August 2006

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

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

MEHR SPIEL!
MEHR SPASS!
MEHR SERVICE!
NEU!

nur 3,60 € inkl. 2 DVDs

16
usk

2 VOLLVERSIONEN



Hauptspiel plus Addon! + Tipps im Heft!

Wirtschafts-simulation: Gründen & expandieren Sie Ihr Imperium – per Zug, Laster, Schiff und Flugzeug!

TRANSPORT GIGANT GOLD EDITION

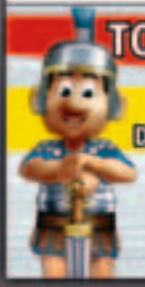


+ Tipps im Heft!

Rennspiel: 28 Autos, 5 Spielmodi – rasen Sie über Safari-pisten, durch England und die USA!

RALLY CHAMPION-SHIP XTREME

TOP-DEMOS



DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Micro Machines V4
X-Men 3 ★ GTR 2
Alien Shooter 2
Radsport Manager 2006

EXKLUSIVE VIDEOS & BILDER!

ANNO 1701

GENIAL: Warum Anno Anno bleibt – und trotzdem vieles besser macht
KATASTROPHAL: Alles über Vulkane, Wirbelstürme, Piratenangriffe

TEAM FORTRESS 2

HEISSE INFOS: TF 2 im Comic-Look – ist Valve wahnsinnig geworden?
EA PACKT AUS: Sims 2: Pets ★ NfS: Carbon ★ HL 2: Episode 2 ★ Battlefield 2142

PREY

MEGA-TEST: Kopfüber-Gefechte im lebenden, gewaltigen Raumschiff – nur für Schwindelfreie!
TEST-DUELL: Was Prey besser macht als Quake 4

HARDWARE-RATGEBER



NEU: IM HEFT UND AUF VIDEO!

Schritt für Schritt erklärt: Grafikkarte einfach selber wechseln und einrichten

SERVICE & SPAREN

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

SUPERLEICHT: Eigene Webseite erstellen – Tools auf DVD!

§ **RECHTSHILFE:** Beleidigungen und falsche Bilder – was tun?

BESSER SPIELEN



TOOLS AUF DVD!

Teamspeak auf DVD: So leicht spielen Sie mit Kopfhörer und Mikrofon!

CyPress
VOGEL



Martin Deppe
Chefredakteur

BEDIENUNG BITTE!

Können Sie sich einen Autoprospekt vorstellen, mit Hochglanzbildern des Cockpits – aber ohne Lenkrad, Tacho, Drehzahlmesser? Wir uns auch nicht. Doch Hersteller und Entwickler von Computerspielen versuchen genau das: tolle Bilder zu veröffentlichen – aber ohne Bedienelemente. Passiert immer öfter: In der letzten Ausgabe zum Beispiel bei **Need for Speed: Carbon**, diesmal bei **Gilde 2** und **Anno 1701**.
»Das wird noch komplett überarbeitet«, hören wir immer wieder. In der Regel hat das Spiel bei Veröffentlichung trotzdem das gleiche Interface. Was wir den oben genannten Beispielen natürlich nicht unterstellen wollen. Würden wir nie tun.

Nachgehakt

Wir haben die Interface-Bilder trotzdem im Heft. Weil wir nachhaken, den Hersteller quälen, selber Bilder machen. Weil auch uns diese geschönten Screenshots nerven, die zwar atemberaubende Kamerawinkel und Szenen zeigen – aber eben nicht, wie sich ein Spiel wirklich spielt.

Fehlschüsse

Aber auch umgekehrte Fälle gibt es: Da sieht ein Spiel richtig gut aus. Doch der Entwickler schafft's tatsächlich, völlig langweilige Bilder zu schießen: Wandtexturen (während nebenan ein Infanteriegefecht tobt), Grasnaben-Studien (während nebenan ein Panzergefecht tobt), Raucheffekte (während nebenan ... Sie wissen schon). Aber auch da üben wir sanften Druck aus, um die fotoscheuen Entwickler zu ihrem Glück zu zwingen.

Manchmal sind Redakteure halt auch Psychologen ...

▶ ELECTRONIC ARTS MACHT SHOW



BATTLEFIELD 2142 & CO. Seite 24

▶ EXKLUSIV-TRIP ZU DEN INSULANERN



ANNO 1701 Seite 32

▶ PRODUCERIN IN DER REDAKTION



DIE GILDE 2 Seite 56



Wir kamen, sahen, siedelten. Trotzten Wirbelsturm, Vulkan, Erdbeben. Alles für unsere Mega-Vorschau über den Aufbau-Hit, mit exklusiven Bildern und gleich zwei gestochen scharfen Videos! Seite 32

TITELGESCHICHTE

ANNO 1701



26 DIE SIMS 2: PETS

Lohnt sich das tierische Addon auch für Katzenallergiker?



28 BATTLEFIELD 2142

Netzwerkschlachten in Kalifornien: Wir haben BF probiert!

AKTUELL

20 Termin-Kalender

NEWS

10 Herr der Ringe: Der weiße Rat
10 Quake Wars verschoben
10 Hellgate London: Quellcode gestohlen
10 Necrovision
11 Bad Day L.A.
11 Mark Rein gegen Episoden-Spiele
11 John Romero macht Online-Rollenspiel
11 Ron Gilberts Spielepläne
12 Crysis kommt später
13 Lego Star Wars 2
13 Rayman: Raving Rabbids
14 Supreme Commander
14 A Vampyre Story
14 Die kleine Mod-Ecke
15 Storm of War: Battle of Britain
15 Assassin's Creed
15 Battle Worlds

AKTUELL

GAMES CONVENTION 2006

16 Geländeplan
17 PC PowerPlay vor Ort
17 Öffnungszeiten, Preise, Anreise
18 Spiele-Highlights
19 Events, Termine, Sensationen

KOLUMNE

10 Ich will unsterblich sein!

CHARTS

12 Leser-Charts
15 Verkaufs-Charts

TITELGESCHICHTE

32 Anno 1701

VORSCHAU

24 Half-Life 2: Episode 2
24 Team Fortress 2
24 Portal

AKTUELL

26 Die Sims 2: Pets
28 Battlefield 2142
29 Need for Speed: Carbon
30 Warhammer Online
40 War Front
45 Fussball Manager 07
46 Parabellum
48 Splinter Cell: Double Agent
52 Joint Task Force
56 Die Gilde 2
58 Geheimakte Tunguska
60 Faces of War
62 Infernal
64 Stronghold Legends
66 Field Ops
67 Fear: Extraction Point
68 Maelstrom
70 Call of Juarez
72 Archlord
73 Silverfall
74 Sword of the Stars

TEST

78 So testen wir
76 Teamseite
80 Hitlisten

ACTION

86 Prey
92 Ab durch die Hecke
94 Devil May Cry

STRATEGIE

98 Civ City Rom
102 Civilization 4: Warlords

ABENTEUER

104 Das Eulemberg-Experiment

BUDGET

106 Budgetliste
108 Total War Eras
110 The Movies
111 Bloodrayne 2 (dt.)



40 WAR FRONT

Wieder Zweiter Weltkrieg? Ja. Aber ein ganz anderer!



98 CIV CITY ROM

Besser als Die Römer? Wir haben den ausführlichen Test.



86 PREY

Indianer paukt Squaw aus Raumer. Abgedreht, aber toll!



136 EINBAU-RATGEBER

Detaillierte Anleitung: So wechseln Sie Ihre Grafikkarte!

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

112	Bloodrayne 2 (dt.)
112	Civ City Rome
112	Civilization 4: Warlords
113	Devil May Cry 3
113	Flat Out 2
114	Heroes of Might & Magic 5
114	Prey
114	Sensible Soccer 2006
115	Take Command 2

LÖSUNGEN & TAKTIKEN

116	Transport Gigant Gold
117	Rally Championship Xtreme
118	Titan Quest

HARDWARE

122	Chip + PCP-Testcenter
122	FAQ: Sie fragen, wir antworten
142	Bestenlisten

HARDWARE

HARDWARE-NEWS

124	G-Skill F2-8500PHU2-2GBHZ
124	Abit: Multimedia statt Mainboards
125	Plantronics Audio

SCHWERPUNKT

126	Heiße Tage, kühle Rechner
127	Cooler werden in zehn Schritten
130	Wasser Marsch!
132	Prozessorkühler im Test
134	Grafikkarten-Kühler im Test

EINBAU-RATGEBER

136	Teil 2: Grafikkarten

TESTS

140	3D-Brille Cyberhaven Wired 3D Shutter Glasses
140	Grafikkarte Galaxy Geforce 7600 GS
141	Multifunktions-Player Creative Zen Vision:M

HARDWARE

141	Headset Plantronics Audio 510 USB
141	Gehäuse Gigabyte Triton

MAGAZIN

146	Sprich dich aus!
148	Meine erste Fan-Website
153	Videos machen – so geht's!
154	Feel the Spiel
156	Retro: Sam & Max
158	Leserbriefe

SERVICE

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

SPIELE IN DIESEM HEFT

A Vampyre Story | News	14
Ab durch die Hecke | Test	92
Anno 1701 | Vorschau	32
Archlord | Vorschau	72
Assassin's Creed | News	15
Bad Day L.A. | News	11
Battle Worlds | News	15
Battlefield 2142 | Vorschau	28
Bloodrayne 2 (dt.) | Budget-Test	111
Bloodrayne 2 (dt.) | Tipps	112
Call of Juarez | Vorschau	70
Civ City Rom | Test	98
Civ City Rom | Tipps	112
Civilization 4: Warlords | Test	102
Civilization 4: Warlords | Tipps	112
Crysis | News	12
Das Eulemberg-Experiment | Test	104
Devil May Cry 3 | Test	94
Devil May Cry 3 | Tipps	113
Die Gilde 2 | Vorschau	56
Die Sims 2: Pets | Vorschau	26
Faces of War | Vorschau	60
Fear: Extraction Point | Vorschau	67
Field Ops | Vorschau	66
Flat Out 2 | Tipps	113
Fussball Manager 07 | Vorschau	45
Geheimakte Tunguska | Vorschau	58
Grotesque | News	14
Half-Life 2: Episode 2 | Vorschau	24
Hellgate London | News	10
Heroes of Might & Magic 5 | Tipps	114
Herr der Ringe: Der weiße Rat | News	10
Infernal | Vorschau	62
Joint Task Force | Vorschau	52
Lego Star Wars 2 | News	13
Maelstrom | Vorschau	68
Necrovision | News	10
Need for Speed: Carbon | Vorschau	29
Parabellum | Vorschau	46
Portal | Vorschau	24
Prey | Test	86
Prey | Tipps	114
Quake Wars | News	10
Rally Championship Xtreme | Tipps	117
Rayman: Raving Rabbids | News	13
Sam & Max | Retro	156
Sensible Soccer 2006 | Tipps	114
Silverfall | Vorschau	73
Splinter Cell: Double Agent | Vorschau	48
Storm of War: Battle of Britain | News	15
Stronghold Legends | Vorschau	64
Supreme Commander | News	14
Sword of the Stars | Vorschau	74
Take Command 2 | Tipps	115
Team Fortress 2 | Vorschau	24
The Movies | Budget-Test	110
Titan Quest | Tipps	118
Total War Eras | Budget-Test	108
Transport Gigant Gold | Tipps	116
Ultima Online | News	11
War Front | Vorschau	40
Warhammer Online | Vorschau	30

DVD INHALT

DEMOS



GTR 2

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 1,8 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	360 MB
Sprache	englisch

Wenn es um Realismus geht, dann ist GTR 2 genau das richtige Rennspiel für Sie. Wenn es um brillante Grafik geht, dann ist GTR 2 genau der richtige Augenschmaus für Sie. Und wenn Sie das alles zusammen mit einem kompletten Rennwochenende auf einer Originalstrecke ausprobieren wollen, dann ist diese Demo genau das Richtige für Sie. Zwei der heißesten Flitzer der Marken Ferrari und Lamborghini können Sie über die Piste prügeln!

- **Originalstrecke Barcelona**
- **2 verschiedene Fahrzeuge**
- **Training, Qualifying und Rennen spielbar**



DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Genre	Aufbaustrategie
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	210 MB
Sprache	deutsch

1996 war das Geburtsjahr von Die Siedler 2, dem wohl bisher besten Teil der brillanten Siedler-Serie. 2006 dürfen Sie in der Neuauflage des Klassikers das Spielgefühl von damals neu erleben. Mit einem zeitgemäßen Grafikgewand geschmückt und an moderne Standards angepasst, fasziniert das Spielkonzept von damals heute sogar noch ein Stückchen mehr. Entdecken Sie eine alte Liebe neu – oder verlieben Sie sich auf den ersten Blick!

- **Tutorial zum leichten Einstieg**
- **eine Insel komplett spielbar**
- **frei zoom- und drehbare Grafik**



MICRO MACHINES V4

Genre	Action-Rennspiel
Minimum	CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM
Installationsgröße	270 MB
Sprache	deutsch

Schadenfreude werden Sie in Micro Machines V4 genauso viel haben, wie Sie sie abbekommen werden. Blitzschnell sausen ihre Kontrahenten von der Strecke und stürzen mit ihrem kleinen Flitzer ab. Oder Sie rammen den Gegner und ziehen mit einem Lächeln an ihm vorbeizieht. Kann aber auch alles Ihnen passieren! Wahnsinnig spaßig und vor allem im Mehrspielermodus ein echter Partyknaller. Die kleinen Flitzer sind zurück – und machen mehr Spaß als viel große!

- **3 Rennstrecken**
- **3 verschiedene Fahrzeuge**
- **Mehrspielermodus**

X-MEN 3

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 1,2 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	620 MB
Sprache	englisch

RADSPORT MANAGER PRO 2006

Genre	Sportmanager
Minimum	CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	800 MB
Sprache	deutsch

ALIEN SHOOTER 2

Genre	Actionspiel
Minimum	CPU mit 1,7 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	320 MB
Sprache	englisch

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- AntiVir Personal Edition Classic
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.35
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.74
- PowerDVD 7.0
- Powerstrip 3.65
- Rivatuner 2.0
- ScummVM 0.90
- Speedfan 4.28
- TeamSpeak 2 Client
- TeamSpeak 2 Server
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 10.0

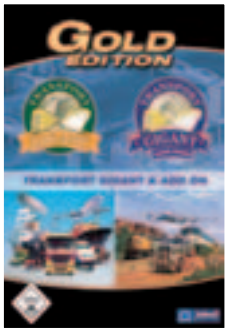
SCREENSHOTS

- Anno 1701
- Archlord
- Call of Juarez
- Faces of War
- Infernal
- Splinter Cell: Double Agent

PATCHES

- Blitzkrieg: Burning Horizon PC PowerPlay Patch
- Die Sims 2: Family Pack Patch 1.40142
- Die Sims 2: Open for Business Patch 1.30351
- Dawn of War Patch 1.141 auf 1.50
- Darkstar One Patch 1.1
- DTM Race Driver 3 Patch 1.1
- Oblivion Patch 1.1
- Rush for Berlin Patch 1.1
- Galactic Civilizations 2 Patch 1.20
- Ghost Recon 3 Patch 1.20
- Hitman: Blood-Money Patch 1.2
- Spellforce 2 Patch 1.02
- Strategic Command 2 Patch 1.02
- Wildlife Park 2 Patch 1.03
- Shadowgrounds Patch 1.04
- Rise & Fall Patch 1.10

VOLLVERSIONEN



TRANSPORT GIGANT GOLD EDITION

Genre	Wirtschaftssimulation
Minimum	CPU mit 500 MHz, 32 MB RAM
Installationsgröße	1,04 GB
Sprache	deutsch

- 26 Missionen
- Missionen in Europa, USA und Australien
- über 500 Gebäudetypen
- mehr als 60 Produktarten
- 160 Fahrzeuge



Der Transport Gigant ist schon allein ein gigantisches Spiel. Zusammen mit dem Addon Down Under wird es aber zu einem epischen Abenteuer – das Sie wochenlang an Ihren Monitor fesseln wird. Denn wo die Missionen in Europa und den USA schon Ihr ganzes Können als Manager von Produktionsstätten, Transportfahrzeugen und Versorgungswegen fordern, da setzen die Aufgaben in Australien noch einmal eins oben drauf. Nie war eine Wirtschaftssimulation spannender, noch nie tummelten sich dermaßen viele Züge, Flugzeuge, Laster und Schiffe auf einer DVD!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98/ME/2000/XP

Pentium 500 MHz oder vergleichbar

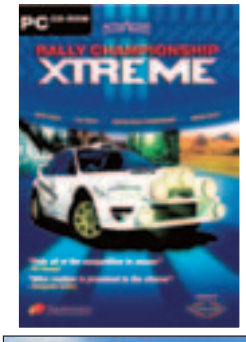
64 MB RAM | 1,04 GB Festplatte

32 MB Grafikkarte | DirectX 8

DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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



RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Genre	Rennspiel
Minimum	CPU mit 450 MHz, 64 MB RAM
Installationsgröße	660 MB
Sprache	deutsch

- 28 lizenzierte Autos
- über 20 Strecken
- 5 verschiedene Spielmodi
- realistisches Schadensmodell



Wenn Sie das Geräusch überstrapazierten Metalls hören, Splitter durch die Gegend fliegen und Tannenzweige an Ihrem Kopf vorbeisausen, dann spielen Sie gerade Rally Championship Xtreme. Jede Unebenheit wirkt sich auf Ihr Rallye-Geschoss aus, jeder durch das realistische Schadensmodell dargestellte Kratzer beeinträchtigt seine Fahrtüchtigkeit. Schließlich will der Umgang mit den 300-PS-Rennern über Stock und Stein gelernt sein. Eines der besten Rallyespiele der letzten Jahre; inklusive Originalfahrzeugen, mehreren Spielmodi und Strecken aus aller Welt!

Minimale Systemvoraussetzungen

Windows 98SE/ME/2000/XP

Pentium 450 MHz oder vergleichbar

64 MB RAM | 660 MB Festplatte

16 MB Grafikkarte | DirectX 8

DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

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

TREIBER

Ati Catalyst 6.6

DirectX 9.0c

Nvidia Forceware 91.31

MODS

Age of Empires 3: Rising Sun

Ghost Recon 3: Advanced Tactical Center

Shadowgrounds: Editor

Titan Quest: Editor-Anleitung

SPEZIAL WEBSEITEN-TOOLS

Fraps 2.74

Paintshop Pro X

TMPGEnc XPress 4.0

VirtualDub 1.6.15

WinAVI Video Converter

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

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



HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL



ANNO 1701 / ANNO 1701: TRAILER

Genre Aufbaustrategie

1602, 1503 und 1701 klingt zwar wie ein Song der Sportfreunde Stiller, steht aber für Aufbau-Meilensteine aus deutschen Landen. Ob Anno 1701 auch dazu gehören wird, zeigt Ihnen Martin Deppe in seinem exklusiven Vorschau-Video zu unserer Titelstory. Das Wasser wird Ihnen im Mund zusammenlaufen, wenn Sie diese grandiosen Hi-Res-Ausschnitte sehen – inklusive eines kompletten Vulkanausbruchs.

Und als Extra gibt es obendrauf einen ebenfalls exklusiven Anno 1701-Trailer, den Sie auf der gleichen DVD-Tafel finden – und der weitere Details aus dem wuseligen Leben Ihrer Inselbewohner zeigt.

WAR FRONT

Genre Echtzeit-Strategie

Bisher hat es kein Echtzeit-Strategiespiel so richtig schaffen können, das einzigartige Spielgefühl der Command & Conquer-Serie einzufangen. War Front ist aus unserer Sicht der hoffnungsvollste Kandidat überhaupt – Rüdiger Steidle stellt Ihnen diesem Titel exklusiv, ausführlich und in HiRes-Qualität vor.

Er berichtet direkt vom Schlachtfeld, zeigt Ihnen die ersten Impressionen des Mehrspielermodus und verrät Ihnen in seinem persönlichen Fazit, welche Hoffnungen er ins das Spiel setzt und warum es ihn schon jetzt fasziniert hat.

PREY / TIPPS: PREY



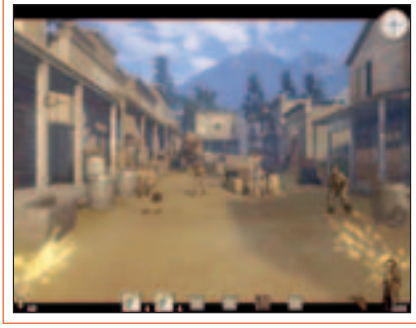
CIV CITY ROM / TIPPS: CIV CITY ROM



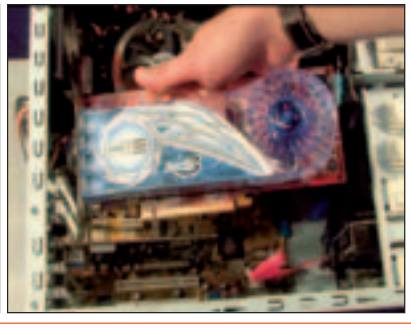
THE WITCHER



CALL OF JUAREZ



HARDWARE: EINBAU-RATGEBER, TEIL 2



WEITERE VIDEOS

- Ab durch die Hecke
- Archlord
- Civilization 4: Warlords
- Faces of War
- Fear: Extraction Point
- Geheimakte Tunguska
- Infernal
- Joint Task Force: Trailer
- Maelstrom
- Sam & Max
- Splinter Cell: Double Agent
- Sword of the Stars
- Tor des Monats



AKTUELLE UPDATES

Trotz Fußball-WM und Rekordtemperaturen haben fast alle Entwickler auch im Juli fleißig Patches nachgeschoben. **Die interessantesten finden Sie wie immer auf unserer DVD.**

Darkstar One 1.1



Größe	45 MByte
Inhalt	neue Missionen, Balancing, verbesserte Steuerungsoptionen

Kleiner Patch (45 MByte), große Wirkung. Mit der Version 1.1 verbessern die Entwickler nicht nur zahlreiche spielerische Details des Weltraum-Epos, sondern machen auch Joystick-Besitzer glücklich. Die können nun endlich (fast) alle Achsen ihres Freudenstabs nach eigenem Ermessen zuweisen; lediglich der Coolie-Hat (das ist das kleine Steuerelement für den Daumen auf der Joystick-Spitze) ist noch fest mit der Rundumsicht belegt.

Zudem spendieren uns die Macher einige neue Missionen und drehen fleißig an der Balancing-Schraube. So ist mit Version 1.1 der Rohstoffabbau effektiver, und es ist schwieriger, ohne Handel an das schnelle Geld zu kommen. Dadurch soll das Kaufen und Verkaufen von Gütern für den Spieler noch attraktiver gemacht werden. Wem das als Herausforderung noch nicht reicht, freut sich zudem über die zwei neuen Schwierigkeitsgrade, die das Spiel noch anspruchsvoller gestalten.



Der Patch killt natürlich auch eine Vielzahl kleinerer Bugs. Zum einen wurden Unstimmigkeiten im Auftragsdesign beseitigt, die bestimmte Missionen unlösbar machten. Zusätzlich überarbeiteten die Entwickler die Grafik-Engine: Das Spiel soll nun auf schwächeren Systemen deutlich flüssiger laufen.

Oblivion 1.1 Beta German



Größe	1,3 MByte
Inhalt	Bugfixes, neue Grafikoptionen, Quest-Probleme behoben

Der erste Patch für die deutsche Version von **Oblivion** repariert zahlreiche Unstimmigkeiten im Spieldesign und nimmt Veränderungen am Balancing vor. So werden etwa Fehler in Quests behoben, die vor dem Patch unter Umständen unlösbar gewesen sind. Zusätzlich haben die Entwickler nun die Unterstützung für Nvidias SLI- und Atis Crossfire-Karten eingebaut. Die zahlreichen Übersetzungsfehler der deutschen Version lässt dieser Mini-Patch allerdings unangetastet.

Ghost Recon 3 1.20



Größe	127 MByte
Inhalt	Bugfixes

Gerade mal drei Änderungen nimmt der riesige Patch 1.20 vor. Zwei davon beziehen sich ausschließlich auf den Mehrspielerpart, die dritte stellt ein Problem im Einzelspielermodus ab. Da konnte es bisher nämlich passieren, dass die KI der gegnerischen Scharfschützen das Spiel zum Absturz bringt, sobald sie ein Fahrzeug sichtet. Warum der Patch trotzdem so groß ist? Er ist ein so genannter kumulativer Patch, enthält also sämtliche Änderungen der vergangenen Updates, inklusive der neuen Mehrspieler-Karten aus Version 1.6.

Battlefield 2 1.4 Beta Full



Größe	138 MByte
Inhalt	Bugfixes, neue Karte, Balancing

Achtung: EA unterstützt dieses (Beta-)Update nicht und empfiehlt, das Spiel in einem gesonderten Verzeichnis erneut zu installieren. Diese neue Installation kann dann mit dem Beta-Patch aktualisiert werden. Auf die Art bleibt Ihre ursprüngliche Installation des Spiels unangetastet, falls der Patch Probleme machen sollte. Version 1.4 Beta bietet eine neue Map und eine Serveroption für reine Infanterieschlachten, mit der sich alle Vehikel abschalten lassen. Sie finden ihn im Internet, etwa auf www.3dgamers.com.

Hitman Blood-Money 1.2



Größe	11 MByte
Inhalt	neue Grafikoptionen, Bugfixing

Der Patch 1.2 ist besonders für Besitzer von Nvidia-Karten interessant. Zum einen behebt er nämlich Grafikprobleme, die auf der Geforce FX auftreten können. Zum anderen automatisiert er die Erkennung von SLI-Karten. Zudem entfernt er ein Problem mit der automatischen Detailanpassung von Charakteren und installiert die Datei msvcr71.dll, falls die auf Ihrem System nicht vorhanden ist. Falls diese Datei fehlt, kann **Hitman** nicht gestartet werden.

Sascha Gliss

NEWS

KOLUMNE



Ich will unsterblich sein!

Endlich: Ein Action-Held, der nicht stirbt, sondern in einer Art Minispiel neue Lebenskraft tankt und so die eigene Wiederauferstehung einleitet. So geschickt löst Prey das Spielertod-Problem. Finde ich viel besser als Spielstand-Laden oder »Gehe zurück zum Speicherpunkt«. Klar: Auch anderswo kann ich nur schwer (Call of Duty 2) oder gar nicht sterben (Planescape Torment), und in LucasArts-Adventures wurde der Spielertod schon vor Jahrzehnten abgeschafft.

Warum gibt es also erst jetzt in einem Shooter eine Rundum-sorglos-Lebensversicherung? Das ist doch viel spannender als das ewige Speichern, Laden, Speichern, Laden – was einfach nicht zu modernen Spielen passt, die uns ansonsten Erlebnisse auf Kinofilm-Niveau bieten. Also, liebe Entwickler: Raubt mir im virtuellen Tod nicht meine Illusion, sondern lasst euch was Gescheites einfallen!

