen DX9-Karte widerspricht. Für 50 Euro gibt es außerdem auch ältere und dennoch schnellere Karten. Somit taugt eine **X300 SE** lediglich als 2D-Karte, mit der nur betagte oder anspruchslose Spiele auf Dauer zu ertragen sind.

### RADEON X550

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte bis 250 Euro |
| ca. Preis | | 85 Euro |
| Hersteller | | Sapphire |
| Internet | | www.sapphiretech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 42 |
| Bildqualität | (25%) | 78 |
| Technik | (15%) | 55 |
| Ausstattung | (10%) | 52 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |

Bestenliste **Platz 9** (von 11 getesteten PCIe-3D-Karten bis 250 Euro)

**FAZIT**

»Wunder vollbringt die X550 keine, doch angesichts der 85 Euro geht das Gebotene einigermaßen in Ordnung – bei sehr geringen Ansprüchen ist sie eine Überlegung wert.«

**54**

### NX6200TC-TD64E

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | PCIe-3D-Karte bis 250 Euro |
| ca. Preis | | 60 Euro |
| Hersteller | | MSI |
| Internet | | www.msi-computer.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 34 |
| Bildqualität | (25%) | 73 |
| Technik | (15%) | 38 |
| Ausstattung | (10%) | 40 |
| Preis/Leistung | | ausreichend |

Bestenliste **Platz 10** (von 11 getesteten PCIe-3D-Karten bis 250 Euro)

**FAZIT**

»Wenn es rein um die Spieletauglichkeit geht, sind selbst die mickrigen 60 Euro noch zuviel – Nvidias kleinster Chip ist zwar technisch auf der Höhe der Zeit, aber einfach zu langsam.«

**45**

### RADEON X300 SE

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | 3D-Karte bis 150 Euro |
| ca. Preis | | 55 Euro |
| Hersteller | | PowerColor |
| Internet | | de.powercolor.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Leistung | (50%) | 26 |
| Bildqualität | (25%) | 71 |
| Technik | (15%) | 42 |
| Ausstattung | (10%) | 39 |
| Preis/Leistung | | mangelhaft |

Bestenliste **Platz 11** (von 11 getesteten PCIe-3D-Karten bis 250 Euro)

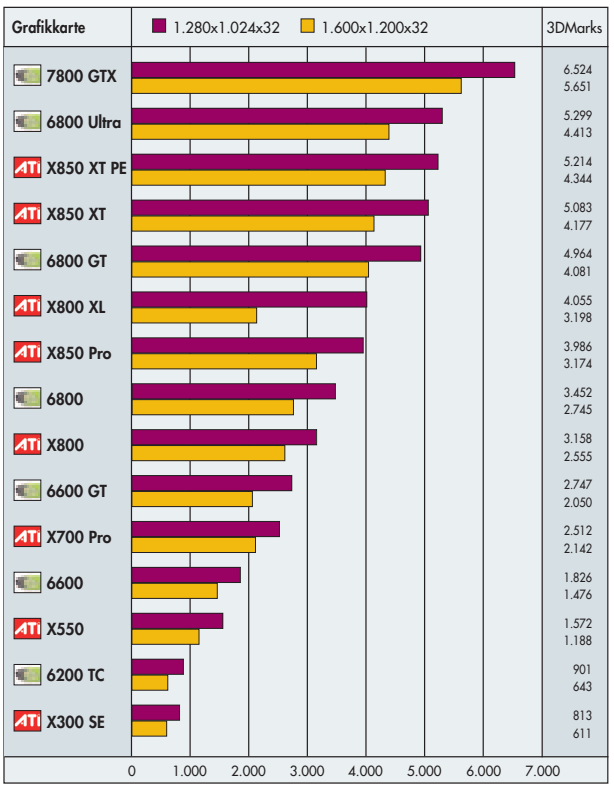
**FAZIT**

»Auch aktuelle Technik hilft wenig, wenn die Karte einfach nicht aus den Puschen kommt. Die X300 SE ist so lahm, dass sie für Spieler selbst für 55 Euro nicht in Frage kommt.«

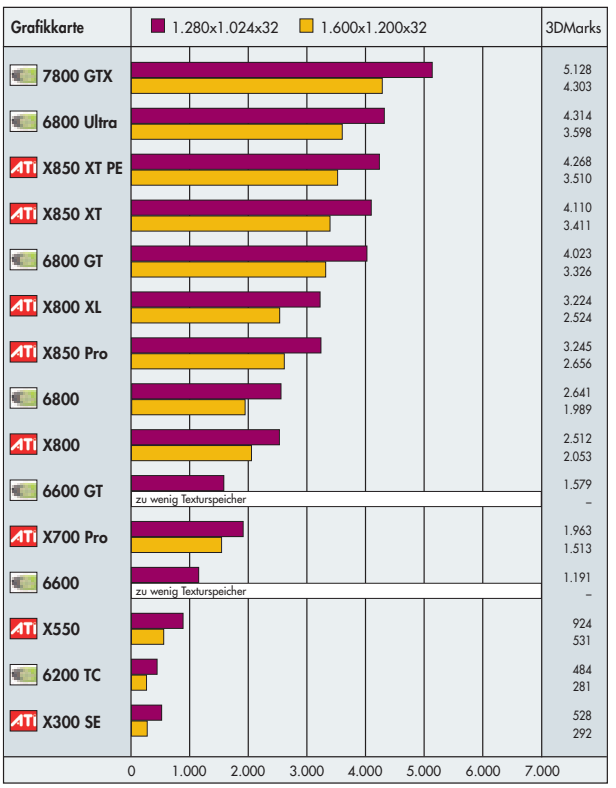
**41**

# PCIe-GRAFIKKARTEN

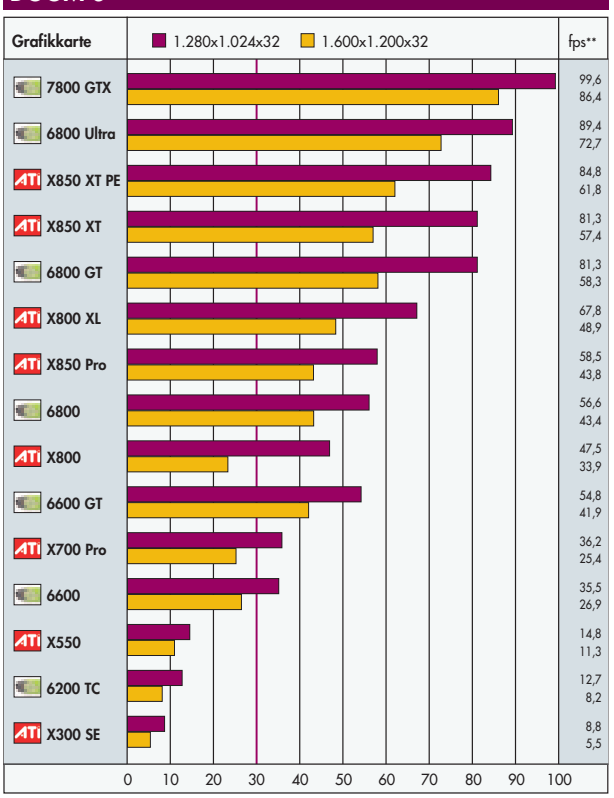
## 3DMARK05



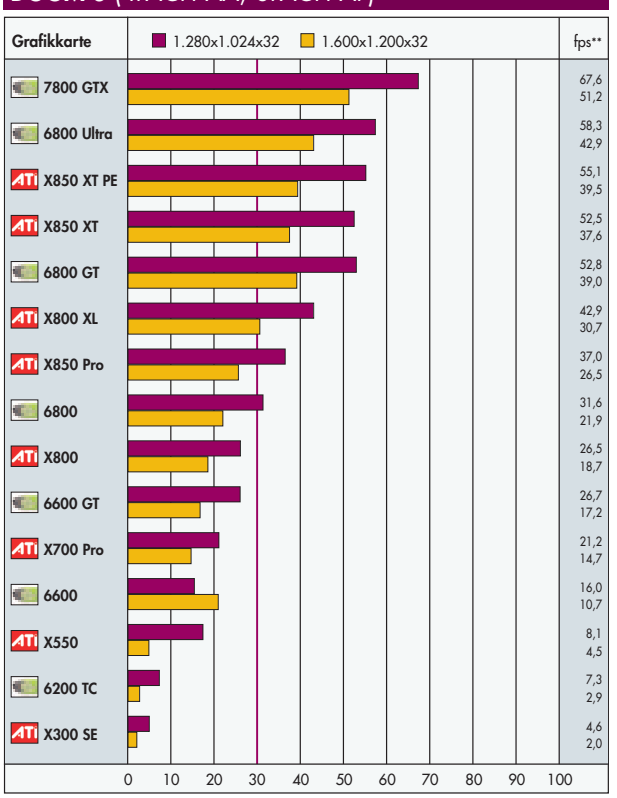

## 3DMARK05 (4FACH AA, 8FACH AF)*




## DOOM 3



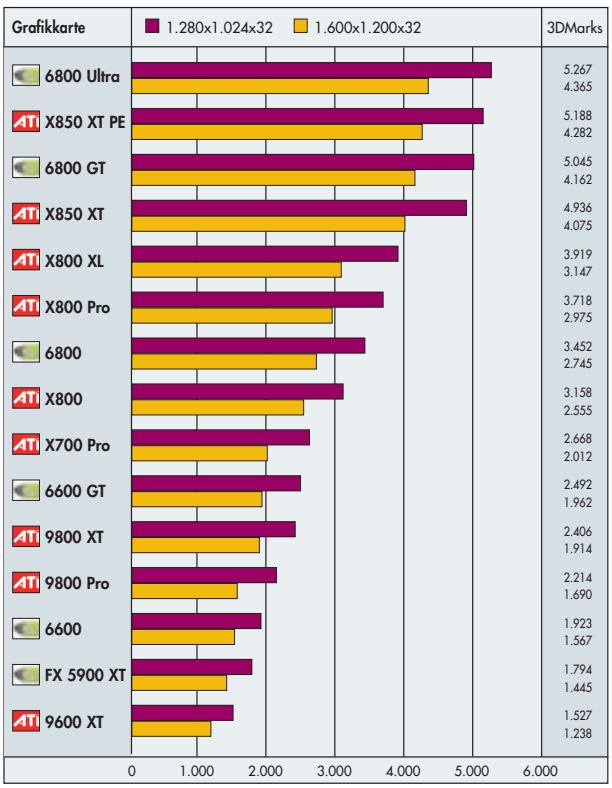

## DOOM 3 (4FACH AA, 8FACH AF)*



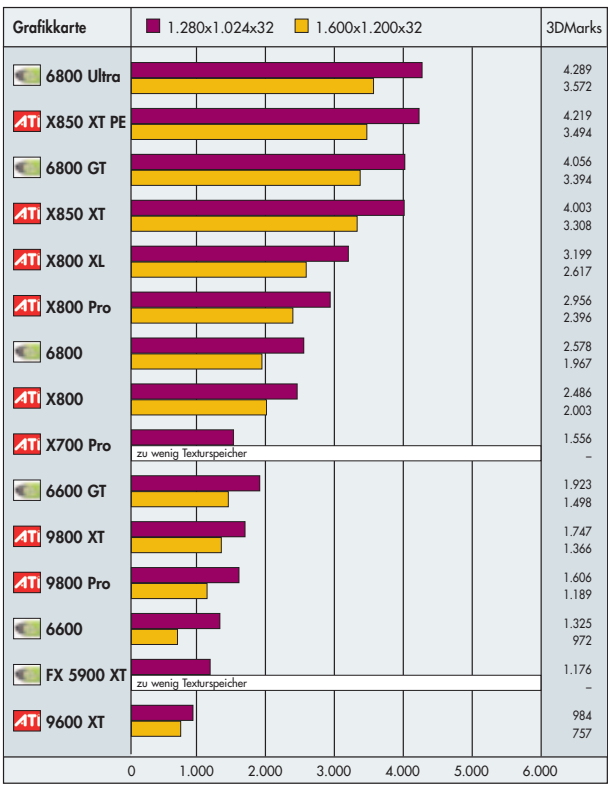

**4fach-Antialiasing; 8fach anisotropische Filterung **Bilder pro Sekunde*

# AGP-GRAFIKKARTEN

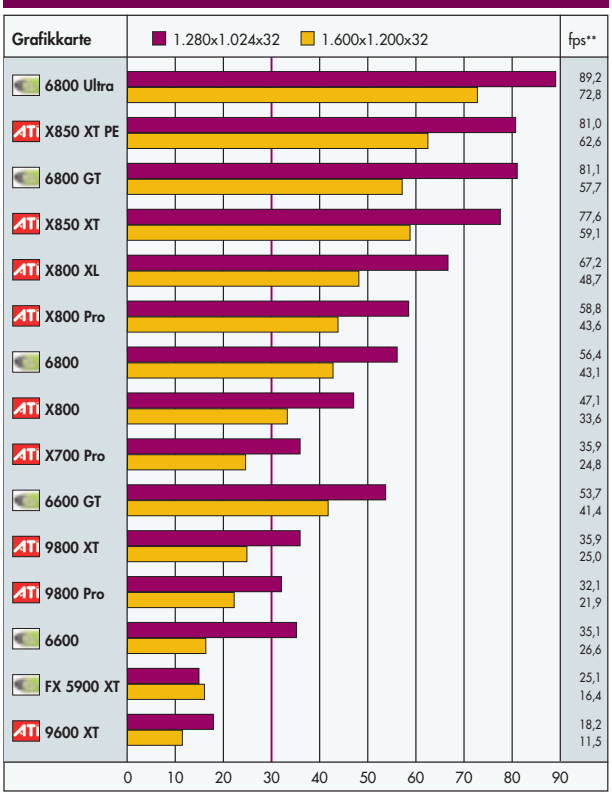
## 3DMARK05



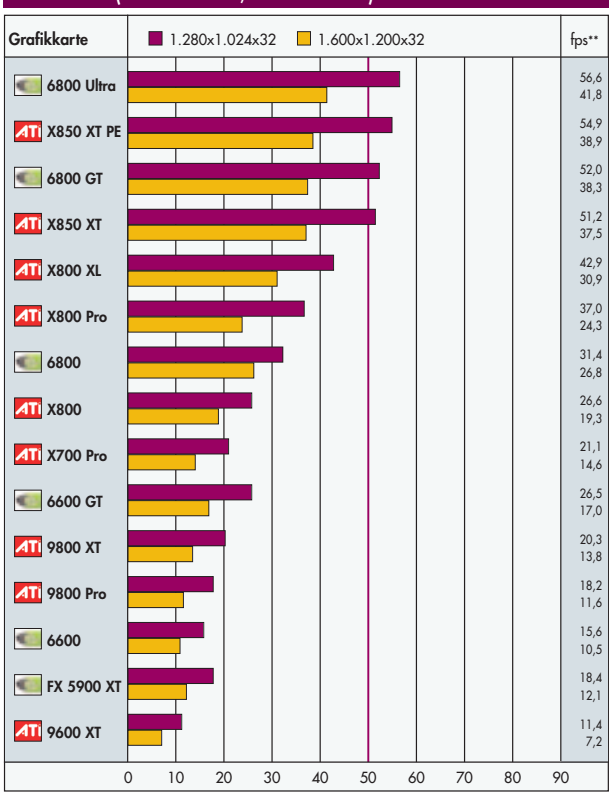

## 3DMARK05 (4FACH AA, 8FACH AF)*



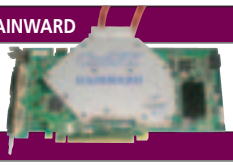

## DOOM 3




## DOOM 3 (4FACH AA, 8FACH AF)*

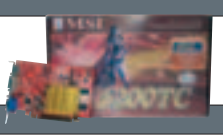



*4fach-Antialiasing; 8fach anisotropische Filterung **Bilder pro Sekunde

| | GAINWARD | XFX | AOPEN | GALAXY |
|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |
| **ALLGEMEIN** | | | | |
| **Name** | CoolFX Ultra/3500 PCX XP | Geforce 7800 GTX | Aeolus 7800 GTX DVD 256 MB | Geforce 7800 GTX |
| **ca. Preis** | 800 Euro | 570 Euro | 550 Euro | 540 Euro |
| **Homepage** | www.gainward.de | www.xfxforce.co.uk | www.aopen.de | www.galaxytech.de |
| **TECHNIK** | | | | |
| **Grafikchip** | Nvidia Geforce 7800 GTX | Nvidia Geforce 7800 GTX | Nvidia Geforce 7800 GTX | Nvidia Geforce 7800 GTX |
| **Schnittstelle** | PCI-Express | PCI-Express | PCI-Express | PCI-Express |
| **Taktraten Chip/Speicher (MHz)** | 490/1.300 | 450/1.250 | 450/1.200 | 430/1.200 |
| **Speichermenge/-anbindung** | 256 MB/256 Bit | 256 MB/256 Bit | 256 MB/256 Bit | 256 MB/256 Bit |
| **Speicherart** | DDR3; 1,6ns (Samsung) | DDR3; 1,6ns (Samsung) | DDR3; 1,6 ns (Samsung) | DDR3; 1,6 ns (Samsung) |
| **AUSSTATTUNG** | | | | |
| **Speicherkühler** | ja | ja | ja | ja |
| **S-Video Out/In** | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja |
| **Monitorausgänge** | DVI/DVI (2 Adapter liegen bei) | DVI/DVI (2 Adapter liegen bei) | DVI/DVI (2 Adapter liegen bei) | DVI/DVI (Adapter liegt bei) |
| **SOFTWARE** | | | | |
| **Übertakt-Tool** | Gainward Expertool | keins | Open GPU | Open GPU |
| **Spiele** | keine | Far Cry (dt.), X2, MotoGP | Second Sight | Secon Sight |
| **Programme** | Power DVD 5, Muvee 3 | keine | keine | keine |
| **Handbuch (Umfang/Qualität)** | Dt./Englisch (normal; mangelhaft) | Deutsch (knapp; befriedigend) | Deutsch (normal; gut) | Englisch (normal; befriedigend) |
| **BEWERTUNG** | | | | |
| **Leistung (50%)** | **96** | **95** | **95** | **94** |
| **Bildqualität (25%)** | **89** | **89** | **89** | **89** |
| **Technik (15%)** | **90** | **89** | **89** | **89** |
| **Ausstattung (10%)** | **80** | **78** | **73** | **70** |
| **GESAMT** | **92** | **91** | **90** | **90** |
| **Preis/Leistung** | **ausreichend** | **befriedigend** | **befriedigend** | **befriedigend** |

| | GIGABYTE | GALAXY | MSI |
|---|---|---|---|
| |  |  |  |
| **ALLGEMEIN** | | | |
| **Name** | GV-RX80256D | Geforce 6600 GT Smart Flash | NX6600-TD128EZ Zero Edition |
| **ca. Preis** | 200 Euro | 190 Euro | 120 Euro |
| **Homepage** | www.gigabyte.de | www.galaxytech.com | www.msi-computer.de |
| **TECHNIK** | | | |
| **Grafikchip** | Ati Radeon X800 | Nvidia Geforce 6600 GT | Nvidia Geforce 6600 |
| **Schnittstelle** | PCI-Express | AGP | PCI-Express |
| **Taktraten Chip/Speicher (MHz)** | 400/700 | 525/1.050 | 345/550 |
| **Speichermenge/-anbindung** | 256 MB/256 Bit | 128 MB/128 Bit | 128 MB/128 Bit |
| **Speicherart** | DDR3; 2,0 (Samsung) | DDR3; 2,0 (Samsung) | DDR1; 3,3 ns (Samsung) |
| **AUSSTATTUNG** | | | |
| **Speicherkühler** | teilweise (nur vorne) | ja | ja |
| **S-Video Out/In** | ja/ja | ja/nein | ja/nein |
| **Monitorausgänge** | DVI/VGA (Adapter liegt bei) | DVI/DVI (Adapter liegt bei) | DVI/VGA (Adapter liegt bei) |
| **SOFTWARE** | | | |
| **Übertakt-Tool** | V-Tuner 2 | keins | MSI Turbo Experience |
| **Spiele** | Joint Operations, Thief 3 | keine | Chronicles of Riddick SE |
| **Programme** | keine | keine | Star Cinema, Star2Go |
| **Handbuch (Umfang/Qualität)** | Englisch (ausführlich; sehr gut) | Englisch (normal; befriedigend) | Deutsch (sehr knapp; ausreichend) |
| **BEWERTUNG** | | | |
| **Leistung (50%)** | **76** | **74** | **59** |
| **Bildqualität (25%)** | **85** | **85** | **85** |
| **Technik (15%)** | **78** | **80** | **70** |
| **Ausstattung (10%)** | **78** | **69** | **70** |
| **GESAMT** | **79** | **77** | **68** |
| **Preis/Leistung** | **gut** | **gut** | **befriedigend** |

| | XFX | SAPPHIRE | GAINWARD |
|---|---|---|---|
| |  |  |  |
| **ALLGEMEIN** | | | |
| **Name** | Geforce 6800 Ultra | Radeon X850 XT PE | PowerPack! Ultra/2400 |
| **ca. Preis** | 350 Euro | 480 Euro | 320 Euro |
| **Homepage** | www.xfxforce.co.uk | www.sapphiretech.de | www.gainward.de |
| **TECHNIK** | | | |
| **Grafikchip** | Nvidia Geforce 6800 Ultra | Ati Radeon X850 XT PE | Nvidia Geforce 6800 GT |
| **Schnittstelle** | PCI-Express | AGP | AGP |
| **Taktraten Chip/Speicher (MHz)** | 400/1.100 | 540/1.180 | 250/1.000 |
| **Speichermenge/-anbindung** | 256 MB/256 Bit | 256 MB/256 Bit | 256 MB/256 Bit |
| **Speicherart** | DDR3; 1,6 ns (Samsung) | DDR3; 1,6 ns (Samsung) | DDR3; 1,6 ns (Samsung) |
| **AUSSTATTUNG** | | | |
| **Speicherkühler** | ja | ja | ja |
| **S-Video Out/In** | ja/nein | ja/ja | ja/nein |
| **Monitorausgänge** | DVI/DVI (Adapter liegt bei) | DVI/VGA | DVI/DVI (Adapter liegt bei) |
| **SOFTWARE** | | | |
| **Übertakt-Tool** | keins | Redline | Expertool |
| **Spiele** | X2, MotoGP 2, Commandos 3 | Splinter Cell 2, Prince of Persia 3 | keine |
| **Programme** | keine | PowerDVD 5, Power Director 3D | WinDVD 5, Muvee 3 |
| **Handbuch (Umfang/Qualität)** | Deutsch (knapp; befrieidigend) | Deutsch (normal; befriedigend) | Englisch (ausführlich; gut) |
| **BEWERTUNG** | | | |
| **Leistung (50%)** | **89** | **88** | **87** |
| **Bildqualität (25%)** | **87** | **85** | **87** |
| **Technik (15%)** | **85** | **84** | **83** |
| **Ausstattung (10%)** | **76** | **80** | **78** |
| **GESAMT** | **87** | **86** | **86** |
| **Preis/Leistung** | **gut** | **befriedigend** | **gut** |

| | SAPPHIRE | MSI | POWERCOLOR |
|---|---|---|---|
| |  |  |  |
| **ALLGEMEIN** | | | |
| **Name** | Radeon X550 | NX6200TC-TD64E | Radeon X300 SE |
| **ca. Preis** | 85 Euro | 60 Euro | 55 Euro |
| **Homepage** | www.sapphiretech.de | www.msi-computer.de | http://de.powercolor.com |
| **TECHNIK** | | | |
| **Grafikchip** | Ati Radeon X550 | Nvidia Geforce 6200 | Ati Radeon X300 SE |
| **Schnittstelle** | PCI-Express | PCI-Express | PCI-Express |
| **Taktraten Chip/Speicher (MHz)** | 400/550 | 350/500 | 325/400 |
| **Speichermenge/-anbindung** | 256 MB/128 Bit | 64 MB/64 Bit | 128 MB/64 Bit |
| **Speicherart** | DDR1; 3,3 ns (Hynix) | DDR1; 3,6 ns (Samsung) | DDR1; 5 ns (Noname) |
| **AUSSTATTUNG** | | | |
| **Speicherkühler** | nein | nein | teilweise (nur vorne) |
| **S-Video Out/In** | ja/nein | ja/ja | ja/nein |
| **Monitorausgänge** | DVI/VGA (Adapter liegt bei) | DVI/VGA (Adapter liegt bei) | DVI (Adapter liegt bei) |
| **SOFTWARE** | | | |
| **Übertakt-Tool** | keins | MSI Turbo Experience | keins |
| **Spiele** | keine | keine | keine |
| **Programme** | PowerDVD 5 | Norton AntiVirus | Cyber DVD |
| **Handbuch (Umfang/Qualität)** | Deutsch (normal; befriedigend) | Englisch (sehr knapp; ausreichend) | Englisch (knapp; ausreichend) |
| **BEWERTUNG** | | | |
| **Leistung (50%)** | **42** | **34** | **26** |
| **Bildqualität (25%)** | **78** | **73** | **71** |
| **Technik (15%)** | **55** | **38** | **42** |
| **Ausstattung (10%)** | **52** | **40** | **39** |
| **GESAMT** | **54** | **45** | **41** |
| **Preis/Leistung** | **befriedigend** | **ausreichend** | **mangelhaft** |

# GRAFIKKARTEN-KÜHLER IM VERGLEICH

Wenn die 3D-Karte nicht allzu warm werden soll, wütet im PC-Gehäuse oft ein Wirbelwind – viele Grafikkarten-Kühler röhren ordentlich vor sich hin. Wir haben **vier leise Nachrüst-Alternativen** für Sie geprüft.