Sascha Gliss

HERR DER RINGE: DER WEISSE RAT

Rollenspiel in Mittelerde

Mensch, Elb, Zwerg oder Hobbit – in einer dieser Gestalten durchleben Sie Ihr eigenes Abenteuer in Tolkiens legendärer Fantasy-Welt. Das Rollenspiel basiert sowohl auf der Buch- als auch auf der Filmtrilogie. Das Ziel Ihres Charakters ist der Aufstieg in den Weißen Rat – dem Zusammenschluss mächtiger Anführer der Völker Mittelerdes, dem auch Gandalf angehört. Der Weiße Rat wacht über Mittelerde, wurde kurz vor den Geschehnissen von **Herr der Ringe** aber von Saruman verraten.

Bevor Sie den so freigewordenen Platz besetzen, sollen Sie das Fantasy-Reich völlig frei erkunden können. Dessen Bewohnern wird mit den gleichen KI-Routinen Leben eingehaucht, die auch **Die Sims 2** verwendet. Über weitere Details wie Kampfsystem oder Charakterentwicklung schweigen sich die Entwickler von Electronic Arts derzeit noch aus.

Entwickler: Electronic Arts
Termin: Ende 2007





QUAKE WARS

Auf unbestimmt verschoben

Activision verschiebt den Multiplayer-Shooter **Quake Wars**. Wie aus dem Entwicklertagebuch hervorgeht, wird der einst für Herbst vorgesehene Titel nicht mehr 2006 kommen.

Entwickler: Splash Damage
Termin: 1. Quartal 2007



HELLGATE LONDON

Quellcode gestohlen

Ein chinesischer Hacker soll in das Netzwerk der Flagships Studios gelangt sein und jetzt versuchen, den Programmcode des Action-Rollenspiels **Hellgate: London** loszuschlagen. Geschäftsführer Bill Roper wollte dies weder bestätigen noch dementieren. Fest steht: Die Entwickler haben die Sicherheitsvorkehrungen verstärkt. Sollten die Gerüchte stimmen, könnte sich die Entwicklungszeit drastisch verlängern, da große Teile des Codes möglicherweise wie im Fall von **Half-Life 2** umgeschrieben werden müssten. Ansonsten wären im schlimmsten Fall Cheatern im Online-Modus Tür und Tor geöffnet.

Entwickler: Flagship Studios
Termin: 2007

NECROVISION

Horror-Shooter 2007

Vor dem Hintergrund des Ersten Weltkrieges kämpfen Sie als Soldat nicht an der Front, sondern im Untergrund gegen Vampire und Dämonen. Der düstere Horror-Shooter basiert auf einer Version der **Painkiller**-Engine.

Entwickler: The Farm 51 | Termin: Ende 2007



BAD DAY L.A.

Das brutalste Spiel der Welt

Es sollte das »gewalttätigste Spiel der Welt« werden. Wir haben **Bad Day L.A.** gespielt und stellen fest: völlig harmlos. Wenn wir als Stadtstreicher in Los Angeles Zombies über den Haufen schießen und brennende Passanten löschen, ist das dank Comic-Grafik auch nicht schlimmer als eine Folge **Simpsons**. Die Fäkal- und Ferkel-Witzchen passen auch besser in Zeichentrick- als Horror-Filme. Der drastische Humor gefällt, dem simplen Spielprinzip geht allerdings schnell die Puste aus.

Entwickler: Englight | Termin: August 2006



MARK REIN AUF DER GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Dicke Luft in England

Während seiner Rede auf der Entwickler-Konferenz GDC macht Epics Vizepräsident seinem Ärger Luft. Ärger über Chip-Produzent Intel, der den Markt für PC-Spiele mit Billig-Grafikchips ruiniere. Und Ärger über Spiele im Serienformat wie **Sin: Episodes**. Laut Rein ein toter Markt, da die Schnipsel-Spiele niemals gegen die abgeschlossene Vollpreis-Konkurrenz bestehen könnten. Sein Publikum war anderer Meinung.



JOHN ROMERO

Online-RPG mit neuem Team

Slipgate Ironworks, das neue Entwicklerstudio des **Doom**-Erfinders John Romero, arbeitet an einem noch nicht näher spezifizierten Online-Rollenspiel. Auf der offiziellen Website der Firma sind derzeit noch wichtige Posten wie »Senior Game Designer« und »Senior 3D-Artist« ausgeschrieben – ein Indiz dafür, dass sich das Projekt noch in einer sehr frühen Planungsphase befindet. Nach seinem Abgang bei id Software und Ion Storm bastelte Romero Mini-Spiele für Mobil-PCs.

RON GILBERT

Adventure trifft Rollenspiel

Adventure-Experte Ron Gilbert (**Monkey Island**, **Maniac Mansion**) meldet sich mit einem neuen Spielkonzept aus der Versenkung zurück. Laut eigener Aussage plant Gilbert ein actionlastiges Rollenspiel in einer riesigen Welt, in der Spieler aber auch immer wieder klassische Adventure-Rätsel lösen müssen. Momentan ist Gilbert auf der Suche nach einem Publisher zur Finanzierung des noch in den Kinderschuhen steckenden Projekts.

ULTIMA ONLINE

Geld weg, dafür mehr Hilfe

Electronic Arts hat 15 Billionen (!) Goldstücke aus dem Spiel Online-Rollenspiel-Großvater **Ultima Online** entfernt und 180 Accounts wegen Verdacht auf »Falschgeldproduktion« auf Eis gelegt. So wird der Wirtschaft im Spiel wieder auf die Beine geholfen. Auch dem Entwicklerteam wird unter die Arme gegriffen: EA setzt das kürzlich gekaufte Studio Mythic (**Dark Age of Camelot**, **Warhammer Online**) ein, um bei einer möglichen Neuauflage des Online-Rollenspiels zu helfen.





LESER-CHARTS

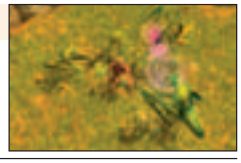
1 ▲ (3) GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes
Publisher Jowood

Was passiert mit dem Helden, der im Abspann mit dem Schiff davonsegelt? Er gerät in einen **Apfelstrudel**, Schiff geht unter, Held muss an Land schwimmen. Ob diese Szene am Anfang von Gothic 3 gezeigt wird, steht bislang noch nicht fest.

2 NEU TITAN QUEST



Entwickler Iron Lore Publisher THQ

Beim Zeus, mein Held hat ein **Erbsenhirn**! Aber das macht nichts, er haut zu wie Rübezahl und schlägt damit jeden Gegner zu Apfelmus.

3 ▲ (7) OBLIVION



Entwickler Bethesda Publisher Take 2

Geheimplan für das nächste kostenpflichtige Mini-Add-on: Der Spieler wird zum Kohlrabbi und muss von einem **Zwiebelturm** aus Gardinenpredigten halten.

4 — (4) SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Ach ja, die Orks: lauthals pöbeln und wild mit den Waffen fuchteln. Aber wehe, Saurons Turm stürzt ein, dann flüchten sie. Was für eine **Gurkentruppe**!

5 ▲ (6) FAR CRY



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Jack Carver ist inzwischen Chef der Forschungsgruppe »Maximalkomprimierung von Vitamin C«. Offizielle Berufsbezeichnung: **Zitronenfalter**.

6 ▼ (2) HITMAN 4



Entwickler IO Interactive Publisher Eidos

Der Hitman weiß sich zu helfen: Ein **Kartoffelsack** als Tarnung, ein Erdapfel als Schalldämpfer, und schwupps: Opfer erledigt, Kartoffelbrei essfertig.

7 ▼ (6) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Entwickler Bioware Publisher Activision

Jedi: »Akzeptieren Sie republikanische Kredits?«
Wirt: »Nein, wir nehmen hier nur **Tomaten-Mark**!«
Jedi: »Das verstehe ich, ist ja eine Salatbar.«

8 ▲ (9) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Oh, da hat der arme C.J. vom vielen Motorradfahren wohl eine **Mandelentzündung** bekommen? Jedenfalls hat der Bruder irgendwie einen ganz dicken Hals.

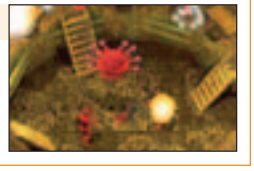
9 ▲ (10) NEED FOR SPEED MOST WANTED



Entwickler EA Games Publisher Electronic Arts

Blau lackierte Fahrzeuge sind total out! Der Raser von heute stattet seinen Wagen stilsicher mit einer **Orangenhaut** aus, dann klappt es auch mit den Frauen.

10 ▲ (12) BALDUR'S GATE 2



Entwickler Bioware Publisher Interplay

Viconia und ihr süßer **Erdbeermund**! Da könnte man vor lauter Schwärmerei glatt vergessen, dass die Drow-Dame mit Männern den Boden aufwischt.

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

CRYSIS

KRISE KOMMT SPÄTER

Crysis wird auf Anfang 2007 verschoben, um gleichzeitig mit **Windows Vista** zu erscheinen, dessen Features wie DirectX 10 es nutzen soll. Trost: Fans dürfen **Crysis** auf der Games Convention spielen.
Entwickler: Crytek
Termin: 1. Quartal 2007



VERLOSUNG

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

Aus den zahlreichen Zusendungen zu unseren Gewinnspielen haben wir die drei Gewinner der Spellforce-2-Hauptpreise ermittelt.

Das handsignierte Spellforce-2-Spiel geht an Christine Eschrich aus Münster. Herbert Schinke aus Langenfeld darf sich über eine handsignierte Collector's Edition freuen. Und die hübsche Spellforce-2-Statuette geht an Michael Schmid aus Neukirchen. Die Gewinner der anderen Preise erfahren Sie auf unserer Webseite www.pcpowerplay.de.



Unsere Heroes of Might & Magic-Gewinne gehen an:
Katja Meier, Lübeck; Lucy Kleist, Frankfurt/Oder; Bernd Marquard, Nordheim;
Thomas Abel, Kelkheim; Talos Nikolaus, Fürth; Heike Rohrhuber, Weissenburg; Jennifer Stumpf, Boxberg; Petra Hennek, Taunusstein; Ian D. Stanley, Minden; Tobias Benecke, Holvede; René Krahl, Weimar; Sabrina Full, Stuttgart.

Auch unser Raptor-Gaming-Gewinnspiel wird vielen Teilnehmern ein Lächeln auf das Gesicht zaubern. Eine Raptor-Gaming M1 Iron haben Verena Rosnersky, Herzogenrath; Friedhelm Hofmann, Neukirchen-Vluyn; Andreas Fock, Reinfeld; David Bochman, Brand-Erbisdorf und Carolin Döpel, Hirschberg gewonnen. Daniela Riessle, Ihringen; Matthias Schumacher, Gelsenkirchen; Kay Luckmann, Zossen; Stefan Linnarz, Hönnigen und Fabian Morgenstern, Herne dürfen sich über die Tastatur Raptor-Gaming K1 freuen. Die fünf Raptor-Gaming M2 Juego de Colores-Mäuse gehen an Elke Brückner, Eisingen; Matthias Lull, Ubach-Palenberg; Ines Eilenberg, Erfurt; Thomas Schneider und Durmersheim; Michael Meesen. Die Gewinner der Mauspads finden Sie ebenfalls auf unserer Webseite www.pcpowerplay.de.

Allen Gewinnern unseren herzlichen Glückwunsch! Die Preise gehen Ihnen in den nächsten Tagen auf dem Postweg zu.



LEGO STAR WARS 2

Rückkehr der Lego-Ritter

Die Allianz zwischen Lucas Arts und Lego nimmt sich diesmal die klassischen drei Filme vor. Unsere Screenshots zeigen entsprechende Kinoszenen aus Episode 4, 5 und 6 (von oben nach unten).

Sie finden die Bilder schon witzig? Dann sollten Sie sich das Spiel unbedingt vormerken – als wir es bei Publisher Activision ausprobiert haben, wollten wir gar nicht mehr weg. Weil das Teil nämlich nicht nur witzig ist, sondern auch spielerisch Laune macht. Da basteln wir aus Einzelteilen einen AT-ST zusammen (das sind diese zweibeinigen Walker aus **Rückkehr der Jedi-Ritter**), um uns dann durch Sturmtruppen-Horden zu lasern. Auch der Angriff auf den ersten Todesstern ist drin, ebenso Duelle zwischen Snowspeedern und AT-ATs aus **Das Imperium schlägt zurück** – Stolperdraht-Wickelei inklusive. Statt Ballerei geht's auch mit der Macht: Mit Obi-Wan etwa können Sie Sturmtrupplern den Helm verdrehen – die Jungs rennen dann orientierungslos, aber zum Schreien komisch animiert durch die Gegend. Oder Sie kegeln einen gegnerischen Chauffeur aus seinem Walker und übernehmen das Gefährt kurzerhand.

Entwickler: Lucas Arts
Termin: 14. September 2006







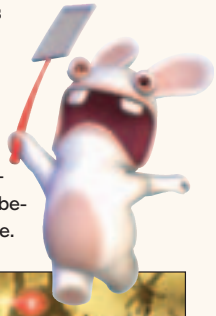


RAYMAN: RAVING RABBIDS

Invasion der Killer-Hasen

Sorry, **Rayman**, Du bist zwar einer der coolsten Computer-Helden, aber bei Deinem nächsten Auftritt stehlen Dir Deine Gegner die Show. Die **Raving Rabbids** sind eigentlich die Bösen – aber dermaßen dämlich, dass man sie einfach lieb haben muss. Wer's nicht glaubt, zieht sich die Trailer auf www.rayman.de rein. Wir sind gespannt, ob die Entwickler es schaffen, den Humor der Mini-Filmchen in den neuesten Teil der Jump-and-Run-Reihe zu retten. Aber bei Michèl Ancel (**Beyond Good & Evil**) als Chefdesigner und versprochenen Neuerungen wie Tanzwettbewerben sind wir da guter Dinge.

Entwickler: Ubisoft | 2007









shit happens!



Das offizielle Add-on für den Strategie-Bestseller Sid Meier's Civilization IV





Jetzt im Handel!

www.2kgames.de/warlords





© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Civilization IV: Warlords, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games.

SUPREME COMMANDER

Massenhaft Massenschlachten

Die Entwickler von Gas Powered Games haben erste Details zu den insgesamt 300 (!) geplanten Truppentypen des Echtzeit-Strategiespiels enthüllt. So wird es sowohl stationäre Geschütze wie Flugabwehrbatterien als auch mobile Luft-, Land- und Seeeinheiten geben. Die stärksten Kämpfer werden mit bis zu 100 Metern Höhe selbst Wolkenkratzer überragen und kleinere Gegner einfach zerstampfen oder überrollen. Nach Veröffentlichung wollen die Macher weitere Vehikel kostenlos zum Download bereitstellen.

Entwickler: Gas Powered Games
Termin: 1. Quartal 2007



A VAMPYRE STORY

Neuer Publisher gefunden

Die ambitionierten Entwickler Autumn Moon Entertainment haben einen Publisher für ihr gruselig-lustiges Adventure **A Vampyre Story** gefunden: Crimson Cow, die bereits mit **Runaway** und **The Westerner** Erfahrung im Genre gesammelt haben.

Entwickler: Autumn Moon Entertainment
Termin: noch nicht bekannt



GROTESQUE

Neue Screenshots

Es gibt neue Bilder zum deutschen Rollenspiel-Projekt zu bestaunen. In **Groteque** schlüpfen Sie in die Haut eines Rollenspiel-Junkies, den es in eine Fantasy-Welt verschlagen hat. Das Spiel wird Klassiker wie **Gothic**, **Herr der Ringe** oder **Dungeons & Dragons** durch den Kakao ziehen.

Entwickler: Silent Dreams | Termin: 1. Quartal 2007



Die kleine Mod-Ecke

Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

AGE OF EMPIRES 3: RISING SUN

Die gelbe Gefahr in den USA

Im dritten **Age of Empires** hauen sich Cowboys und Indianer die Köpfe ein. Die Mod **Rising Sun** bringt ein weiteres Volk ins Spiel: die Japaner. Diese bekommen eigene Einheiten und Gebäude und ein neues Wirtschaftssystem, das fast ganz auf Holz basiert. Daraus ergeben sich interessante Strategien. Einheiten wie die Shaolin-Mönche geben dem Spiel ein neues Gesicht. **http://risingsun.clandsf.com** oder DVD.

OBLIVION: MULTITES4

Mehrspieler-Alpha

Oblivion können Sie mit **MultiTES4** nun im Netzwerk spielen. Zwar befindet sich das Projekt noch im Alpha-Status, bisher können nur zwei Spieler gleichzeitig antreten. Aber was das Team innerhalb von vier Wochen geschafft hat, lässt auf Großes hoffen. Das Fernziel der Hobby-Entwickler: Deathmatch-Modus und gemeinsame Quests .

http://csusap.csu.edu.au/~mloxto01/index.htm

HALF-LIFE 2: COOPERATION MOD

Nie mehr allein sein

Sie sind ein Fan von Spielen, die einen kooperativen Mehrspielermodus integriert haben? **Half-Life 2** hat auf dieser Liste bisher gefehlt – doch mit dem **Cooperation Mod** können jetzt bis zu 16 Gordon Freemans gemeinsam gegen die Computer-Combine antreten. Klingt etwas zu einfach, aber vielleicht schaffen Sie das Spiel ja zusammen mit 15 Freunden und im höchsten Schwierigkeitsgrad? Die Mod finden Sie unter **http://hl2cp.deltaforceteam.de**



STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

Oleg Maddox packt aus

Auf SimHQ.com hat Oleg Maddox über seine jüngste Flugsimulation geplaudert. **Battle of Britain** nutzt eine neue 3D-Technik, die viel realistischere Landschaften als der Vorgänger darstellen kann. Auch das optische Schadensmodell soll von der neuen Grafik profitieren und schönere Explosionseffekte bieten. Zudem soll es dynamische Schadensauswirkungen geben: Das heißt, dass etwa angeknackste Tragflächen abbrechen, wenn wir sie im Kurvenkampf zu sehr belasten.

Entwickler: Maddox Games
Termin: November 2006

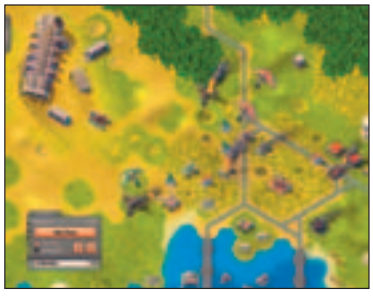


BATTLE WORLDS

Zurück auf Battle Isle

Gute Nachrichten für Hexfeld-Liebhaber: Das deutsche Entwicklungsteam King Art kündigt mit **Battle Worlds** ein Strategiespiel der alten Schule an. Die Macher versprechen einfach Regeln und clevere KI.

Entwickler: King Art
Termin: 1. Quartal 2007



ASSASSIN'S CREED

Sam von Arabien

Gerüchteweise will Ubisoft das ursprünglich für Xbox 360 und PS3 angekündigte **Assassin's Creed** nun auch für PCs umsetzen. In dem Actionspiel pirschen Sie sich als Attentäter durch den Orient. Quasi eine Mischung aus **Splinter Cell** und **Hitman** im Mittelalter. Allerdings versteckt sich der arabische Meuchelmörder nicht in der Dunkelheit, sondern inmitten von Menschenmassen.

Entwickler: Ubisoft | Termin: 2007





Kurz und knackig

Las Vegas gegen Rainbow Six

Dem amerikanischen Fernsehsender KLAS-TV zufolge wollen der Bürgermeister der Stadt und andere Offizielle die Veröffentlichung von Rainbow Six Las Vegas verhindern. Das Spiel rücke Las Vegas in ein schlechtes Licht und könne für die Glücksspielmetropole »finanziell schädlich« sein, so Bürgermeister Goodman.

Herr der Ringe Online

Erwartungsgemäß groß ist das Interesse am Online-Rollenspiel zu Herr der Ringe: Entwickler Turbine registrierte über 100.000 Anmeldungen für den bevorstehenden Betatest.

Halo-Verfilmung

Laut der amerikanischen Webseite Darkhorizons.com übernimmt Oscar-Preisträger Denzel Washington die Hauptrolle des Masterchiefs in der Filmumsetzung des Spiels Halo.

Die Sims 2

Electronic Arts plant ein weiteres Mini-»Add-on« für Die Sims 2 namens Glamour Life, das über 60 Luxusobjekte enthalten soll. Termin und Preis sind noch nicht bekannt.

Neuauflage von Acclaim-Titeln

Der neue Publisher Throwback hat die Rechte an Titeln der Pleitefirma Acclaim wie Re-Volt und XGRA erworben und will die Spiele als Neuauflage auf die Xbox 360, den Nintendo DS und weitere Plattformen bringen – eventuell auch für PCs.

Verkaufs-Charts



1	▲	(4)	WORLD OF WARCRAFT
2	▼	(1)	GUILD WARS: FACTIONS
3	NEU		TITAN QUEST
4	▼	(3)	FIFA WM 2006
5	▼	(2)	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
6	–	(6)	COUNTER-STRIKE: SOURCE
7	NEU		HITMAN: BLOOD-MONEY
8	▲	(9)	DIE SIMS 2
9	▼	(7)	DIE SIMS 2: OPEN F. BUSINESS
10	NEU		RISE & FALL

Verkaufscharts Juni 2006 von Media Control



GC NEWS

Games Convention 2006

Vom 24. bis 27. August ist es soweit: Europas größte Spielemesse öffnet ihre Pforten. Wir sagen Ihnen, warum sich die Reise nach Leipzig dieses Jahr mehr denn je lohnt, wie Sie hin finden, was Sie sehen müssen.



The Dome ist da, die **Half-Life**-Erfinder sind da, wir sind da, und Sie kommen hoffentlich auch – zur **Games Convention** in Leipzig, Europas größter Messe für Computerspiele. Die neuesten Spiele noch vor Veröffentlichung antesten, Profi-Gamern über die Schulter schauen, Stars und Sternchen der Szene treffen und vielleicht sogar bei einer der zahlreichen Verlosungen den Hauptpreis abstauben – über 130.000 Besucher strömten letztes Jahr aufs Messegelände, 2006 sollen es noch mehr werden. Wir haben für Sie die wichtigsten Events, Veranstaltungsorte und Informationen zusammengetragen.

DER GELÄNDEPLAN



3D Grafik: MinneMedia Werbeagentur, Leipzig/Dresden

PC PowerPlay Vor Ort!

Auch die Redaktion der PC PowerPlay gibt sich Ehre: Am Stand A01 in der Halle 3 können Sie nicht nur Geschenke, Gratishefte und Gewinnspielpreise einsacken, sondern auch mit unseren Redakteuren über Wertungen streiten, Lob, Tadel und eigene Geschenke loswerden oder einfach nur auf einen netten Plausch vorbeischauen. Welcher Redakteur wann vor Ort ist, entnehmen Sie dem nebenstehenden Terminkalender.
Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

DONNERSTAG, 24. 08. 2006

- Florian Stangl
- Rüdiger Steidle
- Simon Fistrich
- Sascha Gliss
- Sara Stehlin

FREITAG, 25. 08. 2006

- Florian Stangl
- Rüdiger Steidle
- Simon Fistrich
- Sascha Gliss
- Sara Stehlin

SAMSTAG, 26. 08. 2006

- Martin Deppe
- David Bergmann
- Susanne Braun
- Sara Stehlin

SONNTAG, 27. 08. 2006

- Martin Deppe
- David Bergmann
- Susanne Braun
- Sara Stehlin

Öffnungszeiten, Preise, Anreise

Öffnungszeiten

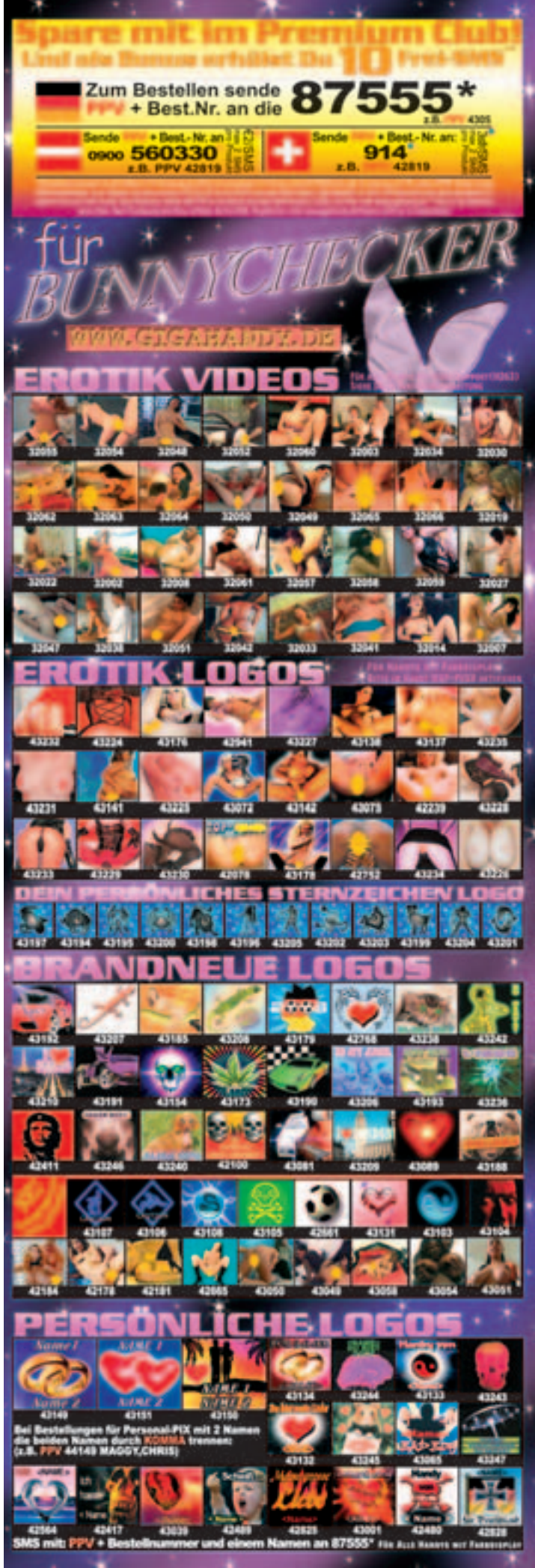
Donnerstag, 24.08.2006	09:00 - 18:00 Uhr
Freitag, 25.08.2006	09:00 - 18:00 Uhr
Samstag, 26.08.2006	09:00 - 20:00 Uhr
Sonntag, 27.08.2006	09:00 - 18:00 Uhr

Eintrittspreise:

Tageskarte/ermäßigt	10,-/7,- Euro
Abendkarte (ab 15:30 Uhr)	4,50 Euro
Tageskarte Kind (6-12 Jahre)	3,50 Euro
Tageskarte Eltern (Erwachsene in Begleitung ihrer Kinder)	7,- Euro
Dauerkarte	24,50 Euro

Anreise

Mit dem Auto: Über die A14 (Halle Dresden) Abfahrt »Leipzig-Messegelände« in unmittelbarer Nähe zum Autobahnkreuz »Schkeuditzer Kreuz« (A14 Halle Dresden/A9 Berlin-München) oder über die Bundesstraße B2, Abfahrt »Leipzig-Messegelände«. Mit dem Nahverkehr: Mit der Straßenbahnlinie 16 benötigt man etwa 20 Min. vom Hauptbahnhof in Richtung »Messegelände« (Endhaltestelle). Die Bahnen fahren im 8-Minuten-Takt und bringen Sie fast bis zum Messeeingang West (Glashalle) oder zum Eingang des Congress Centers.



Hits von morgen schon heute spielen

Battlefield 2142

Action-Fans kommen bei Electronic Arts voll auf ihre Kosten: In Halle 3 können Sie an zehn Rechnern zum Netzwerk-Match mit **Battlefield 2142** gegen die Entwickler antreten – und erstmals einen Blick auf den nagelneuen Spielmodus Titan werfen, bei dem die Schlacht um zwei riesige Trägerschiffe wogt. Allerdings: Nur Träger eines blauen Alters-Bändchens dürfen zum Lasergewehr greifen, der Multiplayer-Shooter ist erst ab 16 freigegeben.



Dark Messiah of Might & Magic

Ubisoft gewährt Neugierigen in Halle 3 nicht nur einen Ausblick auf das kommende Action-Fest, sondern lädt Mutige auch zum Multiplayer-Match. Wir meinen: **Dark Messiah of Might & Magic** müssen Sie einfach in Aktion erleben, schließlich kommen die atemberaubende Grafik und die Physik-Engine live noch besser rüber als auf Bildern. Auch hier gilt: Zutritt nur mit Armband, diesmal allerdings die rote Variante für Volljährige.



Anno 1701

Sie müssen sich nicht allein auf unsere große Titelgeschichte verlassen: Bei Sunflowers (auf dem Gelände von Koch Media, Halle 3, Stand A12 und A18) dürfen Sie höchstpersönlich Hand an **Anno 1701** legen und die Insulaner beim Wuseln bespitzeln. Und anders als bei **Battlefield 2142** oder **Dark Messiah** darf bei **Anno 1701** wirklich die ganze Familie an die Maus: keine Altersbeschränkung hindert die Fans am Aufbau-Spaß!



Was wird hier gespielt?

Firma	Halle/Stand	Gezeigte Spiele
10tacle	Halle 3/Stand B20	Elveon, GTR 2 im Netzwerk, Panzers 2
Activision	Halle 5/Stand F12	Lego Star Wars 2
Atari	Halle 5/Stand A02	Neverwinter Nights 2, Alone in the Dark 5
CDV	Halle 3/Stand B01	War Front, Jack Kean
Codemasters	Halle 3/Stand A30	Herr der Ringe Online (Beta-Accounts!), Archlord (Beta-Accounts!), Maelstrom
Deep Silver	(siehe Koch Media)	(siehe Koch Media)
DTP	Halle 5/Stand G02 im dtp-Kino	Runaway 2, Operation Wintersonne, Overclocked
Eidos	Halle 3/Stand A20	Battlestations: Midway, Just Cause, Justice League Heroes
Electronic Arts	Halle 3/Stand B12	Crysis (Multiplayer), Battlefield 2142
Frogster	Halle 3/Stand 09	El Matador; Sword of the Stars, Star Wolves 2
Goa	Halle 3/Stand D20	Warhammer Online, Dark Age of Camelot (Addon)
Jowood	(siehe Koch Media)	(siehe Koch Media)
Koch Media	Halle 3/Stand A12 und A18	Paraworld, Anno 1701, Mage Knight, Warhammer: Mark of Chaos, Gothic 3
Konami	Halle 5/Stand F02	Pro Evolution Soccer 6, Samstags Finale der deutschen PES-Meisterschaft
Microsoft	Halle 4	Flight Simulator X, Age of Empires 3: The War Chiefs
Midway	Halle 4/Stand 12	Stranglehold, Unreal Tournament 2007
Namco	(siehe Koch Media)	(siehe Koch Media)
NCSoft	Halle 5/Stand B12	Guild Wars Campaign 3
Sunflowers	(siehe Koch Media)	(siehe Koch Media)
Take 2	Halle 4/Stand C12	Sid Meier's Railroads, Stronghold Legends
THQ	Halle 4/Stand C02	Stalker, Supreme Commander, Company of Heroes, Frontlines, Baphomets Fluch 4
Ubisoft	Halle 3/Stand B02	Splinter Cell: Double Agent, Dark Messiah, Siedler 2, Call of Juarez, Jagdfieber, Faces of War
Vivendi Universal	Halle 4/Stand D02	Scarface, Timeshift, Fear: Extraction Point, Caesar 4, Joint Task Force, World in Conflict, Eragon

Events, Termine, Sensationen

Eröffnungskonzert

Die über 1.000 Karten waren in Rekordzeit ausverkauft – aber vielleicht haben Sie ja auf eBay Glück: Auch dieses Jahr findet am Vorabend der Eröffnung der GC das Konzert im Leipziger Gewandhaus statt. Unter der Leitung von Andy Brick bringt das Prager Filmorchester Stücke aus Spiele-Soundtracks zu Gehör, darunter Klassiker wie **Turrican 3** und **Legend of Zelda** ebenso wie frisch Komponiertes aus **Gothic 3** und **Anno**.



The Dome

Die legendäre Musikparty **The Dome** geht in die 39. Runde – und kommt auf die Games Convention nach Leipzig! Anastasia und Oliver Petszokat präsentieren über drei Stunden zwei Dutzend Stars und Sternchen, darunter **LaFee** und **Mattafix**. Zur Sache geht's in Halle 1, am Abend des 25. August. Im Eintrittspreis von rund 25 Euro (Sitzplatz 30 Euro) ist das Tagesticket für die Games Convention gleich enthalten: also Freitag tagsüber spielen und ab 19:00 Uhr zappeln!



Und sonst?

Es gibt Shows, Wettbewerbe und Infoveranstaltungen, darunter eine BMX-, Inline- und Skateboard-Präsentation bei Activision in Halle 5. Oder das Finale der deutschen Meisterschaft in **Pro Evolution Soccer 5** bei Konami.
Wer lieber auf Geschenkejagd geht, kann vom Schlüsselband über Poster und T-Shirts bis hin zum kostenlosen Spiel so einiges abgreifen (Plastiktüten gibt's meistens vor Ort). Viele Aussteller veranstalten spontan Verlosungen. Wachsam bleiben!

GC Today

Auch in diesem Jahr veröffentlicht unser CyPress-Verlag (unter Mitarbeit von PC Powerplay) das offizielle Messemagazin. **GC Today** liefert Infos über die Highlights der einzelnen Messetage und gibt wichtige Tipps zur Games Convention 2006 und zur Stadt Leipzig. Damit ist **GC Today** ein unverzichtbarer Messeführer.
GC Today erscheint täglich neu und wird am Messe-Eingang kostenlos verteilt.



www.pcpowerplay.de



TERMIN-KALENDER



STRONGHOLD LEGENDS

Märchenbuch live: Die Reise in die spannenden Legenden um Nibelungen, König Arthur und Dracula treten wir im September an. **neu**



FEAR: EXTRACTION POINT

Schon im September treffen wir auf wieder Grusel-Action gespickt mit blaue Bohnen. Alma wird uns wieder mächtig erschrecken! **neu**

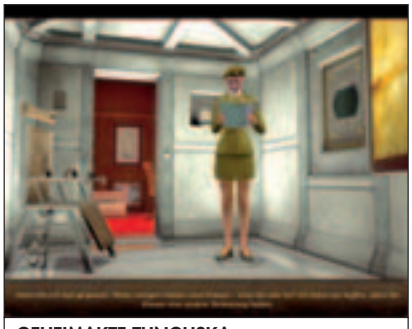


GOTHIC 3

Wir müssen einen weiteren langen Monat warten, bevor wir uns endlich mit Orks und anderen Bösewichten anlegen können. **verschoben**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	Oktober 2006	HERVORRAGEND
	ANSTOSS 2007	Sportspiel	Ascaron	11. August 2006	SEHR GUT
NEU!	ARCHLORD	Online-Rollenspiel	NHN Games	29. September 2006	–
	ARMED ASSAULT	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	Oktober 2006	HERVORRAGEND
	BAPHOMET'S FLUCH 4	Adventure	Revolution	September 2006	SEHR GUT
	BATTLEFIELD 2142	Team-Shooter	Digital Illusions	12. Oktober 2006	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	1. Quartal 2007	–
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	1. Quartal 2007	–
	CAESAR 4	Aufbaustrategie	Tilted Mill	Oktober 2006	SEHR GUT
NEU!	CALL OF JUAREZ	Ego-Shooter	Techland	7. September 2006	GUT
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2. Quartal 2007	–
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	September 2006	SEHR GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	September 2006	HERVORRAGEND
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	4. Quartal 2006	–
NEU!	DIE GILDE 2	Wirtschaftssimulation	4Head Studios	15. September 2006	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	EL MATADOR	Actionspiel	Plastic Reality	31. August 2006	GUT
NEU!	FACES OF WAR	Echtzeit-Taktik	Best Way	August 2006	SEHR GUT
NEU!	FEAR: EXTRACTION POINT	Ego-Shooter-Addon	Monolith	September 2006	SEHR GUT
NEU!	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	Februar 2007	–
NEU!	FUSSBALL MANAGER 2007	Fußball-Manager	EA Sports	Oktober 2006	–
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusion. Sys.	1. September 2006	SEHR GUT
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	13. Oktober 2006	SEHR GUT
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	1. Quartal 2007	GUT
	GTR 2	Rennspiel	Simbin	September 2006	HERVORRAGEND
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
NEU!	INFERNAL	Actionspiel	Metropolis	September 2006	GUT
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	JOINT TASK FORCE	Echtzeit-Strategie	Mithis	September 2006	SEHR GUT

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



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Eine spannende Geschichte, klasse Schauplätze und eine tolle Hilfefunktion machen das Adventure zum potenziellen Highlight. **neu**



CALL OF JUAREZ

Mörderjagd im Wilden Westen! Wer wird das Pistolenduell gewinnen? Der fromme Pater Ray oder der verdächtige Billy? **neu**

PREVIEW-REGELN

Wir geben nur Potenzial-Einschätzungen für Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen konnten. Titel, die wir nur unter Aufsicht ansehen durften, sind deshalb mit einem Auge markiert und bekommen keine Potenzial-Angabe. Alle Symbolerläuterungen entnehmen Sie der folgenden Legende:

Angespielt

NEU! Neuzugang

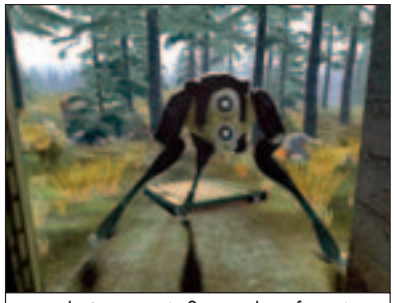
Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	September 2006	SEHR GUT
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	4. Quartal 2006	–
NEU!	MAELSTROM	Echtzeit-Strategie	KDV Games	29. September 2006	GUT
	MEDIEVAL 2	Strategiespiel	Creative Assembly	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	NEED FOR SPEED: CARBON	Rennspiel	EA Black Box	November 2006	–
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	September 2006	SEHR GUT
NEU!	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	4. Quartal 2007	–
	PARAWORLD	Echtzeit-Strategie	SEK	15. September 2006	SEHR GUT
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	id Software	1. Quartal 2007	HERVORRAGEND
	RAILROADS	Wirtschaftssimulation	Firaxis	Herbst 2006	SEHR GUT
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	Oktober 2006	SEHR GUT
	SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	Aufbauspiel	Blue Byte	7. September 2006	SEHR GUT
NEU!	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	4. Quartal 2006	SEHR GUT
	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	Schleich-Shooter	Ubisoft Shanghai	September 2006	GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	4. Quartal 2006	GUT
NEU!	STRONGHOLD LEGENDS	Echtzeit-Strategie	Firefly	September 2006	GUT
	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	SWORD OF THE STARS	Rundenstrategie	Kerberos	September 2006	BEFRIEDIGEND
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	4. Quartal 2006	–
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	Oktober 2006	GUT
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	2007	SEHR GUT
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	September 2006	SEHR GUT
	TONY TOUGH 2	Adventure	Prograph	8. September 2006	SEHR GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	September 2006	–
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	1. Quartal 2007	SEHR GUT
	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	September 2006	SEHR GUT
	WARHAMMER: MARK OF CHAOS	Strategiespiel	Black Hole Entertainment	4. Quartal 2006	–
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	2007	SEHR GUT
	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	1. Quartal 2007	SEHR GUT



Dass **Episode 2** kommt (siehe Bild), ist natürlich keine Überraschung. Auch nicht, dass Alyx und die Vortigaunt-Aliens wieder mitmischen. Sehr wohl aber, dass Team Fortress 2 mit dabei sein wird!



Episode 2: Weite Außenareale in freier Natur – aber mit wieselflinken **Mini-Dreibeinern**.



Team Fortress Classic: So sah's damals aus, jetzt kommt der Comic-Nachfolger (rechts).

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Valve
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2007

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Sensation in San Francisco: Das längst tot geglaubte Team Fortress 2 feiert Auferstehung, als Dreingabe zum Half-Life-Addon Episode 2. Und das Innovationsspiel Portal gibt's dazu.

San Francisco, 14. Juli. Es ist zwei Uhr nachmittags, als Valve-Boss Gabe Newell die Präsentationsbühne im riesigen Hauptquartier von Electronic Arts entert. Dort steigt gerade Showcase, eine Art Mini-Messe mit den neuen Titeln des Publishers. Ehrensache, dass wir über den großen Teich gedüst sind und für Sie reichhaltige Beute an frischen Infos gemacht haben (aufbereitet auf den folgenden Seiten). Die Katze, die der Vater von Gordon Freeman, dem allseits beliebten Physiker mit Hang zu Hornbrillen und Brecheisen, gleich aus dem Sack lässt, ist das absolute Highlight der Veranstaltung.

EA SHOWCASE

Showcase (»Schaufenster«) nennt Electronic Arts seine Präsentationsveranstaltung, auf der die Firma ihre kommenden Titel präsentiert. Typisch amerikanisch mit Pauken und Trompeten – siehe Foto. Unser Redakteur Simon Fistrich war für Sie vor Ort.



Half-Life 2: Episode 2

Dabei geht's relativ unspektakulär los: **Half-Life 2: Episode 2** macht gute Fortschritte und setzt genau da an, wo **Episode 1** aufhört. Endlich lassen wir die grauen Betonklötze von City 17 hinter uns und erobern die freie Natur, in Form von großen Außenarealen. Die sind aber nicht minder gefährlich als die Combine-Metropole. In einem Waldstück machen wir auch gleich Bekanntschaft mit altbekannten Feinden. Ein riesiges, schießwütiges Combine-Dreibein attackiert ein kleines Dorf, und Freiheitskämpfer fliehen in alle Himmelsrichtungen. Aber auch neue Widersacher sind dabei, darunter kleinere, rasend schnelle Dreibeiner.

Wohin die Story-Reise uns letztendlich führt, bleibt weiterhin nebulös. Fakt ist, dass die freundlichen Vortigaunt-Aliens erneut eine maßgebliche Rolle spielen werden. Und Alyx ist ebenfalls wieder mit dabei. Gabe Newell verspricht zudem frische Waffen und eine mit verbesserten Partikeleffekten aufgebohrte Grafik. Die eigentliche Überraschung: **Episode 2** besteht nicht nur aus dem neuen Freeman-Abenteuer. Zwei weitere vollwertige Spiele sind in dem Gesamtpaket enthalten.

Team Fortress 2

»**Half-Life** hat mit **Counter-Strike** seinen perfekten Mehrspielermodus. Also haben wir uns was Ähnliches für **Episode 2** überlegt«, sagt Newell und startet einen Trailer. Im ersten Moment denken wir, dass wir einen Ausschnitt aus einem Animationsfilm von Pixar sehen, vielleicht die **Die Unglaublichen 2**. Als dann der Titel über die Leinwand flimmert, können wir es kaum glauben: Es handelt sich dabei um das seit gefühlten Äonen angekündigte **Team Fortress 2**!

Und das hat optisch nichts, aber auch gar nichts mehr mit dem Militärlook eines **Counter-Strike** gemein, wie noch auf den zuletzt veröffentlichten Bildern. Stattdessen wirkt es wie ein Mix aus der 60er-Jahre-Agentenpersiflage **No One Lives Forever**, dem Ego-Shooter **XIII** und eben einem Pixarfilm. Die neun enthaltenen Klassen (mehr dazu im Extrakasten) sehen absolut einzigartig aus.

BITTE RECHT FREUNDLICH: **DIE KLASSEN VON TEAM FORTRESS 2**



1 Der Pyro ist ein perfekter Nahkämpfer. Kein Wunder, denn niemand möchte freiwillig der Feuerwand begegnen, die er mit seinem Flammenwerfer ausstößt.

2 Der Ingenieur hat mit direktem Kampf nicht viel am Hut, baut dafür aber in Windeseile Geschütztürme und andere Nettigkeiten auf, um den Gegner zu quälen.

3 Der Scharfschütze verschanzt sich gern hinter Mauern und auf Dächern. Aus der Distanz streckt er Gegner mit nur einem Schuss nieder, ist im Nahkampf aber untauglich.

4 Der Spion ist Meister der Verkleidung. Solange er niemanden angreift, kann der Agent die Gestalt eines Mitgliedes des gegnerischen Teams annehmen.

5 Der Heavy ist langsam. Logisch, bei den dicken Wummen, die er mit sich herumschleppt. Hier lautet die Devise: Weiträumig umfahren, sonst ist Ende im Gelände.

6 Der Demoman (kurz für Demolition Man) hat sich ganz den explosiven Dingen des Lebens verschrieben. Er ist Experte für Sprengfallen und Dynamitstangen. Bumm!

7 Der Sanitäter ist stets zur Stelle, wenn anderswo die Lebensenergie knapp wird. Er kann sich aber durchaus wehren – haben Sie diese Spritze gesehen?

8 Der Scout ist schwach bewaffnet und gepanzert, dafür aber rasend schnell – der ideale Mann, um die gegnerische Flagge zu mopsen und mit ihr durchzubrennen.

9 Der Standardsoldat ist ein gut gepanzerter Kämpfer, der zwar keine Expertenfähigkeiten hat, dafür aber ein idealer Allrounder ist. Eine beliebte Klasse!

Da wäre zum Beispiel der Spion. Im schicken Dreiteiler, mit halboffener Skimaske, Schalldämpferpistole und Kippe auf der Lippe steckt er einen 007 optisch locker in die Tasche. Oder der Sanitäter, der wie ein etwas arrogant dreinblickender Chefarzt aussieht, komplett mit Stethoskop und einer gewaltigen Spritze, mit der wir lieber nicht Bekanntschaft schließen wollen. Gefolgt vom Ingenieur im Lederoverall, mit Schraubenschlüssel und Bauarbeiterhelm. Dann ist da der Heavy (ein langsamer Soldat mit Megabewaffnung), inklusive Bruce-Willis-Gesichtsausdruck und einem Körper wie drei Schwarzeneggers zusammengenommen.

»Unser Ziel ist, den besten klassenbasierten Multiplayer-Shooter auf den Markt zu bringen«, betont Newell. Im Punkt Aussehen hat der Meister angesichts der stets gleichen Militäroptik der Konkurrenz schon gewonnen. Ob Valve neue Akzente auch in spielerischer Hinsicht setzen kann, muss sich freilich noch zeigen.

Portal

Damit aber nicht genug. Als zweite Dreingabe zu **Episode 2** kommt der Genremix **Portal**. Auf den ersten Blick handelt es sich dabei um einen Ego-Shooter. Auf dem zweiten aber nicht mehr: Statt einer gewöhnlichen Waffe besitzen wir ein Gerät, mit dem wir Portale erschaffen können, um so Aufgaben und Puzzles zu lösen. Einfaches Beispiel: Wir stehen vor einem Graben und wollen auf die andere Seite. Also »schießen« wir zunächst auf den Zielpunkt, dann in eine Wand direkt neben uns – voilà, schon haben wir einen Weg nach drüben geschaffen.

Komplizierter wird's, wenn wir etwa an einer automatischen Kanone vorbei müssen. Gut, dass neben uns eine schwere Kiste steht. Wir öffnen das Zieltor auf der Decke über der Kanone und das Starttor unter der Kiste. Die fällt natürlich hindurch und plumpst anschließend von oben auf die Kanone, die den Aufprall nicht übersteht. Im späteren Spielverlauf werden die Aufgaben komplizierter und zeitkritischer: Wir dürfen nämlich auch mehrere Portale hintereinander öffnen und uns so in Windeseile durch die Levels bewegen. Das Spielprinzip ist in dieser Form völlig neu – wir sind schon gespannt darauf, auf welche verrückten Ideen die Leveldesigner noch kommen.

Online oder verpackt

Valve hat mit **Episode 2** inklusive **Team Fortress 2** und **Portal** ein paar echt dicke Dinger in der Entwickler-Pipeline, auf deren finale Versionen wir mehr als gespannt sind. Ein genaues Datum gibt es leider noch nicht, wobei vieles für Ende 2006/Anfang 2007 spricht. Wie seine Vorgänger wird **Half-Life 2 Episode 2** sowohl in einer verpackten Version in den Handel kommen, als auch über Valves Online-Dienst Steam erhältlich sein. Ob sich aufgrund der beiden Dreingaben der Preis im Gegensatz zu **Episode 1** erhöht, steht zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht fest.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN
- neue Außenareale
- zwei zusätzliche Spiele enthalten
- Team Fortress 2 im coolen Comic-Look
- ganz neues Spielprinzip dank Portal

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Half-Life 2 (09/2005: **94**)
- Counter-Strike Source (12/2004: **84**)

FAZIT

»Nachdem Episode 1 größtenteils in bekannter Umgebung spielte, gibt's nun endlich neue Areale zu erkunden. Ich freue mich besonders auf die weitläufigen Außenlevels.

Team Fortress 2 lebt! Wäre es im typischen Militärlook erschienen, hätte Valve nur verlieren können: zu groß der Erwartungsdruck. Stattdessen der Schwenk hin zur Cartoon-Grafik – ein gewagter, aber begrüßenswerter Schritt.

Und dann Portal: Innovativ ist der Mix aus Prey und Puzzlespiel auf jeden Fall.«

Potenzial HERVORRAGEND



In Pets gibt es 14 verschiedene Tierarten, darunter auch Vögel wie **Papageien**. Der Fokus des Spiels liegt aber auf Hunden und Katzen.



Mensch und Tier kommen sich näher: Eine sehr gute Therapie, wenn beide bedrückt sind. **Stöckchenwerfen** hebt halt die Laune.

DIE SIMS 2 **PETS**

Nachdem sie Uni, Nachtleben und Geschäftswelt erobert haben, entdecken die PC-Tamagotchis die Haustiere für sich: Die Sims-Familie bekommt flauschigen Zuwachs!

FAKTEN

Genre	Strategiespiel-Addon
Entwickler	Maxis
Version	Alpha
Termin	September 2006

Meerschweinchen Cookie sitzt gemütlich in seinem schicken roten Käfig, nuckelt an der Wasserflasche, kaut Karotten und mümmelt vor sich hin. Plötzlich spitzt es die Ohren, hebt den Kopf und schnuppert. Ein fremdes Aroma liegt in der Luft. Das erbsengroße Gehirn arbeitet auf Hochtouren, ruft gespeicherte Gerüche ab. Die Nüstern heben und senken sich mit Lichtgeschwindigkeit. Da kommt das ganze Grauen in das Sichtfeld des Fellballs: Ein großer Hund, der ein schrecklich lautes »Wuff!« ausstößt. Das ist zuviel für das sensible Schweinchen: Es gerät in Panik, dreht sich mehrfach um die eigene Achse und stellt im Laufrad neue Geschwindigkeitsrekorde auf. Über dem Kopf des Nervenbündels erscheint eine Sprechblase mit einem durchgestrichenen Hundekopf.

Hund und Katz

Der letzte Satz stellt klar: Die Sims sind zurück. Und sie kommen nicht alleine. Nach einigen halbgaren Erweiterungspaketen der Marke »kaum Neues für viel Geld« hält endlich wieder ein »richtiges« Addon Einzug in die Welt der erfolgreichsten Lebenssimulation des Planeten. Zuletzt machten die Sims ja als emsige Geschäftsleute (**Open for Business**) auf sich aufmerksam, davor erkundeten sie das Nachtleben und knüpften romantische Beziehungen (**Nightlife**). Auch die harte Schulbank (**Wilde Campus-Jahre**) ist für das virtuelle Völkchen kein Fremdwort mehr.

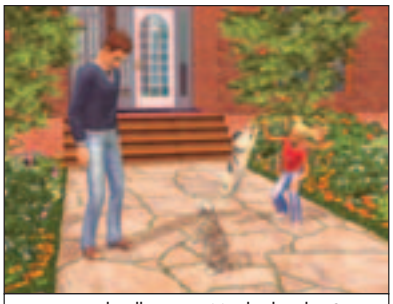
Jetzt erfüllt Electronic Arts vielen Fans einen Herzenswunsch, der in



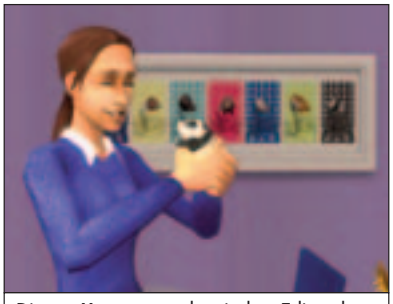


Auch Tiere können für Streit sorgen. Während er mit dem **Hund** herumtollt, schaut sie angesichts der auf dem Sofa schnarchenden Katze pikiert.





Katzen sind vollwertige Mitglieder der Sims-Familie und sind auch so zu behandeln.



Diesem **Hamster** wurde mit dem Editor das Aussehen eines Mini-Pandas verpasst.



Die Viecher sind lernfähig und müssen erzogen werden, sonst tanzen Sie uns auf dem Kopf herum. Dafür gibt es Einrichtungsgegenstände wie diesen **Kratzbaum**.

den zahlreichen **Sims**-Foren seit geraumer Zeit immer wieder laut wurde: tierische Begleiter. Ganz wie im echten Leben sind Hunde und Katzen die Hauptdarsteller des neuen Addons **Pets**. Nur sie können richtige Familienmitglieder werden, nur auf sie haben wir aktiv Einfluss. Es sind aber auch Vertreter der drei Abteilungen Wasserbewohner, Federvieh und Fellkugeln (wie Meerschweinchen Cookie) mit von der Partie, die aber allesamt eher reagieren als agieren. Insgesamt werden 14 unterschiedliche Tiere den Sims-Alltag bereichern.

Bastelwelt

Ähnlich wie Sie im Originalprogramm ihren eigenen Sim basteln, setzen Sie im Tiereditor den Vierbeiner Ihrer Träume zusammen. Sie bestimmen Geschlecht, Größe, generelles Aussehen und Fellkleid. Dann kümmern Sie sich um Details wie Schnauzengröße, Schwanzmaß und Länge der Schnurrbarthaare.

Zu guter Letzt spendieren Sie Ihrem Schätzchen noch ein nettes Accessoire, etwa ein rotes Halstuch: Fertig ist der neue beste Freund, bereit zum Einzug die Wohnung Ihres Sims. Alternativ bleibt Ihnen der Gang zum Tierheim, wo Sie einen Vierbeiner erstehen können.