Ihr PC brummt, pfeift oder dröhnt einfach nur fies? Früher konnte der Störenfried schnell als vorlauter CPU-Kühler lokalisiert werden. Doch mit der Zeit verlagerte sich das Problem eine Etage tiefer: Viele Hersteller sparen beim Grafikkarten-Lüfter gerne ein paar Cent ein und versehen ihre Karten mit lärmenden und mäßig kühlenden Exemplaren.

Bleiben drei Möglichkeiten. Sie tauschen den Krawallmacher um, ergeben sich Ihrem Schicksal – oder spähen auf dem Zubehörmarkt nach einer anständigen Nachrüstlösung. Wir haben uns vier populäre Modelle herausgepickt und trennen die empfehlenswerten von den windigen Exemplaren.

## KÜHLES QUARTETT

Zwischen knapp 20 und 30 Euro kosten die Probanden. Dabei treffen zwei verschiedene Konzepte aufeinander: Drei Hersteller setzen auf eine aktive Lösung, der Thermaltake arbeitet komplett passiv.

### Arctic Cooling ATI/NV Silencer, ca. 18 Euro

Der Klassiker unter den Grafikkarten-Kühlern darf in keinem Vergleichstest fehlen. Arctic Cooling bietet ja nach Chip-Familie maßgeschneiderte Modelle an, die **ATI Silencer** oder **NV Silencer** heißen. Wir sahen uns die jeweiligen »Spitzenmodelle« **ATI Silencer 5 Rev. 2** und **NV Silencer 5 Rev. 2** an.

### Thermaltake Schooner, ca. 29 Euro

Thermaltakes Schooner verzichtet als einziges Modell im Test auf Lüfter – es sind auch keine nachrüstbar – und kühlt die Grafikkarte mit einer Kombination aus Heatpipes und riesigen Ableitflächen. Mit rund 29 Euro ist er das teuerste Modell im Test.

### Revoltec Graphic Freezer, ca. 23 Euro

Zu den weniger bekannten Vertretern der VGA-Kühler-Zunft gehört der **Revoltec Graphic Freezer**. Wie der **VF700** gehört er zu den Universal-Modellen, passt also auf Nvidia- wie Ati-Karten gleichermaßen. Auch optisch erinnert er mit seinem den (blau hinterleuchteten) Lüfter umlaufenden, fächerartigen Kühlkörper dezent an den Konkurrenten.

### Zalman VF700-AlCu, ca. 22 Euro

Der **VF700** hat sich bereits eine treue Fangemeinde erarbeitet. Auch ihn verbauen manche Hersteller serienmäßig auf ihren Karten. Im Gegensatz zu Arctic Cooling gibt es nur ein Modell, das auf so ziemlich jede Grafikkarte passt. Im Test hatten wir die Version mit Alu-Kupfer-Kühlkörper. Für fünf Euro mehr gibt es auch eine Vollkupfer-Variante.

## AUSSTATTUNG & VERARBEITUNG

In dieser Disziplin liegen die Kandidaten auf einem generell ordentlichen Niveau eng beieinander. Vorneweg der **Zalman VF700**, der sich beim Lieferumfang keine Blöße gibt und mit der besten Verarbeitung punktet. Thermaltake und Revoltec markieren das gehobene Mittelfeld; beide können das ein oder andere Detail in die Waagschale werfen. So legt zum Beispiel Thermaltake eine Tube Wärmeleitpaste bei, deren Inhalt für mehr als eine Anwendung reicht. Die **Silencer** markieren das knappe Schlusslicht in diesem Kapitel. Vor allem die Verarbeitung wirkt mitunter nachlässig, etliche Käufer klagen nach längerer Laufzeit über klappernde Lüfter.

**Platzierung Ausstattung und Verarbeitung**
1. Zalman VF700-AlCu
2. Revoltec Graphic Freezer
3. Thermaltake Schooner
4. Arctic Cooling Silencer

## MONTAGE UND INSTALLATION

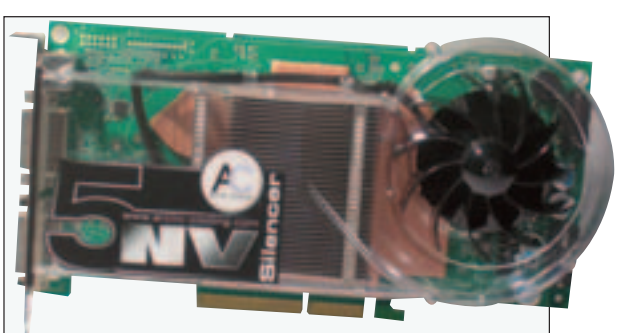
Vor der Installation muss erst mal der serienmäßige Kühler entfernt werden. Selbst das kann für Laien eine hohe Hürde sein. Die Anleitungen von Zalman und Thermaltake verlieren darüber kein Wort, Revoltec erwähnt immerhin das grundsätzliche Prozedere. Nur Arctic Cooling liefert zur Deinstallation des Standardkühlers einen bebilderten Abschnitt mit.

Dass eine passive Kühllösung in der Montage etwas umständlicher ausfällt, ist ganz normal. Was Thermaltake dem Kunden beim Zusammenbau des **Schooner** zumutet, geht jedoch an den Rand des Erträglichen. Selbst versierte Schrauber kommen kaum unter einer guten halben Stunde weg. Zig Teile und – teilweise winzige – Schräubchen wollen zusammengesetzt werden, die Passgenauigkeit ist dabei nicht immer die Beste. Die sehr ausführliche Anleitung ist deshalb auch nicht als Pluspunkt, sondern als Selbstverständlichkeit anzusehen.

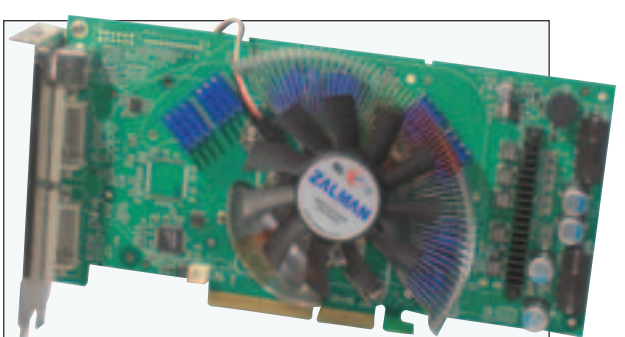
### Simples Trio

Die anderen drei Modelle geben selbst Laien keine Rätsel auf, die Anleitungen sind durchwegs brauchbar. Bei den **Silencern** von Arctic Cooling kämpften wir mitunter mit der Sperrigkeit des Teile; so zieht sich der Einbau auf rund 15 bis 20 Minuten hin, beim NV-Modell muss man zusätzlich das Slotblech wechseln. Das größte Manko der ACs ergibt sich bei der anschließenden Mainboard-Montage: Auf einige Platinen passen die Kühler einfach nicht drauf – dazu gehört auch das populäre **Asus A8N-SLI**. Immerhin lässt sich die Karte in den zweiten PCIe-Slot stecken und dort auch problemlos betreiben.

Beim Revoltec missfiel uns, dass hier häufig sehr nahe an der Platine herumgeschraubt wird. Ein abgerutschter Schraubenzieher kann da schnell böse Folgen haben. Ebenfalls nicht ideal finden wir, dass viel geklebt wird, seien es kleine Gummiringe für die Schraublöcher, ein Pad zum Abpolstern der Halteklammer oder diverse RAM-Wärmeleitpads. Insgesamt am einfachsten gestaltet sich die Montage beim **Zalman VF700**: Mit etwas Geschick ist man schon nach gut zehn Minuten fertig.




Bei den **VGA-Silencern** überträgt eine massive Kupferplatte die Abwärme auf einen Kühlkörper, der von einem Plastikschacht umgeben ist. Ein Lüfter saugt Kühlluft an und schiebt die Abwärme den Schacht entlang durch das Slotblech ins Freie.




Montiert auf einer Geforce 6800 Ultra wirkt der **Zalman 700VF** geradezu schmächtig. Ein Metallblock aus Alu und Kupfer leitet hier die Wärme nach oben zum großen 75-mm-Lüfter, der sie über die radial angeordeneten Kühlrippen ins Freie verteilt.

| | VF700-AlCu | Ati Silencer 5 Rev. 2 | NV Silencer 5 Rev. 2 | Revoltec | Schooner |
|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller | Zalman | Arctic Cooling | Arctic Cooling | Graphic Freezer | Thermaltake |
| ca. Preis | 22 Euro | 18 Euro | 18 Euro | 23 Euro | 29 Euro |
| Internet | www.zalman.co.kr | www.arctic-cooling.com | www.arctic-cooling.com | www.revoltec.de | www.thermaltake.de |
| ca. Gewicht | 175 g | 360 g | 350 g | 310 g | 490 g |
| Lüfter | 75 mm | 70 mm | 70 mm | 55 mm | keiner |
| Anschluss | dreipolig, 5/12 Volt | dreipolig, kartenintern | dreipolig, kartenintern | drei-/vierpolig, 12 Volt | keiner |
| Kompatibilität | alle gängigen Karten | Radeon X800/X850 | Geforce 6800 GT/Ult. | alle gängigen Karten | alle gängigen Karten |
| Lautstärke 6800 Ul. (min./normal/max.) | 44,9/52,7/57,3 dB | entf. | 42,1/50,3/52,0 dB | 56,1/58,9/62,4 dB | 0 dB |
| Temperatur 6800 Ul. (original: 74,2° C) | 55,8/64,1° C | entf. | 57,5° C | 66,3° C | 87,6° C |
| Lautstärke X800 XT (min./normal/max.) | 44,5/52,3/57,4 dB | 41,2/49,8/51,8 dB | entf. | 55,3/58,4/61,9 dB | 0 dB |
| Temperatur X800 XT (original: 71,0° C) | 54,6/62,6° C | 56,7° C | entf. | 63,4° C | 81,2° C |

**Platzierung Montage und Installation**
1. Zalman VF700-AlCu
2. Revoltec Graphic Freezer
3. Arctic Cooling Silencer
4. Thermaltake Schooner

## PRAXISTEST

Getestet haben wir die Leistung in einem beliebten Midi-Tower (**Chieftec CS-601**) mit der üblichen Lüfterbestückung: Vorne zieht ein 80-mm-Lüfter Luft an, hinten bläst sie ein 120-mm-Propeller hinaus. Als Testsoftware nutzten wir eine rund zwei Stunden dauernde Benchmark-Schleife von **Far Cry**. Die Temperaturen haben wir mit der integrierten Überwachung des Chips gemessen. Bei den Geräuschmessungen kam eine Kombination aus subjektivem Empfinden und einer Schallmessung zehn Zentimeter vom Lüfter entfernt zum Einsatz.

### Die Stunde des Silencers

Schnitten die **Silencer** in den bisherigen Disziplinen höchst mäßig ab, so folgt im Praxistest ihr großer Auftritt: In der Kühlleistung schlagen sie den Zalman um Haaresbreite, dazu arbeiten sie sowohl messtechnisch als auch vom subjektiven Empfinden her am leisesten. Regeln lässt sich der Lüfter allerdings nur bei Ati-Karten; beim **NV-Silencer** braucht man einen Stecker-Adapter oder hat Glück und Gainwards **ExpertTool** funktioniert.

Der **Zalman VF700** ist seinem Konkurrenten jedoch permanent dicht auf den Fersen. Ausgeliefert wird er sowohl mit einem 12-Volt-Anschluss für hohe und einem 5-Volt-Anschluss für niedrige Drehzahlen, dem sogenannten Silent-Modus. Ansonsten gilt das Gleiche wie beim Arctic Cooling.

### Die hintere Hälfte

Passabel, aber nicht unbedingt glänzend schlägt sich Revoltecs **Graphic Freezer**. Im Vergleich zum Serienkühler bringt er sowohl bei der Kühlung als auch der Lautstärke nur kleine Verbesserungen.

Besser als erwartet hält sich der passive Vertreter: Zwar steigt mit dem Thermaltake-Kühler die Temperatur bei Volllast um knapp 20 Grad, doch mit unter 90 Grad ist alles noch im grünen Bereich. Ein negativer Nebeneffekt von Passivkühlern ist allerdings, dass sie die Umgebung sehr stark aufheizen – Gehäuse mit guter Durchlüftung sind Pflicht. Somit bleibt für den Schooner nur der letzte Platz knapp hinter dem Revoltec. Auch deshalb, weil die völlige Lautlosigkeit gegenüber einem guten Silence-Kühler kein Vorteil sein muss – immerhin dröhnen in einem PC auch noch andere Lüfter.

**Platzierung Leistung**
1. Arctic Cooling Silencer
2. Zalman VF700-AlCu
3. Revoltec Graphic Freezer
4. Thermaltake Schooner

## FAZIT

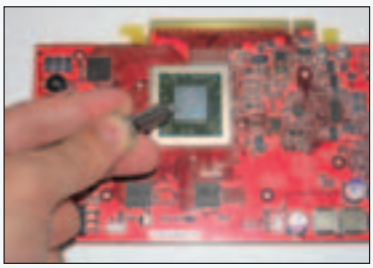
Aufgrund seiner sehr ausgewogenen Darbietung auf hohem Niveau holt sich der **Zalman VF700** den verdienten Testsieg. Das bedeutet aber nicht, dass er unbedingt die erste Wahl sein muss. Wenn rein die Kühlleistung bei gleichzeitig niedrigem Geräuschniveau zählt, sind die **Arctic Cooling Silencer** mindestes ebenbürtig.

Auf einem gemeinsamen dritten Platz reihen sich der **Revoltec Graphic Freezer** und der **Thermaltake Schooner** ein. Der **Schooner** lebt von seinem interessanten Konzept, doch vor dem Einsatz gilt es erst einmal die unsäglich langwierige Montage zu meistern. Der **Graphic Freezer** schlägt sich nicht schlecht, kann jedoch gegenüber der Konkurrenz kein einziges Mal entscheidend punkten.

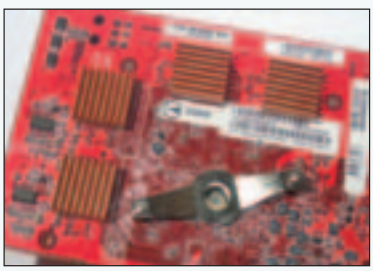
**Gesamtwertung**
1. Zalman VF700-AlCu
2. Arctic Cooling Silencer
3. Revoltec Graphic Freezer
   Thermaltake Schooner

*Michael Galuschka*

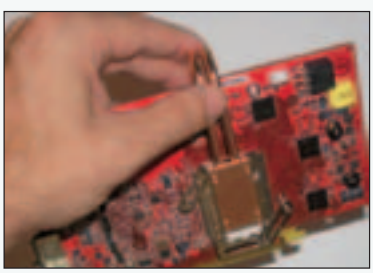
## MONTAGE UND INSTALLATION



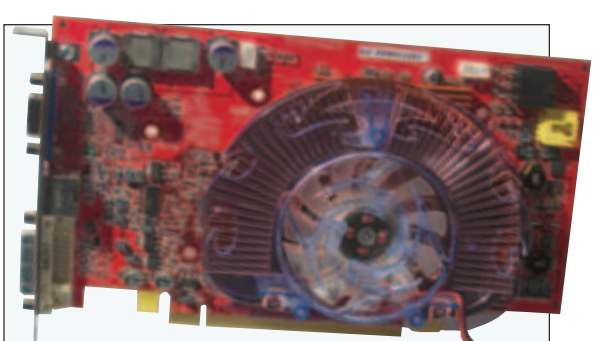
Die mitgelieferte **Wärmeleitpaste** der Silencer-Lüfter lässt sich sehr schlecht verarbeiten.



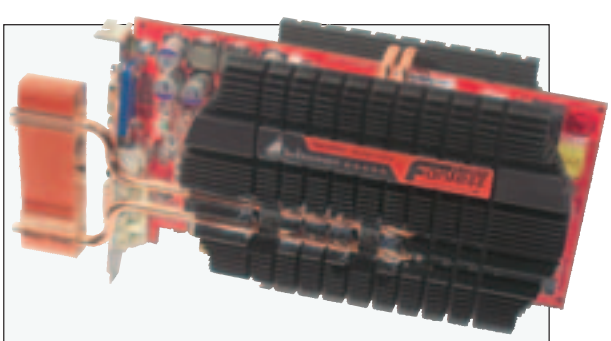
Die **Halteklammer** des Revoltec Graphic Freezers muss mit viel Druck angeschraubt werden.



Die Montage des **Schooners** ist umständlich: Hier sind bereits 20 Minuten vergangen.



Das grundlegende Konzept des **Revoltec Graphic Freezer** ähnelt stark dem des Zalman. Ein massiver Metallblock leitet die Hitze nach oben, wo sie vom Lüfter in die Umgebung verteilt wird. Eine gute Gehäuselüftung ist bei diesem Konzept wichtig.



Das Konzept des **Thermaltake Schooner** ist selbst für einen Passivkühler ungewöhnlich. Dicke Alublöcke leiten die Hitze erst mal vom Chip weg, bevor sie von Heatpipes zu den Kühlkörpern (einer davon außerhalb des PCs) transportiert wird.

## SAITEK

# PC GAMING MOUSE



Hardware-Kategorie: Maus

### Günstige, technisch gute Spieler-Maus mit **variabler Abtastrate**.

Eine auf Knopfdruck umschaltbare Abtastrate ist unter Maus-Herstellern das Thema der Stunde. Saiteks **PC Gaming Mouse** macht keine Ausnahme: Nach Druck auf den Umschalter wechselt das Gerät von 800 dpi auf 1.600 dpi. Die Konkurrenz ist da flexibler und bietet mehr Auswahl. Kein schwerwiegender Kritikpunkt, denn die acht Stufen einer M2 von Raptor-Gaming dürften in der Praxis nur wenige Spieler voll ausnutzen. Die Abtastgeschwindigkeit des optischen Sensors von maximal 5,8 Megapixel in der Sekunde ermöglicht etwa in schnellen Shootern eine sehr gute Zielgenauigkeit.

#### Im Praxistest eine gute Figur

Dementsprechend solide spielt sich die Maus auch. Im Test reagierte der Nager präzise auf unsere Anweisungen und gab sich bei schnellen und ruckartigen Bewegungen meist keine Blöße. Die graue Plastikoberfläche wirkt aber billig und fasst sich etwas unangenehm an. Immerhin sorgt der blau leuchtende Rand für einen Akzent in der sonst tristen Optik. Saitek hat die Maus mit fünf frei belegbaren Tasten ausgerüstet, zusätzlich an Bord sind ein zu klapperiges Zwei-Wege-Mausrad und der bereits erwähnte Umschalter, der als Orientierung bei der Einstellung von 1.600 dpi blau aufleuchtet. Gimmicks wie ein variables Gewicht und erwähnenswerte optische Schmankerl fehlen.

*Simon Fistrich*

## RAPTOR-GAMING

# K1



Hardware-Kategorie: Tastatur

### Sehr teure und hochwertige Gamer-Tastatur **mit Cherry-Technologie.**

Auf den ersten Blick wirkt Raptors schwarze Spielertastatur **K1** wie eine neue Version der ausgestorbenen Homecomputer-Tastaturen. Kein Wunder, denn das Layout unterscheidet sich von herkömmlichen Keyboards: Die Tasten »Entf«, »Pos1« und Co. sind über dem Nummernblock positioniert. Dadurch ist die Tastatur in der Länge deutlich kompakter, erfordert aber eine gewisse Eingewöhnungszeit.

Ebenfalls an C64-Zeiten erinnert der hörbar knackige und saubere Anschlag. Für Mechanik und Technik sorgt Tastaturgigant Cherry. Daher verspricht Raptor extrem kurze Reaktionszeiten und eine extralange Lebensdauer.

#### Ausstattung hui, Preis pfui

Außergewöhnlich ist auch das Zubehör: Bis zu acht quadratische Tasten lassen sich durch neutrale Keys auswechseln, die mit einer fluoreszierenden Oberfläche beschichtet sind. Je nach Aufladung hält die Leuchtkraft bis zu zwölf Stunden an. Der Austausch geht dank des beigelegten Werkzeugs leicht von der Hand. Außerdem sind acht Tastensperren dabei, mit denen ungewünschte Tasten auf einfache Weise verriegelt werden können.

Abgerundet wird das Zubehörpaket durch einen USB-1.1-Hub mit zwei Anschlüssen. Für gesalzene 140 Euro trotzdem nicht gerade spendabel.