Niedliche Kratzbürsten

Sobald das Tier bei Ihnen untergekommen ist, hat es wie Ihr menschlicher Sim unterschiedliche Bedürfnisse und Eigenheiten. Während Hunde gerne buddeln und sich im Dreck wälzen, ist es für Katzen die reine Wonne, Möbelstücke zu zerkratzen. Ähnlich wie in **Black & White** müssen Sie Ihrem Liebling daher erstmal vernünftiges Benehmen beibringen, sonst entwickelt sich das reizende Viech in eine reißende Bestie. Durch Loben und Ausschimpfen lehren Sie etwa Ihre Katze, statt des teuren Ledersofas doch bitte den Kratzbaum zum Krallenschärfen zu benutzen.

Nachdem die Tierchen die wichtigsten Benimmregeln geschnallt haben, dürfen Sie die Lektionen auf Kunststückchen ausweiten. Schon bald erlernt Ihr Wauwau, sich auf Kommando tot zu stellen (während der Präsentation brach der daneben stehende Sim in Tränen aus).



Menschliche Tiere

Der Unterschied zwischen einem Menschen-Sim und einem Tier-Sim ist nicht groß. Beide interagieren mit ihrer Umwelt. Wie unser Meerschweinchen-Beispiel zeigt, kommt es zwischen den Tieren durchaus zu Animositäten, die in handfesten Raufereien gipfeln können. Ferner ergreifen Ihre Tiere Berufe. Machen etwa beim Film oder im Rettungsdienst Karriere.

Sowohl Mensch als auch Tier haben eine komplexe Gefühlswelt. Wenn Ihr Sim beispielsweise traurig ist, flößt ihm das Spiel mit seinem Haustier neue Lebensfreude ein. Umgekehrt verhält es sich genauso. Sobald Sie den Vierbeiner mit Ignoranz strafen, nimmt er irgendwann die Beine in die Pfoten und macht sich aus dem Staub.

Wie die Karnickel

Natürlich pflanzen sich Tiere auch fort. Die unterschiedlichen genetischen Merkmale werden bei der Berechnung des Nachwuchses berücksichtigt. Und nach einem langen Tierleben versterben die Fellträger. Ganz wie Menschen-Sims erstrecken sich auch die Haustier-Stammbäume über mehrere Generationen hinweg. Keine Sorge: Meerschweinchen Cookie hat sich wieder beruhigt. Wir haben ihm eine Sonderstreicheltherapie durch unseren Sim verordnet. Der bekam dadurch übrigens auch gute Laune. Alles gut also im Sims-Land!

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Tiere gut ins Spielkonzept integriert
- flexibler Editor zur Tiererschaffung
- zahlreiche neue Gegenstände
- nur Hunde und Katzen sind »echte« Sims

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Die Sims 2 (12/2004: **87**)
- Sim City 4 (erschienen 2003)

FAZIT

»Im Prinzip sind Hund und Katze nichts anderes als kleine Sims mit Fell. Macht aber nichts, die Vierbeiner erweitern das Spiel trotzdem um neue Dimensionen. Es macht einfach Spaß, die sich realistisch verhaltenden Tiere beim Herumtollen und Reagieren zu beobachten. Allerdings müssen Sie Hunde- oder Katzenfreund sein – die anderen Viecher sind zwar nett, spielen aber nur eine Nebenrolle.«

Potenzial **SEHR GUT**



Panzer gegen Walker: Ein Duell der neuen Vehikel in Battlefield 2142. Wie in den Vorgängern dürfen mehrere Soldaten die Fahrzeuge entern – einer etwa am Steuer, der andere an der Kanone.



Die Story sieht eine neue **Eiszeit** vor; endlich gibt's auch Bilder aus den Schnee-Levels.



Die Grafik ist etwa auf dem Niveau des Vorgängers, nur um neue **Effekte** erweitert.

BATTLEFIELD 2142

Eine titanische Netzwerkparty? 16 anwesende Journalisten gegen 16 EA-Mitarbeiter? Da haben wir uns natürlich sofort freiwillig gemeldet. Hier unser Bericht vom Schlachtfeld.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Dice
Version	Alpha
Termin	4. Quartal 2006

»City Power Plant« heißt die Karte, auf der wir im Titan-Modus gegen die EA-Jungs antreten. Jedes Team hat hier eine fliegende Kommandozentrale, den Titan. Die Aufgabe: Den feindlichen Titan in Schutt und Asche blasen und dabei den eigenen um jeden Preis schützen.

Das Team unterteilt sich wie bei den **Battlefield**-Vorgängern in unterschiedliche Klassen, etwa Soldaten oder Anti-Tank-Schützen. Nur die Sanis scheinen im Streik zu sein, denn die suchen wir vergeblich. Stattdessen hat der Standardsoldat ein Medikit dabei, das Einheiten in einem kleinen Radius um ihn herum heilt.

Gemeinsam sind wir stärker

Um den gegnerischen Titan vom Himmel zu holen, muss unser Team vier Raketensilos auf der Karte einnehmen. Die beschießen den Flieger mit Raketen, was dessen Schilden schlecht bekommt. Bereits in dieser Phase wird deutlich, dass Einzelgänger schlechte Karten haben. Koordinierte Attacken sind Trumpf. Daher schließen wir uns zu Vierergruppen zusammen, den Squads.

Jedes Squad kann einen Anführer haben, der ein paar besondere Tricks beherrscht: Er darf etwa eine stationäre Kanone basteln. Oder einen Waffendroiden aussetzen, der die Schlagkraft unserer Truppe erhöht. Und wenn wir das Zeitliche segnen, können wir nach einer kurzen Wartepause wieder neben dem Gruppenführer in die Schlacht einsteigen.

Panzerknacker

Da **Battlefield 2142** eben im Jahr 2142 spielt, stehen uns eine ganze Reihe futuristischer Gefährte zur Verfügung, darunter meterhohe Walker. Aber auch handelsübliche Panzer mit etwas besserer Bewaffnung sind wieder mit von der Partie. Die Minimap in der rechten oberen Ecke zeigt uns Einsatzziele und Squadmitglieder an – verlaufen können wir uns nicht. Nach und nach erobern wir die Silos und räumen die (etwas verhalten spielenden) EA-Angreifer aus dem Weg. Prima, die Schilde des Titanen sind unten. Jetzt schießt sich unser Squadführer per Raketenkatapult gen Himmel – direkt an Bord der feindlichen Kommandozentrale, wo er einen Wiedereinstiegspunkt setzt. Als wir uns mit dessen Hilfe auch nach oben beamen, bricht die Verbindung zu den Servern ab. »Es ist halt noch nicht fertig«, grinst ein EA-Mitarbeiter.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Teamwork wird groß geschrieben
- tolle Waffen und Fahrzeuge
- spielt sich teilweise behäbig
- Gelegenheitsteams im Nachteil

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Battlefield 2 (08/2005: **87**)
- Pinball Fantasies (erschienen 1992)

FAZIT

»Battlefield bleibt Battlefield, das ändert sich auch in der Zukunft nicht. Wer die Vorgänger kennt, findet sich zurecht. Der Titan-Modus ist eine gute Alternative zum Flaggen-Einheitsbrei. Für meinen Geschmack könnte es aber flotter zugehen – so wie in Quake Wars.«

Potenzial **SEHR GUT**



4.961 Kubikzentimeter. 500 PS bei 7.800 Touren. 19,5 Liter Sprit auf 100 Kilometer: Der Lambo **Gallardo** ist ein Traum auf vier Rädern. (Foto)



Ob Muscle oder Exotic Car – auf der **Strecke** zählt allein die Fahrzeugbeherrschung. In der Vorabversion ist die Steuerung per Gamepad schnell erlernt.

NEED FOR SPEED: CARBON

Während im Kino um die Wette gedriftet wird, treiben die EA-Mechaniker Carbon in Richtung Ziellinie. Neu: ein Spielmodus in zwei Durchgängen. Wir haben ihn ausprobiert.

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Entwickler	EA Black Box
Version	Xbox 360
Termin	November 2006

In der Titelstory im vergangenen Heft haben wir Ihnen bereits mächtig viel über den neusten Teil der unkomplizierten Raser-Reihe verraten. Schnell zusammengefasst: Es geht um nächtliche – und ziemlich illegale – Bergrennen auf engen Strecken. Wer hier überleben will, braucht nicht nur Nerven aus Stahl, sondern auch gute Drift-Fähigkeiten – ansonsten winkt ein Freiflug in die Tiefe. Schade um die sündhaft teuren Traumautos!

Erst ich, dann Du

Wir haben uns hinters Steuer geklemmt und den Modus »Canyon Duell« ausprobiert. Das Prinzip ist einfach: Wir beginnen als Verfolger und versuchen, den Abstand zum Vordermann möglichst gering zu halten. Je näher wir an ihn herankommen, desto mehr Punkte sammeln wir.

Nach kurzer Zeit folgt der Rollentausch: Jetzt ist es an uns, das verfolgende Auto auf Abstand zu halten. Der Gegner versucht nun alles, die von uns erfahrenen Zähler gutzumachen. Wenn wir Punkte behalten, haben wir das Duell gewonnen. Ungleich schwieriger: Den Vordermann überholen und die Führung zehn Sekunden lang halten. Die heißen Rennen eignen sich perfekt für Mehrspielerduelle. Ob die aber wirklich kommen, wollte EA noch nicht bestätigen.

Simon Fistrich



So sieht das **Interface** im Canyon Duell aus: 1 zeigt unseren derzeitigen Punktestand. Punkt 2 gibt Auskunft darüber, wie viel Prozent der aktuellen Runde bereits abgelaufen sind. 3 zeigt den derzeitigen Abstand zum Vordermann. 4 ist der bereits bekannte virtuelle Tacho inklusive Ganganzeige und Drezahlmesser. Punkt 5 schließlich ist die GPS-Übersichtskarte der aktuellen Strecke.



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Autos
- coole neue Spielmodi
- auch für Rennneulinge geeignet
- nur Nachtrennen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

FAZIT

»Nix mit Realismus: Selbst für mich als PC-Sonntagsfahrer waren die PS-Monster mit Gamepad gut zu kontrollieren. Das finde ich bei einem Action-Rennspiel aber gerade gut: Ich kann sofort Bestzeiten herausfahren. Hoffentlich gibt's den Mehrspielermodus bald amtlich!«

Potenzial **SEHR GUT**



In Warhammer Online kämpfen Sie gegen **Monster** und Fabelwesen. Der Schwerpunkt liegt auf PvP, dem Kampf Spieler gegen Spieler.



Wirklich böse sind die **Grünhäute** nicht. Sie lieben es halt, gegen ihre Erzfeinde zu kämpfen und entsprechende Trophäen zu sammeln.

WARHAMMER ONLINE

Das neue Spiel der Macher von Dark Age of Camelot setzt den Schwerpunkt auf fulminante Spieler-Duelle: Dagegen könnten selbst Guild Wars und World of WarCraft verblassen!

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Mythic
Version	Pre-Alpha
Termin	2007

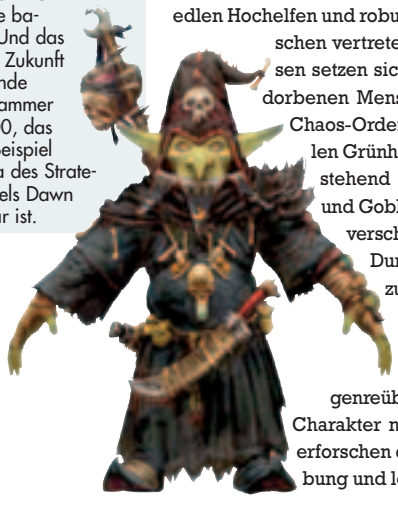
DAS **WARHAMMER**-UNIVERSUM

Das Warhammer-Universum wurde Ende der 70er-Jahre vom englischen Spielehersteller Games Workshop ins Leben gerufen. Es gibt zwei unterschiedliche Richtungen: Das klassische Fantasy-Warhammer, auf dem auch Warhammer Online basiert. Und das in der Zukunft spielende Warhammer 40.000, das zum Beispiel Thema des Strategiespiels Dawn of War ist.

Gerade mal zwei Monate sind seit unserer E3-Vorschau von **Warhammer Online** ins Land gezogen. Seither hat sich einiges getan: Mythic Entertainment gehört jetzt zu Electronic Arts, und die Entwicklung des inoffiziellen **Dark Age of Camelot**-Nachfolgers hat einen gewaltigen Sprung nach vorn gemacht. Dementsprechend ist es ein sehr stolzer Jeff Hickmann von Mythic, der uns die aktuelle Version vorführt.

Berufswunsch: Eisenbrecher

Warhammer Online ist ein Online-Rollenspiel, in dem sich zwei große Fraktionen spinnefeind sind. Die gute Seite wird von kantigen Zwergen, edlen Hochelfen und robusten Menschen vertreten. Die Bösen setzen sich aus verdorbenen Menschen des Chaos-Ordens, brutalen Grünhäuten (bestehend aus Orks und Goblins) sowie verschlagenen Dunkelelfen zusammen.



Zu Beginn erstellen wir genreüblich einen Charakter nach Wahl, erforschen die Umgebung und lösen erste Missionen. Bedienung und Interface **erinnern frappierend an World of WarCraft**. Aber anders als in **Guild Wars** & Co. glänzen unterschiedliche Klassen wie Magier, Krieger und Priester durch Abwesenheit. Stattdessen gibt's ein Berufe-System, das die spätere Rolle unseres Helden in der Spielwelt und im Kampf definiert.

Beispiel: Ein Zwerg mit dem Job Eisenbrecher wird nicht viel von Verbandszeug oder Fernkampf verstehen. Sondern in vorderster Front mitmischen, Schaden kassieren und kräftig austeilen. Umgekehrt dürfte ein Bogenmacher kaum einen guten Tank, also wehrhaften Nahkämpfer abgeben. Seine Stärke liegt eher im Fernkampf mit Pfeil und Bogen. Übrigens sollen wir uns bei der Charakterauswahl einen Erzfeind der gegnerischen Fraktion aussuchen dürfen, gegen den wir dann im Duell besonders hervorstechen.

Mehr Flexibilität

Während der Scharmützel mit fremden Spielern (PvP) oder computergesteuerten Monstern (PvE) sammeln wir fleißig Erfahrungspunkte und werden weiser und stärker. Die Erfahrungsstufen gliedern sich in vier so genannte Tiers (zu Deutsch: Ebenen) mit zehn Unterstufen. Macht unterm Strich 40 Levels, die es zu erklimmen gilt. Anders als in anderen Rollenspielen verändern sich unsere Charaktere dabei auch optisch. Die Bärte der Zwerge werden länger, die ohnehin schon gewaltigen Muskeln der Orks noch etwas dicker.

Sobald wir eine neue Ebene erreicht haben, gibt's eine Extraladung an neuen Talenten, Waffen und Rüstungsteilen. Außerdem pauken wir neue Feinheiten unseres Berufes. Bereits bekannte Fähigkeiten werden dabei nicht unbedingt verbessert – stattdessen kommen neue Talente hinzu, die uns mehr Flexibilität im Kampf erlauben.

Spielerduelle sind Trumpf

Lassen wir Jeff Hickman zu Wort kommen: Während er mit einem Zwerg durch eine zerklüftete Felsenlandschaft stapft, berichtet er, dass sein Team den größten Teil der Startgebiete und Quests für niedrigstufige Spieler fertig gestellt hat. »Derzeit arbeiten wir vor allem an den PvP-Inhalten, dem Herzstück von **Warhammer Online**. Aber ich betone, dass wir niemanden zum PvP zwingen wollen! Du kannst auch ohne Kämpfe gegen andere Spieler Deinen Spaß haben«, verspricht Hickman.

Klingt gut, aber wir haben unsere Zweifel, ob PvP-Verächter und Einzelgänger richtig viel Freude mit **Warhammer Online** haben werden. Mythic bemüht sich nämlich, Spieler zu-



Der im Hintergrund stehende **Riese** muss in einer Gemeinschafts-Quest mit Bier besänftigt werden, schon ist er des Goblins bester Freund.



Der Eingang zu einer **Warhammer-Stadt**. Manche Städte wechseln ständig den Besitzer – je nachdem, welche Fraktion sie gerade hält.

sammenzubringen. Sei es durch witzige Gemeinschafts-Quests, etwa wenn viele Spieler einen Riesen mit genug Bier versorgen müssen, damit er Lust bekommt, ein feindliches Zwergenlager dem Erdboden gleich zu machen. Oder durch die Möglichkeit, fremde Städte zu überfallen, einzunehmen und die dort anwesenden Würdenträger der feindlichen Fraktion als Geiseln zu halten. Daraus ergeben sich automatisch neue PvP-Aufträge: Die feindliche Fraktion will die Würdenträger natürlich befreien und muss nun das Dorf zurückerobern – um anschließend reich entlohnt zu werden.



Lohn statt Ehre

Gefallene menschliche Gegner bringen nicht nur zusätzliche Erfahrungspunkte, sondern auch nette Belohnungen. Keine Sorge: Der unterlegene Spieler verliert nichts aus seinem Inventar, das Programm generiert die Belohnung für den Sieger. Dank dieses Systems ist es möglich, von Anfang an nur auf PvP zu setzen und den Kampf gegen computergesteuerte Monster zu ignorieren.

Da stellt sich eine interessante Frage: Wer steigt schneller auf? PvP- oder PvE-Spieler? »Das ist tatsächlich eine Herausforderung für uns, und exakt diesem Problem werden wir jede Menge Zeit widmen«, versichert uns Jeff. Wir sind optimistisch, denn auf den PvP-Servern von **Dark Age of Camelot** passte das Balancing.

Liebes Tagebuch ...

Eine andere frische Idee ist ein ausführliches Logbuch, das sämtliche Informationen über die Spielerkarriere enthält: Kampfstatistiken, ein Lexikon besiegter Feinde, erledigte Quests, erforschte Gebiete. Ein ideales Tool für Fanseiten und Gilden, welche die Leistungen ihrer Mitglieder vergleichen möchten. Jeff Hickman verspricht, dass entsprechende Schnittstellen zum Upload bereitstehen werden. »Außerdem können wir die Spieler so animieren, viel von der Welt zu erkunden, um ihr Logbuch zu füllen!«

Simon Fistrich



Dieser **Zwerg** hat die erste Ebene seiner Kämpferkarriere bereits erklommen. Der Hammer deutet auf einen durchschlagenden Beruf hin. Wetten, dass er bei Kämpfen stets in der allerersten Reihe agiert?



SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- ausgeklügeltes PvP-System
- große Gemeinschaftsquests
- viel Humor
- nichts für Einzelgänger

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Dark Age of Camelot (12/2004: **82**)

FAZIT

»Bereits Dark Age of Camelot hatte ein gutes PvP-System. Mit Warhammer Online setzen die Entwickler noch einen drauf und könnten die neuen PvP-Könige im Genre werden. Besonders gut gefällt mir, dass man sich auch als niedrigstufiger Spieler sofort mit anderen messen kann – und dafür auch ordentlich entlohnt wird. Außerdem mag ich das Warhammer-Universum mit seinen witzigen Eigenheiten.«

Potenzial **SEHR GUT**







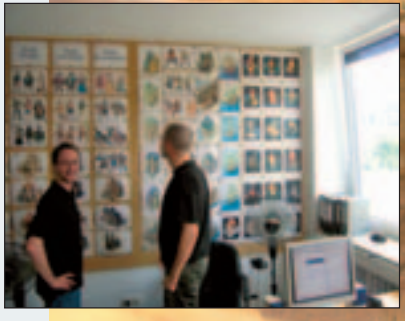


ANNO 1701

Die Siedler sind ins Lager der Echtzeit-Strategie übergelaufen. Jetzt blickt die Gemeinschaft der Aufbauspieler auf das neue Anno. Krempelt es auch alles um? Wird es ein lauer Aufguss? Wir waren in der Inselwelt – und haben die Antworten.

EXKLUSIVBESUCH

Production Director Thomas Pottkämper (links) und Lead Designer Dirk Riegert nehmen sich mit ihrem rund 40-köpfigen Anno-Team einen ganzen Tag Zeit für unseren Besuch. Die beste Nachricht: Related Designs ist voll im Zeitplan – der Verkaufs-Startschuss soll im Oktober fallen.



DAS INTERFACE (WIRD NOCH WEITER VERFEINERT)



1 Diese **Minikarte** können Sie stark vergrößern; hier legen Sie zum Beispiel Ihre Handelsrouten an (bis zu vier Stationen), denen Sie dann Schiffe zuweisen.

2 **Details** zum angewählten Gebäude, hier eine Tran-Siederei: Aus einer Einheit Walfett wird eine Einheit Lampenöl, die Produktivität liegt derzeit bei 100%.

3 **Gebäudemenü:** Hier legen wir Bauten still oder reißen sie ab. Neu: Der Knopf oben links – damit holt der nächste freie Karrenschieber Güter sofort ab.

4 Hier gibt's besondere **Meldungen**. Das obere Ausrufezeichen zeigt, dass wir einen Händlerauftrag haben, für den uns noch gut zwölf Minuten bleiben.

5 Links der aktuelle Füllstand unseres **Staatssäckels** samt Zu- oder Abfluss (-570 Gold!), rechts die **Bewohnerzahl** der betrachteten Insel.

6 Die wichtigsten **Warenbestände** im Überblick. Von links: Nahrung, Holz, Werkzeuge, Ziegel und Marmor. Lässt sich ausklappen, um Details zu zeigen.

7 Die **Fruchtbarkeitsanzeige** gab's schon früher: Auf jeder Insel wachsen bis zu drei Pflanzenarten besonders gut – etwa Kakao, Blumen oder Hopfen. Prost!

8 Sie sind nicht allein: In diesem Fenster melden sich Ihre **Mitbewerber** – wollen handeln, Tribut, eine Allianz, Krieg. Oder einfach nur mit Ihnen plaudern.

FAKTEN

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Related Designs
Version	Alpha
Termin	Oktober 2006

Endlich haben wir ihn gestellt! Langsam drehen sich unsere Schiffe in den Wind, kehren ihre Breitseiten dem Feindsegler zu. Auf dessen Masten weht die schwarze Flagge mit dem Totenkopf – noch! Denn die Masten glauben als erste dran, als unsere Kanonen das Feuer eröffnen. Brennende Trümmer klatschen ins Wasser, der Pirat säuft ab, wir sehen das Wrack gen Meeresgrund sacken.

Auftrag erledigt – jetzt können wir das Kopfgeld kassieren, das der Freie Händler auf diese Piraten ausgesetzt hat. Doch es winkt noch mehr Beute: Versenkte Schiffe hinterlassen Ladung und Einheiten, die noch eine Weile herumschwimmen – Zeit, sie schleunigst aufzusammeln!

Gratwanderung

Mainz, Ende Juni. Draußen rauscht Großstadtlärm, drinnen das Meer. Drinnen, das sind die Büros von Related Designs, die uns auf eine exklusive Reise in die Welt von **Anno 1701** mitnehmen. Das rund 40-köpfige Team hat einen spannenden Job, wandert auf dem Grat zwischen konservativen und aufgeschlossenen **Anno**-Spielern. Zum Glück wandert Related Designs richtig: Statt nur auf die beinharte Gemeinde aus den Online-Foren zu hören, holt sich die Firma auch Leute von der buchstäblichen Straße, um etwa die Steuerung zu testen.

Denn just an der Benutzeroberfläche wird momentan heftig gewerkelt, darum ist sie auf den Screenshots noch ausgeblendet. Nur bei einem Bild nicht – das haben wir dem dezent übervorsichtigen Producer abgeschwatzt, um Ihnen einen Teil der Steuerung zu zeigen. Nun ja, nicht wirklich abgeschwatzt ... eher erpresst: »Rück das Bild raus, sonst malen wir's von Hand nach!«

Hoheits Gewässer

Alle konservativen **Anno**-Spieler dürfen aufatmen: **Anno** bleibt **Anno**. Mit

DIE POSTKARTEN-PERSPEKTIVE

Anno 1701 hat drei **Zoomstufen**, die fließend ineinander übergehen – vom kompletten Inselüberblick über die Stadtansicht bis zur Beinah-Augenhöhe. Dazu kommt eine vierte Perspektive ...



In dieser vierten Perspektive erblicken Sie Ihre Insel im Breitwand-Format – urlaubsblauer Himmel inklusive. Daher der Name: **Postkarten-Ansicht**.



Verstärkt wird der Effekt durch einen **Unschärfe-Filter**, der sich über weiter entfernte Objekte legt – je weiter weg, desto verschwommener (etwa die schneebedeckten Berge am Horizont).



Spielerisch hat diese Perspektive wenig Sinn, sieht aber klasse aus – und dürfte Schönbauern und Voyeuren richtig gut gefallen.

DIE SCHIFFE

Jeder Schiffstyp hat eine festgelegte Höchstgeschwindigkeit, die von Ladung und eventuellen Beschädigungen beeinflusst wird. Die Zahl der **Ladekammern** legt fest, wie viele verschiedene Güter in ein Schiff passen. Das **Ladevolumen** gibt an, wie viele Wareneinheiten an Bord dürfen – eine Tonne entspricht immer einer Einheit.

Generell gilt: Handelsschiffe sind schneller als Kriegsschiffe, große Schiffe schneller als kleine. Fünf Typen können Sie direkt steuern.

Aber Achtung: Sie dürfen in der Universität entweder das große Kriegsschiff entwickeln, oder das große Handelsschiff – beides gleichzeitig geht nicht, Sie müssen sich entscheiden.



Kleines Handelsschiff

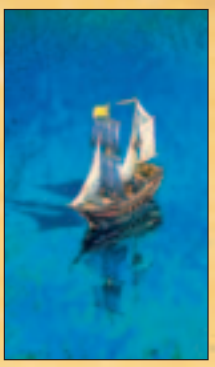
Das kleine Handelsschiff besitzt drei Laderäume. Es eignet sich besonders als Transportschiff zwischen Haupt- und einer nahen Rohstoffinsel.

Voraussetzung: Kleine Werft / Stufe Siedler

Ladekammern: 3

Ladevolumen in t: 120

Kanonen: keine



Kleines Kriegsschiff

Das kleine Kriegsschiff beherbergt lediglich eine Ladekammer, aber zwölf Kanonen. Es eignet sich besonders als Eskorte für kleine Handelsschiffe.

Voraussetzung: Kleine Werft / Kanonen

Ladekammern: 1

Ladevolumen in t: 40

Kanonen: 12



Entdeckerschiff

Hiermit starten Sie in die Inselwelt. Ausnahme: Auf der Schwierigkeitsstufe »leicht« beginnen Sie auf einer Insel, bekommen das Schiff erst etwas später gratis von der Königin.

Voraussetzung: Kleine Werft

Ladekammern: 3

Ladevolumen in t: 120

Kanonen: 8



Großes Handelsschiff

Das große Handelsschiff hat vier Ladekammern. Es ist die erste Wahl für komplexere Handelsrouten mit mehreren Stationen.

Voraussetzung: Große Werft / Forschung / Stufe Kaufleute

Ladekammern: 4

Ladevolumen in t: 160

Kanonen: keine



Großes Kriegsschiff

Das dicke Kampfschiff kommt mit zwei Ladekammern und satten 24 Kanonen. Es besitzt eine hohe Angriffsreichweite und die meisten Trefferpunkte.

Voraussetzung: Große Werft / Forschung / Kanonen

Ladekammern: 2

Ladevolumen in t: 80

Kanonen: 24

einem kleinen Schiff segeln Sie los, entdecken Inseln, besiedeln die erste, Ihre Stadt wächst, deren Bürger fordern immer mehr Waren und öffentliche Bauten, Sie bebauen weitere Inseln, handeln, verhandeln, kämpfen, forschen.

Alle aufgeschlossenen **Anno**-Spieler dürfen aufatmen: **Anno** wird anders. Bekommt viel, viel mehr Atmosphäre. Statt nur vor uns hinzubauen, sind wir Teil einer großen Welt. Und diese Welt beobachtet sehr genau, was wir anstellen: Kaum segeln wir los, meldet sich unsere Königin, rechts oben am Bildschirm. Mit einem schön animierten Porträt im Comiclook, mit witzig-hochnäsiger Sprachausgabe. Die Dame spendet uns Mut – und Startkapital. Lead Designer Dirk Riegert: »Wenn Du später mal ins Minus gerätst, meldet sie sich und gibt Dir einen Kredit. Aber sobald es Dir wieder besser geht, kann sie den auch zurückfordern.«

Aufgeklärt und fruchtbar

Unser Schiff segelt über die Karte, die wir erst aufklären müssen (wer mag, kann auch in einer ganz aufgedeckten Inselwelt spielen). Wir entdecken eine große Insel, wollen unseren Kundschafter absetzen – aber halt, den gibt's ja nicht mehr. Stattdessen sehen wir gleich, welche Rohstoffe winken. Und zwar wortwörtlich: Über Vorkommen rotieren große Symbole – Erdklumpen über Lehmgruben, Fische über reichen Gründen, Erzbrocken über Bergen.

Wer mag, klappt das Profi-Interface an der oberen Bildmitte auf, das alle Vorkommen samt Menge auflistet. Menge? Richtig: Einige Ressourcen sind irgendwann erschöpft, etwa die Fischvorkommen. Aus dem Vorgänger geblieben sind die Fruchtbarkeiten: Auf jeder Insel wachsen drei Pflanzenarten besonders gut, zum Beispiel Kakao, Kaffee, Wiesen (für die neuen Bauwerke Pferdezucht und Blumenhäuschen).

Du bist nicht allein

Wir haben eine tolle Insel gefunden. Schön groß, viele Ressourcen. Wir segeln an einen flachen Küstenabschnitt, bauen ein Kontor und ... ein Konkurrent meldet sich, wieder per Bild und Sprachausga-



Randale! Wenn wir uns nicht gut um unsere Untertanen kümmern, setzen sie schon mal ihre eigenen Hütten in **Brand**.



Hier hingegen ist alles super! Hüpfende grüne **Pfeile** zeigen, wo Hausbewohner die nächste Stufe erreichen können. Wenn wir sie lassen ...



Die höchste Zoomstufe. Rechts erntet ein Tornado Bäume, links zeigen **Strahlen** über unserem Denkmal, dass wir ein dufter Herrscher sind.



Grüne Schwaden, schwarzer Tod: Die Pest verpestet die Luft. Also pest unser **Medicus** per Fahrrad los, um eine Ausbreitung zu verhindern.

be. Begrüßt uns auf »seiner« Insel. Pech: Das Eiland ist also schon besetzt. Glück: Der Nachbar ist weit genug weg – und friedlich.

Neuerdings haben Sie es nämlich nicht mehr mit namenlosen Mitsiedlern zu tun, sondern mit »echten« Persönlichkeiten. Davon gibt's zwölf verschiedene, von denen Sie bis zu vier zu Partiebeginn aktivieren können. Das Dutzend umfasst Typen in drei »Schwierigkeitsgraden«, vom friedlichen Dichter Jorgensen bis zum sehr leicht reizbaren Igor Yegorov. Wie bei Civilization legen Sie also schon zu Beginn fest, ob Sie lieber mit lauter Ghandis spielen möchten – oder mit Attilas. Auch der Diplomatiebildschirm erinnert an Civilization. Hier sehen Sie die Beziehungen zwischen allen Nationen anhand farbiger Linien, etwa rot für Krieg. Mit Geschenken, Schmeicheleien, Handelsverträgen oder Beistandsabkommen steigt oder sinkt Ihr jeweiliger Ruf, angezeigt durch eine Art Fieberthermometer.

Unrasiert und fern der Heimat

Unser Kontor steht, Zeit für Wohnhütten und Produktionsstätten. Wir öffnen das Baumenü – und stutzen: Die Gebäude sind jetzt nach den fünf Zivilisationsstufen sortiert (Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute, Aristokraten). Das erleichtert vor allem Einsteigern das Bauen, weil sich das Menü erst nach und nach füllt, man nicht ständig zwischen öffentlichen, Wohn- und Wirtschaftsgebäuden umschalten muss. Wir ziehen ein paar Blockhäuser für die Pioniere hoch, errichten Holzfällerei, dann Fischer- und Jagdhütte.

Der freie Händler kommt vorbeigesegelt! Und das nicht lautlos wie seine Ahnen in **Anno 1602** und **1503**. Sondern ebenfalls mit Begrüßungsrede im Porträtfenster. Und er kauft und verkauft nicht nur, denn gelegentlich hat er Spezialaufträge in petto: etwa Schiffbrüchige oder Treibgut bergen, eine Schatzkiste heben, gezielt ein Schiff versenken. Diese Aufträge haben einen Countdown, und die Belohnung bekommen Sie schon zu sehen, bevor Sie den Job annehmen. Oft dürfen Sie auch zwischen zwei Belohnungen wählen, etwa Werkzeug oder Gold.

Auch Landkarten gibt's jetzt beim Händler: Statt selber zu erkunden, kaufen Sie so eine Karte, und decken damit eine weitere Insel auf. Je größer das Eiland, desto teurer die Karte.

Aufstieg!

Unsere Pioniere sind so gut versorgt, dass die ersten zu Siedlern aufsteigen. Wenn wir sie lassen: Neuerdings bestimmen wir (optional) bei jedem einzelnen Wohnhaus, ob seine Bewohner in die nächste Stufe aufsteigen – und nicht mehr pauschal für eine ganze Bevölkerungsschicht.

Dadurch können wir zum einen besser mit den Baumaterialien haushalten. Zum anderen fördern wir so gezielt einzelne Viertel, etwa in Reichweite einer Kirche: So dürfen die frisch aufgestiegenen Bewohner gleich ihre religiösen Bedürfnisse austoben, statt sofort wieder zu meckern.

Feuerwerk oder Feuersturm?

Aufstiegswillige Bewohner haben hüpfende grüne Pfeile über ihren Wohngebäuden. Aber auch so sehen Sie, ob's Ihren Untertanen gut

DER MULTIPLAYER-MODUS

Ja, diesmal gibt es ihn wirklich – den Multiplayer-Part, der im Vorgänger kurzfristig rausgeworfen, erneut versprochen, aber nie gehalten wurde. In Anno 1701 kabbeln sich bis zu vier Siedler im Netzwerk und Internet. Mit allen Mitteln: Wir stellen sechs Gemeinheiten vor, mit denen Sie Kontrahenten piesacken können!

Taschendieb: mischt sich unters gegnerische Volk und moppst Geld, das dann auf Ihrem Konto landet. Sind zwar nur Kleckerbeträge, aber Kleinvieh macht ja bekanntlich auch Mist.

Bombenleger: legt Bomben, genau! Wie bei allen Undercover-Aktionen müssen Sie die Geheimloge gebaut haben, um solche Gemeinheiten zu verüben.

Demagoge: hält schwungvolle Reden – und die gegnerischen Arbeiter derweil vom Arbeiten ab.

Infiltrator: dreht Feindtruppen um, ohne dass der Gegner es sofort merkt – sondern erst, wenn Sie die Infiltrierten aktivieren, etwa in einer Schlacht.

Saboteur: macht sich an Karren zu schaffen. So ein gebrochenes Rad kann ganz schön ärgerlich sein, wenn der Warenfluss dadurch versickert ...

Giftmischer: schleicht sich ans Dorfzentrum und vergiftet den Brunnen. Wenn Sie's am giftgrünen Wasser merken, ist es zu spät. Gegenmittel: Medicus.



Spricht der **Demagoge**, schweigt die Arbeit.



Mit Gift: der **Brunnenvergifter** im Einsatz.

PRODUKTIONSKETTE: MIT WALFANG AUF MÄNNERFANG

Die ersten Güter bekommen Sie ganz einfach. Beispiel: Reh, Jäger, peng, Nahrung fertig. Schwieriger wird's, wenn ein Gut mehrere Rohstoffe braucht. Beispiel: Aus Kakao (Plantage) plus Honig (Imkerei) werden in der Konfiserie Pralinen. Ein weiteres Beispiel zeigen die Bilder unten.



Blumenhäuschen (hier gleich drei Stück) sorgen für ein wahres Blütenmeer. Diese **Blüten** ernten wir ab; sie bilden Zutat Nummer eins.

Die Walfängerwerft schickt Fangschiffe in die nördliche Klimazone (nur hier tummeln sich Wale). Aus deren Fett wird **Ambra**, Zutat Nummer zwei.

In der Parfümerie mischen wir Blüten und Ambra zu **Parfüm** – eins der Luxusgüter, das unsere Kaufleute fordern, um zu Aristokraten zu werden.

geht – oder schlecht. Da zuckeln Musikkapellen durch Ihre Siedlung, oder Demonstranten revoltieren mit Protestschildern. Und wenn der Bevölkerungszähler auf 10.000 springt, wird's kurzzeitig dunkel, und ein schickes Feuerwerk erleuchtet die Stadt.

Mittelpunkt des Trubels ist immer Ihr Dorfzentrum. Das dürfen Sie schon in der ersten Stufe errichten; hier steht Ihr Denkmal, umringt von vier Flaggen. Wenn Sie besonders gut für Ihre Schutzbefohlenen sorgen, kommen so genannte Ehrengäste vorbei. Davon gibt's sieben: etwa ein Bierkutscher mit einer Gratisladung Gerstensaft, oder ein Erfinder, der Ihre Forschung ankurbelt. Der Kapitän beschleunigt den Schiffsbau in der Werft, ein Schmied bringt wertvolle Werkzeuge. Die Krönung: Die Königin kommt zur Stippvisite und bringt Kolonialwaren, sozusagen die Königsklasse der Konsumgüter.

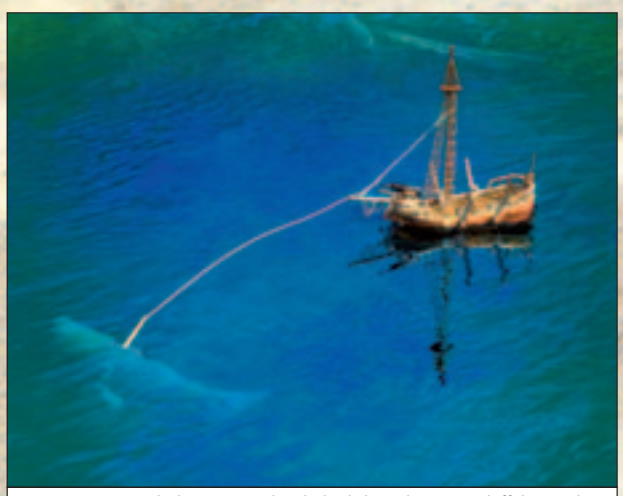
Wenn Sie hingegen Mist bauen, gibt's Krawall: Dann steinigen die Bewohner Ihr Denkmal (an dem jetzt Ungeziefer wuselt) und legen im Extremfall sogar Feuer.



Das **Dorfzentrum** zeigt auf einen Blick, ob alles im Lot ist. Wenn Sie Ihren Herrscherjob besonders gut machen, erscheinen Ehrengäste.



Pelze erhandeln wir von den **Irokesen**. Die Edelfelle bilden neben Jade, Talismanen und Elfenbein die Kolonialwaren für unsere Aristokraten.



Der Harpunenseilschwung ist physikalisch korrekt, Spiegeleffekte und Wellengang ebenso: Das tröstet den **Wal** aber nicht wirklich.

Ein Hauch von Luxus

Keine Insel liefert alle Rohstoffe. Aristokraten fordern zum Beispiel Kolonialwaren, die Sie importieren müssen. Nämlich bei den vier neutralen Völkern: Irokesen liefern kuschelige Pelze, Inder Elfenbein, Asiaten Jade und Azteken Talismane. Die Anzahl der Völker ist somit zwar drastisch abgespeckt, dafür zählt jetzt Qualität: Die Neutralen steigen ebenfalls eine Zivilisationsstufe auf und breiten sich aus, außerdem ist der Handel mit ihnen viel wichtiger – denn die Kolonialwaren bekommen Sie ansonsten nur beim Händler (sauteuer) und bei Piraten (saugefährlich).

Damit Sie die Übersicht über die Inseln nicht verlieren, gibt's nun eine strategische Karte. Hier sehen Sie alle Kontore und Schiffspositionen in Echtzeit und legen die Handelsrouten fest. Das ist nämlich ebenfalls neu: Statt jedem Schiff einen eigenen Fahrplan zu basteln, basteln Sie einen Fahrplan mit bis zu vier Stationen und weisen ihm ein Schiff zu. Klingt pingelig, macht aber einen großen Unterschied: So können Sie ein gesunkenes Schiff schnell ersetzen, ohne die Route neu zu erstellen. Oder Sie weisen mehrere Kähne zeitversetzt der gleichen Strecke zu, um einen gleichmäßigen Warenfluss zu bekommen.

Pompeji 2

Feuersbrunst, Pest und Dürre, das kennen wir aus den Vorgängern. Gibt's in **1701** auch. Doch es kommt noch dicker, denn das neue **Anno** bietet die heftigsten Katastrophen der Spielegeschichte. Beispiel Vulkan: Wer in seiner Nähe baut, hat gut lachen. Fruchtbarer Boden, hohe Erzvorkommen. Bis es kracht, und zwar gewaltig: Glühende Brocken schleudern in den Himmel, beschreiben einen rauchenden Bogen, klatschen ins aufspritzende Wasser. Wenn man Glück hat. Wenn nicht, klatschen sie in die schöne Stadt, entzünden Gebäude.

Anderes Beispiel: ein wandernder Tornado. Die riesige Windhose rupft alles aus der Karte, was ihr in den Weg kommt: Bäume, Schiffe, Häuser. Drittes Beispiel: Erdbeben, schicke Schockwellen und einstürzende Neubauten inklusive. Schreckhafte Naturen schalten alle Katastrophen im freien Spiel von Anfang an einfach ab.

Donnerwetter!

Auch ohne die großen Katastropheneffekte ist **Anno 1701** wahnsinnig schön, dank der Shader-basierten hauseigenen RD3D-Engine. Da pflügen Walfangschiffe politisch unkorrekt, aber physikalisch korrekt durch die Wellen – inklusive realistischem Harpunenseil-Schwingungen. Über der Erzschmelze hitzeflimmert die Luft, Rauchfahnen und Flaggen wehen je nach Windstärke und -richtung. Dank Environmental Mapping spiegelt sich auf Metallflächen die Umgebung. Witzig: Bei Gewittern perlen Regentropfen am Bildschirm herunter. Weniger witzig: Blitze können Brände verursachen.

Die brillante Technik frisst aber auch ordentlich Leistung: Für die niedrigste der vier Grundeinstellungen brauchen Sie einen Rechner mit 2,2 GHz und 512 MB RAM sowie eine Grafikkarte mit Shader Model 1.0 und 64 MB (ab Geforce 3). Auf der höchsten Stufe, mit vollem Antialiasing und anisotropischen Filtering, muss es schon eine CPU ab 3,0 GHz sein, dazu 1,0 GB RAM und eine Geforce 7900 oder Radeon X1800.

ES FLIEGT WAS IN DER LUFT

In Sachen Katastrophen haut Anno richtig auf den Aufbauputz. Die beiden mächtigsten zeigen wir hier: Vulkanausbruch und Wirbelsturm.



Lavabrocken sausen durch die Luft, entzünden Häuser: Schauen Sie sich unser Video an – darin sehen Sie die ganze schaurigschöne Pracht!



Wenn ein Wirbelsturm losstürmt, möchte man am liebsten seine Insel aus dem Weg schieben. Bei **Schiffen** geht das – wenn man schnell ist ...



Multiplayer-Gefecht: Blaue Infanteristen fallen über einen gelben **Mörsertrupp** her. Insgesamt bietet Anno 1701 sieben Truppentypen.

Bauen statt hauen

Sieben Truppentypen kommen auf dem Land zum Einsatz: Im Wachhaus rekrutieren Sie Miliz-Soldaten (brauchen keine Waffen) und Pikeniere, in der Garnison Grenadiere (beherrschen Nah- und Fernkampf). In der Festung schließlich Mörser und Haubitzen sowie Lanzierer und Dragoner (die zu besonders starken Leibgardisten aufsteigen können).

Anno 1701 bleibt aber ein Aufbauspiel – so entscheidend wie in **Siedler 5** wird das Militär bei Weitem nicht. Simpler ist auch die Rüstungsindustrie: Statt Schwertern, Bögen etc. produzieren Sie lediglich die Ware »Waffen«.

Bildungsreform

Ebenfalls sinnvoll runtergefahren: die Forschung. Zwar gibt's nach wie vor Schule und Universität, doch statt wie in **Anno 1503** einfach drauflos zu studieren, müssen Sie sich jetzt öfter entscheiden. Etwa zwischen »Gilde« und »Meisterbrief«: Wenn Sie die Gilde erforschen, können Sie einen Meister zu Betrieben einer Branche schicken. Der pflanzt dann ein Gildenschild – etwa vor die Holzfällerhütten, damit die Holzfällerburschen schneller Holz vor der Hütte haben. Per Meisterbrief hingegen steigern alle Betriebe die Produktion, aber jeweils nur dezent.

Obwohl es insgesamt weniger Forschungsbereiche gibt, bekommen Sie dafür echte Technologievorteile. Zum Beispiel einen Sprengmeister, der störende Felsen kurzerhand in die Luft jagt.

Freiheitsdrang

Statt einer Kampagne wird **Anno 1701** vier Tutorials und zehn Karten mit eigenen Missionen enthalten. Letztere sind in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt: drei leichte Missionen, fünf mittelschwere, zwei schwere. Da sollen Sie beispielsweise für die erkrankte Königin einen Heiltrank brauen, der aus vielen verschiedenen Zutaten besteht, die Sie erhandeln oder selbst produzieren müssen. In einer anderen Mission paktieren Sie sogar mit Piraten.

Zehn Missionen finden Sie wenig? Keine Sorge, es gibt natürlich wieder das beliebte Endlosspiel, diesmal mit vielen Einstellmöglichkeiten und Zielvorgaben. Zum Beispiel das Ziel »Unabhängigkeit«, bei dem Sie erst eine horrende Goldsumme erwirtschaften, um sich bei der Königin freizukaufen. Doch die schickt auch noch mehrere Wellen Kriegsschiffe, die Sie abwehren müssen.

Andere selbstgesteckte Ziele sind da friedlicher: etwa ein Schloss zusammenbauen. Dessen einzelne Bauabschnitte gibt's wieder als Belohnung für vorbildliches Herrschen – und Sie legen fest, ob Sie schon beim ersten Block gewonnen haben, oder erst bei 15 oder 30 Teilen. Solche Jobs richten sich vor allem an die »Schönbauer«, die heute noch stolz Bilder ihrer **Anno 1503**-Metropolen an Publisher Sunflowers schicken.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN
- hoher Wuselfaktor
- kommt ohne Zahlenkolonnen aus
- erstklassige Grafik
- lebendige Computerspieler

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Castle Strike (erschienen 2004)
- No Man's Land (erschienen 2003)

FAZIT

»Die Siedler und Anno haben sich bei mir immer ein Kopf-an-Kopf-Rennen geliefert. Doch jetzt trägt Anno 1701 seine Nase weit vorn. Weil's einfach unglaublich schön aussieht – und die Optik auch spielerisch was bringt. Denn randalierende Bewohner sind nun mal aussagekräftiger als rote Tabellenzahlen!

Auch schön: Konkurrenten, Piraten, Händler plappern mit mir – bei den Vorgängern hatte ich stets das Gefühl, dass wir nebeneinander her leben.«

Potenzial **HERVORRAGEND**



Ein ausgefeiltes **Partikelsystem** sorgt für spektakuläre Explosionen mit umherwirbelnden Trümmern und meterhohen, plastischen Rauchfahnen.



Selbst aus nächster Nähe offenbaren die Einheiten noch sehenswerte Details, bei dieser Me 262 etwa ein **Hitzeflimmern** um die Triebwerke.







WAR FRONT

Die Deutschen erobern London, die Amerikaner klinken die Atombombe über Moskau aus. Kommt Ihnen spanisch vor? Ist aber ungarisch. Und nah dran am Echtzeit-Hit C&C Generäle.

FAKTEN

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

Budapest ist immer eine Reise wert – vor allem, wenn ein Besuch bei Digital Reality auf dem Programm steht. Wir haben vor Ort bei den Entwicklern die Echtzeit-Hoffnung **War Front** gespielt und einen der begehrten Zugänge für den groß angelegten Multiplayer-Betatest ergattert.

Zweiter Weltkrieg mal anders

Auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht, verwurstet **War Front** nicht schon wieder den Zweiten Weltkrieg. Vielmehr haben Digital Realitys Storyschreiber sich des überstrapazierten Hintergrunds bedient, um eine höchst eigenwillige Version der Geschichte aus der Taufe zu heben, die eher an **Alarmstufe Rot** als an den History Channel erinnert. Da marschieren die Deutschen in England ein, verbünden sich Alliierte und Achsenmächte gegen die Sowjets, kommen absurde Wunderwaffen wie Riesenzeppeline und Kampfroboter zum Einsatz. Und damit beim Spielen kein schlechtes Gewissen drückt, wird Hitler kurzerhand kaltgestellt.

Vorbild Command & Conquer

Die Verwandtschaft mit dem **Command & Conquer**-Ableger ist kein Zufall, erklären die Budapester Spieleerfinder doch **C&C Generäle** zum Vorbild – zumindest den Multiplayer-Part. Und tatsächlich: Angefangen bei der Story über die Superwaffen bis hin zum temporeichen Spielablauf erinnert einiges an Westwoods Vorzeige-Serie in ihren besten Tagen.

Konsequenterweise basteln die Entwickler erst gar nicht am bewährten Echtzeit-Gerüst herum. Binnen Minuten entstehen rund um das Hauptgebäude die ersten Elektrizitätswerke und Produktionsanlagen, während Lastwagen das notwendige Rohmaterial von nahe gelegenen Minen herankarren. Labore erforschen neue Technologien und Truppentypen, aus leichten Panzern werden schwere, Granaten bekommen mehr Durchschlagskraft, die ersten Blaupausen für Wunderwaffen entstehen. Fabriken kleistern währenddessen im Sekundentakt Artillerie, Tanks und Flugabwehrvehikel zusammen, Kasernen bilden Schützen und Grenadiere aus, die anschließend in großen Kampfverbänden in spektakuläre Massenschlachten geworfen werden (maximal 250 Einheiten pro Partei). **War Front** – das ist klassische

DIE COOLSTEN GEHEIMWAFFEN



Ice Splitter

Dieses sibirische Ungetüm legt seine Kontrahenten mit flüssigem Stickstoff auf Eis. Seine Opfer sind unfähig zu manövrieren und zu feuern; eingefrorene Produktionsanlagen stellen den Betrieb ein. Die Bekämpfung der Getroffenen übernehmen reguläre Panzer.



Jet Pack

Mit ihrem Raketenrucksack setzen die Stoppelhopser über Bunkeranlagen und Geschütztürme einfach hinweg, um dann im feindlichen Hinterland mit ihren Flammenwerfern Chaos zu verbreiten. Allerdings halten sie schwerem Beschuss nicht lange stand.



Die Bedienfelder halten sich an Genrestandards, sind übersichtlich und zweckmäßig, aber nicht hübsch. 1 Minikarte, 2 Ressourcenleiste mit Truppenzahl-Limit, Rohstoff- und Energieanzeige (darüber Technologie-Upgrades in der Entwicklung), 3 Baumenü, 4 Details zur ausgewählten Einheit.

Echtzeit-Strategie mit coolem Szenario und Technik auf dem allerneuesten Stand.

Trio Infernale

Wie im Oldie **StarCraft** treten drei Fraktionen gegeneinander an, die Echtzeit-Generälen jeweils unterschiedliche Strategien abverlangen. Die Deutschen verfügen über eine kampfkräftige Panzerwaffe und einige der abenteuerlichsten Wunderwaffen, darunter Düsenjäger und Kampfroboter. Die Alliierten beherrschen die Lüfte. Sie bringen mit ihren Fliegenden Festungen Erdbebenbomben und sogar Atomsprengköpfe ins Ziel.

Die Sowjets setzen ähnlich wie die Chinesen bei **C&C Generäle** auf Masse statt Klasse – sie verheizen billige Panzer und Fußsoldaten gleich Dutzendweise an der Front. Je größer die Einsatzgruppen, desto stärker die einzelnen Einheiten. Außerdem bieten sie einige besonders abgedrehte Geheimwaffen auf, darunter den Ice Splitter, den Kharkov-Panzer (siehe Extrakasten) und Partisanenverbände, die mit jedem erfolgreichen Einsatz weiter anwachsen.

London, Berlin, Moskau

Während Sie die Russkies nur im Multiplayer-Modus anführen dürfen, haben die Entwickler den Achsenmächten und Alliierten eigene Kampagnen spendiert. In jeweils elf Missionen (plus ein Tutorial) erleben Sie die Besetzung Englands mit, den Kampf um Berlin und die Invasion in der Normandie. Dabei wechseln sich Echtzeit-Aufträge klassischer Machart, in denen Sie eine Basis aus dem Boden stampfen, um anschließend Ihren Kontrahenten mit Massen an Panzern zu überrollen, mit Kommando-Einsätzen ab, in denen Sie nur eine Handvoll Männer kontrollieren.