*Simon Fistrich*

## SHARKOON

# AUDICS 5.1




Hardware-Kategorie: Surround-Boxenset

### Optisch attraktives, klanglich überzeugendes 5.1-System **der Budgetklasse**.

Das auffällige Design der Satellitenlautsprecher und eine edle Farbwahl sorgen für ein attraktives Erscheinungsbild des **Audics 5.1**. Besonderer Blickfang ist das blaue Display am Subwoofer. Etwas unpraktisch sind die direkt darunter angebrachten Steuerelemente. Als Entschädigung gibt es – in dieser Preisklasse durchaus nicht üblich – noch eine handliche Fernbedienung dazu, mit der Sie die Lautsprecher bequem und ohne Verrenkungen vom Sessel aus steuern können. Sharkoon spendiert dem System ausreichend lange Anschlusskabel, sodass Sie bei der Aufstellung des Systems flexibel sind.

#### Preiswerter Allrounder

Der 30 Watt (RMS) starke Subwoofer macht für seine Größe mächtig Rabatz. Ebenfalls überzeugen kann der mit größeren Membranen als die der Satelliten ausgestattete Center-Lautsprecher. Die Satelliten fühlen sich vor allem im Hochtonbereich wohl, schwächeln aber auch in tieferen Tonlagen nicht. Lediglich das Klangvolumen kommt zu kurz, dauerhaft große Pegel sind nicht die Stärke des **Audics 5.1**. Dennoch geht es als preisklassenbezogen exzellenter Allrounder durch: ob Musikhören oder Spielen – dieses Soundsystem macht beides mit! Auch dem Einsatz im kleinen Heimkino steht Dank der Fernbedienung und dem beleuchteten Display nichts im Wege.

*Michael Galuschka*

## PC GAMING MOUSE

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Maus |
| ca. Preis | | 30 Euro |
| Hersteller | | Saitek |
| Internet | | www.saitek.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Praxistest | (50%) | 80 |
| Technik | (10%) | 84 |
| Ergonomie | (20%) | 82 |
| Ausstattung | (20%) | 79 |
| Preis/Leistung | | sehr gut |
| Bestenliste | | Platz 4 (von 13 getesteten Mäusen) |

**FAZIT**

»Eine technisch gute Maus, die sich sowohl für Links- als auch Rechtshänder eignet. Gespart wurde bei Ausstattung und Verarbeitung. Für den günstigen Preis aber empfehlenswert.«

**81**

## K1

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Tastatur |
| ca. Preis | | 140 Euro |
| Hersteller | | Raptor-Gaming |
| Internet | | www.raptor-gaming.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Praxistest | (50%) | 87 |
| Verarbeitung | (10%) | 86 |
| Ergonomie | (20%) | 70 |
| Design | (20%) | 70 |
| Preis/Leistung | | ausreichend |
| Bestenliste | | Platz 1 (von 2 getesteten Tastaturen) |

**FAZIT**

»Spricht hauptsächlich Profi-Spieler an, die auf kurze Reaktionszeiten und Extrafunktionen Wert legen. Für den Preis gibt es bereits hochwertige und kabellose Maus-/Tasten-Kombis.«

**80**

## AUDICS 5.1

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | 60 Euro |
| Hersteller | | Sharkoon |
| Internet | | www.sharkoon.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 71 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 69 |
| Ausstattung | (20%) | 82 |
| Bedienung | (10%) | 73 |
| Preis/Leistung | | sehr gut |
| Bestenliste | | Platz 5 (von 13 getesteten Surround-Sets) |

**FAZIT**

»Ein guter Klang, edles Design und umfangreiches Zubehör ergeben ein erstklassiges Preis-Leistungs-Verhältnis. Besonders attraktiv: das bei Dunkelheit hell leuchtende Display!«

**73**

# BESTENLISTEN

Ab sofort mit extra ausführlicher Grafikkarten-Übersicht: Die **stärkste Hardware** jeder Kategorie.

## PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

| Platz | 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** | 800 Euro | Geforce 7800 GTX | NEU | ausreichend | 96 | 89 | 90 | 80 | **92** |
| 2 | XFX **GEFORCE 7800 GTX** | 550 Euro | Geforce 7800 GTX | NEU | befriedigend | 95 | 89 | 89 | 78 | **91** |
| 3 | XFX **GEFORCE 6800 ULTRA** | 350 Euro | Geforce 6800 Ultra | NEU | gut | 89 | 87 | 85 | 76 | **87** |
| 4 | HIS **X850 XT ICEQ II TURBO** | 520 Euro | Radeon X850 XT PE | – | befriedigend | 88 | 85 | 83 | 79 | **86** |
| 5 | LEADTEK **WINFAST PX6800 GT TDH** | 340 Euro | Geforce 6800 GT | – | gut | 87 | 87 | 85 | 73 | **85** |
| 6 | POWERCOLOR **X850 XT** | 430 Euro | Radeon X850 XT | NEU | befriedigend | 87 | 85 | 83 | 75 | **85** |
| 7 | SAPPHIRE **RADEON X800 XL ULTIMATE** | 330 Euro | Radeon X800 XL | 06/05 | befriedigend | 83 | 85 | 84 | 74 | **83** |
| **KARTEN BIS 250 EURO** | | | | | | | | | | |
| 1 | GIGABYTE **GV-RX80256D** | 200 Euro | Radeon X800 | NEU | gut | 76 | 85 | 79 | 78 | **79** |
| 2 | GIGABYTE **GV-NX66T128VP** | 185 Euro | Geforce 6600 GT | 05/05 | gut | 74 | 85 | 83 | 78 | **79** |
| 3 | SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC** | 200 Euro | Radeon X700 Pro | 04/05 | gut | 70 | 84 | 81 | 75 | **76** |
| 4 | MSI **NX6600 ZERO EDITION** | 120 Euro | Geforce 6600 | NEU | befriedigend | 59 | 81 | 70 | 70 | **67** |
| 5 | ASUS **N5900/TVD** | 170 Euro | Geforce FX 5900 | – | mangelhaft | 62 | 76 | 67 | 71 | **67** |
| 6 | POWERCOLOR **X600 XT** | 120 Euro | Radeon X600 XT | – | ausreichend | 53 | 75 | 60 | 57 | **60** |
| 7 | CLUB-3D **RADEON X600 PRO** | 100 Euro | Radeon X600 Pro | – | ausreichend | 49 | 75 | 58 | 61 | **58** |

## AGP-GRAFIKKARTEN

| Platz | 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** | 470 Euro | Geforce 6800 Ultra | – | befriedigend | 88 | 87 | 85 | 80 | **87** |
| 2 | SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE** | 480 Euro | Radeon X850 XT PE | NEU | befriedigend | 88 | 85 | 84 | 80 | **86** |
| 3 | GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400** | 320 Euro | Geforce 6800 GT | NEU | gut | 87 | 87 | 83 | 78 | **86** |
| 4 | SAPPHIRE **RADEON X850 XT** | 400 Euro | Radeon X850 XT | – | befriedigend | 86 | 85 | 84 | 78 | **85** |
| 5 | MSI **RX800XT-VTD256** | 350 Euro | Radeon X800 XT | – | befriedigend | 85 | 85 | 83 | 79 | **84** |
| 6 | CLUB-3D **RADEON X800 XL** | 300 Euro | Radeon X800 XL | NEU | befriedigend | 83 | 85 | 82 | 73 | **82** |
| 7 | ASUS **AX800 PRO/TD** | 325 Euro | Radeon X800 Pro | – | ausreichend | 81 | 85 | 82 | 76 | **82** |
| **KARTEN BIS 250 EURO** | | | | | | | | | | |
| 1 | PNY **VERTO GEFORCE 6800 GT** | 230 Euro | Geforce 6800 GT | – | sehr gut | 87 | 87 | 85 | 70 | **85** |
| 2 | POWERCOLOR **X800 PRO** | 230 Euro | Radeon X800 Pro | – | gut | 81 | 85 | 82 | 71 | **81** |
| 3 | SAPPHIRE **RADEON X800** | 230 Euro | Radeon X800 | NEU | befriedigend | 76 | 85 | 78 | 75 | **79** |
| 4 | MSI **NX6800-TD128** | 200 Euro | Geforce 6800 | – | befriedigend | 75 | 85 | 76 | 77 | **78** |
| 5 | GALAXY **GEFORCE 6600 GT** | 180 Euro | Geforce 6600 GT | NEU | gut | 74 | 85 | 80 | 68 | **77** |
| 6 | SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO** | 170 Euro | Radeon X700 Pro | 01/05 | befriedigend | 68 | 84 | 82 | 71 | **74** |
| 7 | CLUB-3D **RADEON 9800 PRO** | 125 Euro | Radeon 9800 Pro | – | gut | 69 | 80 | 79 | 69 | **73** |

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### GIGABYTE NX66T128VP



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Grafikkarte |
| ca. Preis | 185 Euro |
| Gesamtwertung | 79 |

### PNY VERTO 6800 GT



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Grafikkarte |
| ca. Preis | 230 Euro |
| Gesamtwertung | 85 |

### LG GSA-4163B



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | DVD-Brenner |
| ca. Preis | 50 Euro |
| Gesamtwertung | 94 |

### SAMSUNG SM194T



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | 19-Zoll-TFT |
| ca. Preis | 520 Euro |
| Gesamtwertung | 84 |

## MAINBOARDS

| Platz | Name | ca. Preis | Chipsatz | Test in | Preis/Leistung | Leistung (30%) | Stabilität (30%) | Ausstattung (30%) | Service (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PENTIUM 4 (SOCKEL 775)** | | | | | | | | | | |
| 1 | ASUS **P5AD2 PREMIUM** | 200 Euro | i925X | – | gut | 86 | 95 | 94 | 90 | **92** |
| 2 | ASUS **P5GD2 PREMIUM** | 170 Euro | i915P | – | sehr gut | 85 | 95 | 93 | 90 | **91** |
| 3 | GIGABYTE **GA-8I955X ROYAL** | 200 Euro | i955X | – | gut | 85 | 95 | 90 | 95 | **90** |
| 4 | MSI **P4N DIAMOND** | 240 Euro | Nvidia Nforce4 SLI IE | – | gut | 85 | 91 | 96 | 90 | **89** |
| 5 | ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV** | 250 Euro | i945P | – | gut | 85 | 91 | 91 | 90 | **89** |
| 6 | EPOX **5NVA+ SLI** | 180 Euro | Nvidia Nforce4 SLI IE | – | sehr gut | 85 | 93 | 86 | 78 | **87** |
| **ATHLON 64 (SOCKEL 939)** | | | | | | | | | | |
| 1 | MSI **K8N DIAMOND** | 200 Euro | Nvidia Nforce4 SLI | – | befriedigend | 87 | 87 | 84 | 71 | **86** |
| 2 | GIGABYTE **K8NXP-SLI** | 150 Euro | Nvidia Nforce4 SLI | – | befriedigend | 82 | 84 | 88 | 86 | **85** |
| 3 | ASUS **A8N-SLI DELUXE** | 150 Euro | Nvidia Nforce4 SLI | – | gut | 81 | 82 | 90 | 86 | **85** |
| 4 | GIGABYTE **K8NXP-9** | 160 Euro | Nvidia Nforce4 Ultra | – | befriedigend | 81 | 84 | 83 | 86 | **83** |
| 5 | MSI **K8N NEO4 PLATINUM** | 130 Euro | Nvidia Nforce4 Ultra | – | gut | 85 | 80 | 83 | 83 | **83** |
| 6 | DFI **LANPARTY NF4 SLI-DR** | 140 Euro | Nvidia Nforce4 SLI | 05/05 | befriedigend | 81 | 86 | 76 | 89 | **82** |

## TFT-MONITORE

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/Leistung | Bildqualität (40%) | Spieletauglichkeit (25%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (15%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **17 ZOLL** | | | | | | | | | | |
| 1 | IIYAMA **PROLITE E435S** | 280 Euro | TN+Film-Display | – | sehr gut | 88 | 96 | 81 | 70 | **86** |
| 2 | VIEWSONIC **VP171B** | 330 Euro | TN+Film-Display | – | sehr gut | 86 | 87 | 85 | 77 | **85** |
| 3 | NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX** | 350 Euro | TN+Filme-Display | – | sehr gut | 83 | 88 | 89 | 92 | **85** |
| 4 | EIZO **FLEXSCAN L557** | 530 Euro | MVA-Display | – | gut | 93 | 80 | 71 | 83 | **84** |
| 5 | HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+** | 340 Euro | TN+Film-Display | – | sehr gut | 88 | 81 | 76 | 82 | **83** |
| **19 ZOLL** | | | | | | | | | | |
| 1 | SAMSUNG **SYNCMASTER 194T** | 520 Euro | PVA-Display | 07/05 | sehr gut | 92 | 78 | 87 | 71 | **84** |
| 2 | NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX** | 790 Euro | MVA-Display | – | befriedigend | 89 | 78 | 92 | 71 | **84** |
| 3 | SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP** | 540 Euro | MVA-Display | – | sehr gut | 86 | 75 | 84 | 92 | **84** |
| 4 | ADI **MICROSCAN A925** | 400 Euro | MVA-Display | – | sehr gut | 91 | 78 | 71 | 72 | **81** |
| 5 | SAMSUNG **SYNCMASTER 913N** | 360 Euro | TN+Film-Display | – | sehr gut | 82 | 89 | 74 | 69 | **80** |

## LAUFWERKE

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/Leistung | Transferrate (40%) | Zugriffszeit (30%) | Lautstärke (15%) | Praxistest (15%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **S-ATA FESTPLATTEN** | | | | | | | | | | |
| 1 | WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD** | 155 Euro | 74 GB, 10.000 U/min | – | gut | 92 | 94 | 51 | 75 | **84** |
| 2 | HITACHI **DESKSTAR 7K250** | 130 Euro | 250 GB, 7.200 U/min | – | gut | 76 | 77 | 72 | 87 | **77** |
| 3 | EXCELSTOR **J680S** | 55 Euro | 80 GB, 7.200 U/min | – | sehr gut | 73 | 74 | 76 | 83 | **75** |
| 4 | SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C** | 95 Euro | 160 GB, 7.200 U/min | – | gut | 70 | 65 | 89 | 86 | **74** |
| 5 | SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7** | 115 Euro | 200 GB, 7.200 U/min | – | befriedigend | 80 | 69 | 49 | 72 | **71** |
| **DVD-LAUFWERKE** | | | | | | Leistung DVD (45%) | Leistung CD (35%) | Ausstattung (10%) | Lautstärke (10%) | |
| 1 | TEAC **DV-516E** | 24 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | sehr gut | 88 | 82 | 76 | 87 | **85** |
| 2 | ARTEC **DHM-G48** | 20 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | sehr gut | 85 | 81 | 75 | 91 | **83** |
| 3 | ASUS **DVD-E616** | 22 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | gut | 79 | 89 | 87 | 68 | **82** |
| 4 | LITE-ON **LTD-163** | 26 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | gut | 76 | 87 | 87 | 74 | **81** |
| 5 | SONY **DDU1621** | 24 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | gut | 84 | 70 | 71 | 81 | **78** |
| **DVD-BRENNER** | | | | | | Brennleistung (40%) | Leseleistung (30%) | Ausstattung (15%) | Lautstärke (15%) | |
| 1 | LG **GSA-4163B** | 50 Euro | IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach | – | sehr gut | 95 | 95 | 95 | 85 | **94** |
| 2 | LG **GSA-5163D** | 100 Euro | IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach | – | gut | 95 | 95 | 93 | 85 | **94** |
| 3 | BENQ **DW1640** | 55 Euro | IDE-Brenner 16/16/8/6/8-fach | – | sehr gut | 91 | 93 | 87 | 89 | **91** |
| 4 | PLEXTOR **PX-716A** | 110 Euro | IDE-Brenner 16/16/4/8/4-fach | – | befriedigend | 90 | 93 | 85 | 89 | **90** |
| 5 | BENQ **DW1620** | 50 Euro | IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach | – | gut | 89 | 89 | 84 | 86 | **88** |

## SOUND-SYSTEME

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/Leistung | Klangtest (50%) | Pegelfestigkeit (20%) | Ausstattung (20%) | Bedienung (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **STEREO-BOXENSETS** | | | | | | | | | | |
| 1 | HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2** | 150 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | befriedgend | 81 | 79 | 72 | 66 | **77** |
| 2 | LOGITECH **Z-3** | 75 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | sehr gut | 74 | 82 | 70 | 78 | **75** |
| 3 | JBL **CREATURE 2** | 80 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | befriedigend | 68 | 71 | 62 | 64 | **67** |
| 4 | SHARKOON **AUDICS 2.1** | 30 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | sehr gut | 57 | 63 | 71 | 73 | **63** |
| 5 | X-TENSIONS **FULL METAL 2.1** | 100 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | mangelhaft | 56 | 52 | 78 | 77 | **62** |
| **SURROUND-BOXENSETS** | | | | | | | | | | |
| 1 | CREATIVE GIGAWORKS **S750** | 420 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | gut | 88 | 89 | 84 | 79 | **87** |
| 2 | LOGITECH **Z-5500** | 300 Euro | Surround-Boxenset | 12/04 | gut | 84 | 90 | 86 | 81 | **85** |
| 3 | LOGITECH **Z-5300** | 150 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | sehr gut | 80 | 82 | 70 | 74 | **78** |
| 4 | JBL ESCXCITE | 270 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | ausreichend | 76 | 83 | 70 | 76 | **76** |
| 5 | CREATIVE **INSPIRE T7900** | 100 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | sehr gut | 74 | 79 | 71 | 59 | **73** |

## EINGABEGERÄTE

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Technik (10%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MÄUSE** | | | | | | | | | | |
| 1 | LOGITECH **MX518** | 55 Euro | optische Kabelmaus | 05/05 | gut | 96 | 93 | 86 | 91 | **93** |
| 2 | RAZER **DIAMONDBACK** | 50 Euro | optische Kabelmaus | 12/04 | sehr gut | 95 | 92 | 87 | 89 | **92** |
| 3 | RAPTOR-GAMING **M2** | 50 Euro | optische Kabelmaus | 07/05 | sehr gut | 94 | 93 | 81 | 94 | **91** |
| 4 | LOGITECH **MX510** | 35 Euro | optische Kabelmaus | – | sehr gut | 92 | 85 | 86 | 90 | **90** |
| 5 | LOGITECH **MX1000** | 65 Euro | Funk-Lasermaus | – | gut | 85 | 91 | 81 | 91 | **86** |

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Verarbeitung (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GAMEPADS** | | | | | | | | | | |
| 1 | THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3** | 30 Euro | Rumble-Gamepad | – | gut | 78 | 78 | 73 | 80 | **77** |
| 2 | SAITEK **P880 DUAL ANALOG** | 20 Euro | Gamepad | – | gut | 76 | 76 | 77 | 81 | **77** |
| 3 | LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2** | 25 Euro | Rumble-Gamepad | – | gut | 73 | 79 | 78 | 77 | **75** |
| 4 | MADCATS **PC CON** | 20 Euro | Gamepad | 06/05 | gut | 70 | 76 | 73 | 82 | **73** |
| 4 | SPEEDLINK **INDEPENDENCE 3IN1RF** | 35 Euro | Gamepad | 07/05 | gut | 67 | 70 | 76 | 56 | **68** |
| **JOYSTICKS** | | | | | | | | | | |
| 1 | SAITEK **X52** | 100 Euro | Flightstick mit extra Schubregler | 02/05 | sehr gut | 85 | 81 | 92 | 75 | **85** |
| 2 | SAITEK **CYBORG EVO** | 35 Euro | Joystick | – | sehr gut | 84 | 72 | 84 | 73 | **81** |
| 3 | LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D** | 50 Euro | Force-Feedback-Joystick | – | gut | 82 | 76 | 79 | 75 | **79** |
| 4 | THRUSTMASTER **FF JOYSTICK** | 50 Euro | Force-Feedback-Joystick | – | befriedigend | 79 | 82 | 75 | 76 | **78** |
| 5 | SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM** | 80 Euro | Flightstick mit extra Schubregler | – | gut | 74 | 84 | 73 | 86 | **77** |
| **LENKRÄDER** | | | | | | | | | | |
| 1 | LOGITECH **DRIVING FORCE PRO** | 120 Euro | Force-Feedback-Lenkrad | 01/05 | sehr gut | 91 | 87 | 90 | 50* | **86** |
| 2 | THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL** | 170 Euro | Force-Feedback-Lenkrad | 01/05 | befriedigend | 81 | 85 | 83 | 86 | **83** |
| 3 | LOGITECH **MOMO RACING** | 130 Euro | Force-Feedback-Lenkrad | – | gut | 90 | 88 | 86 | 20* | **82** |
| 4 | SAITEK **R440 FORCE** | 60 Euro | Force-Feedback-Lenkrad | 01/05 | gut | 79 | 81 | 66 | 75 | **76** |
| 5 | THRUSTMASTER **E. FERRARI 2-IN-1 WHEEL** | 60 Euro | Lenkrad | – | gut | 74 | 72 | 73 | 69 | **73** |

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

EPOX
**5NVA+ SLI**



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Pentium-4-Mainboard |
| ca. Preis | 180 Euro |
| Gesamtwertung | 87 |

SAITEK
**P880 DUAL ANALOG**



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Gamepad |
| ca. Preis | 25 Euro |
| Gesamtwertung | 77 |

LOGITECH
**MX510**



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Optische Kabelmaus |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Gesamtwertung | 90 |

SAITEK
**R440 FORCE**



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | FF-Lenkrad |
| ca. Preis | 60 Euro |
| Gesamtwertung | 76 |

# KUNSTSTÜCK COMPUTERSPIEL

**Spiele können eine Kunstform werden.** Es bleibt die verwirrende Frage nach dem Wie. Mögliche Antworten hat unser Autor Daniel Ch. Kreiss für Sie gesucht.



Schlaff hängt der Speck über dem Treppengeländer, ein mächtiger Streifen. Er trägt keinen Titel, er schweigt mich an. Bei näherem Hinsehen entdecke ich, der Speck ist aus Stoff genäht und mit Füllmaterial gestopft, eine Art Speckkissen. Ich frage den Ausstellungsführer, warum gerade dieses müde Ding Kunst sei. Er antwortet, es komme eben immer darauf an, wer wann was warum gemacht hat. Dann schreitet er zum nächsten Exponat. Ich lasse die Schultern hängen und seufze.

Der Wortwechsel findet statt im Frankfurter Museum für moderne Kunst. Ich bin damals 17 Jahre alt, grundsätzlich harmlos, aber ich wünsche mir eine Bratpfanne herbei, um den Mann zu verhauen; auch deshalb, weil ich der Meinung bin, Speck wäre in einer Pfanne ansprechender platziert.



Die echte Symbiose aus Spielfreiheit und einer dynamischen Story wie in **Fahrenheit** ist selten.

## Computerspiel, lerne vom Speck!

Diese Begebenheit war mein Schlüsselerlebnis. Seither sehne ich mich danach, auch in Computerspielen eine Kunstform sehen zu dürfen. Computerspiele sagen mir mehr, als Speck es tut. Speck kann ich schlucken, Computerspiele schlucken mich. Sind da die Machtverhältnisse nicht geklärt?

Inzwischen weiß ich sogar, wovon der Museumsmann sprach. Dem Philosophen Arthur C. Danto zufolge kann rundweg alles Kunst sein, wenn es »über etwas ist«. Das Ding wird zum Werk, indem beide in einer Beziehung zueinander stehen, die man interpretieren kann. Einem Stück Stoffspeck genügt das, sich aufdringlich zur Schau zu stellen. Warum sollten Computerspiele kein Selbstvertrauen aus der Definition ziehen? Spiele müssten nur »über etwas sein«, über etwas mehr als Spaß und Unterhaltung, schon wären sie was.

Martin Löhlein, als Projektleiter bei Phenomic unter anderem für den Genre-Mix **Spellforce** zuständig, sagt mir dazu mit einem Augenzwinkern: »An einem derzeitigen Spiel sind 40 Prozent Kunst – denn 40 Prozent der Beteiligten tragen das Wort Artist in Ihrer Job-Bezeichnung.«

Übersee lehnt sich ein Wissenschaftler schon weiter hinaus. Henry Jenkins, Professor für Literatur am Media Lab des Massachusetts Institute of Technology (MIT), nennt Computerspiele eine populäre Kunst auf gleicher Höhe mit Film und Jazz. Vor allem zum Film zieht er geschichtliche Parallelen. Auch dieser sei anfangs argwöhnisch betrachtet worden. Und tatsächlich klingen die ersten theoretischen Aufsätze über den Film herablassend. Als dumpfe Ablenkung wird er da abgetan. Am Ende, so Jenkins, stellte sich der Film mit seinen Schnittrhythmen aber als die passende künstlerische Antwort auf das ebenso rhythmisch stampfende, industrielle Zeitalter heraus. Er hatte nur seine Form finden müssen.

## Was der Film war, ist das Spiel

Computerspiele nehmen die gleiche Rolle im digitalen Zeitalter ein. Sie benutzen modernste Technologie, um uns aus dem von Technologie bestimmten Alltag herauszuholen. Sie schlagen sozusagen das System mit den eigenen Waffen. In der globalisierten, anonymen Welt sind die Spieler die letzten freien Helden. Auch Computerspiele müssen nur noch ihre Form finden, wenn sie eine Kunst sein wollen.

Bloß, wo die Form suchen? Bildkomposition gehörte schon zur Malerei. Kameraführung und Montage sind Mittel, über die allein der Film verfügte, bis just das Computerspiel kam. Die Möglichkeiten von Malerei, Film und von Literatur verästeln sich im Computerspiel zu etwas Neuem: Ein endlos offener Raum entsteht. Es gibt kein Zelluloidband, aus dem man einzelne Bilder schneiden kann. Es gibt keinen Holzrahmen, an dem das Bild endet. Es gibt auch keine letzte Seite des Romans, denn wenn es von vorne beginnt, ist das Spiel längst ein ganz anderes. Gerade das Fließende ist das Besondere am Computerspiel. Star-Entwickler Peter Molyneux beschreibt es so, dass er die Leinwand und den Pinsel zurechtlegt –



Exakte Blenden und Schnitte vom Film zur Grafik machen **Die Rückkehr des Königs** »fließend«.




Auf der Ebene von **Space Invaders** sollte Spieldesign immer wieder neu beginnen.

## PETER MOLYNEUX – DER SCHÖPFER VON BLACK & WHITE IM INTERVIEW



**Peter Molyneux**, Spieledesigner

**PC POWER PLAY** Man sagt, Film bleibt bloße Unterhaltung, so lange er nur eine Geschichte erzählt. Er wird Kunst, wenn er Bewusstsein für seine Form entwickelt. Montage und Mise-en-Scene sind seine Ausdrucksmittel. Welche Mittel können das Computerspiel zur Kunst erheben?

**Peter Molyneux** Für mich gründet sich Kunst auf Emotion und genauer gesagt, den Emotionen, die sie von innen heraus auslöst. Wenn wir überrascht sind von unserer eigenen Reaktion und gleichzeitig bewegt von Konzepten, die tiefer liegen, als die oberflächliche Botschaft, dann funktioniert Kunst. Nach dieser Definition sind Ego-Shooter oder Echtzeitstrategie-Spiele dann Kunst, wenn Sie uns über uns selbst ebenso viel sagen können wie über das Szenario, das sie zeigen – wenn die Emotionen, die sie auslösen, auch bleiben, nachdem das Spiel beendet ist. Beispiel: Das Mädchen in Ico lag mir wirklich am Herzen, also glaube ich, da wurde die Grenze zwischen Unterhaltung und Kunst überquert.

**PC POWER PLAY** Weniger abstrakt gefragt: Jedes Spiel hat Interaktion – was macht da den Unterschied zwischen Unterhaltung und Kunst?

**Peter Molyneux** Wenn deine Interaktion im Spiel mehr auslöst, als die offensichtlich vorbereitete Reaktion, dann geht sie über das primäre Spielerlebnis hinaus, und das erhebt die Unterhaltung zur Kunst.

**PC POWER PLAY** Wer ist der Künstler bei einem Computerspiel: Der Entwickler, der die Optionen anbietet, oder der Spieler, der aus den Optionen wählt?

**Peter Molyneux** Man könnte so argumentieren, dass der Spiele-Designer die leere Leinwand und die Palette zur Verfügung stellt, und der Spieler sein eigenes Erlebnis erschafft. Aber man sollte im Gedächtnis behalten, dass wirklich zählt, wie viel der Spieler aus seinem Erlebnis überhaupt ziehen kann.

**PC POWER PLAY** Wenn man die Produktionsbedingungen in der Spiele-Industrie mit dem klassischen Hollywood vergleicht – glaubst du, dann könnte es bei Spielen auch so etwas wie eine kreative Autoren-Revolution geben wie New Hollywood oder die Nouvelle Vague in Frankreich?

**Peter Molyneux** Die Möglichkeiten für kleinere, kreativ getriebene Projekte werden immer größer. Der Anschluss der Konsolen an das Netz bedeutet, dass kleinere Teams einen Distributionsweg haben. Modding breitet sich auch immer weiter aus und wird einfacher, das heißt, dass die Leute sich mehr auf ihre Vision konzentrieren können als auf die Technologie.

**PC POWER PLAY** Wenn die Kunst des Mediums ganz erforscht werden soll – brauchen wir eine spezielle Ausbildung für Spiele-Designer? Damit bestehende Genres dekonstruiert und rekonstruiert und neue Genres gefunden werden können?

**Peter Molyneux** Es gibt Aspekte am Spiele-Design, die man lernen kann – dazu gehören aber auch Fähigkeiten, die man sich durch Erfahrung aneignen muss. Was den Kern von Spiele-Design ausmacht, das sind in meinen Augen Leidenschaft und eine Vision, die oft gegen eine bestehende Strömung oder einen herrschenden Geschmack gerichtet ist. Für den Richtigen kann eine Ausbildung förderlich sein – für den Falschen wäre sie nur Zeitverschwendung.

erst der Spieler erschafft das Gemälde. Denkt man den Vergleich zu Ende, muss man natürlich mindestens sagen, dass ein Entwickler auch noch mögliche Punkte für das Malen nach Zahlen markiert. Aber, ja, das eigentliche Werk entsteht nur dadurch, dass jemand es benutzt. Der Spieler ist die zweite Hälfte des Künstlers. So gesehen trifft Henry Jenkins ins Schwarze, wenn er das Computerspiel als eine demokratische Kunst auffasst.

Martin Löhlein von Phenomic bietet als Alternative zu Jenkins eine zurückhaltende Kunstdefinition an, die ohne alles Hochtrabende funktioniert: »Ein Spiel würde ich als Kunst bezeichnen, wenn der Erfinder an das Spiel herangetreten ist, nicht in erster Linie mit dem Gedanken im Kopf, dem Spieler am Ende zu gefallen, sondern dem Spieler am Ende eine Botschaft zu hinterlassen. Sei es nur, den Spieler in etwas sicher Geglaubtem zu erschüttern, ihn für irgendetwas zu faszinieren – wenn solche Dinge bewusst in ein Spiel hineingetragen werden, dann gewinnt dieses Spiel einen künstlerischen Anspruch.« Das Spiel wäre über etwas.



**Die Sims 2** macht Familie erfahrbar. In diesem Fall: Geburtstagsparty = glückliches Kind.

### Das Spiel als Tauchbecken

Als der Film endlich, endlich anerkannt war, sprach man im Detail darüber, auf welche Weise er Emotionen hervorrufe. Strategien wurden gefunden. Seitdem sind Bilder, die einem nicht nur im Kopf bleiben, sondern auch unter die Haut und bis ins Unterbewusstsein gehen, etwas Wesentliches am Film. Wir identifizieren uns mit den Figuren und empfinden nach, was ihnen widerfährt, gut oder schlecht. Wir beziehen es auf uns. Aber im Kino bleiben wir passive Beobachter, die bestenfalls einen Teil von sich in die Welt auf der Leinwand hineinprojizieren.

In ein Computerspiel greifen wir dagegen aktiv ein, in viel größerem Maße gehören wir zur dargestellten Welt. Was dort geschieht, geht uns persönlich etwas an, weil wir uns darin befinden. Immerhin theoretisch. Erforscht und ausgereizt ist dieser Effekt – die Immersion – noch lange nicht. Noch lachen und weinen die Menschen im Kino hemmungslos, vor dem PC lassen sie sich selten gehen. Aber das dürfte sich ändern.

Als erster Beweis dafür, dass Spiele in genau dieser Hinsicht – dem Grad der Anteilnahme – langfristig einen stärkeren Muskel herausbilden könnten als der Film, wird gerne der PlayStation-



Die Kulisse ist faszinierend gemalt, aber **Syberia** fehlt das Lebendige eines guten Spiels.



Ein Kunstaspekt: **Ico** für die PlayStation 2 bringt Spieler zum vollkommenen Abtauchen.



Die berühmte Bullet-Time in **Max Payne** ist ein Kunstansatz vom Spielerischen her: Per Knopf fühle ich mich als Superheld. Die Kino-Ästhetik passt dazu, ist aber zweitrangig.

2-Titel **Ico** herangezogen. Dass **Ico** dabei mit einer kaum nennenswerten Geschichte auskommt, ist ein wichtiger Punkt in der Unterscheidung vom Film: Ein Junge, dem von Geburt an Hörner aus dem Kopf wachsen, wird von den abergläubischen Bewohnern seines Dorfes in eine Burg gesperrt. Er beginnt sofort den Ausbruch. Bald schließt sich ihm ein Mädchen an. Die Beiden halten zusammen, wehren sich gegen böse Geister und lösen Rätsel, um hinaus zu gelangen. Das Besondere ist: Ohne viele Worte, nur durch die gemeinsam zu lösenden Aufgaben, lässt **Ico** beim Spieler ein großes Fürsorgegefühl für das Pärchen entstehen. Vor allem für das Mädchen, denn die Kleine ist ungelenk und ängstlich. Der Junge springt voraus, dann räumt er alle Hindernisse aus dem Weg, die seinem Mädchen das Vorankommen erschweren. Sie dankt es ihm mit beherzten Sprüngen in seine Arme und mit Gesichtsausdrücken, die einem das Herz aufgehen lassen. So einem Engel darf nichts passieren – und das fühlt man!

Eintauchen bedeutet hier sogar schon, gerne Zeit in der Spielwelt zu verbringen, ohne etwas Spezielles zu tun. Wofür braucht man eine Geschichte! Man packt das Mädel bei der Patschehand und stürmt mit ihr innen durch die Gänge und draußen durch die Parkanlage. Das ist wie auf dem Abenteuerspielplatz mit der ersten Verliebten, wenn man rote Wangen hat. Die Atmosphäre ist richtig. Nichts reißt einen heraus. Die Steuerung ist so einfach, dass man nie über Tastenbelegungen nachdenken muss. Es gibt keine langen Texte. Selten unterbricht eine Zwischensequenz den Spielfluss. Grafik und Animationen sind nebenbei wunderhübsch, aber vor allen Dingen sind sie aus einem Guss. Auf das Zusammenpassen kommt es an. Und in **Ico** passt es. Wenn dem kleinen Mädchen in unserer Obhut unter solch perfekten Umständen etwas zustieße, das hieße aufrichtigen Schmerz. Stinksauer wäre man. Man ist tief eingetaucht.

## Zwei Merkmale ganz oben

Aufs Allgemeine übertragen: Computerspiele werden zu einer unmittelbaren Erfahrung – so viel mehr noch als eine Erzählung – wenn die Entwickler bewusst auf Filmeinschübe oder Texttafeln und andere Störelemente verzichten. Zu lange wurden Zwischensequenzen als Errungenschaft gefeiert. Wenn in **Half-Life 2** Figuren zu mir sprechen, und ich dennoch im Raum umherlaufen kann, dann ist es nur gut, dass ich das kann. Wenn in **Die Rückkehr des Königs** die Filmausschnitte weich in deckungsgleiche Ausschnitte der Spielgrafik überblendet werden oder für den Anschluss klassische Schnittregeln befolgt werden, damit mir der Sprung zwischen den Ebenen gar nicht erst auffällt, dann ist das lobenswert. Weil Computerspiele so sein sollten. Spielen ist eine fließende Beschäftigung, Spiele fließen. Programme, die es anders machen, sind entweder mutierte Filme, starre Bilder-Puzzle oder größenwahnsinnige Tabellenkalkulationen. Wenn ich hier also versuche, eine Liste der Merkmale zu verfassen, die ein kunstvolles Spiel kennzeichnen, trage ich dieses an erster Stelle ein – und in die gleiche Zeile daneben schreibe ich: Interaktivität.

»Die Erfahrung des Selbermachens ist höchstintensiv«, sagt Martin Löhlein. »Man muss bestimmte Zusammenhänge nicht reflektieren, um sie zu begreifen. Man versteht, indem man etwas tut und die Folgen mitbekommt. Das ist doch der Grund, weshalb Spiele sehr kritisch betrachtet werden in ihrem Einfluss auf den Spieler. Was man selber tut, erfährt man viel unmittelbarer, als wenn man es liest oder im Fernsehen sieht.« Positiv oder negativ, gleichsam am eigenen Leib kriegt man die Folgen der eigenen Handlung zu spüren. Das ist dann die virtuelle Variante des Kindes, das an die heiße Herdplatte fasst und von da an Bescheid weiß. Der Lerneffekt: Nächstes Mal mache ich es anders.

»Gutes Game-Design, das sind nicht einzelne Rätsel, nicht einmal Levels – es sind die Regeln, die das Spiel grundlegend ausmachen«, so Martin Löhlein, »die spielerischen Erfahrungen, die der Spieler machen muss, die Fähigkeiten, die er lernen und meistern muss, die er innerhalb des Spiels trainiert, die gefördert werden; welches Feedback aus welcher Art von Handlung der Spieler erhalten soll. Spiel-Design könnte eigentlich auch jederzeit mit einer anderen Story stattfinden.«

## Am Anfang waren Space Invaders

Mit dem Spielerischen muss also jede Spielentwicklung beginnen, hier muss man die Kernkunst suchen. Das klingt selbstverständlich. Aber ist es das? Werden die Spielregeln immer gründlich genug hinterfragt? Oder verlässt man sich einfach auf die Konventionen der Genres? Seine Interaktivität macht die Einzigartigkeit des Computerspiels erst wahr. Wir ahnen noch nicht einmal, was darin alles steckt! Um mehr und mehr zu entdecken – nicht nur Bekanntes weiterzuentwickeln, sondern ganz Neues zu finden – muss man immer wieder von vorne denken. Der Film brachte die höchste Bildsprache zum Zeitpunkt seiner größten Limitierung hervor – während der Stummfilmzeit. Auf einem Technologie-Sektor, der ständig in Bewegung ist, muss man sich die Limitierung selbst einreden. So arbeitet die Independent-Szene, die verblüffende Kreativität an den Tag legt (www.igf.com). Es kommt darauf an, pausenlos



**Grim Fandango** bezieht sich kunstvoll auf Filme. Das Spiel selbst ist nur ein Puzzle.

## ADVENTURES SIND KEINE GUTEN SPIELE

Warum das klassische Adventure tolle Geschichten erzählt hat und trotzdem ganz zu Recht am Ende ist.

Es ist nichts, überhaupt nichts von einem kunstvollen Spiel an diesem Zusammensetzen von Einzelteilen, wie es das klassische Adventure von einem verlangt. Das ist veraltetes Puzzeln, besser setzt man sich dazu an den Küchentisch. Selbst das große Grim Fandango ist zwar eine hervorragende Erzählung und eine gekonnte Film-noir-Verfremdung – sogar Verweise auf große Marlon-Brando-Filme kann finden, wer so was zu schätzen weiß. Das Spielen beschränkt sich trotzdem auf das Basteln von Sätzen: Benutze Objekt A mit Objekt B, damit Resultat C entsteht. Dann folgt der nächste Story-Abschnitt. Das ist kein Spiel, das ist Literatur.

Eine Ausnahme in der Vergangenheit war die Umsetzung des Films Blade Runner. Da entwickelte sich der Plot wie in einem Schienensystem, je nachdem, welche Entscheidungen man im Gespräch mit anderen Figuren traf, welche Rätsel man löste, welche man gar übersah. Mehrere Lösungswege gab es plus zahllose Verknüpfungspunkte. Da geschah das Seltene, da entstand einmal das Gefühl von Freiheit und Fluss in einem Adventure.

Zum zweiten Mal könnte es in naher Zukunft mit dem Thriller Fahrenheit geschehen, in dem man abwechselnd in die Rollen eines Mörders und der ihm nachspürenden Polizisten schlüpft. Die Erzählperspektive wechselt, man nimmt den Wissensvorsprung mit von einer Figur zur anderen, aber man ist außerstande etwas auszuplaudern, das helfen würde. Das muss an den Nerven kratzen, egal, in welcher Rolle. Man kann nur jeweils darauf hinsteuern, dass die gerade aktive Figur die entscheidenden Schlüsse für sich zieht. Die Handlungsmöglichkeiten sind riesig. Das eigene Verhalten beeinflusst die Reaktionen anderer. Der Plot bleibt in weiten Teilen dynamisch. Nur ein Computerspiel ist in der Lage, einer solchen Erzählform Gestalt zu geben. Und wenn es klappt, dann sind auch Adventures wieder gute Spiele im modernen Sinn.

auszuprobieren, welche Abzweigungen sich im Gameplay eröffnen. Die Platte löschen, zurück auf **Space Invaders** und die neue Idee daran testen. Funktioniert sie ohne Gestaltungshokupokus?

In **Space Invaders** drohen Feinde von oben, man kann sie abschießen und Punkte bekommen. In **Tetris** fallen Steine von oben, man kann sie behutsam auffangen, ordentlich stapeln und Punkte bekommen. Was, wenn ich die Wahl habe? Was passiert, wenn ich mich für das eine oder das andere entscheide? Wie reagieren die Space Invaders, wenn ich sie staple? Oder die Klötze, wenn ich sie beschieße? Oder Beide, wenn ich ein Bündnis vorschlage?

Bessere Fragen auf der gleichen Ebene haben zu Meilensteinen wie **Black & White** hingeführt, jenem God-Game, das ich sogar aus voller Überzeugung Meilenstein nenne. Als alles Beherrschender im Himmel ist man in **Black & White** niemandem verpflichtet außer dem eigenen Gewissen. Man bekommt eine unschuldige, junge Kreatur als Schützling anvertraut, die einen auf Erden vertritt. Ihr kann man die Art von Erziehung angedeihen lassen, wie sie einem beliebt. Man kann die Kreatur auch verprügeln und sie Böses lehren, nichts steht dagegen. Aber die Spielwelt reagiert darauf. Die Bevölkerung fürchtet bald diesen Gott und seine gequälte bissige Kreatur. Düstere Farben überziehen die Landschaft. Auch wenn man **Black & White** auf diesem Weg sogar durchspielen kann – so tun, als wäre nichts, das gelingt einem nicht mehr. Das ist der kleine Preis, den wir für große spielerische Freiheit bezahlen: Es gibt kein richtiges oder falsches Spielen mehr, es gibt nur noch das, was wir angestellt haben.




In **World of WarCraft** kommentiert die Gesellschaft sich selbst im Spiel – Demokratiekunst.

### Ein Zeichen von Kunst

Wichtiger als die visuellen Auswirkungen der Handlungen des Spielers war eine andere Neuerung in **Black & White**. Man konnte es mögen oder nicht – die ihrerseits spielende und dabei lernende Vermittlerfigur zwischen Spieler und Spielwelt, die im Lernen gute und schlechte Dinge gleichermaßen ausprobierte, war ein künstlerisches Statement über das Spielen an sich, ein Spiegel vor dem Gesicht des Spielers. Wenn die Kreatur schlechte Dinge tat und bestraft wurde, entwickelte sich ihr Wertesystem in die eine Richtung. Wenn sie dieselben Dinge tat und gelobt wurde, schätzte sie ihre Handlungen ganz anders ein.

Was sagt uns das über uns selbst? Auch als Spieler vor dem PC? Zum Beispiel in der endlosen Debatte um Gewalt in Spielen? Können wir unserer Antwort vertrauen, die wir aus dem Bauch heraus geben? Wissen wir wirklich, was gut ist, was schlecht? Das ist das, was Martin Löhlein beschrieben hat: Spiele können dem Spieler allein durch das Spielen Zusammenhänge erfahrbar machen, ihn auch in sicher Geglaubtem erschüttern. Ob der Spieler solche Gedanken tatsächlich hegt, oder es bei einem diffusen Gefühl bleibt, liegt an ihm. Angelegt im – Achtung, ich sage es! – angelegt im Kunstwerk sind die Gedankengänge immerhin in diesem Fall. **Black & White** ist »über etwas«. Wenn man das beim Erscheinen des Spiels nicht sah, lag es an der Erwartungshaltung, die man hatte. Man erwartet keine Kunst im Spaß. Man erwartet nur den Spaß.

### Spaß muss sein

Das ist die Krux. Unterhaltung soll Spaß machen. Kunst kann Spaß machen. Aber wenn eine Kunstform grundsätzlich Spaß machen muss, dann funktioniert sie mehr schlecht als recht. Auch traurige Filme sind bewegende Filme. Die Gefühlswellen schwappen hoch, man wünscht und man



Der Spieler erzieht sein Spiegelbild – **Black & White** »ist über« Wahrheit und Wertesysteme.



American McGee's **Alice** entreißt Roman und Film dem Wunderland. Ist das auch Spielkunst?




Ich will heute kein Gangsta sein, ich fahre zum Baden an den Strand. Die Immersion funktioniert in **GTA San Andreas**. So könnte mir das Spiel auch mehr beibringen als Verbrechen.

bettelt bis zum Schluss, aber alles nutzt nichts, man ist an den Helden gefesselt und muss um dessen verlorene Lebenslust mittrauern. Ein Spiel mit gleichem Verlauf hätte man längst abgebrochen und deinstalliert, obwohl das traurige Gefühl wahrscheinlich schön intensiv geworden wäre. Wenn der Spieler keine Lust mehr hat, verschwindet das Werk. Daran lässt sich nichts ändern. Bisher will der Spieler keine irgendwie andere emotionale Erfahrung mache als pures Vergnügen. Aber für die ferne Zukunft ist es doch nett, im Kopf zu behalten: Wenn die Happy Ends sich zum tausendsten Male gleichen – vielleicht wollen wir dann noch herausfinden, ob das Computerspiel ein Talent zur Tragödie besitzt.