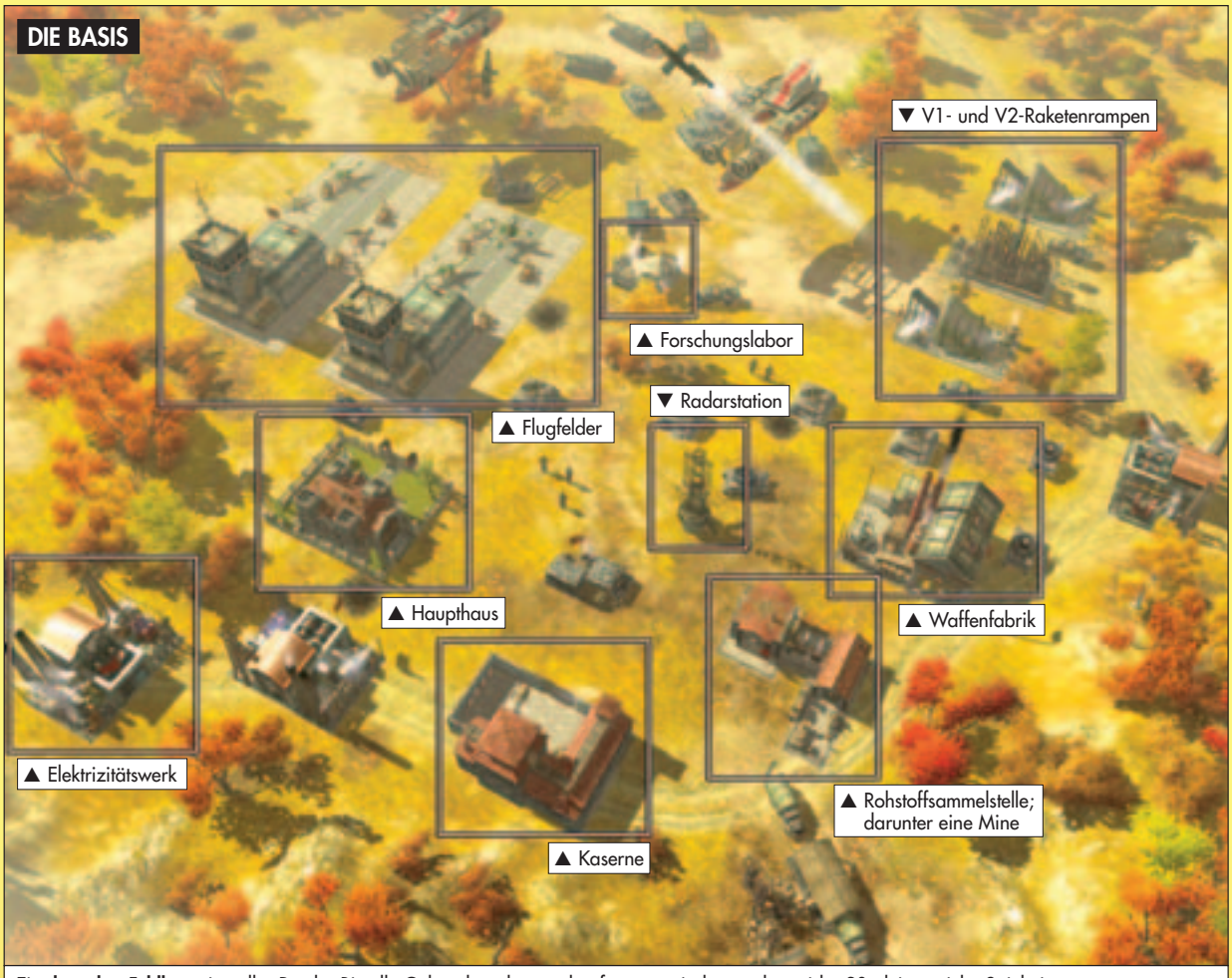
Exoskelett

Ein Hauch Battletech umweht diese stählernen Kampfkolosse. Ausgestattet mit Raketenwerfer und schweren Maschinengewehren machen die Exoskelette sowohl gegen gepanzerte als auch gegen weiche Ziele eine gute Figur.

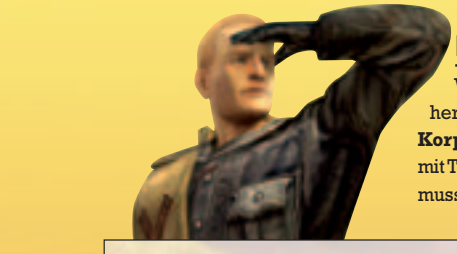
Khakov

Der Stolz der sowjetischen Panzerarmee ist mit sage und schreibe fünf Geschützen bewaffnet, darunter eine schlagkräftige 120mm-Kanone. Einzig Luftangriffen hat der Kharkov nichts entgegenzusetzen, mit Bodenzielen wird er spielend fertig.





Ein **deutsches Feldlager** in voller Pracht: Bis alle Gebäude stehen und aufgerüstet sind, vergehen zirka 20 aktionsreiche Spielminuten.



Deutsche Filmstars

Während Digital Realitys bisherige Produktionen (**Afrika Korps vs. Desert Rats**, **D-Day**) mit Textbildschirmen auskommen mussten, basteln die Entwickler für **War Front** richtige Zwischensequenzen, welche die Hintergrundgeschichte fortführen. Zwar können die technisch nicht ganz mit Blizzards Meisterwerken mithalten, kommen dramaturgisch aber verdammt nah ran, wovon Sie sich anhand unseres exklusiven DVD-Videos überzeugen können.

Im Mittelpunkt der in Zusammenarbeit mit Hollywood-Drehbuchschreibern gestrickten Story steht eine Reihe von Heldenfiguren, die nicht nur in den Render-



Dichtung und Wahrheit: Der Sturzkampfbomber im Vordergrund flog tatsächlich, der **Riesenzeppelin** im Hintergrund gehört ins Fantasiereich.



Um die Messerschmidt-Düsenjäger am Starten zu hindern, frieren die sowjetischen **Ice Splitter** den deutschen Flughafen kurzerhand ein.



Zwei deutsche **Exoskelette** zerlegen im Alleingang eine sowjetische Panzergruppe. Die Kampfroboter sind langsam, aber gut bewaffnet.



Die Alliierten punkten vor allem bei der Luftwaffe. Wenn so ein **Atombomber** durchkommt, bleibt von der Basis nur ein Häufchen Asche.



Nettes Extra: Geschütztürme auf Bunkern dürfen Sie in der Ego-Perspektive **selbst bedienen**. Bei Fahrzeugen klappt das leider nicht.



Taktische Bomber und Abfangjäger werden direkt gesteuert, die schwereren Exemplare wie diese **Nurflügler** aber von außerhalb angefordert.

Filmen, sondern auch auf dem Schlachtfeld als besonders starke Kämpfer auftreten. Der herrlich klischeehafte Deutsche Roland Hellmann beispielsweise kann mit etwas Glück gegnerische Fahrzeuge mit nur einem Treffer lahm legen, außerdem feuern seine Kameraden unter seinem Kommando weiter. Der Cowboy John Lynch steigert die Panzerung verbündeter Fahrzeuge und hat Brandgranaten im Marschgepäck. Da Sie die Offiziere zusammen mit einer Handvoll Standard-Truppen von Mission zu Mission übernehmen, gewinnen die im Spielverlauf an Erfahrung und verbessern ihre Spezialfähigkeiten.

Muntere Ratespielchen

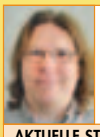
Auch im Mehrspielermodus kommen die Helden zum Einsatz, dann auch auf Seiten der Sowjets. Die Entwickler planen satte 27 Schlachtfelder, auf denen sich bis zu zehn Spieler einfinden. Profigeneräle dürfen sich auf Ranglisten, Turniere und Duell-Funktionen freuen. Neben Standard-Modi wie Deathmatch steht auch eine »Who is who« genannte Variante zur Wahl, die an das Brettspiel **Risiko** erinnert. Darin erhält jeder Teilnehmer einen anderen Auftrag, beispielsweise auf der Karte verstreute Schätze zu bergen oder eine bestimmte Stellung zu erobern. Wer seine Aufgabe als erster abschließt, hat gewonnen. Der Clou: Jeder kennt nur seine eigene Mission, was zu munteren Verwirrspielchen und Täuschungsmanövern führt. Einen ähnlichen Spielmodus hatte bislang nur **Rush for Berlin** zu bieten.

Eine Division Betatester

Am besten hat uns in den Multiplayer-Matches das Spieltempo gefallen. Schon nach wenigen Minuten kommt es zu den ersten Scharmützeln, wenig später zu größeren Zusammenstößen rund um die raren Rohstofflager, bei denen die ersten Helden eingreifen. Wer bis zur dritten und letzten Technologiestufe durchhält, wird mit einem Superwaffen-Duell belohnt, das selbst ein **C&C Generäle**-Finale in den Schatten stellt.

Am Einheiten-Balancing feilen die Entwickler noch, nicht zuletzt anhand der Ergebnisse des groß angelegten Betatests, an dem weltweit satte 13.000 Spieler teilnehmen – inklusive der PC Power-Play-Redaktion. Positiv überrascht waren wir von den Skirmish-Schlachten*. Der Computergegner entwickelt selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad beachtlich raffinierte Taktiken, reagiert auf Rushes** genauso wie auf Einmauerungs-Strategien unsererseits. Einzig die Wegfindung sowohl eigener wie gegnerischer Einsatzgruppen birgt noch Verbesserungspotenzial. Überhaupt ist **War Front** technisch erste Sahne – aber das sehen Sie ja selbst, an den Bildern auf diesen Seiten genauso wie im DVD-Video.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- geniale, effektreiche Optik
- turboschnelle Echtzeit-Schlachten
- supercoole Superwaffen
- Menüs zweckmäßig, aber nicht hübsch

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- War on Terror (05/2006: 79)
- D-Day (erschienen 2004)

FAZIT

»Ich kann es kaum erwarten, Kollege Bergmann endlich auch in der fertigen Fassung meine Messerschmidts auf den Hals zu hetzen. War Front kombiniert temporeiche Mehrspieler-Matches à la Dawn of War mit Superwaffen im Stil von C&C Generäle und spektakulärer Grafik mit der Extraportion Wumms. Ob die Solokampagne da mithalten kann, muss sich erst noch zeigen. Die gespielten Einsätze lassen das aber hoffen.«

Potenzial SEHR GUT

*schnelle Gefechte mit frei wählbaren Karten und Startaufstellungen **sehr frühe Attacken mit allen verfügbaren Truppen



Dank einer frei einstellbaren Kamera lässt sich das Spielgeschehen aus jeder **Perspektive** bis hin zur taktischen von-oben-Ansicht verfolgen.



Den eigenen **Nachwuchs** begleiten Sie von der D-Jugend an und können so hoffnungsvolle Talente besonders früh entdecken.

FUSSBALL MANAGER 2007

Geliebt, gehasst, umstritten – und vor allem höchst erfolgreich. Bei der neuesten Auflage des Verkaufsrenners sollen vor allem Veränderungen im Umfeld für mehr Qualität sorgen.

FAKTEN

Genre	Sportmanager
Entwickler	Bright Future
Version	Alpha
Termin	27. Oktober 2006

BRIGHT FUTURE

Ende 2005 entschied das EA-Sports-Hauptquartier in Kanada, sich stärker auf die neuen Konsolen zu konzentrieren. Das deutsche Fussball-Manager-Team wurde daraufhin aufgelöst, Mastermind Gerald Köhler gründete mit Bright Future sein eigenes Studio. Das läuft unter dem »EA Partners«-Label, nach wie vor arbeitet man direkt bei EA Deutschland in Köln.

Es war eine komische Situation: Die 2006er-Version vom **Fussball Manager** war erfolgreich wie kaum zuvor – allerdings schimpfte die Kundschaft auch wie kaum zuvor. Neben Bugs kritisierte sie das Weglassen beliebter Funktionen früherer Versionen, viele kleine Schlampereien und fehlende Liebe zum Detail.

FM-Chef Gerald Köhler begründet das damit, dass die Reihe zunehmend von Kanada aus kontrolliert wurde. Das Kölner Stammteam umfasste zum Schluss nur noch fünf von ursprünglich 25 Mann. Mehr und mehr typisch deutsche Aspekte des Spiels fielen der Internationalisierung zum Opfer.

Rückkehr alter Tugenden

Nach einer umfangreichen Neuorganisation (siehe Kasten) greift das Team nun neu an. Der **Fussball Manager 2007** soll wieder an frühere Tage anknüpfen und sich nicht alleine auf seine dicke Lizenzen und die schöne **Fifa**-Grafik bei den Spieltagen verlassen. Kurzerhand wurden lieb gewonnene, im Laufe der Zeit aber zwangsweise fallen gelassene Programmteile wieder zurück in den **FM** gehievt. Etwa ein umfangreicher Vereinsgelände-Modus: Über 90 Gebäude vom Bürohaus bis hin zum Clubmuseum stillen den Bautrieb und haben ihren ganz eigenen Einfluss aufs Spiel. Ein anderes Beispiel ist die Rückkehr des Privatlebens. Sie können als Manager massig Geld verdienen, für schöne Dinge wieder ausgeben, bei Golfpartien wichtige Kontakte knüpfen und versuchen, den eigenen Sohn in die erste Mannschaft zu bringen.

Ein wichtiger Teil des zurück-zu-den-Wurzeln-Flairs ist die stärkere Einbeziehung der eigenen Käuferschar. Wo bislang die EA-Zentrale über Wohl und Wehe vieler Aspekte entschied, dürfen sich nun die **FM**-Fans und -Kritiker verstärkt einbringen. Das reicht von winzigen Detailhinweisen (etwa unnötige Mausklicks) bis hin zur Wahl zwischen zwei möglichen Programmteil-Alternativen. Besonders fähige Community-Mitglieder sollen künftig in die Entwicklung mit einbezogen werden.

Selbst gesteuerte Karriere

Neben dem Comeback alter Ausstattungsmerkmale widmet sich Köhlers Mannschaft auch verstärkt der Detailarbeit. So wächst die »magere« Statistik-Sparte des Vorgängers auf fast das Dreifache an – statt 20 sind's nun 57 Statistiken. Ein Videotext-Modus, Stimmen zum Spiel oder die umfangreichere Jugendarbeit sorgen für eine vielschichtigere Atmosphäre und mehr Abwechslung.

Da blieb für echte, umwälzende Neuerungen eher wenig Platz und Zeit. Die größte ist die Spielerkarriere: Sie können sich zu Anfang einen Ihrer schwächeren/unbekannteren Kicker aussuchen, im Training aufbauen und dann während des Spieltags aktiv per Gamepad über den Platz scheuchen. Noch ist dieser Teil nicht ganz fertig programmiert; die Genugtuung, einen Star eigenhändig »großgezogen« zu haben, ist jedenfalls jetzt schon riesengroß.

Mikkl Galuschka



MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr abwechslungsreich
- schöne 3D-Spieltage
- umfangreiche Lizenzen
- teilweise überladene Menüs

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Fussball Manager 2006 (10/2005: **89**)
- Fussball Manager 2005 (erschienen 2004)

FAZIT

»Der 2007er-FM knüpft in vielen Punkten nicht direkt an den Vorgänger, sondern an frühere Versionen an. Mit der Rückkehr typisch deutscher Elemente wie dem Vereinsgelände oder Dutzender Statistiken hat der Fussball Manager wieder viel mehr eigenen Charme.«

Potenzial **SEHR GUT**



Schöne Grüße von John Woo! Die **Doppel-Maschinenpistole** mag nicht besonders treffsicher sein, lässt aber einen wahren Kugelhagel auf die Gegner niedergehen. Dafür dauert das Nachladen eine gefühlte Ewigkeit.



PARABELLUM

Mitten in Manhattan tragen Kommandosoldaten und Terroristen ein martialisches Katz-und-Maus-Spiel aus. Der Hauptpreis: eine Atombombe. Das Vorbild: Counter-Strike.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Acony
Version	Präsentation
Termin	4. Quartal 2007

Ausgerechnet den unanfechtbaren König **Counter-Strike** wollen die jungen Usurpatoren stürzen. Viele haben es bereits versucht – und sind gescheitert. Andererseits merkt man dem Multiplayer-Herrscher sein Alter mittlerweile deutlich an. Und der Erbprinz **CS: Source** konnte nicht alle Anhänger überzeugen. Viele Gefolgsleute wären über einen Machtwechsel gar nicht unglücklich – und diese Chance wollen die Thronräuber nutzen.

Die Thronräuber, das sind die Jungs und Mädels von Acony Games. 37 Spielebegeisterte aus 16 Nationen haben sich im schönen Villingen-Schwenningen inmitten des Schwarzwalds eingefunden. Und obwohl das Studio erst vor zwei Jahren mit Familienkapital aus der Taufe gehoben wurde, sind die meisten Mitarbeiter alte Hasen, die in der Welt der Multiplayer-Shooter zuhause sind, wovon manche **Counter-Strike**-Karte oder die populäre Battlefield-Mod **Desert Combat** zeugen. Die Entwickler haben uns in der Redaktion besucht und ihr Werk präsentiert.

Feiner Sand in New York

Die Grundlagen borgt **Parabellum** beim Vorbild. Zwei Teams mit je 16 Mann stehen sich gegenüber, Sondereinsatzkräfte und Terroristen. Erstere jagen die Bombe, letztere versuchen sie mit allen Mitteln zu schützen.



Pistolen lassen sich genau wie MPs **in doppelter Ausführung** verwenden. Allerdings bedeutet das bei begrenztem Inventar automatisch weniger Platz für Magazine, Granaten und andere Ausrüstungsgegenstände.

PARABELLUM

Der Begriff leitet sich vom lateinischen Ausspruch »Si vis pacem para bellum« ab (»Wenn Du Frieden willst, bereite Dich auf den Krieg vor«). Heutzutage ist Parabellum als Bezeichnung für das 9x19-mm-Pistolenkaliber gebräuchlich. Waffen dieses Kalibers kommen auch im vorgestellten Multiplayer-Shooter zum Einsatz, etwa die schweizerische Maschinenpistole MP 9.



Für die 49 Levels entwerfen die Entwickler drei völlig unterschiedliche Grafik-Sets: Anlagen (wie diese **U-Bahn-Station**), Einkaufs- und Wohnviertel.



Die Waffen (im Bild: die berüchtigte AK-47) lassen sich um **Zubehörteile** erweitern, etwa um die Kampfkraft zu stärken oder für Sonderaufgaben.

Im Gegensatz zu **Counter-Strike** tickt die Uhr bereits. Bevor die Delta Force den Atomsprengsatz entschärfen kann, muss sie ihn erst einmal aufspüren. Und das ist gar nicht so einfach, denn die Hatz zieht sich durch ganz Manhattan, genauer: ein Raster aus sieben mal sieben umfangreichen Levels.

Vor dem Match einigen sich die Bösen auf ein Versteck, dann beginnt die Suche. Das Team, das die Runde für sich entscheidet, legt fest, in welche Richtung es vorrückt. Nehmen wir an, die Verfolgungsjagd startet im obersten linken Quadranten. Die Anti-Terror-Kämpfer schlagen den Gegner, indem sie ihn bis auf den letzten Mann aufreiben. Dann wird abgestimmt: nach Süden oder nach Osten? Wenn die Terroristen gewinnen, haben natürlich sie die Wahl. Auf der nächsten Karte beginnt das Spiel dann von neuem, so lange, bis die Bombe gefunden ist – oder in die Luft fliegt. Das sieht spektakulär aus, bedeutet aber die Niederlage der Delta Force.

Schwere Jungs und Leichtfüsse

Viele neue Ideen setzen **Parabellum** vom großen Bruder ab. Beispielsweise bestimmt die Angriffsrichtung, wie das Match abläuft. Sagen wir, die Kommandosoldaten dringen in einen Level vor, der von einer breiten Straße von Westen nach Osten durchzogen ist. Wenn die Angreifer von Westen kommen, haben die Verteidiger leichtes Spiel: Sie verschanzen sich am anderen Ende und haben freies Schussfeld auf die Eindringlinge. Kommen die Deltas dagegen von Norden, läuft das Gefecht völlig anders ab.

Dann wären da die Klassen. Ähnlich wie bei **Battlefield 2** schlüpfen die Teilnehmer in Rollen: schwere, mittlere und leichte Infanterie. Die schweren Jungs freuen sich über Panzerwesten und einen großen Rucksack (dazu gleich mehr), dafür turnen die leichten durch den Level; sie können springen und sich abrollen.

Darf's ein bisschen mehr sein?

Und dann die Waffen. Zwar »nur« sechs Modelle, von denen das ein oder andere auch schon in anderen Shootern aufgetaucht ist. Dafür erweiterbar, und das kostenlos. Beispiel M4: Für das Sturmgewehr ist ein Trommelmagazin mit mehr Munition im Angebot, ein schwererer Kolben für weniger Rückstoß, ein Laservisier, ein Zielfernrohr und ein Laserpointer.

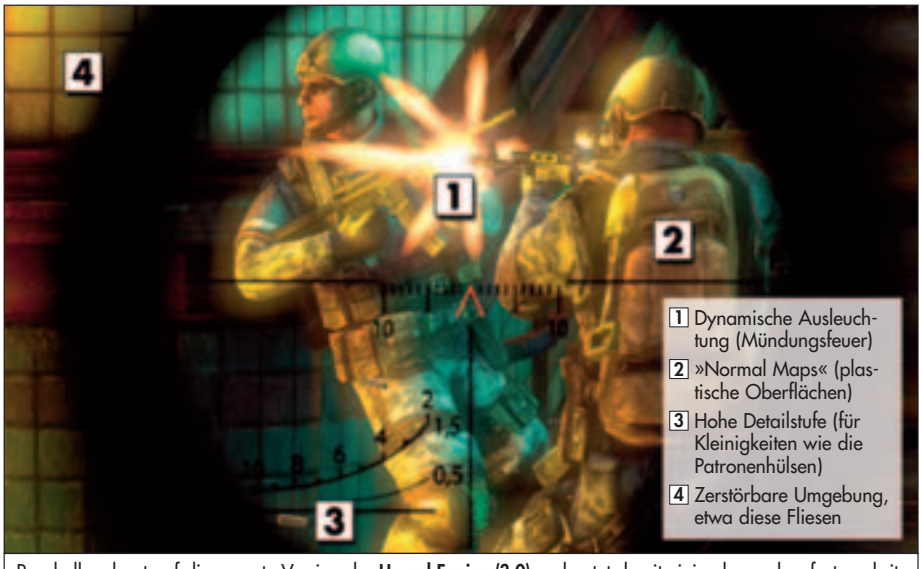
Allerdings gibt es nur begrenzt Platz im Inventar – deshalb der Rucksack. Leichte Infanterie muss auf manches verzichten. Und wer sich für die Bazooka als vermeintliche Überwaffe entscheidet, muss feststellen, dass nach zwei, drei Schuss Schluss ist. Abgesehen vom Messer, das bei **Parabellum** auch als Wurfgeschoss dient, gibt es keine Zweitwaffe.

Zelt zerstört

Die Entwickler haben sich viele weitere nette Details einfallen lassen, die das Vorbild **Counter-Strike** vergessen machen. Beispielsweise automatische Funkmeldungen (»Liege unter Feuer!« bei Feindbeschuss), einen Extramodus für Clans inklusive Anführer, zerstörbare Umgebungen. Richtig gelesen: Wenn ein Camper nervt, sprengt man ihm einfach sein Versteck unterm Hintern weg.

Was **Parabellum** aber wohl am deutlichsten abhebt, ist die Grafik. Die basiert auf der nagelneuen **Unreal**-Engine 3.0 und lässt selbst das runderneuerte **Counter-Strike: Source** verdammt alt aussehen. Allein die dynamische Ausleuchtung schafft eine viel realistischere Atmosphäre. Und die teils anhand echter Schauplätze modellierten Levels sorgen in Verbindung mit passenden Hintergrundgrafiken (Brooklyn Bridge) dafür, dass man sich beinahe wie auf Sightseeing-Tour in New York fühlt – allerdings eine, bei der einem Kugeln um die Ohren pfeifen.

Rüdiger Steidle



Parabellum baut auf die neueste Version der **Unreal-Engine (3.0)** und nutzt damit einige besonders fortgeschrittene Grafik- und Physik-Effekte. Außerdem erleichtert der umfassende Editor später Moddern die Arbeit.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- angenehm hohes Spieltempo
- realistische, effektreiche Grafik
- neue Ideen (Level-Zerstörung)
- Computergegner noch etwas doof

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT

»Bislang hat kein Shooter diesen Spielfluss von Counter-Strike hinbekommen. Diese Mischung aus Sprinten, Ducken und Ballern. Bis auf Parabellum. Das fühlt sich so gut an wie das Vorbild – sieht aber besser aus. Counter-Strike zu schlagen, dürfte fast unmöglich sein. Aber es wird Zeit für eine Alternative!«

Potenzial –



Überraschungsangriffe sind die große Stärke der Spione. Die Datendiebe gehen mit den Agenten dabei außerdem alles andere als harmlos um.



Einer der neuen **»Escape Moves«** im Einsatz: In letzter Sekunde flieht der Spion mit den gestohlenen Daten aus dem gesicherten Einsatzgebiet.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Über den Mehrspielermodus des neuen Abenteuers mit Sam Fisher war nur wenig bekannt. Bis jetzt. Wir lüften das Geheimnis um Agenten, Spione, neue Gadgets und coole Tricks.

FAKTEN

Genre	Stealth-Action
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Beta
Termin	September 2006

Nur noch eine einzige Datei müssen wir stehlen, dann ist auch dieser Auftrag erledigt. Bisher haben uns die Wachen trotz ihrer Hightech-Ausrüstung kaum Probleme bereitet. Immer wieder sind wir ihnen im Dunkeln entwischt. Und auch jetzt ist uns niemand auf den Fers... verdammt, was war das? Die Kerle haben uns eingekreist! Ein Hechtsprung zum Lüftungsschacht da vorne und wir sind fürs erste in Sicherheit. Rechts, links, rechts – panisch kriechen wir durch das enge Labyrinth und kauern schließlich vor dem alles entscheidenden Computerterminal.

Unser Herz rast, als wir den Download starten; wenige Sekunden

DAS INTERFACE VON SPIONEN UND AGENTEN



1 Die dreidimensionale Übersichtskarte ist während des Spiels immer eingeblendet. Hier sind sowohl die Positionen Ihrer Kameraden als auch Auftragsziele markiert.

2 Der Countdown läuft bei Double Agent unerbittlich mit. Dank dieser Anzeige wissen Spione und Agenten, wie viel Zeit ihnen noch zum Hacken oder Bewachen bleibt.

3 Mit diesen Anzeigen haben Sie nicht nur Ihre Lebensenergie im Blick. Sie sehen auch den Ladezustand oder Vorrat des angelegten Gadgets, wie etwa Granaten.

4 Ständig aktualisierte Statusmeldungen halten Sie auf dem Laufenden. Besonders wichtig für Agenten: Die erfahren hier, was die fiesen Spione gerade alles so anstellen.

5 Eine Anzeige, die ausschließlich den Agenten zur Verfügung steht: Auf diesem Mini-Radar werden alle Spione angezeigt, die sich nähern. Allerdings wird nur die Entfernung angegeben, nicht die genaue Position.

6 Wichtige Objekte werden durch einen Grafikeffekt (Umrandung) hervorgehoben. Als Agent entgeht Ihnen so kein Spion, der sich zu schnell durch Ihr Sichtfeld bewegt. Für Spione hingegen werden nahe gelegene Computerterminals und andere Ziele hervorgehoben.

7 Hier sehen beide Parteien, was welcher Spion gerade anstellt. Außerdem wird angezeigt, welche Menge der zu stehlenden Daten die einzelnen Spione bei sich tragen. Die Dateien können diesmal nämlich auf mehrere Diebe verteilt werden.



Für die Agenten ist **Teamwork** wichtig. Da sie aus der Ego-Perspektive spielen müssen, haben sie weniger Übersicht über das Geschehen.



In direkten Konfrontationen haben die Agenten mit besserer Feuerkraft ganz klar die Oberhand. Da heißt es: schnell **Reißaus** nehmen!

vor dem Abschluss fliegen wir dann erneut auf, der Raum wird gestürmt. Kugeln zischen durch die Luft. Zwischen Bleigewitter und Kommandogebrüll stürmen wir durchs Fenster und stürzen uns in die Tiefe. Ein kurzer Ruck an der Reißleine des Fallschirms, ein flüchtiger Blick zurück – langsam, aber sicher segeln wir durch den Nachthimmel. Der Auftrag ist erfolgreich abgeschlossen!