## Ästhetik, zweite Reihe

Es ist ungewohnt, die Ästhetik so stiefmütterlich zu behandeln. Aber wenn es darum geht, das zu unterstreichen, was Computerspiele von anderen Künsten abgrenzt, dann führt kein Weg daran vorbei. Seien wir ruhig aufgeregt über die zeitlupenlangsamen Schusswechsel in **Max Payne** – für das Spiel ist es weniger wichtig, dass sie aussehen wie in den Filmen von John Woo; kunstvoll ist die Erfahrung, ein Supermann zu sein. Setzen wir uns noch so schmachtend vor die stimmungsvollen Grafiken in **Syberia** – die Faszination rührt von der Malerei her. Mögen wir den Style von **GTA San Andreas** noch so cool finden – geprägt hat ihn die MTV-Ästhetik. Das heißt nicht, dass besondere Ästhetik schlecht wäre, im Gegenteil, wenn Zeichner, Maler, Filmregisseure sich in Spielen verwirklichen, ist das ein Kompliment, und es verdichtet die Wirkung von Spielen zusätzlich. Ich will nur sagen: Ein Film lebt und stirbt mit der Ästhetik, für ein Spiel ist Ästhetik nicht mehr als die Verpackung. Für ein Spiel ist es im Grunde nur wichtig, dass die Einzelteile zueinander passen, damit wir nicht aus der Immersion gerissen werden. Wohlgemerkt ignoriere ich die Frage nach dem Markt bei dieser Einschätzung mit voller Absicht. Weil sie mir zu oft und zu hoch gestellt wird.

## Nieder mit dem Marktzwang

Um Henry Jenkins sprechen zu lassen: »Wie sähe das zeitgenössische Kino aus, wenn es eine endlose Reihe von Sommer-Popcorn-Filmen unterstützte, aber keine Low-Budget- und Independent Filme?« Es wäre eine Unterhaltungsmaschine, wie es jetzt auch eine ist. Ihm würde nur keine gesellschaftliche Anerkennung zuteil.

Genau das ist aber der Zustand der Spielebranche. Erfolgreich, ohne Renommee, selber Schuld! Der Shooter **XIII** hat sich nicht verkauft, weil der Markt die Grafik nach Comic-Art nicht wollte. Großes Spiel, große Niederlage. Jetzt zögern alle, ob sie Experimente noch wagen sollen. Der Kunde sei noch nicht so weit. Ich behaupte, das ist kurzsichtig. Mit Fehlschlägen wie **XIII** sollte man sich stolz brüsten. Wir brauchen nicht weniger, sondern mehr Experimente! Und nicht nur ästhetische – auch spielerische. Wie lange wollen wir denn noch an den immer gleichen Genres hängen bleiben und drei Mal im Jahr eine Innovation feiern? Lebendige Künste zeichnen sich aus durch ständige kreative Entwicklung.

Den Film begleitete von Anfang an eine theoretische Dauerdiskussion, die mit Energie geführt wurde. Was sollte der Film zeigen? Wie sollte er es zeigen? Wird ein Streit um die Spiele geführt? Ja, auf Fachmessen. Nach draußen dringt nichts, oder wenn, dann so leise, man hört kaum etwas. Rücken gerade! Man muss den Kontakt zu den Feuilletons der großen Zeitungen suchen. Wir müssen Spiele selbstbewusst unter dem Kunstaspekt präsentieren, den Dialog anfangen. Jenkins sagt: Man braucht Begleitung durch die Kritik. Fangen wir an!

Fortsetzungswürdig ist die Reihe von Ausstellungen, die es in den letzten Jahren zum Thema Computerspiele gab. »Games – Computerspiele von KünstlerInnen« 2003 in Dortmund, die »Game Art« 2004 in Völklingen, dieses Jahr »mythos. pong«, ausgerichtet vom Computerspiele-Museum in Berlin. Solche Ausstellungen werden bereits staatlich gefördert. Das sind richtige Ansätze, die Wahrnehmung der Öffentlichkeit aus einer unerwarteten Richtung mit Computerspielen zu überrumpeln. Davon brauchen wir mehr.

Erst wenn alle Versuche gescheitert sind, machen wir Computerspiele wenigstens zur Objektkunst, indem wir sie ins Museum stellen und als Gegenstände »über etwas sein« lassen. Vielleicht häufen wir gescheiterte Kunstspielexperimente zu einem Berg? Mir würde das mehr sagen als der Speck. Worüber der Speck war, weiß ich bis heute nicht.

*Daniel Ch. Kreiss*

DER AUTOR



Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität Erlangen.



# GROSSE HAIE, KLEINE FISCHE

Die Spielebranche hat sich radikal verändert: Entwickler wie Westwood existieren nicht mehr, der Markt wird zunehmend von großen Publishern kontrolliert. **Haben kleine Studios überhaupt noch eine Überlebenschance?**

Es ist der Stoff, aus dem amerikanische Träume sind: Ein 19-jähriger High-School-Absolvent aus Texas programmiert in den Sommerferien ein Rollenspiel. Die ersten 15 Exemplare verkauft er in einem örtlichen Softwareladen und findet zufällig einen Vertrieb, der bereit ist, sein Spiel landesweit zu veröffentlichen. Drei Jahre später ist der junge Mann mit dem britischen Akzent hauptberuflicher Spieleentwickler und besitzt seine eigene Firma, die er 1992 für einen mehrstelligen Millionenbetrag an Electronic Arts verkauft. Richard Garriott, der sich eigentlich viel lieber Lord British nennt, wird zum sympathischen Exzentriker, baut sich ein Schloss mit Geheimgängen und einem Burggraben, schmeißt ausschweifende Partys für mehrere Hundert Gäste, wirkt wie ein kleiner Junge, der gerade den größten Spielplatz der Welt entdeckt hat. Es ist die Pionierzeit der Computerspiele, und Garriott ist ihre schillernde Galionsfigur. Er ist der Mann, der alles kann, alles weiß, alles darf.

Mittlerweile ist es ruhig geworden um Richard Garriott. Origin, jenes Studio, das er zusammen mit seinem Bruder gegründet hatte und das jahrelang das Symbol einer jungen, aufstrebenden, scheinbar grenzenlosen Branche war, existiert nicht mehr. EA machte den Laden dicht, kompromisslos, ohne Rücksicht auf die Helden vergangener Tage. Als sich Garriott, der das sinkende Schiff inzwischen verlassen hatte, 2001 mit den noch verbliebenen Origin-Mitarbeitern traf, um die Design-Dokumente des eingestellten **Ultima Online 2** im Rahmen einer Totenwache zu verbrennen, war das auch ein Abgesang auf den Spieledesigner Richard Garriott. Für ihn, der Welten erschaffen wollte, war kein Platz mehr in einer Branche, in der es plötzlich nur noch um das Monetäre ging, um Risikokapital und um Shareholder-Value, um Aktienkurse und um die nächsten Quartalszahlen. Lord British fand beim koreanischen Publisher Ncsoft ein neues Zuhause und arbeitet derzeit am innovativen Online-Rollenspiel **Tabula Rasa**.

## »Der Wind weht schon seit Jahren immer rauer«

Das Ende von Origin ist bemerkenswert, aber es ist kein Einzelfall. Westwood, Bullfrog, SSI, Sierra, Black Isle – die Liste der ehemals renommierten und inzwischen aufgelösten Studios ist lang und liest sich wie das Who-is-Who der Spielegeschichte. Ende Mai erwischt es mit Massive Development (**Aquanox**) einen der bekanntesten deutschen Entwickler. »Der Wind weht schon seit Jahren für kleine Studios immer rauer«, sagt Erik Simon, Entwicklungsleiter bei Sunflowers. Das Hauptproblem besteht darin, dass die Produktionskosten förmlich explodiert sind. »Vor fünf Jahren konnte man eine große PC-Produktion im Bereich zwischen einer und drei Millionen Euro bestreiten. Heute sind die Kosten in Regionen zwischen vier und elf Millionen gestiegen.« Stabil geblieben sind dagegen die Verkaufspreise. Im Klartext: Heute müssen Hersteller doppelt so viele Exemplare absetzen, um die Produktionskosten wieder reinzuholen. Falls ein Spiel floppt, hat man schnell mehrere Millionen in den Sand gesetzt – für kleine Studios das Todesurteil. Das Ende dieses Trends ist momentan nicht in Sicht, aber Erik Simon bleibt vorsichtig: »Der Anstieg der Spielbudgets muss eine natürliche Grenze erreichen und mittelfristig abflachen, denn es gibt ja nicht beliebig viele neue Kunden, die den Markt erweitern. Schließlich existieren auch keine Filmbudgets von 800 Millionen Dollar.«

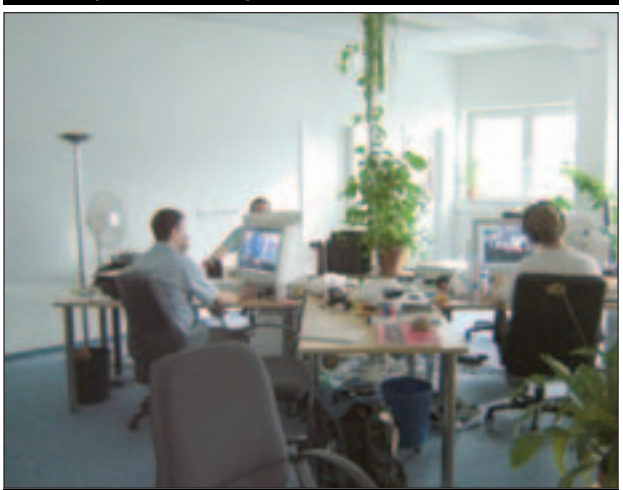
Viele Branchenexperten sind der Ansicht, dass sich die Probleme der kleinen Entwickler mit dem Erscheinen der nächsten Konsolengeneration noch verschärfen werden. Bei Electronic Arts, weltweit



Eine **Totenwache** der anderen Art: Die Mitarbeiter von Origin verbrennen symbolisch das eingestellte Ultima Online 2.



Will Wrights neues Projekt Spore heimste bei seiner ersten Präsentation auf der E3 viele Lorbeeren ein: »Innovativ und kreativ«.



Die 13 Mitarbeiter von Limbic Entertainment arbeiten momentan an einer noch geheimen **Wirtschaftssimulation**.



Stephan Winter von **Limbic** Entertainment schätzt seine Möglichkeiten realistisch ein: »Wir können nicht gegen Battlefield antreten.«

unangefochten die Nummer eins der Spieleindustrie, machten PC-Produktionen 2004 nur 16 Prozent des Umsatzes aus (zum Vergleich: Konsolenspiele kamen auf 68 Prozent) – kein Wunder also, dass sich große Unternehmen wie EA inzwischen auf Multiplattform-Titel konzentrieren. Für kleine Entwickler bedeutet das aber, dass es immer schwieriger wird, ein Spiel bei einem der großen Publisher »unterzubringen«, da sie diese Multiformat-Anforderung oft nicht erfüllen können – sei es durch fehlendes Know-how, zu wenig Personal oder einen eingeschränkten finanziellen Spielraum.

## Der Letzte macht das Licht aus

Im internationalen Vergleich tun sich die deutschen Entwickler besonders schwer: »Für die Konsolenhersteller ist Deutschland ein Absatzmarkt, aber kein Herstellungsland«, erklärt Stephan Winter von Limbic Entertainment. Die Folge: Auftragsarbeiten und die teuren Playstation-3- bzw. Xbox-360-Entwicklungsstationen (so genannte Dev-Kits) gehen meist in die USA oder nach Japan. »Uns stellt bestimmt niemand ein Xbox-360-Kit hin«, sagt Winter mit einem Lächeln. Gerade in Deutschland ist es für kleine Studios schwierig, das notwendige Budget für aufwändige Produktionen aufzubringen. »Die klassische Finanzierung durch Banken spielt kaum eine Rolle«, sagt Erik Simon. »Zu wenige Banken trauen sich auf das rutschige Parkett des Spielemarktes.« Während es in den USA vergleichsweise einfach ist, Risikokapital (also Kapital, das der Investor ohne entsprechende Sicherheiten zur Verfügung stellt) zu erhalten, sind deutsche Entwickler zumeist auf die Finanzierung durch einen Publisher angewiesen. Der will aber erst einmal Resultate sehen, bevor er einsteigt: »Ich kenne keinen Fall, bei dem ein Publisher in ein Konzept investiert hat«, sagt Stephan Winter. Will heißen: Der Entwickler muss zunächst eine spielbare Demo-Version produzieren, mit der er dann bei den Publishern die Runde macht. Dieses so genannte »Anpitchen« ist nicht ungefährlich: »Kleine Studios tragen das Vorproduktionsrisiko meist komplett selbst. Die Kosten dafür liegen sicherlich im Bereich von 50.000 bis 250.000 Euro, wenn man ein Hochpreisspiel entwickeln will. Zwei, drei verpatzte Vorproduktionen hintereinander, und der Letzte macht das Licht aus.«

Wenn dann schließlich ein Publisher gefunden ist, greift bei kleinen Studios häufig das System »Royalties in Advance«, also Tantiemen im Voraus. Dabei garantiert der Publisher dem Entwickler eine gewisse Verkaufszahl und stellt die Tantiemen, die der Entwickler bei dieser Absatzmenge verdienen würde, schon im Voraus zur Verfügung, um damit die weitere Produktion zu finanzieren. Paradoxerweise leiht sich der Entwickler also quasi selbst das Geld – Gewinn macht er nämlich nur, wenn die garantierten Verkäufe auch überschritten werden. Ein Beispiel: Der Publisher garantiert dem Entwickler 50.000 verkaufte Exemplare, von denen jeweils fünf Euro als Tantiemen an den Entwickler gehen. Demnach finanziert der Publisher das Spiel mit 250.000 Euro vor. Werden nun insgesamt 75.000 Einheiten abgesetzt, erhält der Entwickler später noch 125.000 Euro – zieht man davon 50.000 Euro für die Vorproduktion ab, bleibt der Gewinn ziemlich überschaubar. Bekannte Studios, die einen guten »Track-Record« (also eine lange Liste von erfolgreichen Spielen) vorweisen können, genießen natürlich weitaus bessere Konditionen als kleine Entwickler. Newcomer müssen manchmal schon froh sein, überhaupt einen Vertrag zu bekommen: »Ich kenne Studios, die verdienen 1,50 Euro pro verkauftem Exemplar«, sagt Stephan Winter. »Da



»Es ist brillant und es ist sehr, sehr einzigartig« – **Randy Pitchford** mag Psychonauts.




»Wir erschufen Welten« – **Richard Garriott** verabschiedet sich von Origin.



Psychonauts, das aktuelle Spiel von Monkey-Island-Erfinder **Tim Schafer**, findet trotz hoher Wertungen keinen internationalen Publisher. Schade, findet auch die Redaktion von PC PowerPlay.

kann man sich vorstellen, wie viele Spiele die verkaufen müssten, um Gewinn zu machen.« Projekte, die komplett vom Entwickler selbst finanziert werden, sind selten – leisten können sich das höchstens Branchengrößen wie 3D Realms, die für eine solche Eigenfinanzierung dann auch entsprechend höhere Tantiemen kassieren.

## »Mittelprächtige Titel, die zu viel Geld gekostet haben«

Diese Zahlen verleiten dazu, den Publishern die Schuld an der angespannten Situation der kleinen Studios zu geben. Allerdings sind selbst die Entwickler der Ansicht, dass man es sich damit zu einfach machen würde: »Bei allen negativen Aspekten«, sagt Lars Martensen, Geschäftsführer von 4Head (**Die Gilde**), »ist das Studio-Sterben der letzten Jahre auch auf mittelprächtige Titel zurückzuführen, die zu viel Geld gekostet haben.« Er spricht in diesem Zusammenhang von einem »Gesundschrumpfungsprozess«. Erik Simon geht noch einen Schritt weiter: »Viele Studios haben durch eine gewisse Realitätsferne selbst zu ihrem Verschwinden beigetragen – wer keine überzeugenden Qualitätsmerkmale in seinem Projekt aufzeigen kann, darf keinen Publisher-Vertrag



**Erik Simon** denkt, dass die Spielebudgets eine natürliche Grenze erreichen müssen.

erwarten.« Simon kritisiert auch die latente Überheblichkeit einiger Entwickler: »Es erstaunt mich immer wieder, dass es selbst nach so vielen Jahren immer noch Teams gibt, die meinen, Technologie neben der eigentlichen Spieleproduktion besser erstellen zu können als darauf spezialisierte Firmen.« Ganz konkret bezieht er sich damit auf Middleware-Anwendungen – dabei handelt es sich beispielsweise um Grafik- und Physik-Engines oder Sound-Technologien, die von externen Firmen entwickelt wurden und gegen Bezahlung lizenziert werden können. Unumstritten ist ihr Einsatz allerdings noch nicht. »Middleware spart in der Regel Zeit, aber kein Geld«, sagt Randy Pitchford, Präsident von Gearbox (**Brothers in Arms**). »Manchmal kann man die Tools für weniger Geld kaufen, als es kosten würde, sie selbst zu entwickeln, aber in den meisten Fällen geht es einfach um den Zeitfaktor, wenn man sich dazu entscheidet, Middleware zu benutzen.« Das sieht auch Peter Thierolf von Neon ähnlich: »Eigene 3D-Technik zu erstellen ist zum Beispiel günstiger, als eine **Unreal 3**-Technologie zu kaufen. Allerdings nur dann, wenn keine drastischen Probleme auftauchen.« Er bezeichnet den Einsatz von Middleware daher als »Maßnahme des Risikomanagements« – durch die höhere Planungssicherheit kann sich das Studio also gezielt um andere Entwicklungsbereiche kümmern.

## Pünktlichkeit als Erfolgsfaktor

In den letzten Jahren hat sich aber nicht nur der Produktionsaufwand verändert, sondern auch das Kaufverhalten der Spieler. In den 90ern war es durchaus üblich, dass das Entwickler-Logo großformatig auf dem Cover prangte – heute findet es sich normalerweise auf der Rückseite und ist nicht selten kleiner als der Barcode. Von wenigen Ausnahmen wie Maxis einmal abgesehen, verzichtet beispielsweise EA mittlerweile konsequent auf die Angabe des Studios und hat renommierte Marken wie Westwood und Bullfrog komplett eingestampft. Auf den ersten Blick mag das kontraproduktiv wirken. Ließen sich mit dem Bekanntheitsgrad dieser Entwickler denn nicht höhere Stückzahlen absetzen? Eine Umfrage auf www.pcpowerplay.de besagt das Gegenteil: Lediglich 27 Prozent der Teilnehmer würden beim Kauf von **Gothic 3** auf den Entwickler achten (siehe Grafik). Inzwischen hat Electronic Arts sogar die Credits aus den Spielen gestrichen. Offizielle Begründung: Auf diese Weise vermeide man das Abwerben talentierter Entwickler. Einige Insider vermuten jedoch, dass diese Maßnahme dazu dienen soll, die Austauschbarkeit des Personals zu unterstreichen. »Dass Publisher nicht unbedingt ein Interesse daran haben, dass Studios oder einzelne Studio-Leute bekannt werden, liegt auf der Hand«, sagt Lars Martensen. »Große Bekanntheit verbessert theoretisch die Entwickler-Position bei zukünftigen Verhandlungen.« Auch die Entscheidung, unabhängige Entwickler aufzukaufen, statt Projekte an externe Studios zu vergeben, ergibt unternehmerisch durchaus Sinn: Auf diese Weise lassen sich die Produktion wesentlich besser kontrollieren. »Das ist ein entscheidender Faktor bei den immer größeren finanziellen Risiken, die viele Publisher heute eingehen«, erklärt Erik Simon. »Wenn das pünktliche Erscheinen eines Spiels zum größten Faktor des finanziellen Erfolgs wird, ist es aus der Sicht eines großen Publishers von absoluter Priorität, im Team schalten und walten zu können, wie sie es für richtig halten, anstatt sich in endlosen Diskussionen mit unabhängigen Studios zu verlieren.« Kommt ein Spiel verspätet auf den Markt, können die finanziellen Ausfälle verheerend sein – aufgebrachte Kunden, vergeblich geschaltete Werbung, fest eingeplante Umsätze, die plötzlich ausbleiben und den Aktienkurs beeinträchtigen. Wenn man beispielsweise das



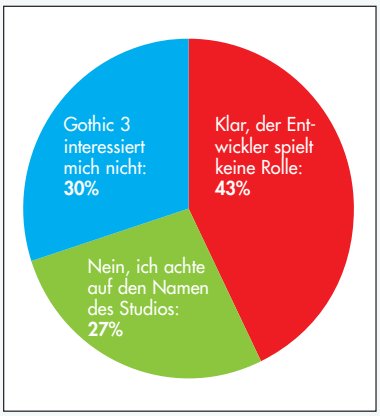
**Martin Lorber** leitet die Öffentlichkeitsarbeit von Electronic Arts Deutschland.



Richard Garriotts »Britannia Manor« – Sinnbild der turbulenten **Pionierzeit**.

## UMFRAGE

**? Angenommen, Gothic 3 würde nicht von Piranha Bytes, sondern direkt bei Jowood entwickelt – wäre der Titel für Sie trotzdem noch interessant?**




**Ergebnis:** Ein Großteil unserer Leser kauft Spiele unabhängig vom Entwicklerstudio.

Quelle: Umfrage auf www.pcpowerplay.de unter über 1.000 Lesern

Weihnachtsgeschäft verpasst oder durch die Verspätung zeitgleich mit einem hochwertigen Konkurrenzprodukt erscheint, bleiben die Verkaufszahlen häufig hinter den Erwartungen zurück. Und wie schnell sich auch ein sehr erfahrener Entwickler phänomenal verkalkulieren kann, zeigt aktuell das Beispiel **Dungeon Lords** vom Branchen-Urgestein David Bradley.

### »Auch die Großen gehorchen dem Kunden«

Bei vielen Übernahmen spielen natürlich auch die Titel des Entwicklers eine große Rolle. Im Falle von Westwood erwarb EA also nicht nur das Personal, sondern auch die Rechte an **Command & Conquer**. Den oft geäußerten Vorwurf, dass die Branchengrößen auf diese Weise Innovationen erstickten, weil sie sich auf die Weiterführung erfolgreicher Serien und Marken beschränkten, teilen die meisten Entwickler nicht. »Man darf nicht vergessen: Auch die Großen gehorchen bei aller Marktmacht letztlich dem Kunden. Und solange sich viele Leute über mangelnde Innovationen beschweren, um dann doch zu **Harry Potter 3** zu greifen, wird sich daran nicht viel ändern«, konstatiert Erik Simon. Er sieht in diesem Trend allerdings kein Problem, ganz im Gegenteil: »Ich persönlich bin ganz froh darüber – denn clevere und zugängliche Innovationen sind eine Marktlücke, die einem flexiblen Unternehmen wie Sunflowers den Erfolg ermöglichen.« Auch Lars Martensen beurteilt die Situation ähnlich: »Gerade der Tunnelblick der großen Publisher und deren Fokussierung auf wenige bekannte Marken erlaubt es unabhängigen Entwicklern immer noch, mit einem innovativen Titel auf sich aufmerksam zu machen.« Martin Lorber, Pressesprecher von Electronic Arts, kontert diesen Vorwurf indessen mit einem schlagkräftigen Gegenbeispiel: dem von **Sims**-Erfinder Will Wright auf der E3 vorgestellten **Spore**. »Die Presse war sich einig, dass es sich um ein höchst innovatives und kreatives Spiel handelt«, sagt Lorber. Und sieht man sich Electronic Arts' Release-Listen der vergangenen Jahre an, tauchen dort in der Tat mehrere innovative Erstveröffentlichungen auf. Klar, mittlerweile sind etwa aus **Battlefield** und **Die Sims** erfolgreiche Serien geworden, seinerzeit war die Entwicklung aber ein Risiko.

### »Wir können nicht gegen Battlefield antreten«

Bei Limbic Entertainment bleibt man unterdessen bodenständig. »Wir arbeiten mit fünf Programmierern, fünf Grafikern und drei Designern«, sagt Stephan Winter. »Dass wir nicht mit einem Studio von EA oder Ubisoft mithalten können, liegt auf der Hand.« Er ist sich sicher, dass die Zukunft der kleinen Entwickler in jenen Nischen liegt, die von den großen Publishern nicht mehr bedient werden – Adventures, Wirtschaftssimulationen, Spiele für Kinder, Flugsimulationen, komplexe Strategietitel. Mit allen Mitteln gegen die Großen zu konkurrieren, hält er für aussichtslos. Und für unverantwortlich seinen Mitarbeitern gegenüber. Zwei davon hat er aus der Arbeitslosigkeit geholt, aus »Hartz IV«. Er ist stolz auf seine Firma und er ist stolz auf ihren Erfolg, auch auf **Mein Ponyhof**, das zu den erfolgreichsten Kinderspielen gehört, die je in Deutschland entwickelt wurden. »Natürlich würden wir gerne ein großes Spiel machen«, sagt er. »Aber wir können einfach keinen Ego-Shooter entwickeln und damit gegen **Battlefield** antreten.« Er sieht durchaus eine Analogie zur Filmbranche, in der sich in den letzten Jahren eine starke Independent-Szene entwickelt hat, die von der steigenden Kommerzialisierung auf dem DVD-Markt und der Ausrichtung der großen Hollywood-Studios auf massenmarktkompatible Blockbuster profitiert hat. »Persönlich denke ich, dass es auch in Zukunft Nischen geben wird, die andere Zielgruppen ansprechen. Das Hauptgeschäft wird in diesem Bereich dann über Online-Distribution laufen. Im direkten Onlinevertrieb sehe ich in den kommenden Jahren die größten Chancen für kleine, unabhängige Studios.«

Es hat sich viel geändert in einer Branche, in der es einmal freundschaftlich zuging, beinahe familiär. Man war unter sich und man baute Schlösser, echte und solche aus Luft. »Manchmal bin ich stolz darauf, dass unsere Industrie erwachsen geworden ist«, sagt Randy Pitchford. »Und manchmal bin ich enttäuscht. Es gibt da ein Spiel namens **Psychonauts**, das gerade veröffentlicht wurde – ich liebe dieses Spiel. Es ist brillant, es ist lustig, es macht Spaß und es ist sehr, sehr einzigartig. Ich habe gemerkt, dass es sich nicht gut verkauft. Das macht mich traurig, denn ich liebe das Spiel und ich respektiere es. Aber es ergibt auch Sinn, weil es eindeutig nicht die Art von Spiel ist, die eine Menge Leute anspricht.« Es ist irgendwie treffend, dass es sich bei **Psychonauts** um das Comeback eines anderen Spieledesign-Gurus der 90er-Jahre handelt. Tim Schafer, Erfinder von **Monkey Island**, wollte damit endlich wieder an alte Erfolge anknüpfen. Das Comeback von Richard Garriott – das Online-Rollenspiel namens **Tabula Rasa** – steht noch aus. Spätestens dann wird sich zeigen, ob das Motto auf seinem T-Shirt neue Bedeutung erhält. »Wir erschufen Welten«, steht dort zu lesen.

*Jochen Gebauer*

DER AUTOR



Jochen Gebauer ist 26 und studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Zuvor schrieb er als Redakteur und freier Autor unter anderem für PC Games. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Reportagen und Features.




# WÄHLEN WIR UNS SELBER AB?

**Die Meinungen der Parteien zu Computerspielen**: Wahrscheinlich ist im September Bundestagswahl. In den Nachrichten hört man von Steuerreform und Arbeitslosigkeit. Doch was planen die Parteien in Bezug auf Computerspiele?

Politiker müssen nicht wissen, ob **Half-Life 2** besser ist als **Far Cry**. Aber sie legen fest, welche Rechtslage bei jugendgefährdenden Computerspielen gilt. Und sie entscheiden, ob deutsche Entwickler gefördert werden sollen. Beide Themen sind heftig umstritten. Beim Jugendschutz geht es vor allem darum, ob strengere Gesetze Gewalttaten verhindern können – oder nur dazu führen, dass »grünes Blut« den Spielspaß mindert. Eine Förderung deutscher Entwicklerstudios will deren Bundesverband G.A.M.E. durchsetzen. Deutsche Studios sollen durch mehr Geld international konkurrenzfähiger werden. Dazu soll beim Verkauf von Spielen eine Umlage erhoben werden – der Verkaufspreis von Software würde dadurch wohl steigen. Ähnlich funktioniert in Deutschland die Filmförderung.

Wir wollten nun wissen, was unsere Politiker zu diesen Themen denken. Eine überraschende Übereinstimmung herrscht nicht nur zwischen den Koalitionsparteien SPD und Grüne, sondern auch mit der FDP und der PDS: Die staatliche Förderung von Computerspieleentwicklern wird nicht als besonders dringlich angesehen. SPD und PDS verweisen hier auf allgemeine Förderprogramme, die Grünen wollen zunächst das Ergebnis einer hierfür eingesetzten Kommission abwarten. Alle Befragten sehen derzeit keinen Bedarf für eine Veränderung des deutschen Jugendschutzrechts, allenfalls eine internationale Harmonisierung wird angestrebt. Von CDU/CSU kam die Antwort erst auf dem allerletzten Drücker – und die hat es in sich. Bayerns Innenminister Dr. Günther Beckstein hatte auch vorher immer wieder mit scharfen Worten von sich reden gemacht und sogar Herstellungs- und Verleihverbote für gewaltverherrlichende und gewaltverharmlosende Computerspiele gefordert – eine Idee, die mit dem Grundgesetz nur schwer in Einklang zu bringen sein dürfte.

## PC PowerPlay fragt nach

Die folgenden Fragen haben wir an alle im Bundestag vertretenen Parteien und an die Wahlalternative Arbeit und Soziale Gerechtigkeit (WASG) gestellt:

1. Sind Sie der Meinung, dass das derzeitige Jugendschutzrecht einen angemessenen Ausgleich zwischen berechtigten Jugendschutzbelangen, den Interessen erwachsener Spieler und der Hersteller von Computerspielen bietet? Oder muss es liberalisiert werden? Oder verschärft?
2. Computerspiele sind ein bedeutender Wirtschaftszweig. Die Umsätze bewegen sich im Bereich der Musik- und Filmbranche. Deutsche Entwickler kommen aber international immer stärker ins Hintertreffen. Sind Sie der Meinung, dass die Entwicklung von Computerspielen gefördert werden sollte? Wenn ja: Sollte dies aus Steuermitteln geschehen oder über eine der Filmförderung nachgebildete Umlage?

Von der Wahlalternative Arbeit und Soziale Gerechtigkeit erhielten wir trotzdem vielfacher Nachfrage bis Redaktionsschluss keine Antwort. Die anderen Parteien haben wie folgt geantwortet:

## Für die SPD: Grit Auerswald, Pressestelle des SPD-Parteivorstandes

**Zu Frage 1:** Für uns stellt eine Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen eine sinnvolle und richtige Maßgabe zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gefährdenden Medieninhalten dar. Zusammen mit den anderen Maßnahmen der Novelle des Jugendschutzgesetzes vom Frühjahr 2003 kann man sagen, dass damit die gesetzliche, aber auch die Selbstkontrolle im Bereich Computerspiele funktioniert. Die Alterskennzeichnung von Computerspielen ist dabei von entscheidender Bedeutung. Sie gibt einen konkreten Anhaltspunkt zur Orientierung für Eltern, Lehrer und Erzieher. Das allein reicht aber nicht aus. Nur wenn die vorgegebenen Alterskennzeichnungen auch vom Handel, den zuständigen Behörden und insbesondere von den Eltern im Verkauf/Kauf, im Verleih und in der Nutzung von Computerspielen die entsprechende Beachtung finden und eingehalten werden, ist die Maßnahme vollends wirksam.

Auf der anderen Seite muss den Kindern und Jugendlichen aktiv eine Kompetenz im Umgang mit Medien allgemein und mit Computerspielen im Besonderen vermittelt werden, die es ihnen ermöglicht, Realität und Fiktion zu unterscheiden und problematische Inhalte zu beurteilen. Sie können dann von selbst eine gewisse kritische Distanz zu den Spielen aufbauen. Drittens sind die technischen Neuerungen und neuen Möglichkeiten, die zum Beispiel das Internet im Bereich Download und Versand bietet, weiterhin zu beobachten und in die Beurteilung des Schutzes vor jugendgefährdenden Medien mit einzubeziehen.

Durch den Jugendschutz sind die Interessen von erwachsenen Spielerinnen und Spieler sicher nicht eingeschränkt. Das gilt auch für die Hersteller. Einschränkungen ergeben sich, wenn überhaupt, aus anderen gesetzlichen Normen. Das ist gut so, weil es natürlich sanktioniert werden muss, wenn gesetzliche Bestimmungen nicht eingehalten werden. Nehmen Sie nur strafrechtliche Bedingungen, die durch Inhalte von Spielen verletzt sein können. Man denke an Gewalt verherrlichende, die Menschenwürde missachtende oder rechtsextreme Inhalte. Auch die Hersteller haben sicher kein Interesse daran, damit Geld zu




machen. Ausnahmen wird es immer geben; aber dafür gibt es Gesetze. Wie weit die Verfolgung von Gerichten und Strafverfolgungsbehören funktioniert angesichts der »Internationalität« des weltweiten Netzes, ist eine andere Frage. Dazu benötigen wir Vereinbarungen weltweit. Das ist ein schwieriger Prozess, der aber nun endlich begonnen wurde. Gesetze sind nie für die Ewigkeit gemacht. Sie müssen immer wieder überprüft werden, ob sie noch den beabsichtigten Effekt erreichen oder eher das Gegenteil. Deswegen kann die Frage nach Liberalisierung oder Verschärfung nie pauschal beantwortet werden. Erst Überprüfungen geben Hinweise. Das macht aber nur Sinn, wenn genügend Zeit vergangen ist, um Auswirkungen – negativer und positiver Art – beurteilen zu können. Die Gesetzgebung ist aus dem Jahr 2003!



**Franz Müntefering (SPD):** »Weltweite Vereinbarung für gewaltverherrlichende Spiele notwendig.«

**Zu Frage 2:** Um diese Frage seriös zu beantworten, müsste man erst überprüfen, woher gewisse Benachteiligungen für deutsche Entwickler und Hersteller kommen. Natürlich muss auch die Frage erlaubt sein, ob es überhaupt Benachteiligungen gibt und wie sie aussehen. Liegt es am fehlenden Kapital, an den fehlenden Experten, an den fehlenden Unternehmen, an den Preisen etc.?

Eine generelle Antwort kann nur lauten: In einer Marktwirtschaft regelt sich alles nach Nachfrage und Angebot. Der Staat kann nur Rahmenbedingungen setzen und Erleichterungen und Hilfen anbieten. Aber auch nicht in jedem Fall. Wenn es eine Marktdominanz bestimmter Anbieter aus dem Ausland gibt, würden Subventionierungen über Steuermittel oder Förderung auch nicht viel helfen, wenn die Substanz nicht stimmt. Wenn es generell darum geht, Wirtschaftsförderung zu betreiben, gibt es viele Förderprogramme, die allen offen stehen. Wenn es am Kapital liegt, innovativ auf den Markt zu gehen, gibt es Existenzgründerprogramme und Förderungsmassnahmen. Dies aber nicht erst seit heute.

### Für Bündnis 90/Die Grünen: Katja Husen, Mitglied des Bundesvorstandes

**Zu Frage 1:** Wir halten das derzeitige Jugendschutzrecht für einen gerechten Interessensausgleich zwischen dem notwendigen Kinder- und Jugendmedienschutz und den erforderlichen Freiheiten der Computerspieler und -entwickler. Eine Verschärfung lehnen wir ab.

Ein wichtiger Schritt ist die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen, damit etwa Eltern geeignete Spiele für ihre Kinder kaufen können. Mit dem neuen Jugendschutzgesetz des Bundes und dem entsprechenden Staatsvertrag der Länder unterliegen auch Computerspiele – ähnlich wie dies bei Kinofilmen oder DVDs der Fall ist – einer Alterskennzeichnung. Dies entspricht der gewachsenen Bedeutung des Mediums Computer- und Videospiel.

Probleme sehen wir aber bei Spielen, die direkt als Download angeboten werden und von der Kennzeichnungspflicht ausgenommen sind. Hier brauchen wir zukünftig einheitliche, länderübergreifende Regelungen. Außerdem fordern wir großzügige Ausnahme-Regelungen für Spiele, die Free- oder Shareware sind, damit die durch die kostenpflichtige Prüfung der »Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle« nicht belastet werden.

Verbote von Computer- oder Videospielen sollten die absolute Ausnahme bleiben und lediglich ausgesprochen werden, wenn es sich um strafbare Inhalte handeln sollte. Bündnis 90/Die Grünen erkennen vielmehr an, dass es sich bei Computer- und Videospielen grundsätzlich um ein Kulturgut handelt, welches einen breiten Raum im Leben vieler Kinder und Jugendlich einnimmt.



**Katja Husen (Grüne):** »Eine Verschärfung des Jugendschutzgesetzes lehnen wir ab.«

**Zu Frage 2:** Um der berechtigten Forderung der Entwickler nach Förderung nachzukommen, würden wir – auch angesichts leerer öffentlicher Kassen - ein Umlagensystem vorziehen. Einige Bundesländer haben Computerspiele bereits in ihre Medienförderungen mit aufgenommen, in verschiedenen Formen gibt es Umlagen auch in England, Frankreich, Kanada, den USA, Korea, Japan oder China.

Eine Abgabe auf in Deutschland verkaufte oder verliehene Computerspiele könnte zum einen die deutschen Computerspielentwickler finanziell unterstützen, zum anderen könnten durch entsprechende Kriterien hochwertige und pädagogisch sinnvolle Spiele gefördert werden. Dies erscheint insbesondere im Hinblick auf den Jugendmedienschutz und den (spielerischen) Erwerb von Medienkompetenz interessant.

Während die Entwickler, die zumeist aus klein- und mittelständischen Studios kommen, eine Computerspielumlage fordern, lehnen die Publisher, einige große internationale Medienkonzerne, diese jedoch strikt ab. Um neue Ideen für eine Computerspielförderung zu entwickeln, haben wir zusammen mit der SPD eine Arbeitsgruppe bei der Kulturstaatsministerin eingesetzt, die demnächst einen Abschlussbericht ihrer Tätigkeit vorlegen wird. Im Gespräch sind verschiedene Fördermodelle, unter anderem auch die Gründung einer Stiftung für Computerspiele oder die Schaffung neuartiger Vertriebsplattformen.

## Für die CDU/CSU: Dr. Andreas Scheuer, Mitglied des Bundestages

**Zu Frage 1:** Die Frage nach einem interessengerechten Ausgleich zwischen Kindern und Jugendlichen, Erwachsenen und Anbietern von Computerspielen stellt sich in erster Linie bei Computerspielen, die Gewalt und Sexualität als Stilmittel und Handlung zum Inhalt haben. Diese Spiele rücken immer wieder durch zunehmend detailgetreue und menschenverachtende Darstellungen in den Blickpunkt der Öffentlichkeit. Dabei stellt sich zum einen die Frage, ob der Spieler in seinen ethischen Ansichten bereits gefestigt ist. Zum anderen ist zu fragen, in welchem Umfang der Spieler befähigt ist, zwischen Spiel und Realität zu unterscheiden. Bei beiden Fragen steht der Schutz der Kinder und Jugendlichen im Vordergrund, indem diesen der Zugang altersgerecht ermöglicht bzw. unmöglich gemacht werden soll. Hier hat sich das bestehende Jugendschutzrecht in seiner geänderten Fassung insbesondere durch die Einführung verbindlicher Altersfreigaben grundsätzlich bewährt.

Mit Blick auf Gewalt verherrlichende Spiele wie z.B. die so genannten Ego-Shooter, bei denen die Tötung und Verletzung von Mitspielern unter Einsatz von Schusswaffen oder diesen nachgebildeten Gegenständen simuliert werden, sind jedoch noch weitere Verbesserungen des Jugendschutzes erforderlich. Denn diese Spielinhalte und -darstellungen widersprechen in eklatanter Weise der Werteordnung in unserer Gesellschaft. Hier stehen wir noch in der Diskussion über weitergehende Schritte bis hin zum Verbot dieser Spiele. Denn die Vergangenheit hat gezeigt, dass eine altersgerechte Ausweisung der Spiele allein nicht den Erwerb und Umlauf unter Kindern und Jugendlichen verhindert und die alleinige Forderung nach schärferen Gesetzen hierfür nicht ausreichend ist. Neben möglichen Verboten ist daher auch ein stärkeres Bewusstsein und Verantwortungsbewusstsein bei Anbietern, Verkäufern, erwachsenen Spielern, Eltern und Lehrern für das Thema Computerspiele und die daraus erwachsenden Gefahren für Kinder und Jugendliche zu fordern und zu fördern.



**Günther Beckstein (CDU/CSU):** »Spielinhalte und -darstellungen in Ego-Shootern widersprechen in eklatanter Weise der Werteordnung in unserer Gesellschaft.«

**Zu Frage 2:** In der Vergangenheit wurde häufig der Fehler begangen, wirtschaftliche Probleme einzelner Branchen durch hohe Subventionen zu beheben. Daraus haben sich für manchen Industriezweig quasi Gewohnheitsrechte auf Subventionen entwickelt. Die Wirtschaftslage und Finanzlage der öffentlichen Haushalte erfordern es, dass wir heute um eine wirtschaftliche Neuaufstellung Deutschlands und insbesondere auch den Abbau von Subventionen streiten. Ein Erfolg wird hier nur gelingen können, wenn Unternehmen in Deutschland innovative und international konkurrenzfähige Produkte entwickeln. Die Herstellung konkurrenzfähiger Computerspiele sichert den wirtschaftlichen Erfolg wie die wirtschaftliche Zukunft der Unternehmen. Einer staatlichen Förderungen gleich welcher Form bedarf es daher nicht.

## Für die FDP: Hans-Joachim Otto, Mitglied des Bundestages

**Zu Frage 1:** Die bestehenden Regelungen dürfen jedenfalls nicht weiter verschärft werden. Die Belange des Jugendschutzes in den Medien sind zwar wichtig und müssen konsequent umgesetzt werden. Eine Bevormundung erwachsener Bürger durch übertriebene Maßnahmen lehne ich jedoch ab. Besonders muss auf freiwillige (Selbst-) Kontrollmechanismen gesetzt werden. Auch Eltern müssen ihren Teil zum Jugendschutz beitragen. Schließlich werde ich mich für internationale Übereinkünfte einsetzen, damit jugendschutzrechtliche Schutzbestimmungen nicht über das oder aus dem Ausland umgangen werden.



**Hans-Joachim Otto (FDP):** »Auch der deutsche Film ist durch die Branchenumlage nicht dauerhaft gestärkt worden.«

**Zu Frage 2:** Der Wirtschaftszweig der Unterhaltungssoftware kann und muss sich im internationalen Wettbewerb durch hohe Kreativität und Qualität selbst behaupten. Der Ruf nach staatlicher Hilfe wäre auch nicht im Sinne der Unternehmen. Staatliche Hilfe erzeugt meist ineffiziente Marktergebnisse und verzerrt den Wettbewerb. Auch der deutsche Film ist im Übrigen durch die Branchenumlage nicht dauerhaft gestärkt worden.

## Für die PDS: Katja Kipping, Stellvertretende Vorsitzende

**Zu Frage 1:** Anscheinend ist das aktuelle Jugendschutzrecht ausreichend. Denn weder eine größere Zahl von Nutzern noch von Anbietern hat sich in der letzten Zeit für Veränderungen stark gemacht. Sicher, angesichts des Internets und damit eines globalen Angebots muss über internationale Regulierungen nachgedacht werden. Doch da wird es wohl kaum einheitliche Lösungen in der nächsten Zeit geben. Was bei Altersbeschränkungen von Filmen nicht möglich ist, wird es wohl kaum bei Computerspielen geben. Zudem gilt: Jugendschutz allein schützt Jugend nicht. Mehr Gesetze und mehr Kontrolle werden immer als schnelle Lösung verkauft. Gesetze und deren Kontrolle sind wichtig, doch im Zeitalter der Digitalisierung und des Internets nimmt die Selbstverantwortung zu. Jugendschutz heute ist nicht zuallererst eine Frage des staatlichen Verbots, sondern der Bildung und Aufklärung in Elternhaus, Freizeit und Schule. Es geht um Ausbildung, Weiterbildung und Fortbildung der Kinder wie auch der Lehrenden und der Eltern.

Wenn zudem die Selbstkontrolleinrichtungen der Anbieter zu einem schonungslosen und furchtlosen Instrument der gegenseitigen Kritik und Selbstkritik werden, dann bleibt für den Jugendschutz kaum noch etwas zu tun. Natürlich müssen dann möglichst alle Unternehmen mitmachen. Dies wird geschehen, wenn man es sich ökonomisch nicht leisten kann, sich der Selbstkontrolle zu verweigern – weil es rufschädigend ist.



**Katja Kipping (PDS):** »Jugendschutz heute ist nicht zuallererst eine Frage des staatlichen Verbots, sondern der Bildung und Aufklärung in Elternhaus, Freizeit und Schule.«

**Zu Frage 2:** Der Markt der Computer- und Videospiele ist extrem schnelllebig und vielfältig. Die meisten Spiele, die entwickelt werden, sind bereits nach wenigen Wochen wieder vom Markt verschwunden, nur wenige Spiele haben eine Lebensdauer von mehreren Jahren. Nichtsdestotrotz gibt es Unternehmen, die Gewinne abwerfen. Warum sollen nicht Gewinne für die Förderung neuer Unternehmen eingesetzt werden? Und: Wer selbst eine möglichst geringe staatliche Kontrolle verlangt, kann nicht auf der anderen Seite eine starke staatliche Förderung einfordern. Zudem wäre zu fragen, was genau zu fördern ist. Wenn es um Unternehmensgründungen geht, verfügen viele Bundesländer über entsprechende Förderprogramme. Auch Ausbildungsplätze können gefördert werden. Viele Bundesländer stellen auch Venture Capital zur Verfügung. Allerdings sind wir gegen »verlorene Zuschüsse«. Im Erfolgsfall müssen die ausgereichten Mittel auch zurückgezahlt werden – mit entsprechender Verzinsung. Deshalb wäre eine eigene Förderinstitution sinnvoll. Zu überlegen wäre, ob die hier eingezahlten Gewinne steuerfrei gestellt werden könnten.