Variantenreich

Die so genannten »Escape Moves« sind eines der neuen Elemente im Mehrspielermodus der **Splinter Cell**-Reihe. Als Spion gewinnen Sie in **Double Agent** nicht einfach, sobald Sie alles gehackt und heruntergeladen haben – Sie müssen den Ort des Geschehens auch noch verlassen. Durch Fenster springen, in einen schwarzen Lieferwagen hopsen, einen Hubschrauber erreichen ... Ubisoft Montreal hat sich für diese Sequenzen bei allerlei Hollywood-Streifen bedient.

Um Ihnen das Leben dabei so schwer wie möglich zu machen, haben die Agenten Verstärkung bekommen. Zusätzlich zum bisher verfügbaren Hightech-Spielzeug stehen den Aufpassern jetzt auch Drohnen zur Seite, die entweder wieselflink über den Boden kriechen oder lautlos durch die Räume schweben. Die kleinen Helferlein dienen aber nicht nur als Augen und Ohren für die Agenten, sondern greifen auch aktiv ins Geschehen ein. Für einen aufmerksamen Spion sind sie nach einiger Spielzeit allerdings eher Stolpersteinchen denn ernstzunehmender Gegner. Für Nervenkitzel ist aber allemal gesorgt, wenn die Drohnen plötzlich um die Ecke kommen.

Spiegelbilder

Wenn Sie keine Lust mehr auf die immer gleichen Duelle zwischen Spionen und Agenten haben, können Sie in **Splinter Cell: Double Agent** auch ausgeglichene Bedingungen schaffen. In einem neuen Spielmodus treten Spione gegen Spione an und hacken um die Wette. Zum ersten Mal müssen also auch die Datendiebe in die Defensive und Computerterminals beschützen. Der große Vorteil: Kein Team hat spielerische Vorteile, alle Teilnehmer haben die gleichen Stärken und Schwächen. In diesem Modus kommt es also darauf an, perfekt zu spielen und, vor allem, schneller zu reagieren. Optimal geeignet für Hobby-Agenten, die sich mit anderen messen wollen.

Für die packt Ubisoft Montreal auch gleich noch etwas obendrauf. Zum ersten Mal werden die Spiele in einer weltweiten Rangliste geführt. Vor allem regelmäßig zusammenspielende Teams haben hier die Möglichkeit, sich einen Namen zu machen. Eine gute Nachricht für alle, die sich in der Vergangenheit über Schummler beklagt haben: Zusammen mit der Rangliste wird ein neues Sicherheitssystem eingeführt, das Cheatern den Garaus machen soll.

Den Wurzeln treu geblieben

Trotz aller Änderungen im Großen und im Kleinen – am Grundkonzept rütteln die Entwickler nicht. Auch im Mehrspielermodus von **Splinter Cell: Double Agent** dreht sich wieder alles um schnell geführte Team-Matches mit vielen taktischen Möglichkeiten. Gerade die Drohnen zwingen Spione immer wieder zu Änderungen an der Vorgehensweise und machen die Spiele dynamischer.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- gutes Balancing
- phantastische Grafik
- »Spione gegen Spione«-Modus
- flotter Spielablauf

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Splinter Cell: Chaos Theory (04/2005: **88**)
- Prince of Persia: The Two Thrones (01/2006: **86**)

FAZIT

»Der Mehrspielermodus bei Splinter Cell ist für mich Zeitvertreib für Zwischendurch. Extras wie die Rangliste sind mir daher egal, für viele Spieler aber bestimmt ein netter Ansporn. Mich begeistern spielerische Neuerungen wie die Drohnen, die Leben in die Bude bringen und durchaus mal eine Taktik über den Haufen werfen. Da kommt bei Redaktions-Duellen bestimmt wieder diebische Freude auf.«

Potenzial **SEHR GUT**



Umgebungen und Charaktermodelle sind **detaillierter** als im Vorgänger. Die Animationen wirken lebensechter, Lichteffekte sind ein Augenschmaus.



Pech gehabt, Herr Agent! Als Spion können Sie wie gehabt unvorsichtige Gegenspieler von hinten überwältigen und dann **lautlos** ausschalten.

TRAILER

JOINT TASK FORCE

Beängstigend realistisch: Aufgrund des zunehmenden Terrorismus schickt die Welt eine Spezialarmee in den weltweiten Kampf gegen Extremisten – und Sie sind der Kommandant.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Most Wanted
Version	Beta
Termin	September 2006

Das Echtzeit-Taktikspiel **Joint Task Force** versetzt uns in ein fiktives, aber vorstellbares Szenario in naher Zukunft: Um den immer schlimmer werdenden Terror Einhalt zu gebieten, schickt die Nato eine Spezialarmee in den Kampf gegen die Extremisten. Diese **Joint Task Force** rekrutiert sich aus internationalen Streitkräften und verwendet ebensolches Kriegsgerät – vom amerikanischen Apache-Hubschrauber über den deutschen Leopard-Panzer bis hin zum russischen BTR-Transporter.

Obwohl die Vehikel ihren echten Vorbildern ähnlich sehen, verhalten sie sich nicht allzu realistisch, aber nach dem etablierten Stein-Schere-Papier-Prinzip, sprich: Jeder Truppentyp hat Stärken und Schwächen, es gibt weder übermächtige noch nutzlose Einheiten.

Gut ausgerüstet

Eine besondere Rolle spielt die Infanterie, die aus mehreren Truppentypen wie Sanitäter, Scharfschütze und Pionier besteht. Jeder Fußsoldat kann neben seinem Gewehr so genanntes »Sekundär-Ausrüstung« aufnehmen und benutzen. Dazu zählen unter anderem Handgranaten, C4-Sprengstoff, Panzerfäuste und tragbare Boden-Luft-Raketen.



Ein offener Angriff auf einen **Bunker** ist taktisch unklug, doch in dieser Mission geht es nicht anders. Zum Glück können wir die Panzer reparieren.



Einer unserer Scharfschützen hat die feindliche Basis im Blickfeld. Pech für den Feind, denn so können wir seine Panzer mit einem angeforderten **Luftschlag** ohne Gegenwehr ausschalten.



Objekte wie diese Häuser fliegen dank **PhysX-Unterstützung** realistisch auseinander.



Auf einigen Karten finden Sie unbemannte Fahrzeuge, hier einen **T-55-Panzer.**

Doch auch die vom Computer kontrollierten Einheiten nutzen diese Kampfmittel, sodass kurzsichtige Aktion im Stile von: »Ich habe zwei Panzer, er nur vier Fußsoldaten, voll drauf!« schnell im Fiasko enden – so wie eigentlich alle vorschnellen Handlungen. Im Laufe der Kampagne sammeln die Infanteristen Erfahrungspunkte. Gestandene Veteranen lassen sich gar in den Heldenstatus erheben, was den Zugang zu besonderen Fähigkeiten mit sich bringt (siehe Kasten). Diese Offiziere sind zwar stärker als normale Einheiten, aber nicht übermächtig.

Weltweite Brennpunkte

Im Laufe der Kampagne kämpft die **Joint Task Force** in Somalia, Afghanistan, Kolumbien, Bosnien und im Irak. Die Karten sind sehr abwechslungsreich: Dichter Dschungel gehört genauso zu den Kampfgebieten wie karge Wüsten oder ruinenartige Städte. Dass sich die taktische Vorgehensweise je nach Terrain unterscheidet, sollte selbst Genreneulingen klar sein: Ein Panzer etwa bringt im dichten Dschungel mit eingeschränkter Bewegungsfreiheit und Sichtweite recht wenig. Infanteristen sind auf freiem Feld leichte Beute, aber in Städten sehr wirkungsvoll, da sie sich in Gebäuden verstecken können. Mitunter bringt auch das Wetter Vor- und Nachteile: Bei Sandstürmen kann der Spieler keine Luftunterstützung anfordern, Nebel reduziert die Sichtweite der Einheiten.

Zu den Missionszielen gehört neben der üblichen Vernichtung feindlicher Stellungen auch Konvois beschützen oder Geiseln retten. In den meisten Einsätzen ergeben sich neben den Hauptmissionszielen sekundäre Aufgaben, die bei erfolgreichem Abschluss zusätzliches Geld sowie Erfahrungspunkte für die beteiligte Kampfeinheiten bringen.

Wie Sie wollen ...

Joint Task Force schreibt uns nicht vor, wie wir die Missionen spielen müssen. Welche Truppen wir als Verstärkung anfordern, ist unsere Entscheidung – und zwar eine möglichst gut durchdachte. Denn es ist sehr ärgerlich, wenn wir unser Geld in einen teuren Panzer oder Kampfhubschrauber investieren, die beim ersten Feindkontakt als Schrotthaufen enden. Transporthubschrauber setzen Infanterie und leichte Fahrzeuge wie Humvee-Geländewagen direkt an einem Landepunkt in der Nähe unserer Einheiten ab.

Schwere Truppen hingegen, etwa Panzer, Transporter oder Artillerie, verlegen wir mit Flugzeugen. Damit wir die überhaupt anfordern können, müssen wir erst ein Flugfeld erobern. Wenn es keins auf der Karte gibt, dann entfällt diese Art der Verstärkung. Alternativ können wir verlassene beziehungsweise unbewachte feindliche Fahrzeuge erobern, die gibt's aber nicht in allen Einsätzen.

Hilfe aus dem Jenseits

Statt neue Einheiten anzufordern, können wir das Geld auch ausgeben, um Unterstützung von jenseits des Schlachtfeldes anzufor-

CHARAKTERENTWICKLUNG



Bei genügend Erfahrungspunkten lernen Helden klassenabhängige, sehr starke **Spezialfähigkeiten.**



Vor den Einsätzen wählen Sie die **Helden** aus, die Sie in der nächste Mission dabeihaben wollen.

Eine Besonderheit von Joint Task Force ist die Charakterentwicklung der Truppen. Normale Infanteristen sammeln während der Einsätze Erfahrungspunkte. Wenn Sie davon genug zusammenhaben, können Sie Helden aus ihnen machen. Je nach Truppentyp (Sanitäter, Pionier, Scharfschütze) lernen diese besonderen Einheiten zusätzliche Fähigkeiten, zudem bekommen sie automatisch mehr Lebenspunkte.



Hübsch anzuschauen: Als Verstärkung gerufene Infanteristen seilen sich in einer kleinen Sequenz realistisch vom **Transporthubschrauber** ab.



Zodiac-Boote sind kampfuntauglich, aber schnelle Transportmittel. Hier benutzen wir sie, um in Kolumbien ein feindliches Camp zu umgehen.

dern. Satellitenaufklärung zeigt für kurze Zeit, wo sich feindliche Kräfte befinden. Das hilft bei der Orientierung, auch wenn mobile Verbände meist nicht an einer Position verharren. Außerdem stehen Luftschläge gegen einzelne Panzerfahrzeuge sowie Flächenangriffe zur Auswahl. Diese Unterstützungsaktionen haben eine gewisse Abklingzeit, bevor wir sie erneut anfordern können.

Live on TV: Krieg!

Ein Unterschied zu vergleichbaren Spielen soll bei **Joint Task Force** die besondere Rolle der Presse werden. Die Aktionen unserer Anti-Terror-Truppe stehen im Rampenlicht der Öffentlichkeit, und wie wir die Missionen erledigen, wirkt sich auf das Spiel aus: Bedachte Taktiker, die möglichst sauber vorgehen, Feinde effektiv ausschalten und Zivilschäden vermeiden, werden von den Medien gelobt und erhalten zusätzliche Moneten. Wer dagegen dauernd zivile Gebäude zerstört oder gar unbeteiligte Menschen angreift, gerät ins Kreuzfeuer der Kritik und muss mit deutlich weniger Geld auskommen – so wird das Spiel natürlich schwerer.

Soweit der Plan der Entwickler. Wir wissen allerdings noch nicht, wie das genau aussehen wird, da dieser Teil in unserer Version noch nicht funktionierte. Auch die Einblendungen nachrichtenartiger Berichte zur atmosphärischen Begleitung der Einsätze waren nur als Platzhalter zu sehen.

Noch fahruntauglich

Joint Task Force basiert auf einer stark verbesserten Version der **Panzers**-Engine. Das bedeutet ansehnliche Grafik, allerdings erzeugt die Erwähnung dieses Namens bei Kennern der **Panzers**-Serie angesichts der stets schwachen Wegfindung der Truppen tiefe Sorgenfalten. Und tatsächlich: Obwohl die Entwickler diesen Teil laut eigener Aussage komplett neu programmiert haben, bekommen unsere Fahrzeuge bei Hindernissen schnell Schwierigkeiten. Aus einem geordneten Konvoi wird ein konfuser Hühnerhaufen, und beim Probespielen erweisen sich auch schmale Schluchten und enge, kurvige Straßen als echte Problemfälle. Hier haben die Entwickler noch sehr viel zu tun, denn dieses Manko drückt den Spielspaß momentan gewaltig.

Da ist es nur ein schwacher Trost, dass wir Fahrzeuge auch selbst direkt steuern können, mit den WASD-Tasten. In den von uns gespielten Missionen war dies nämlich nie aus taktischen Gründen erforderlich. Wenn wir selbst ans Steuer gegangen sind, dann nur, um hoffnungslos verkeilte Fahrzeugknäuel zu entwirren.

Georg Valtin



So nutzt man den **Geländevorteil**: Unsere Truppen haben in erhöhter Position leichtes Spiel mit den Feinden, die bergauf und durch das Wasser anrücken. Wer solche Mechanismen nutzt, hat es deutlich leichter.



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- vielfältige Taktiken möglich
- Sekundär-Ausrüstung für Infanterie
- abwechslungsreiche Missionen
- Wegfindung und Waffenbalance

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- keine (neu gegründetes Studio)

FAZIT

»Joint Task Force richtet sich vor allem an Freunde moderner Militärtaktik, die spielerische Freiheit und Mikromanagement (etwa die sekundäre Ausrüstung) mögen. Motivierend ist der Rollenspielpart: Wenn ich meine Soldaten mit neuen Fähigkeiten verbessere und Helden erschaffe, wachsen mir die Figuren richtig ans Herz. Inwieweit sich die Rolle der Presse wirklich auswirkt, wird erst das fertige Spiel zeigen. Auch die Wegfindung muss verbessert werden, sonst wird aus Spaß schnell Frust. «

Potenzial GUT



Eine **Alchemistenhütte** von innen. Je nach Ausrichtung (gut und böse) sind die Räume freundlich-hell – oder düster mit Särgen möbliert.



Wenn Sie **Schergen** einstellen und bewaffnen, können Sie Konkurrenten gezielt angreifen, eigene Karren eskortieren, Bauwerke bewachen.

DIE GILDE 2

Wilde Gilde: Um an die Macht zu kommen, ist jedes Mittel erlaubt. Mit Frauen planschen, Bomben legen, Intrigen spinnen. Aber bloß nicht erwischen lassen!

FAKTEN

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	4Head Studios
Version	Beta
Termin	15. September 2006

Ein neckischer Blick, ein Spaziergang, eine schüchterne Umarmung vor der Haustür: Jetzt kommt sie, die Frage nach dem gemeinsamen Kaffee. Bestimmt. Doch Pustekuchen: Kaffee gibt's in Europa erst in 100 Jahren. Blöd. Darf es stattdessen ein Bad im Zuber sein, holde Maid?

Gebalzt wird nicht nur bei **Sims** und **Singles**: Wenn Sie in **Gilde 2** erfolgreich sein wollen, müssen Sie frühzeitig an Lebensabschnittsbegleiter und Nachwuchs denken. »Wir nennen Die **Gilde 2** deshalb eine Lebenssimulation«, erklärt Kathleen Kunze, Produzentin beim Hannoveraner Entwickler 4Head Studios, als sie uns das Spiel präsentiert. »Alles, was Du tust, wirkt sich auf die Umgebung aus«.



Willst Du mit mir lustwandeln? Die **Partnerwahl** ist wichtig, da sich Kinder die Gene der Eltern teilen.

Baggern, büffeln, bauen

Doch das Anbaggern hat nicht nur romantische, sondern auch handfeste strategische Gründe: **Die Gilde 2** erlaubt Ihnen das direkte Steuern von drei Familienmitgliedern – in der Regel Vater, Mutter, Kind. Jede Figur hat Charakterwerte, einen Beruf, Ansehen, gewinnt Erfahrung, altert. Das erlaubt spaßige Kombinationen: Während Papa in die städtische Politik einsteigt und Richter wird, kann Mama derweil ihrem Räuberhandwerk nachgehen – falls sie erwischt wird, spricht ihr Gatte sie halt frei.

Die gemeinsamen Kinder teilen sich die Gene der Eltern (sprich: ihre Charakterwerte). Allerdings können Sie nachbessern: Im Alter von sechs Jahren gehen die Blagen in die Schule, mit 16 in die Lehre. Mit der Ausbildung schubsen Sie die Kinder in die richtige Richtung – dann gründet Sohnemann zum Beispiel die Familienschmiede, -schneiderei oder -tischlerei.

Zugriff!

Und wie steuert sich das Ganze? Am besten per Schnellzugriff-Button: Am rechten Bildschirmrand stecken Porträts der Familienmitglieder. Klick auf den Herrn Sohn, und er ist angewählt.



Rechts oben finden Sie die **Schnellzugriffsymbole** für Familienmitglieder, Mitarbeiter, Bauwerke und Karren. Mitte: das Handelsmenü.



Sie müssen Gebäude wie diese **Kirche** nicht betreten, um etwa Geld zu spenden: Das geht dank »mitdenkender« Buttons schneller von außen.

Jetzt steuern Sie ihn wie in einem Strategiespiel: Klick auf den Markt, und er tigert los. Klick auf ein Gebäude, und er marschiert davor. Praktisch: Sie müssen nicht ins Gebäude rein, sondern können mit weiteren Symbolen die möglichen Befehle von außen erteilen – sich etwa beim Rathaus um ein politisches Amt bewerben. Wer mag, kann trotzdem ins Bauwerk rein, und sieht dann seine Spielfigur samt Mitbewerbern durchs Amtszimmer stapfen.

Oder Sie klicken auf Symbole für Ihren Fuhrpark: Ochsenkarren (quasi ein Mittelalter-Kombi: langsam, aber großer Kofferraum) und Pferdewagen (flott, aber wenig Stauraum). So verfolgen Sie genau, wo gerade wer rumzuckelt und etwa Holzbretter vom Markt zur Tischlerei karrt.

Blöde Petze!

Neben Küsschen, Umarmungen und Whirlzuber-Besuchen gibt's auch weniger herzliche zwischenmenschliche Beziehungen. Um etwa einen Nebenbuhler aus dem Rennen um ein politisches Amt zu werfen, können Sie die Entscheider vor der Abstimmung beeinflussen. Mit Schmiergeld zum Beispiel. Der Haken: Sie müssen selbst zum Empfänger laufen, ihm das Geld in die Hand drücken. Wenn dabei eine andere Person in der Nähe ist, merkt sie sich das Beobachtete in ihrem so genannten Beweisbuch, das jede Figur im Spiel dabeihat.

Sobald Sie es mit dem Bestechen also übertreiben, sinkt Ihr Ruf nicht nur beim Zeugen – der kann Ihr Vergehen nämlich auch weitergeben, sodass die Abstimmung später in die Hose geht. Oder Sie gar vor den Kadi zerren. Klappt aber auch andersrum: Wenn Ihr eigener Charakter eine verfängliche Beobachtung macht, kommt die in Ihr Beweisbuch, und Sie können den Mitbürger gezielt in Misskredit bringen.

Feurio!

Richtig handfest wird der Konkurrenzkampf, wenn Sie Ihre Starthütte zum Haus ausbauen, dann zum Giebelhaus. Mit jeder Stufe können Sie nämlich aus neuen Fähigkeiten wählen. Etwa Bomben-, dann Brandbombenbasteln. Aber Vorsicht: Wenn Sie die Brandsätze dusselig platzieren, bricht womöglich eine Feuersbrunst aus und fackelt eigene Bauten ab ...

Martin Deppe



Sie können entweder Ihre Mitarbeiter oder ein Fuhrwerk zum **Markt** schicken, oder selbst hinmarschieren.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- drei Charaktere steuerbar
- viele verschiedene Karrierewege
- spaßiges Petz-System
- vor allem im Herbst und Winter düster

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Back to Gaya (erschienen 2005)
- Die Gilde (erschienen 2002)

FAZIT

»Gottseidank sind meine beiden Hauptkritikpunkte am Vorgänger beseitigt: Das damals zu zähe Bauen geht jetzt richtig flott, und dank Schnellzugriff muss ich nicht ewig meine Charaktere suchen. Auch der hohe Flirt- und Petzfaktor gefällt mir – das ist mal was anderes!

Witzig finde ich auch die vielen Kombinationsmöglichkeiten bei Berufen und in der Politik, etwa Räuber und Richter.«

Potenzial SEHR GUT



Nina auf dem Weg nach Sibirien: Diese Wissenschaftler erforschen die mutierten Pflanzen der Tunguska-Region. Wir helfen ihnen und suchen die detaillierten **Schauplätze** ab.



Auf Tastendruck zeigt die **Hilfefunktion** mit Pfeilen und Lupen, womit wir interagieren können.



Max und Oleg helfen Nina bei der Suche nach ihrem **Vater** in alle Herren Länder.



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Unheimliche Gestalten in schwarzen Kutten verfolgen unsere Heldin Nina auf Schritt und Tritt, während sie sich auf der Suche nach ihrem Vater in höchste Gefahr begibt!

FAKTEN

Genre	Beta
Entwickler	Animation Arts/ Fusionsphere Systems
Version	Beta
Termin	1. September 2006



Tunguska ist eine Region im mittelsibirischen Bergland, wo vor fast 100 Jahren eine gewaltige Explosion 60 Millionen Bäume niedergemäht hat. Einige Wissenschaftler vermuten als Ursache einen Meteoritenabsturz, doch es gibt weder extraterrestrisches Material noch einen Einschlagskrater. Man munkelt auch von der Explosion einer ungeheuren Erdgasmenge. Und für Verschwörungstheoretiker sind eh die Aliens Schuld.

Ein ungelöstes Geheimnis also, dem das Point&Click-Adventure **Geheimakte Tunguska** auf den Zahn fühlen will. Die Protagonistin Nina macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Vater – einem Forscher, der das Phänomen Tunguska untersucht. Und wird dabei in eine mysteriöse Geschichte um weitere verschollene Wissenschaftler, Mutationsexperimente und einen unheimlichen Geheimbund hineingezogen. Dieser Bund schreckt sogar vor Mord und Anschlägen nicht zurück!

Wir sind in unserer spielbaren Version in Flugzeug und Zug gestiegen, um Nina zu ihren ersten Reisezielen in Berlin und Russland zu begleiten.

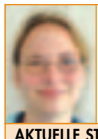
GEISTESBLITZ!

Die Rätsel in **Geheimakte Tunguska** sind meist Kombinationsrätsel. Um zum Beispiel einen Heiltrank für einen kranken Tierhüter herzustellen, suchen wir die detailliert gestalteten Schauplätze mit der niedlichen Nina nach Zutaten ab. Sehr nützlich ist dabei die Hilfefunktion. Per Druck auf die Leertaste erscheinen überall dort Lupensymbole, wo wir mit einem Gegenstand interagieren können. Pfeile hingegen zeigen uns Ausgänge an. So befinden sich Ketchup, Wodka, Zwiebelsaft und Wasser schnell in unserem übersichtlichen Inventar.

Glücklicherweise verrät uns die Hilfefunktion aber nicht zu viel, sonst würden wir im Schnelldurchlauf durch die spannende und mysteriöse Geschichte rauschen. Ab und zu hilft doch nur wildes Ausprobieren weiter – wenn wir zum Beispiel nicht wissen, dass wir einen Totenschädel zum Auslösen eines Mechanismus brauchen. Solche Leerläufe sind relativ selten, aber es gibt sie eben doch.

Ab und zu treffen wir auch auf ein logisches Rätsel à la **Myst**, die aber Welten davon entfernt sind, ebenso kompliziert zu sein. Kommen wir hier nicht weiter, dann schlagen wir einfach Ninas Tagebuch auf und finden darin Lösungsansätze.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Experte für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- spannend
- sehr hübsche Grafik
- Hilfefunktion arbeitet einwandfrei
- an einigen Stellen sehr viel Rumprobieren

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- keine (neu gegründete Teams)

FAZIT

»Das bemängelt auch mein Chef immer an mir: Dass ich viel zu kompliziert denke. Deswegen wundert's mich nicht weiter, dass ich in Geheimakte Tunguska hin und wieder hängen bleibe, weil ich die Gegenstände in meinem Inventar nicht untersuche. Gut, dass es die Hilfefunktion gibt, die solche Hänger abkürzt, das Adventure aber nicht im Schnelldurchgang vorantreibt.«

Potenzial SEHR GUT



Egal, ob Umgebung oder **Charaktere** – Faces of War macht grafisch einen guten Eindruck. Mit der frei beweglichen Kamera können Sie nahe ans Geschehen heran, auch wenn das spielerisch meistens wenig Sinn hat.



FACES OF WAR

Ein Taktikspiel mit allen Facetten, von offensiv geführten Schlachten bis zu fiesen Hinterhalten. In dieser Version des Zweiten Weltkriegs ist für jeden was dabei.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Best Way
Version	Beta
Termin	August 2006

Bedachtes Taktieren ist Trumpf in Echtzeit-Taktikspielen. Egal ob **Commandos**-Reihe oder auch **Silent Storm** – wir rücken mit unseren Männern Pixel für Pixel vor, jeder Schritt ist wohl überlegt. Entsprechend seltsam kommen wir uns vor, als wir das Gleiche in **Faces of War** versuchen. Während um uns herum die Hölle los ist. Gebäude fallen in sich zusammen, Panzer explodieren, Kommandogebrüll dröhnt aus den Lautsprechern. Hier ist schnelles Vorgehen gefragt. Wir bringen unsere Soldaten hinter Sandsäcken in Stellung, die uns wenig später um die Ohren fliegen. Ständig sind wir auf der Suche nach neuen Deckungen im Häuserkampf. Und mittendrin müssen wir den Feinden Waffen und Munition abknöpfen – in **Faces of War** echte Mangelware.

DER MEHRSPIELERMODUS

Wie schon beim Vorgänger Soldiers: Heroes of World War 2 soll der Mehrspielermodus auch bei Faces of War eine wichtige Rolle spielen. Neun Modi stehen zur Auswahl – vom simplen Deathmatch über Eskort-Einsätze, bei denen eine Fraktion einen Konvoi beschützen und die andere ihn zerstören soll, bis hin zu »Chicken Hunt«. In diesem Modus müssen Sie in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Hühner in die eigene Basis schaffen, damit Ihre Kameraden nicht mit leerem Magen ins Bett gehen.

Mit bis zu drei Freunden können Sie aber auch kooperativ in die Schlacht ziehen und die Einzelspielerkampagne gemeinsam durchspielen. Jeder von Ihnen bekommt dabei einen eigenen Trupp Soldaten, von dem aber auch Teile an andere Spieler abgegeben werden können. Wenn's mal brenzlig wird oder Soldaten das Zeitliche segnen. Allerdings sterben die Einheiten nicht sofort – wenn Sie schnell genug sind, können Sie die Gefallenen noch wiederbeleben. Es ist also echtes Teamwork gefragt.