*Dr. Andreas Lober*

### DER AUTOR

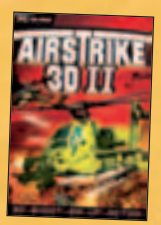


Dr. Andreas Lober arbeitet bei Schulte Rechtsanwälte in Frankfurt (www.schulte-lawyers.de) für Unternehmen, vor allem auf dem Gebiet des IT-Rechts und Kartellrechts.

# DIE TOP 10 DER LUSTIGSTEN PACKUNGSRÜCKSEITEN

Leere Versprechungen, holprige Formulierungen, verbale Eigentore: Auf so mancher Packungsrückseite lauern teils urkomische Floskeln und Worthülsen. Begleiten Sie uns auf einen augenzwinkernden **Streifzug durchs Spielearchiv** von PC PowerPlay.

## PLATZ 10 - AIR STRIKE 3D 2




Durch die fantastischen Grafi... Sie pure Arcade-A...

FEATURES:

- Fantastische Grafik- und Soundeffekte durch Terramorphing™!
- Über 100 verschiedene gegnerische Luft-, Land- und Wasserfahrzeuge!
- Nahezu alle Objekte können beschossen und zerstört werden!
- Viele Waffen-Upgrades und Power-Ups verfügbar!
- 2-Spieler-Modus!
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade wählbar!

»Nahezu alle Objekte können beschossen werden ...« Potzblitz! Wer hätte das gedacht? In einem Arcade-Ballerspiel können Sie auf fast alles schießen – sagenhaft. Und außerdem sind »viele Waffen-Upgrades und Power-Ups verfügbar« Danke. Das haben wir nicht anders erwartet. Aber warum »viele«, anstatt sich genauer festzulegen? Es sind ja auch »über 100 verschiedene gegnerische Luft-, Land- und Wasserfahrzeuge!«, und exakt zwei Spieler können gleichzeitig antreten. Doch auch bei den Schwierigkeitsgraden hält sich der Packungstexter bedeckt. »Verschiedene« kann alles zwischen zwei und unendlich bedeuten ... Unser Redakteur Georg Valtin hat nachgezählt: Es sind fünf Stufen. Na also, geht doch.

ZERFLEDDERTE ZÄUNE, ZERTRÜMMERTE AUTOS, AUSEINANDER GESPRENGTE REIFENSTAPEL, DUMMIES, DIE QUER DURCH DIE LUFT FLIEGEN - UND DAS WAR ERST DER ANFANG!

ALLE TRICKS SIND ERLAUBT - BENUTZE ABKÜRZUNGEN UND SPRUNGSCHANZEN BEIM KAMPF GEGEN DEINE RIVALEN. REALISMUS UND ACTION PUR!

- 36 VERSCHIEDENE STRECKEN
- 6 TODESMUTIGE MINIGAMES
- 6 KAMPFARENEN UND SCHLAMMSTRECKEN
- EINZIGARTIGER CRASH-TEST-DUMMY PLUS BONUSGAMES
- LAN - 8 SPIELER

## PLATZ 9 - FLATOUT




Obwohl wir »zerfledderte Zäune« etwas merkwürdig finden, bewegt sich der Packungstext von **Flatout** eigentlich im normalen Bereich. Richtig witzig ist nur ein Ausrutscher: »6 todesmutige Minigames« sind ein gefundenes Fressen für die Rekrutierungsbüros der US Army. Die sucht immer wieder nach unerschrockenem Personal und wäre bestimmt bereit, die verwegenen Kleinspiele an die Front zu schicken.

## PLATZ 8 - BATTLESTRIKE

IN "THE ROAD TO BERLIN" ERWACHEN DIE WAFFEN DES GRÖSSTEN KRIEGES ALLER ZEITEN LAUTSTARK ZUM LEBEN. DIESES ACTIONREICHE SPIEL VERSETZT DEN SPIELER MITTEN IN DAS WAHNSINNIGE KAMPFGESCHEHEN, WO EIN SCHRECKEN AUF DEN ANDEREN FOLGT! PILOT, RICHTKANONIER, SCHARFSCHÜTZE, FALLSCHIRMJÄGER SCHLÜPFEN SIE MIT EINEM EINFACHEN, INTUITIVEN POINT-AND-CLICK-INTERFACE IN ALL DIESE ROLLEN UND TAUCHEN SIE AUF DER STELLE GANZ IN DIE WELT DIESES SPIELS EIN. DIE IM SPIEL DARGESTELLTEN WAFFEN UND WAFFENPLATTFORMEN REICHEN VON LEGENDÄREN JAGDFLUGZEUGEN WIE DER P-51 MUSTANG BIS ZUR SPRINGFIELD-SCHARFSCHÜTZENGEWEHR. 36 SOMMER- UND WINTER-KAMPFMISSIONEN, REALISTISCHER SOUND UND GRAFIK SOWIE SCHNELLE, FLÜSSIGE ACTION SORGEN FÜR EINE AUFREGENDE SPIELERFAHRUNG, DIE KEINE WÜNSCHE OFFEN LÄSST.



Manche Packungsrückseiten verraten ungewollt mehr über das Spiel, als sie eigentlich sollten. »Dieses actionreiche Spiel versetzt den Spieler mitten in das wahnsinnige Kampfgeschehen, wo ein Schrecken auf den anderen folgt!« Wie wahr. Das **Moorhuhn**-artige Spielprinzip ist erschreckend simpel. Obwohl im folgenden Satz von einem »intuitiven Point-and-Click-Interface« schwadroniert wird, gibt es natürlich keine Adventure-Elemente in **Battlestrike**. Stattdessen meint der Autor wohl, dass Sie schlicht mit dem Fadenkreuz auf einen Gegner zeigen und für jeden Schuss klicken. Zum Abschluss wird's dann gar größenwahnsinnig: »Realistischer Sound und Grafik sowie schnelle, flüssige Action sorgen für eine aufregende Spielerfahrung, die keine Wünsche offen lässt.« Falsch. Wünsche hatte unser Tester Rüdiger Steidle jede Menge, als Quittung gibt's eine durchschnittliche Spielspaßwertung von 35. Mission gescheitert.

## PLATZ 7 - BIATHLON 2005





Merke: Je schlechter das Spiel, desto reißerischer der Text auf der Packungsrückseite. Im Fall von **Biathlon 2005** kommt hinzu: Je reißerischer der Text, desto schlechter die Orthografie. »Genießen Sie die Dramatik der weltweit, einzigartigen Biathlon-Simulation an ihrem PC.« Erstens ist das Komma völlig fehl am Platz, zweitens schreibt man »ihrem« groß. Andernfalls bezöge sich der PC auf die Dramatik, was ja nun gar keinen Sinn hat. Dass der uns unbekannte Autor offensichtlich vom Inhalt des Spiels keinen blassen Schimmer hatte, offenbart der folgende Satz: »... messen Sie sich mit anderen Spielern in kurzweiligen Buddygames.« Buddygames also. Wer jetzt an Saufgelage oder Sackhüpfen denkt, liegt falsch. Dahinter verbirgt sich der Mehrspielermodus. Da war aber jemandsagenhaft kreativ.

## PLATZ 6 - LULA 3D






Irgendwo an der dünnen Grenze zwischen Peinlichkeit und Realsatire bewegen sich Spiel und Packungsrückseite von **Lula 3D**. Allein der aufwändige Genre-Terminus »3D-Action-Erotic-Adventure« ist ähnlich aufgeblasen wie die Oberweite der Protagonistin. Wo die »superspannende Story« verborgen sein soll, wissen unsere Tester bis heute nicht. Und das Versprechen »Lula gibt jedem wonach er verlangt« wurde schneller gebrochen, als wir **Lula 3D** deinstallieren konnten. Davon konnten uns weder die »Bumping Boobs Technology« noch die »Bouncin' Boobs Technology« abhalten. Wo immer da der Unterschied sein mag.

## PLATZ 5 - MORTYR 2



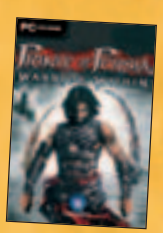
Auch hier schlägt der Größenwahn gnadenlos zu: Beim Lesen des Satzes »Actiongeladener Nachfolger des phänomenal erfolgreichen Mortyr« prustete der Autor den frühmorgendlichen Kaffee phänomenal zielsicher über Tastatur und Monitor. Eine schnelle Recherche auf www.gamerankings.com bestätigte den Verdacht: Der weltweite Wertungsschnitt von 46 % schmeichelt dem langweiligen Vorgänger noch. Die nun folgende Aussage bedeutet entweder, dass der Autor mal wieder keine Ahnung vom Spiel hatte, oder dass er genau wusste, wie banal sich **Mortyr 2** in der Praxis spielt: »Gnadenlose Action – mit der richtigen Waffe, dem passenden Fahrzeug und ein wenig Hinterlist sollte der verdeckte Einsatz ein voller Erfolg werden.« Aha, ein verdeckter Einsatz und gnadenlose Action: Sam Fisher meets Serious Sam im Zweiten Weltkrieg.

Noch Fragen?

## PLATZ 4 - PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



Spannungsaufbau ist eine der wichtigsten Aufgaben von Texten und speziell von denen auf Packungsrückseiten. Ubisoft versucht, mit markigen (und noch nie zuvor gelesenen) Sprüchen wie »packende Action im Kampf gegen das Schicksal« die düstere Atmosphäre des jüngsten **Prince of Persia**-Teils an den Mann zu bringen. Allerdings geht das Vorhaben, just den originellsten Punkt (die Zeit-Manipulationen) hervorzuheben, in die Pluderhose: »Bekämpfe deine Feinde mit neuen verheerenden Zeit-Manipulationen ...« – ja, das klingt interessant, das könnte Spaß machen. Doch dann kommt's: »... oder dreh die Zeit einfach zurück oder vor!« Na super. Einfach nur an der Uhr drehen? Fünf vor Zwölf ist besser als Viertel nach Drei? Wie aufregend. Da fällt uns spontan ein Klassiker des TV-Liedguts ein: »Wer hat an der Uhr gedreht? Ist es wirklich schon so spät ...?«





Lassen Sie mal das Bild der Tussi mit dem Riesenkopf und dem Winz-Mikrofon auf sich wirken. Dann genießen Sie den Text: «Du steuerst die Stimme deines Kandidaten – Spielspaß pur ...« Ein Brüller. Selten so gelacht. Da trieft der Spielspaß aus allen Poren, und zwar in Reinkultur. Nebenan sieht's nicht besser aus. Oder soll »Rock ab im Tanzmatten-Modus« gar ein versteckter Witz der Sorte »Besser arm dran als Bein ab« sein? Einzige Erleuchtung ist der indirekte Hinweis auf die sinnvollste Verwendung der Packungsrückseite: »... werden sie dein Anmeldeformular zu Ohrstöpseln kneten« – gute Idee.

## PLATZ 3 - DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR






## PLATZ 2 - STOLEN



Willkommen in der Abteilung Realitätsverlust: Allgemein haben die Texte der **Stolen**-Packung bereits einen gewissen Unterhaltungswert, wenn man sie einmal laut vorliest. Doch der Brüller ist folgendes Zitat: »Du spielst in einer riesigen, superrealistischen Welt: Museum, Hightech-Knast, Satellitenstation, überall warten atemberaubende Bilder auf dich.« Auweia. Das steht allen Ernstes unter einem Screenshot, der (und das rechnen wir dem Publisher hoch an!) ungeschönt die nackte Wahrheit offenbart: **Stolen** besteht aus grau in grau gehaltenen Blöcken, die so trostlos wirken wie eine verlassene Tiefgarage bei Nacht. Atemberaubende Bilder haben wir im ganzen Spiel keine entdeckt, weder im Museum an der Wand noch sonstwo.




## PLATZ 1 - BREED



Wir haben Verständnis für alle armen Packungsrückseitentexter, die vor der undankbaren Aufgabe stehen, aus Scheiße Gold zu machen. Im Falle von **Breed** packt uns der Autor bei den Nerven: »Nervenzerfetzende Multiplayer-Schlachten« werden uns da versprochen, was vor allem daran liegt, dass in der Packung kein Mehrspielermodus zu finden ist. Den musste CDV später per Download nachliefern. Geht's Ihren Nerven noch gut? Dann weiter: »18 nervenaufreibende Missionen« sollen auch enthalten sein – stimmt, im Gegensatz zur Gegner-KI. Die nimmt noch immer Nachhilfe. Und wenn dem Texter gar nix mehr zu einem Action-Rohrkrepierer einfällt, dann ballert er uns Worthülsen um die Ohren: »Coole Story, toughes Szenario!« Jetzt hat er's uns aber gegeben. Nach diesem Feature-Trommelfeuer wedeln wir mit der weißen Fahne und setzen einen Schlusspunkt. Bitte umblättern!

*Florian Stangl*




# NHL HOCKEY 95

**Eishockey kann so schön sein** – und so simpel: Nur sechs Tasten, aber dafür die pralle NHL-Lizenz und herausragende Sprachausgabe, reichen NHL Hockey 95 für einen Ehrenplatz unter den besten Sportspielen aller Zeiten.

Für viele Fans ist **NHL Hockey 95** immer noch der beste Teil von EA Sports' Erfolgsserie. Die Gründe liegen auf der Hand: Im Vergleich zum Vorgänger waren Steuerung, Grafik und vor allem der Sound deutlich verfeinert, und sogar die Spielmechanik übertrumpfte die von **NHL Hockey 94** bei weitem. Mit nur je einer Taste für Passen und Schießen konnten wir damals Schlagschüsse sowie Schlenzer ins Netz bolzen. Oder in der Defensive Haken, Stochern und Checken. Weit weg vom immer größer werdenden Button-Wahn der nachfolgenden NHL-Generationen. So schön einfach kann Hockey sein.

## Tolle Atmosphäre

Dank der Lizenzen von NHL und NHLPA strotzt der 95er Jahrgang der Eishockey-Dynastie nur so vor Atmosphäre. Wehmütig erinnern wir uns an die großen Spielerhelden der Saison wie Dino Ciccarelli, Paul Coffey, Mark Messier oder den damals gerade in Bestform spielenden Sergei Fedorov. Im Gegensatz zu den Nachfolgern beschränkt sich die Sprachausgabe zwar auf die Rückennummern der Spieler, doch hatte das den netten Nebeneffekt, dass wir so nach der ersten durchgespielten Saison Nummern und Spielernamen auswendig kannten. Der Satz »And now back to the game« nach jeder Drittelpause ließ die Vorfreude aufs Match jedes Mal steigen.

Für weitere Stimmung sorgten die aus den Arenen abgeschauten Anzeigetafeln, auf denen simple Animationen die Fans zum Klatschen animierten oder Fouls humorvoll angezeigt wurden. Apropos Fouls: Gewöhnungsbedürftig ist heutzutage die Bodycheck-Steuerung, die mit der Turbo-Taste für den Beschleunigungsschub gekoppelt ist. Entsprechend viel Schmackes hat ein zünftiger Check, was bei zuviel Anlauf mit »Charging« (unkorrekter Körperangriff) geahndet wird. Gleichzeitig ist dieselbe Taste auch für einen Schlagschuss zuständig, sobald der Spieler in Puckbesitz ist. Das führt häufig zu ungewollt weggebolzten Scheiben, weil der eigene Spieler kurz vor dem Check dem Gegner bereits den Puck stibitz hatte.

## Auch heute noch gut

Eminent wichtig waren EA Sports schon damals die ausführlichsten Statistiken. Das Stöbern im Zahlenmaterial hatte vor allem am Ende einer Saison seinen Reiz, um zu analysieren, wie stark die eigenen Spieler tatsächlich sind, wenn man selbst hinter dem Gamepad (oder der Tastatur sitzt).

**NHL Hockey 95** macht selbst heute noch mächtig Laune, obwohl die gepixelten Figuren unrealistisch groß und die Animationen verglichen mit heute grob sind. Spielerisch ist es eine reizvolle Alternative zu den aktuellen Sporttiteln, die mit umfangreicher Button-Belegung und 3D-Grafik locken. **NHL Hockey 95** ist puristischer Spielspaß in Reinkultur, der mit der Dosbox auch unter Windows XP problemlos läuft. Wer eine nette Variante online ausprobieren will, findet unter www.easports.com/free/games/nhl/home.jsp eine kostenlose Version mit dem Titel **NHL 97**. Die spielt sich ähnlich wie **NHL Hockey 95** – probieren Sie es aus!

*Florian Stangl*



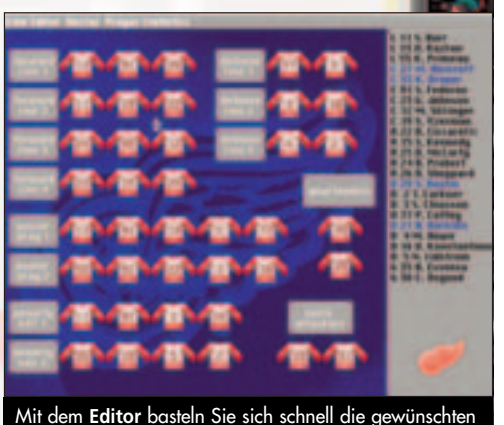

Da ist die Freude groß: Nach einem Querpass von Mike Sillinger hämmert Keith Primeau mit einem Schlagschuss den Puck ins **Tor** von Pittsburghs Tom Barrasso.



**Passen** ist wegen der zu großen Spielfiguren ziemlich schwierig.



Witzig: Ein Spieler muss zwei Minuten auf die **Strafbank**.



Mit dem **Editor** basteln Sie sich schnell die gewünschten Reihen zusammen. Sie können sogar neue Spieler erfinden und so selbst auflaufen.




# NORTH & SOUTH

Das erste Echtzeitstrategie-Spiel war ...? Wenn Sie jetzt an Command & Conquer oder Dune denken, liegen Sie falsch. **Bereits 1990 brachte Infogrames einen Strategiemeilenstein, der – im Rückblick – erstaunlich fortschrittlich war.**

Das Jahr 1990 war ein gutes Jahr: Nelson Mandela wurde nach über 27 Jahren aus dem Gefängnis entlassen. Am 8. Juli errang Franz Beckenbauers Team in Italien den Titel des Fußballweltmeisters, und am 3. Oktober setzte der Beitritt der DDR zur BRD den Schlussstrich unter 45 Jahre deutscher Trennung. Es war aber auch das Jahr, in dem der aufstrebende französische Entwickler Infogrames mit **North & South** eines der witzigsten, buntesten und gleichzeitig abwechslungsreichsten Strategiespiele des 16-Bit-Zeitalters herausbrachte.

## Krieg der Systeme

Zu Beginn der 90er-Jahre war die Schlacht der Systeme noch in vollem Gange, und wie die meisten Spiele jener Tage erschien **North & South** für eine Vielzahl von Plattformen. Neben der PC-Version (in schicker EGA-Grafik mit 320x240 und 16 Farben) brachten die Franzosen Konvertierungen für den Sinclair ZX Spectrum, das NES, den C64 und natürlich für Commodores Spielkiste Amiga und den Atari ST. Wie damals oft üblich, wurden Amiga- und ST-Besitzer zuerst bedient (1989), die PC-Version ließ ein ganzes Jahr auf sich warten.

Die Wartezeit jedoch lohnte sich, denn kaum ein Spiel jener Tage war ähnlich leicht zu erlernen und so unterhaltsam wie diese Comicversion des amerikanischen Bürgerkriegs. Das Spiel basiert auf der französischen Comicserie »Les tuniques bleues« (in Deutschland damals wie heute eher unbekannt) und kombiniert geschickt Actionsequenzen mit einem rudimentären Strategiepart. **Command & Conquer**-Veteranen werden es kaum glauben, aber sogar um das Ressourcen-Management musste sich der Pixelgeneral damals schon kümmern.

## Bereits 1990 bekannt: der Genremix

Zu Beginn der Partie entscheiden wir uns für eine Seite (Nord- oder Südstaaten), legen den Schwierigkeitsgrad und das Startjahr fest (dies verändert die Ausgangslage der Partie), klicken noch schnell dem kitzeligen Fotografen im Startmenü am Hintern, und schon geht's los. Ausgangspunkt jeder Partie ist die strategische Übersichtskarte der USA, auf der wir unsere Armeen verschieben. Jede Armee kann pro Runde ein Feld weit ziehen. Wenn alle Züge verbraucht sind, ist der Gegner an der Reihe. Sobald sich zwei verfeindete Verbände begegnen, kommt es zur Schlacht, die im Actionmodus geschlagen wird. Hier kämpfen wir auf unterschiedlichem Terrain und befehligen Artillerie, Kavallerie und Infanterie in Echtzeit. Mit der Umschalt-Taste manöverieren wir durch unsere Truppenteile, und müssen den Gegner entweder vom Schlachtfeld fegen oder in die Flucht schlagen. Als Lohn für eine gewonnene Schlacht dürfen wir den Bundesstaat behalten, in dem gekämpft wurde.

Die zweite Actionsequenz des Spiels wird immer dann ausgelöst, wenn eine Partei versucht, eine der befestigten Städte mit Bahnanschluss zu erobern. Hier schaltet das Spiel in eine Art Mini-Jump&Run-Sequenz um, in der wir unter Zeitdruck die gegnerische Fahne erreichen müssen. Während wir Hindernisse überspringen, schickt uns der böse Feind Soldaten entgegen, die unseren Vormarsch bremsen sollen. Wenn wir die Flagge rechtzeitig erreichen, gehört das Fort künftig uns. Der Witz an der Sache: Wenn wir ein Fort erobern, das am Ende einer feindlichen Bahnlinie liegt, unterbrechen wir so den gegnerischen Nachschub, und die andere Seite bekommt weniger Goldsäcke pro Runde gutgeschrieben. Diese Goldsäcke nämlich stellen die Ressourcen im Spiel dar, für die wir am Ende unseres Zuges neue Armeen kaufen können. Sobald der Goldnachschub versiegt, ist das Spiel fast nicht mehr umzubiegen, und der Gegner kann uns mit Leichtigkeit von der Karte fegen.

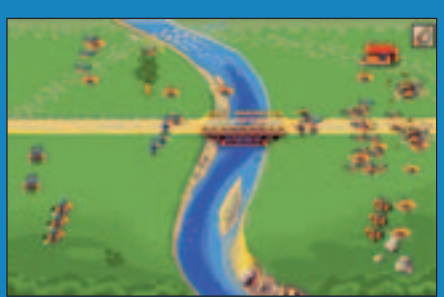
*Sascha Gliss*

## ALLGEMEINE **INFOS**

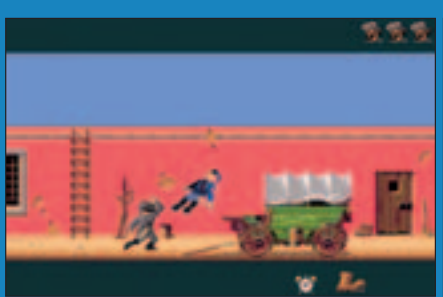
### Woher krieg ich's?

North&South ist noch nicht als Abandonware eingestuft, daher ist ein Download aus dem Internet illegal. Das Spiel kam allerdings vor einiger Zeit bei dem Ultra-Budget-Label »Green Pepper« in einer Pentium-verträglichen PC-Version erneut auf den Markt. Diese Edition ist bei Ebay problemlos zu finden, dürfte aber auf modernen PCs nur mit der DOS-Box spielbar sein. Wer noch einen Amiga zu Hause hat, sollte sich allerdings diese Version holen, da das Spiel auf Commodores Freundin einen Tick besser ausschaut.

| | |
|---|---|
| Erschienen | 1989 (PC-Version: 1990) |
| Entwickler | Infogrames |
| Publisher | Infogrames |
| Genre | Action-/Strategiemix |



Attacke! Die Brücke in der Mitte solcher Schlachtfelder war traditionell der **Schlüssel zum Erfolg**.



**Jump&Run** im Fort. Der Wecker zeigt die verbleibende Zeit, der Schuh unseren Fortschritt.



Selbst als Verlierer werden wir mit einem liebevoll gepixelten **Loser-Screen** belohnt.

# LESERBRIEFE

## MÄDCHEN SIND DOOF – ODER NICHT?

Mit dem Artikel »Mädchen sind zu doof zum Spielen« habt ihr echt ins Schwarze getroffen! Ich spiele gerne Computerspiele, allerdings gibt es nur sehr wenige, die mich wirklich fesseln. Meistens ist mir die Story zu dünn, und es fehlen Identifikationsfiguren. Weder als vollbusige halbnackte Frau noch als tumber, muskelbepackter Macho bewege ich mich gerne durch eine Spielwelt.

Schade, dass die Entwickler meistens mehr Wert auf eine tolle Grafik als auf eine gut erzählte Geschichte legen. No One Lives Forever 2 ist übrigens ein sehr gutes Beispiel für Spiele, die das besser machen. Es ist mir unbegreiflich, dass das Spiel kein finanzieller Erfolg war. Ist No One Lives Forever 2 denn ein Spiel, das zwar Frauen anspricht, Männer aber nicht?

Jetzt habe ich noch eine Anmerkung zu Worms Mayhem: Die Worms-Spiele in 2D habe ich sehr gerne gespielt, mit der 3D-Steuerung komme ich aber nicht klar. Wäre es nicht möglich, noch eine weitere Ansicht hinzuzufügen, die das Spielfeld auf einer Linie von dem gesteuerten zu dem gerade anvisierten Wurm so schneidet, dass zum Zielen eine 2D-Ansicht dargestellt wird? Das würde dann genauso aussehen wie in den alten 2D-Spielen, aber trotzdem könnte man sich vor und nach dem Ballern in einer 3D-Welt bewegen. Dann könnte man endlich wieder spontan mit einem Freund eine Runde Worms spielen, ohne dass beide sich erst stundenlang an die komplizierte Steuerung gewöhnen müssen.

*Christiane Müller*

Eigentlich schreibe ich keine Leserpost, der Artikel über am PC spielende Mädchen in Eurer letzten Ausgabe hat mich nun aber doch bewogen ... einerseits habe ich selbigen erstaunt und verwundert, andererseits reichlich amüsiert gelesen. Ich habe im zarten Alter von 32 Jahren (das war 1997) das erste Mal Kontakt mit einem PC bekommen, hatte also NULL Ahnung, und nachdem ich völlig frauenuntypisch im Vorfeld der »Gameboysucht« erlegen war, war für mich SOFORT klar, dass dieses Teil das ultimative Spielzeug ist, was man sinnvollerweise auch als Arbeitsgerät nutzen kann. Coole Kombination sozusagen

Den Machern des Artikels gebe ich dahingehend recht, dass Frauen ANDERS spielen als Männer, ich glaube aber, das Mädel war nicht wirklich repräsentativ ... die GRUNDHALTUNG war einfach zu ablehnend, die war gegenüber NEUEM nicht wirklich OFFEN. Richtig ist, dass Frauen einen SINN in der ganzen Sache suchen, ich konnte mich deshalb auch nie für Ego-Shooter begeistern ... einerseits fehlen mir die dafür erforderlichen Reflexe (was wohl in den angesprochenen evolutionstechnisch begründeten Fakten seinen Ursprung hat), andererseits hatte ich nach vier Stunden Ballern immer das Gefühl, irgendwie so gar nichts erreicht zu haben. Ich glaube, Männer sind da einfach anders.

Absolut unverständlich sind mir die Argumente, bei denen der Verfasser meint, diverse »Berührungsängste« in unbekannten, gefährlichen Spielsituationen wären frauentypisch. Sehe ich gar nicht so. Diese Situationen suche ich als Frau genauso wie ein Mann, ich WEISS ja, dass mir absolut nichts passieren kann. Richtig ist hingegen, dass Frauen die »Versuch-macht-klug-und-hau-den-Lukas-Mentalität« nicht bis ultimo ausreizen ... ein Mann wird sich immer wieder in das Schlachten-Getümmel mit zehn Monstern stürzen und das mit grenzenlosem Selbstvertrauen auch ein 20. Mal versuchen, wenn er 19 mal gescheitert ist. Eine Frau scheitert einmal und sucht DANN denkmäßig nach Lösungsansätzen, wie man diese Situation wohl ANDERS in den Griff bekommen könnte. Wir DENKEN mehr beim Spielen (das ist nicht sexistisch gemeint *gg*), deshalb bevorzugen wir wohl auch Strategiespiele oder Rollenspiele.

Ich kann echt nur sagen: Mädels, ran an den PC, schickt die Jungs auf die öden Excel- und Word-Kurse und tobt Euch mal richtig aus! Da gibt es so viel zu entdecken und zu lernen. Alter egal. Meine Eltern sind um die 60, haben von mir ein Notebook aufgeschwatzt bekommen, und ich glaube fest daran, dass meine Mutter, wenn ihre maßlose Begeisterung über die süßen Smilies in ihrem E-Mail-Programm abgeebbt ist, nicht »nein« zu den Sims oder Anno 1602 sagen wird. Mann, die Schreiberei hält mich vom Zocken ab ... Schluss jetzt.

*Anne Platz*



Viel Lob für unseren Autoren Daniel Ch. Kreiss: »Mit dem Artikel »Mädchen sind zu doof zum Spielen« habt ihr echt ins Schwarze getroffen!«

## BILDER VERTAUSCHT

Könnte es vielleicht sein, dass ihr in der Juli-Ausgabe auf der Vorschauseite die Bilder zu Panzers 2 bzw. Battlefield 2 vertauscht habt?

*Johannes_Wollnik@web.de*

**PC PowerPlay Sie haben vollkommen Recht. Die schuldige Layouterin wird mit vierwöchigem Hello-Kitty-Entzug bestraft und muss zudem jeden Abend die sandige Battlefield-Map »Strike at Karkand« abstauben.**

## ARTENSCHUTZ FÜR ORCS



Man kann nur Herrn Beckstein zustimmen, wenn dieser fordert, Video-Spiele zu verbieten. Denn es ist doch unverständlich, dass virtuelle Tötungsdelikte wie in Far Cry, Battlefield oder Half-Life 2 von Staats wegen nicht verfolgt werden. Deshalb fordere ich ein Morddezernat, das diese Delikte verfolgt und der Gerechtigkeit zuführt. Um ein Kompetenzchaos zu vermeiden, sollte man diese Behörde in Innenministerium von Bayern unterbringen und als obersten Dienstherrn den unterbeschäftigten Herrn Beckstein einstellen. Zur erleichterten Aufklärung der virtuellen Tötungsdelikte sollte doch jeder Spieler vor Spielbeginn eine DNA-Probe abliefern.

Man müsste außerdem darüber nachdenken, die aussterbenden Rassen wie Orcs durch die UNO schützen zu lassen.

*Mark Justus*

**PC PowerPlay Ob Günther Beckstein Unterstützung von anderen Parteien erhält, haben wir in unserer Reportage zum Thema »Bundestagswahl« untersucht. Dem Schutz-Aufruf zugunsten der Orcs wollten sich die WoW-Allianzler unter unseren Redakteuren übrigens nicht anschließen ...**

## DEUTSCHE SIND BÖSEWICHTE

Mir fiel in der letzten Zeit auf, dass in den meisten (allen) Spielen zum Zweiten Weltkrieg das deutsche Volk als böse und grausam eingestuft wird. Es muss anscheinend immer um jeden Preis jeder deutsche Soldat umgebracht werden. Mir ist klar, dass die Geschehnisse im Zweiten Weltkrieg bedauerlich für jedes Volk waren, aber wenn ich in Spielen wie z.B. Call of Duty höre: »Verdammte

Deutsche«, »Die Bastarde kommen« muss ich sagen, dass das doch höchst völkerverachtend ist. Mir würde es mal gefallen, dass man ein Spiel aus Sicht eines Deutschen spielt, damit meine ich besonders Ego-Shooter. Ich will nicht, dass Sie von mir denken, dass ich rechtsradikal sei, das wäre das letzte was ich bin. Aber ich als deutscher Staatsbürger, der in Deutschland geboren und aufgewachsen ist, komme mir bei solchen Spielen immer so vor, als sei ich ein böser Mensch, der auf jeden Fall von einem Amerikaner abgeschossen werden muss.

*Jens Malm*

## SPIELEN VOM ROLLSTUHL AUS

Ich habe eine Frage in der Hoffnung, dass Sie mir helfen können. Ich sitze seit Jahren im Rollstuhl und habe als Zeitvertreib natürlich Computerspiele. Nun ist mein Handicap, dass ich nur Titel spielen kann, die nicht auf Schnelligkeit und auf Kampf basieren – ich bediene den Computer mit einem Mauspad und passendem Stift dazu. Aufbauspiele und zum Teil Strategietitel kann ich spielen. Gibt es für mich Spiele aus anderen Bereichen, die man nur mit der Maus spielt und die nicht auf Schnelligkeit oder Kampf hinauslaufen?

*Andreas Putzger*

**PC PowerPlay Neben Rundenstrategiespielen wie Heroes of Might & Magic 4 bieten sich Titel wie der Fußball Manager 2005 an. Auch einige Browserspiele wie das populäre Ogame (www.ogame.de) sind komplex, aber nie hektisch. Neben so gut wie allen Adventures eignen sich Rollenspiele, bei denen man im Pausemodus Befehle geben kann, darunter die Klassiker Baldur's Gate 2 oder Icewind Dale.**

## GTA ZU NIEDRIG BEWERTET

Findet ihr nicht, dass GTA zu niedrig bewertet worden ist? Nichts gegen Herrn Stangl, aber wenn ein anderer Redakteur eurer Zeitschrift anstatt von Herrn Stangl eingesetzt geworden wäre, könnte GTA vielleicht sogar besser als Half-Life 2 sein!

*Johannes Wollnik*



**PC PowerPlay Im Gegensatz zu allen anderen Magazinen versuchen wir nicht, Objektivität zu verkaufen. Gerade bei Spielen entscheidet oft der persönliche Geschmack, und wir wollen uns nicht anmaßen, die Geschmacksrichter für alle PC-Spieler zu sein. Daher darf jeder Redakteur seine subjektive Meinung sagen, muss sie aber auch begründen. Dass GTA San Andreas nicht besser als Half-Life 2 abgeschnitten hat, liegt also allein an der Tatsache, dass die Mehrheit unserer Tester das Valve-Produkt insgesamt besser findet. Test-Redakteure austauschen, um eine Wertung zu erhöhen (oder zu drücken), fänden wir hochgradig unseriös.**



»Wenn ich mir die Hardwareanforderung von Battlefield 2 anschaue, haut es mir ja die Augen raus!«

## ZU HOHE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Mein Rechner ist ca. zwei Jahre alt und ich habe etwas verändert: Nämlich die Grafikkarte Nvidia Geforce 5900 XT und einen zweiten Speicherriegel eingebaut, sodass ich damit auf 512 MByte RAM komme; außerdem habe ich 2.66 GHz. Also einen guten Mittelklasserechner. Wenn ich mir nun die Hardwareanforderung von Battlefield 2 anschaue, haut es mir ja die Augen raus, denn es wird ja eine sehr hohe Anforderung gesellt. An was liegt das? Mir kommt es vor, dass ich erst einen 7er-BMW brauche, um Autofahren zu können! Muss ich nun die Befürchtung haben, dass die kommenden Spiele (GT Legends, Need for Speed Most Wanted, World Racing 2, Pro Evolution Soccer 5 und die EA-Sports-Reihe) ebenfalls so hohe Anforderungen haben??? Denn ich warte schon auf die Veröffentlichung. Sicherlich habe ich das große Glück, dass mich Battlefield 2 nicht interessiert, aber ich finde es schon heftig!! Denn die Spiele sind ja nicht billig. GTA San Andreas kann ich ja auch auf meinen Rechner problemlos spielen. Die hohen Anforderungen finde ich auf jeden Fall unverschämt.

*Andreas Abstreiter*

**PC PowerPlay Das ist seit vielen Jahren eine nicht zu ändernde Tatsache. Auch in Zukunft werden PC-Spiele immer wieder Hardware-Anforderungen stellen, die Mittelklasse-Rechner überfordern bzw. reduzierte Grafikqualität erfordern. Unsere Veteranen können sich noch lebhaft an Wing Commander erinnern, dass mit seinem Hardware-Hunger ebenso viel Kritik wie Höchstwertungen einstrich.**

## MAGAZIN FÜR REIFERE ZOCKER

Gratulation! Ich habe auch das dritte Heft von Euch gekauft und PC PowerPlay hat den ehrenvollen Platz der »Toilettenzeitschrift« erworben. Dort ist sie immer zur Hand und wird den ganzen Monat gelesen. Ehrlich: Mehr ist nicht zu wünschen.

Ich habe nun wirklich genug von den pubertierenden Spielemagazinen, in denen Screenshots mit dämlichen Kommentaren versehen sind und man als Leser die Überschrift eines Artikels nicht findet.

Ich denke, ihr seid auf dem richtigen Weg. Immerhin werden die Spieler auch älter. Ich spiele jetzt seit 22 (!) Jahren, beginnend mit dem C64, und habe einige Freunde in meinem Alter (42), mit denen ich mich zu kleinen LANs regelmäßig treffe. Es darf nicht vergessen werden, dass meine Generation sich im Alter vermutlich nicht zum Skatabend in der Stammkneipe, sondern zu Shootouts im Keller treffen wird, wenn wir endlich genug Zeit dafür haben.

Also: weiter so. Orthographisch sauber, mit Witz und einem klarem Erscheinungsbild. Ich habe Euch weiter empfohlen.

*Dirk Aßmann*

**PC PowerPlay Danke fürs Lob, wir werden auch weiterhin versuchen, anspruchsvolle Kaufberatung und Unterhaltung zu vereinen.**

## EIN HAUFEN SCHEISSE

also ma wirklich eure zeitschrift ist nur kagge. ihr habt wohl komplexe wegen euren frisuren. ich würd erst ma meine freundin befriedigen als in die gaystation zu gehen. ich hab eure zeitung nur aus mitleit gekauft um euch mut zum leben zu geben und was bekam ich? einen haufen scheiße. dann macht's ma besser

*anonym*

**PC PowerPlay Normalerweise bedauern wir es immer, einen Leser zu verlieren. In diesem Fall freuen wir uns aber, dass der durchschnittliche IQ unserer Leserschaft sich dadurch mindestens verdoppelt hat.**

## STUMPFSINNIGE SPIELE

Mir ist schon öfter aufgefallen, dass in PC Power Play anspruchslose, stumpfsinnige Spiele wie z.B. GTA San Andreas höher bewertet werden wie intelligente, strategische Spiele wie z. B. Earth 2160. Ihr habt ein trauriges Niveau in eurem Magazin, ich werde es jedenfalls nicht mehr kaufen.

*Achim Schlegel*

**PC PowerPlay Schade, dann können Sie ja unsere Antwort gar nicht mehr lesen. Da Sie aber ohnehin gerne Äpfel mit Birnen vergleichen, empfehlen wir die Lektüre von »Naturschutz heute«. Das Mitgliedermagazin des Naturschutzbundes informiert regelmäßig über den fachgemäßen Umgang mit unterschiedlichen Obstsorten.**

## PATCHES FÜR VOLLVERSIONEN

Also, ich kann mich den ersten Reaktionen zu der neuen Zeitschrift nur anschließen. Ein kleines Manko besteht allerdings noch bezüglich der Vollversionen: Könnt ihr nicht vielleicht auch noch die aktuellen Patches zu den Spielen beipacken? Heroes of Might & Magic 4 ist zwar wirklich ein Knallerspiel, hat aber teilweise so erhebliche Bugs, dass der Spielspaß ziemlich gebremst wird (Geländeteile sind nicht erreichbar, Abstürze des Systems; Rechnerdrosselung bei zunehmender Spieldauer etc.) die paar Megabytes dürften auf der DVD ja auch nichts mehr ausmachen.

*Tim Warmbier*

**PC PowerPlay Die meisten unserer Vollversionen sind bereits gepatcht, so auch die angesprochene Version von Heroes of Might & Magic 4. Nicht erreichbare Geländeteile oder die Performance-Probleme kommen nur noch bei manchen von Fans erstellten Karten vor, für die wir natürlich keine Verantwortung übernehmen können.** Da wir unsere DVDs generell ohne Kopierschutz ausliefern, sind die üblichen Patches zumeist nicht kompatibel mit unseren Versionen, da sie nur mit den kopiergeschützten Original-CDs laufen.

**Wenn wir gepatchte Spiele testen, steht die entsprechende Version neben dem Spieletitel.**

**Um das Image der Spielebranche kümmern wir uns immer wieder mit Reportagen, aktuell zum Beispiel über die Parteien vor der Bundestagswahl und wie sie zu Spielen stehen.**

**Nachdem ich nun in Ruhe eure Ausgabe Mai 2005 gelesen habe, möchte ich euch ein wenig Feedback geben:**

Dass euer Wertungssystem und eure Tests gut sind, werdet ihr selber wissen, deshalb beschränke ich mich mal auf Dinge, die ich persönlich für verbesserungswürdig halte. So fände ich es z.B. sehr gut, wenn ihr irgendwo im Wertungskasten noch die getestete Version des Spieles angeben könntet. So würde man auf einen Blick sehen, ob ihr z.B. die gepatchte Version von Stronghold 2 oder die ungepatchte Version getestet habt.

Das Streitgespräch könnte ich mir sehr gut als Video auf der DVD vorstellen. Generell finde ich es sehr gut, dass ihr auch viel um das Thema Spiele herum schreibt.

Richtig gut finde ich in diesem Zusammenhang eure Rubrik »Report« (auch wenn ich den Report über Computerspiele-Sucht dieses Mal ausnahmsweise nicht so gut fand, da mir dort ein wenig Tiefgang gefehlt hat – warum z.B. nicht mal einen Psychologen zum Thema befragen?). Diese Rubrik solltet ihr auf jeden Fall beibehalten.

Auch die hochauflösenden Videos finde ich eine sehr gute Neuerung.

Ansonsten fällt mir in der Ausgabe 05 noch auf, dass der Humor wieder etwas in den Hintergrund gerückt ist, schade!

Auch solltet ihr euch nach solchen Berichten wie zuletzt wieder in Frontal 21 ein wenig daran beteiligen, das Image des Computerspieler in der Öffentlichkeit zu Recht zurücken. Wie dies erreicht werden kann, überlasse ich dabei euch als Profis im Umgang mit Medien.

*Peter Martin*




:»Ich fände es sehr gut, wenn Ihr irgendwo im Wertungskasten noch die getestete Version des Spieles angeben könntet.«

## SO ERREICHEN SIE UNS

### REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Stichwort: Leserbrief**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Per E-Mail:
**redaktion@pcpowerplay.de**

### BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Stichwort: Hardware**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Per E-Mail:
**hardware@pcpowerplay.de**

### ABO

Auf dem Postweg unter:

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

Per E-Mail:
**abo@pcpowerplay.de**

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**

Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

### BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Stichwort: DVD-Reklamation**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

# VORSCHAU 09/2005

## GAMES CONVENTION



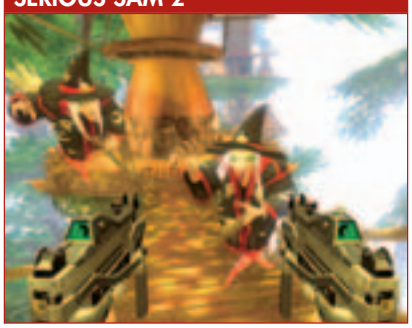
Die **Highlights** der E3 in den allerneuesten Versionen selber spielen! Das geht. In Leipzig. Auf der Games Convention. Neben 100.000 Besuchern, hunderten Spielen quer über alle Plattformen wollen sich auch zahlreiche prominente Entwickler unters Volk mischen. Wir berichten ausführlich über alle Höhepunkte.

## QUAKE 4



Neues zu Quake 4 will id Software auf dem hauseigenen **QuakeCon** präsentieren. Im Vordergrund dürfte der spannende Mehrspielermodus stehen.

## SERIOUS SAM 2



Serious Sam setzt auf **Nonstop-Action**. Hier darf hemmungslos dauergeballert werden. Wie lange das am Stück Spaß macht, erspielen wir für Sie.

## DUNGEON SIEGE 2



Chris Taylors **Action-Rollenspiel** will erneut eine spannende Geschichte erzählen und neben Grafikeffekten mit der ultrasimplen Bedienung punkten.

## MOTOGP 3



Bessere Grafik, coolere Strecken, aufgebohrter Multiplayer-Modus: THQs fetzige **Motorrad-Simulation** MotoGP 3 will auch Einsteiger ansprechen.

PC POWER PLAY AUSGABE 09/2005

AB DEM 31.08.2005 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 68

## IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
**GESCHÄFTSFÜHRER**: Alessandro de Bochdanovits
**KONTAKT ZUR REDAKTION**: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur:
**Martin Deppe**
(V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur:
**Florian Stangl**


**Michael Galuschka**
(Redakteur)


**Georg Valtin**
(Redakteur)


**Rüdiger Steidle**
(Redakteur)


**David Bergmann**
(Redakteur)


**Patrick Hartmann**
(Redakteur)


**Sascha Gliss**
(Redakteur)


**Susanne Braun**
(Trainee)


**Simon Fistrich**
(Trainee)


**Michael Erlwein**
(DVD-Redakteur)


**Sandra Strehle**
(Art Direktorin)


**Sara Stehlin**
(Layouterin)

**FREIE AUTOREN:** Jochen Gebauer, Daniel Ch. Kreiss, Dr. Andreas Lober

**ANZEIGENLEITER:** Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
**ANZEIGENVERKAUF:** Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
**DISPONENTINNEN:** Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22
**ANZEIGENPREISE:** Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
**LEITERIN PRODUKTION:** Andrea Stamm
**PDF-/DVD-PRODUKTION:** Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
**VERTRIEBSLEITER:** Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
**BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT:** Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
**ZAHLUNG ABONNEMENT:** Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
**BANKVERBINDUNG:** CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
**BEZUGSMÖGLICHKEITEN:** Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
**TITEL:** Sandra Strehle
**INTERNET-SERVICES:** Tobias Hartlehnert

**DRUCK:** Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
**IVW II/2005 – verkaufte Auflage: 133.767 Exemplare**

Bei CyPress erscheinen außerdem:

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de