Alle anderen Spielmodi erlauben maximal 16 Spieler und funktionieren sowohl im lokalen Netzwerk als auch im Internet. Und damit die Serversuche diesmal nicht so lange dauert wie im Vorgänger, gibt es endlich einen integrierten Serverbrowser.





Viele Einsätze spielen in Städten. Geräumige Plätze und schmale Gässchen bieten hier Möglichkeiten für verschiedenste **Taktiken**.



Der Feind ist immer in Überzahl. Deshalb achten wir in jeder Mission darauf, unsere Jungs hinter **Deckungen** zu platzieren.

Das Echtzeit-Taktikspiel kann aber auch anders. Der nächste Einsatz unserer Vorabversion mit zwölf Levels lässt es da wesentlich ruhiger angehen. Wir haben Zeit zum Taktieren und können uns in aller Ruhe eine Strategie zurechtlegen. Wir schauen uns zum Beispiel an, auf welchen Routen die Gegner patrouillieren, legen einen Hinterhalt und lassen die Falle dann zuschnappen.

Selbst Hand anlegen

Faces of War lässt seine abwechslungsreichen Missionen – wie sollte es anders sein – im Zweiten Weltkrieg spielen. Vom Sommer 1944 bis zum Frühjahr 1945 lenken Sie die Geschicke auf Seiten der Deutschen, Alliierten und Sowjets. Genreüblich kümmern Sie sich dabei allerdings nicht um ganze Armeen, sondern um kleinere Trupps. Deren Größe variiert in **Faces of War** je nach Mission zwischen fünf und zehn Soldaten.

Der Clou: Die Jungs scheuchen Sie nicht nur mit der Maus über die Schlachtfelder, Sie können auch selbst die Kontrolle übernehmen und einzelne Männer dann mit den Cursortasten bewegen und mit der Maus gezielt feuern.

In den meisten Einsätzen ist das allerdings nicht unbedingt zu empfehlen, denn in hektischen Straßenschlachten fehlt schlichtweg die Zeit für solches Mikromanagement. In ruhigen Missionen hat uns die »mittendrin«-Atmosphäre beim Anschleichen aber sehr gut gefallen.

Versprochen

Von der überragenden KI, die Entwickler Best Way für **Faces of War** verspricht, ist in unserer Version noch nicht viel zu sehen. Die Gegner verhalten sich zwar clever und reagieren stets zügig auf unsere Taktiken. Regelmäßig verheddern sich Charaktere aber auch in der Umgebung oder tanzen eine Polonäse um kleinere Hindernisse wie Krater von Granateneinschlägen und Überbleibsel eines Panzers. Da muss Best Way bis zur Veröffentlichung noch verbessern, auch wenn dafür nicht mehr viel Zeit bleibt. Wir hoffen jedenfalls, dass alles klappt. Denn vor allem dank der genialen Physik-Engine, die Panzer bersten und Häuserwände bröckeln lässt, spielt **Faces of War** atmosphärisch schon jetzt ganz oben mit. Ähnlich packend haben bisher bestenfalls Ego-Shooter wie **Call of Duty** oder **Brothers in Arms** den Zeiten Weltkrieg inszeniert.

Bereits eingelöst haben die Entwickler hingegen das Versprechen, **Faces of War** zugänglicher zu machen als den teilweise knüppelharten Vorgänger **Soldiers**. Der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade ist jetzt tatsächlich einfach. Diesmal werden also auch Einsteiger ihren Spaß haben.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Missionen
- schicke Grafik
- KI-Schwächen
- mitunter zu hektisch

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Soldiers (12/2004: 83)

FAZIT

»Es gibt etwas an Faces of War, das mich wirklich richtig stört: das Szenario. Warum schon wieder Zweiter Weltkrieg? Taktieren lässt sich schließlich auch woanders. Aber sei's drum, das eigentliche Spiel entschädigt mich für das ausgelutschte Thema und macht in unserer Beta-Version bereits richtig Laune. Vor allem, weil sich die Einsätze so schön unterschiedlich spielen; zwischen bedachtem Taktieren darf ich es auch immer wieder mal krachen lassen. Super!«

Potenzial SEHR GUT



Die **Schlachtfelder** sind groß, an jedem Einsatz spielen Sie locker eine Stunde. Während des Spiels können Sie sogar komplett herauszoomen.



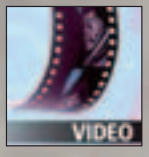
Oftmals begleiten Sie KI-gesteuerte **Kameraden**. Die stürmen zum Glück nicht wahllos vor, sondern folgen brav Ihrem Trupp.



Zwar fühlt sich Ryan in offenen Gefechten wohler als Sam Fisher. In solchen Situationen nimmt allerdings auch er **Deckung** (siehe DVD-Video).



Um verlorene **Lebensenergie** wieder aufzufrischen, kann Ryan gefallene Gegner »aussaugen«. Das dauert allerdings eine Weile.



INFERNAL

Weil Gott gerade nicht aufpasst, blasen die Mächte des Lichts verfrüht zur Apokalypse – und Sie stecken als gefallener Engel mittendrin.

FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Metropolis
Version	Beta
Termin	September 2006

Alle 1.000 Jahre, so die Geschichte des Actionspiels **Infernal**, entzieht eine besondere kosmische Konstellation die Erde dem wachsamen Blick des Allmächtigen. Diese einmalige Gelegenheit wollen sich die Agenten von Ether Light nicht entgehen lassen: Die himmlischen Kommandosoldaten nutzen die Gunst der Stunde, um ihren höllischen Widersachern ein für allemal den Garaus zu machen. Leider übersehen sie dabei eine Kleinigkeit: Ryan Lennox, ihren besten Recken, den sie kurz zuvor unsanft vor die Tür gesetzt haben. Weil Ryan keine Lust auf den vorgezogenen Weltuntergang hat und ebenfalls auf die Abschussliste seiner Ex-Arbeitgeber gerät, wechselt er kurzerhand die Seiten.

Besser als Bond

Infernal lässt Sie an Lennox' Rachefeldzug teilhaben. Sie steuern den höllischen Agenten genau wie seinen irdischen Kollegen Sam Fisher per Maus und Tastatur in der Verfolgerperspektive. Auf Kommando duckt sich Ryan, spurtet los oder presst sich an Mauervorsprünge. Wobei Sie Konflikte meist in offenen Feuergefechten lösen, statt durch Schleich-Attacken wie bei **Splinter Cell**.

Über Mr. Fishers Elektronik-Spielereien und ach-so-moderne Waffen kann Lennox dabei nur müde lächeln. Er greift nicht nur auf gewöhnliches Gerät wie Pistolen und Gewehre zurück, sondern auch auf diverse übernatürliche Kräfte. Auf Knopfdruck feuern Sie einen Energieblitz ab, der die meisten Finsterlinge (oder in diesem Fall: Helllinge) mit einem Treffer von den Beinen holt. Mit einer Art unheiliger Wärmebrille spüren Sie Gegner durch Wände auf, und per Teleportationszauber überwinden Sie mit Lennox auch verschlossene Türen.

Aufregende Schiessereien

Einen kleinen Haken hat die Sache: All die infernalischen Zauberformeln kosten Mana. Auf »freundlichem« Gebiet wie Friedhöfen ist das kein Problem. Dort füllt sich Ryans Energie automatisch wieder auf. Auf feindlichem Territorium, beispielsweise in Kirchen, muss der Agent dagegen um jedes Fitzelchen Höllensaft kämpfen. Glücklicherweise kann er gefallenen Gegnern das letzte bisschen Lebensenergie absaugen, wenn er nahe genug heran kommt.

Das ist gar nicht so einfach: Die Bösewichte bewiesen in unserer Beta-Version Grips, indem sie uns in die Zange nahmen, einkreisten und bei Beschuss in Deckung gingen, nur um dann blitzschnell hervor zu spurten, aus allen Rohren zu feuern und sich wieder zurückzuziehen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- schicke Grafik und Physik-Spielereien
- intensive Feuergefechte
- wenig Abwechslung
- stockender Spielfluss

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Aurora Watching (04/2005: 69)
- Gorky Zero (erschienen 2004)

FAZIT

»Die Schießereien gefallen mir ausgesprochen gut, weil mir die Entwickler Gegner mit Grips statt Kanonenfutter vorsetzen. Auch technisch kann sich Infernal sehen lassen. Allerdings stören manche von Ryans Höllenkräften den Spielfluss. Bevor ich eines meiner Opfer ausgesaugt habe, habe ich in anderen Spielen drei Medikits aufgesammelt.«

Potenzial **GUT**

STRONGHOLD LEGENDS

Kampf der Fabelwesen: In Fireflys neuem Werk werden Sie in drei große Legenden zum Helden.

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Firefly
Version	Beta
Termin	September 2006

Bisher vermittelte die **Stronghold**-Serie das mittelalterliche Treiben als eher nüchternes Geschehen: Ritter verprassen in ihren Burgen bei Gelagen die Steuern der Untertanen. Das gemeine Volk muss für den Herrscher schuften und gegen Ratten, Dreck, Feuer und Krankheiten ankämpfen – so weit, so bekannt. In **Stronghold Legends** verlässt Entwickler Firefly historisch gesichertes Gebiet und dringt in die Welt der Sagen und Mythen vor.

Drei bekannte europäische Legenden dienen als Hintergrund für ebenso viele Kampagnen: das deutsche Vorzeige-Epos Nibelungenlied, die Sage um König Artus und seine Ritter der Tafelrunde auf der Suche nach dem Gral, sowie die gruselig-spannende Geschichte, wie aus Vlad Dracul der Vampirfürst Dracula wurde. Wir haben die phantastischen Welten in der Beta-Version besucht und uns auch von Riesen, Drachen und Werwölfen nicht vertreiben lassen.

Sagenhafte Kämpfe

Stronghold Legends legt sein Hauptaugenmerk auf Kämpfe. Dafür stockte Firefly das Truppenarsenal deutlich auf. Wie bereits angedeutet, rekrutieren sich die Neulinge größtenteils aus Märchen, Sagen und Mythen. Die Truppen sind den drei Fraktionen zugeordnet, die der Spieler in den drei Kampagnen übernimmt. Walküren, Zwerge und Wolfsrudel gehören beispielsweise zu den nordischen Streitkräften, Vampire, Werwölfe und Dämonen zu Draculs Dienern.

Alle Fraktionen dürfen ihren eigenen Drachen in den Kampf schicken. Die wehrhaften Schuppentiere sind allerdings so stark, dass sie nur für kurze Zeit gerufen werden können. Nach dem Einsatz müssen Sie erst einige Minuten warten, bis das Herbeirufen wieder aufgeladen ist.

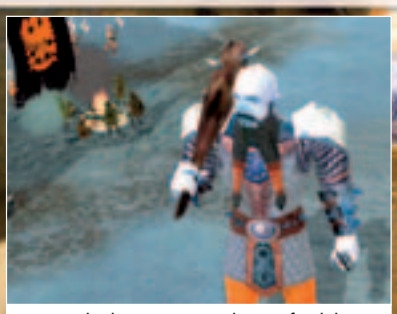
Um diese fabelhaften Truppen zu kaufen, benötigen Sie ein besonderes, rassenabhängiges Gebäude (Tafelrunde, Eishöhle, Magierturm). Alle Spezialeinheiten sind vergleichsweise teuer, neben Gold brauchen Sie auch Ehre. Die wird neuerdings auch von Statuen erzeugt. Für den Bau der prunkvollen Skulpturen benötigen Sie das neue Zahlungsmittel »Ruhm«. Das erhalten Sie durch erfolgreiche Nahkämpfe – nicht durch Attacken von Bogen- und Armbrustschützen.

Abwechslung garantiert

Die drei Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich. Die Truppen der Nibelungen erlauben am ehesten eine traditionelle Vorgehensweise, wie sie Echtzeit-Strategen gewohnt sind. Wer mit Artus und seinen Begleitern unterwegs ist, agiert meist mit diesen wenigen, aber dafür umso stärkeren Haudegen. Jeder Ritter hat eine besondere Fähigkeit, etwa Verbündete heilen oder zeitweise Verstärkung beschwören. Dass die Helden auf Pferden reiten können und damit flott über die Karte düsen, ist ein eher



Feldschlachten und **Belagerungen** stehen im Vordergrund. Die Lichteffekte in der Mitte stammen von Spezialfähigkeiten der Helden, die bei richtigem taktischen Einsatz entscheidend sein können.



Die nordischen **Riesen** sind zwar furchtbar stark, bewegen sich aber recht langsam.



Die Festungen, hier eine **Artus-Burg**, passen grafisch zur jeweiligen Fraktion.



theoretischer Vorteil: Die Gäule sind bei Angriffen in unserer Version viel zu schnell tot, und die Helden müssen wie die meisten anderen Einheiten laufen.

Sturzkampf-Fledermäuse

Vlad Draculs Gefolge bedient sich schon aus Prinzip hinterlistiger Attacken. So gibt's beispielsweise Kamikaze-Fledermäuse, die sich von oben auf die Gegner stürzen und diese stark verletzen oder gar vernichten. Eine Dämonenart kann sogar Mauern und Türme erklimmen. In Kombination mit ihrer Fähigkeit, gegnerische Truppen per Gehirnwäsche auf Draculs Seite zu ziehen, ist dieser Dämon eine gefährliche Waffe. Die beiden beschriebenen Einheiten eignen sich übrigens hervorragend dazu, die bisher fast unbezwingbaren Bogenschützen auszuschalten. Trotzdem sind die Fernkämpfer gerade bei der Verteidigung einer Burg aufgrund ihrer großen Reichweite wichtig.

Insgesamt gefiel und das Balancing sehr gut. Selbst starke Einheiten wie Drachen lassen sich mit der richtigen Taktik ausschalten. Während die Feuerspeier auf offenem Feld Angst und Schrecken verbreiten, leben sie in der Nähe von Burgen gefährlich – zumindest, wenn wir unsere Türme mit Harpunen ausrüsten. Flugeinheiten sind für die mächtigen Geschosse leichte Beute.

Weniger Fummelei

Der Auf- und Ausbau einer Burg inklusive funktionierender Wirtschaftskreisläufe ist auch in Stronghold Legends ein fester Bestandteil. Jede Fraktion hat einen eigenen Baustil, sodass sich die Burgen optisch stark voneinander unterscheiden. Die Entwickler entschlackten den Aufbauteil dahingehend, dass weniger Mikromanagement für ein reibungsloses Burgleben nötig ist. Um Rattenplagen oder ähnliche störende Nervfaktoren brauchen sich Spieler also nicht mehr zu kümmern, damit sie sich voll auf den Kampf konzentrieren können.

Außerdem verbesserte Firefly die Bedienung für das gesamte Spiel. Viele überflüssige Mausklicks entfallen nun, auch das Interface wirkt etwas schlanker. Grafisch macht **Legends** im Vergleich zu **Stronghold 2** keine großen Sprünge. Gerade Effekte wie das Feuer der Drachen sehen eher zweckmäßig als spektakulär aus. Bei Künstlicher Intelligenz und Wegfindung herrscht noch merklicher Optimierungsbedarf, ebenso beim Ausbalancieren der Missionen: Die Einsätze sind selbst für erfahrene Strategen noch so schwer, dass sie mehr Arbeit als Spaß machen.

Georg Valtin



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- zahlreiche Fantasy-Truppentypen
- umfangreiche Kampagnen
- entschlackte Bedienung
- schwache Wegfindung und Grafik

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Stronghold 2 (06/2005: 84)
- Space Colony (erschienen 2003)

FAZIT

»Nachdem sich Stronghold 2 nicht so recht zwischen Aufbauen und Kaputtmachen entscheiden konnte, geht Legends klar in Richtung Kämpfe. So richtet sich das restliche Spielkonzept auch entsprechend aus, wobei die vielfältigen Truppen und Kampagnen mir gut gefallen haben. Hoffen wir, dass die Sorgenkinder KI und Wegfindung nicht zu Spielverderbern werden.«

Potenzial GUT



Das **Flächenfeuer** der Drachen vernichtet ganze Armeen, Helden tun sich da leichter.



Flammendämonen erzeugen eine Feuerspur, die Truppen und Gebäude entzündet.



Auf Seiten Vlad »Dracula« Draculs rekrutieren Sie Fabelwesen wie Werwölfe und Riesenfledermäuse im Spezialgebäude **»Magierturm«**. Neben Gold brauchen Sie dafür auch Ehrenpunkte.



Weil Sie die erfahrensten Einheiten in künftige Missionen übernehmen dürfen und Verstärkungen selten zur Verfügung stehen, sollten Sie Verluste vermeiden. **Sanis** können Opfer wiederbeleben.



Im **Ego-Modus** ist Field Ops auf den ersten Blick nicht von Taktik-Shootern zu trennen.



Fahrzeuge wie dieser **Abrams-Panzer** kommen in den Straßen selten zum Einsatz.

FIELD OPS

Der Arbeitstitel Ghost War ist Vergangenheit, die Idee immer noch brandaktuell: Digital Reality vermischt erstmals Shooter und Strategie.

FAKTEN	
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Digital Reality
Version	Pre-Alpha
Termin	Februar 2007



Spellforce schleust Rollenspiel ins Strategiegenre, **Rise & Fall** würzt Strategie mit einer Prise Action-Adventure, **Field Ops** will Echtzeit-Taktik und Ego-Shooter verknüpfen. Und zwar noch konsequenter als die anderen Hybriden. Sie können völlig frei entscheiden, ob Sie in der Ich-Ansicht ballern – oder Ihre Truppen in der Vogel-Perspektive kommandieren. Ganz ohne Zeitlimits oder andere Beschränkungen wie etwa bei **Rise & Fall**. Am ehesten lässt sich **Field Ops** vielleicht mit **Full Spectrum Warrior** vergleichen, nur dass Sie auch selbst zur Waffe greifen.

Über den Dingen schweben

Sie führen zehn bis 15 Elite-Soldaten durch Straßenkämpfe in naher Zukunft. Das Ziel: eine international operierende Terroristenbande – gähn! Wenn Sie als Offizier kommandieren, steuern Sie **Field Ops** wie ein Taktikspiel. Sie scheuchen Ihre Jungs mit der Maus durch die Straßen, weisen ihnen Ziele zu, bilden Kampfgruppen – das übliche Programm.

Allerdings stehen Ihnen ein paar Extra-Befehle zur Verfügung. Wenn Sie Ihre Schützlinge zu einem Hindernis schicken (etwa ein Autowrack), nehmen diese dort automatisch Deckung und linsen auf Zuruf regelmäßig um die Ecke. Außerdem können Sie bestimmen, wer welche Himmelsrichtung abdecken soll. Das ist vor allem beim Vorrücken praktisch: Zwei sichern nach vorne, je einer zur Seite, und der Letzte übernimmt die Nachhut.

Oder mittendrin mitmischen

Wenn Sie lieber selbst die Drecksarbeit machen, können Sie jederzeit in die Uniform jedes Untergebenen schlüpfen und Ihren Kontrahenten in der Ego-Perspektive heimleuchten. Dann spielt sich **Field Ops** ähnlich wie ein Taktik-Shooter vom Schlage eines **Ghost Recon**. Es stehen acht Klassen zur Wahl, vom Sani, der sogar Gefallene reanimieren kann, über Sprengstoffexperten, die Hindernisse in die Luft jagen, bis hin zum Scharfschützen. Außerdem gibt's Helden-Einheiten mit Spezialfähigkeiten, beispielsweise Luftschläge.

Damit Sie sich nicht die Füße wund latschen, dürfen Sie herumstehende Fahrzeuge kapern; Traktoren genauso wie Panzerwagen und sogar Kampfhubschrauber. Für die Vehikel gibt's eine übersichtliche Außenkamera. All das funktioniert auch im Multiplayer-Part.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- große spielerische Freiheit
- interessanter Mehrspielermodus
- im Shooter-Modus noch etwas ruckelig
- langweiliger Terror-Hintergrund

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- War on Terror (5/2006: 79)
- D-Day (erschienen 2004)

FAZIT

»Entweder wird aus Field Ops nichts Halbes und nichts Ganzes. Oder das Konzept geht auf und verknüpft das Beste beider Welten. Dass Digital Reality den Taktik-Teil hinbekommt, traue ich ihnen zu. Aber im Action-Genre haben sie noch keine Erfahrung gesammelt.«

Potenzial –



Um die **Geister** aufzuspüren, müssen Sie genau hinsehen. Am besten lassen sich die neuen Gegner an ihren leuchtenden Augen erkennen.



Dieser Kampfroboter ist der zweite neue Gegnertyp, dem wir über den Weg gelaufen sind. Glücklicherweise haben wir die neue **Chain-Gun**.



FEAR EXTRACTION POINT

Paxton Fettel tot, Alma besiegt, Friede, Freude, Eierkuchen. Oder doch nicht? Das Ende des Grusel-Shooters Fear ließ Fragen offen. Das Addon beantwortet sie.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter-Addon
Entwickler	Timegate
Version	Beta
Termin	September 2006

TIMEGATE STUDIOS

Extraction Point wird nicht direkt von Monolith, den Schöpfern des Hauptprogramms entwickelt, sondern von Timegate. Das Studio hat bislang hauptsächlich im Strategie-Genre Erfahrungen gesammelt, beispielsweise mit der Kohan-Serie.

Wir erinnern uns: Im Finale des Shooter-Hits **Fear** entkommt der Held knapp der Katastrophe und schaukelt im Hubschrauber erschöpft, aber glücklich dem Sonnenuntergang entgegen. Leider hat sich ein blinder Passagier an Bord geschlichen: Alma, das Horror-Mädchen.

Das Addon setzt an, wo das Hauptprogramm aufgehört hat. Der Hubschrauber ist abgestürzt, der Held auf der Flucht – nun ist er der Gejagte.

RA-TA-TA-TA-TA-TA!

Wir haben eine Vorabversion mit zwei umfangreichen Levels von knapp einer Stunde Dauer gespielt. Wie viele Missionen uns in der finalen Fassung erwarten oder wie lange die Spielzeit sein wird, wollen die Entwickler noch nicht Preis geben. Hauptsächlich erweitert **Extraction Point** den Shooter um neue Schlachtfelder (in der Beta: eine U-Bahn-Station und ein verfallenes Herrenhaus) und setzt die mysteriöse Geschichte rund um Alma und ihre Brut fort.

Die restlichen Neuerungen nehmen sich eher bescheiden aus. Shooter-Fans dürfen sich auf die Chain-Gun freuen, eine Schnellfeuerkanone, die mangelnde Genauigkeit mit enormer Schussgeschwindigkeit wettmacht. Wir haben beim ersten Einsatz nicht nur vier Gegner, sondern auch deren Barrikaden in Einzelteile zerlegt.

GEIST IST GEIL

Apropos Gegner: Die meisten gehören derselben Wachtruppe an, die schon im Original für Ärger gesorgt hat. Es gibt allerdings auch bislang unbekannte Gefahren; wir wurden beim Probespielen von Geistwesen überrascht, die sich aus dem Hinterhalt auf unseren Helden stürzten, um sich gleich darauf wieder unsichtbar und aus dem Staub zu machen.

Dass die Scharmützel auch gegen bekannte Bösewichte mehr Spaß machen, liegt an der verbesserten KI.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- spannendere Schießereien
- Chain-Gun haut mächtig rein
- kaum neue Gegner und Umgebungen
- zu viele Skriptsequenzen in den Probelevels

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Fear (10/2005: 86)
- No One Lives Forever (erschienen 2000)

FAZIT

»Extraction Point sieht aus wie Fear und spielt sich wie Fear. Manche mögen den Mangel an Neuerungen beklagen, ich kann's kaum erwarten, die Geschichte weiter zu verfolgen. Zumal die Feuergefechte dank verbesserter KI fordernder und spannender werden als früher.«

Potenzial SEHR GUT



Die **Computersoldaten** arbeiten noch besser zusammen als zuvor. Dauernd kreisen sie uns ein.



Natürlich hat auch **Alma** wieder einige gruselige Auftritte, genauso wie ein anderer alter Bekannter.



Die **Benutzerführung** von Maelstrom orientiert sich an Genre-Standards. Wir können unseren Einheiten verschiedene Verhaltensweisen vorgeben und etwa selbständig angreifen lassen.



Die **Wasserpumpen** sind fest auf den Karten installiert, alle Fraktionen kämpfen um sie.



Alle Gebäude der **Aliens** sind organisch und entsprechend »lebendig« animiert.



MAELSTROM

Hier kämpfen Sie nicht nur mit Armeen, sondern auch mit Naturgewalten. Je nach Schlachtverlauf können Sie die Spielwelt verändern, um sich Vorteile zu verschaffen.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	KDV Games
Version	Beta
Termin	29. September 2006

Kaum erreichen unsere Truppen den Nordrand der zerbombten Stadt, erstatten sie panisch Meldung. Ein seltsamer organischer Turm reckt sich da gen Himmel und wächst von Minute zu Minute. Verflucht! Die Aliens sind schon da und beginnen, eine Armee auf die Beine zu stellen. Unsere Versorgung mit Ressourcen läuft derweil nur schleppend an – vor allem DNA ist Mangelware. Also schicken wir ein paar unserer Roboter in die unterirdischen Höhlensysteme, in denen sich Überlebende verstecken, die zum Kämpfen zu feige sind. Viele verabscheuen uns wegen dieser Art der Ressourcengewinnung, aber hey – so ist das Leben!

Als unsere ersten Einheiten fertig gestellt sind, greifen die Aliens auch schon an. Schnell transformieren wir unsere flinken Buggies in stationäre Geschütze, um die erste Angriffswelle zurückzuschlagen. Dann muss unser Held an die Front, lässt Meteore vom Himmel fallen und erschafft so eine Kraterlandschaft. Unser Gegner



Wenn die Aliens angreifen, verliert man vor lauter **Grafikeffekten** schnell mal die Übersicht. Überall wabert und dampft es.



Diesen See gibt's auf der Karte eigentlich nicht. Mit Hilfe der verschiedenen Werkzeuge zum **Terraforming** haben wir ihn selbst angelegt.



Kampfroboter und Energiewaffen: Maelstrom ist waschechte **Science-Fiction**.



Ein kleiner **Stoßtrupp** stellt sich uns in den Weg, kein Problem für unsere Stormwalker.



Einer der drei **Rohstoffe** ist DNA. Die sammeln unsere Roboter hier. Damit das Ressourcen-Management nicht zum Krampf wird, braucht jede der Fraktionen nur zwei der drei Rohstoffe.

reagiert und flutet die Krater – Aliens sind vorzügliche Schwimmer. Wir spielen unseren letzten Trumpf aus und vereisen den gerade entstandenen See. Pech für die Außerirdischen. Diese Schlacht haben wir gewonnen, viele weitere liegen vor uns ...

Super, Waffen!

Dieses Terraforming, also Verändern der Umgebung, war schon in **Perimeter** wichtig. Grund genug für Entwickler KDV Games, daran festzuhalten. Mit Superwaffen können Sie wie oben beschrieben das Terrain der Schlachtfelder verändern. Nicht nur zum Spaß, sondern um sich taktische Vorteile zu verschaffen. Bergketten und Erdspalten bringen einen feindlichen Vormarsch ins Stocken oder zwingen gleich zum Umkehren.

Der Einsatz der Hilfsmittelchen will aber gut überlegt sein und kostet einen ganzen Batzen der wertvollen Rohstoffe. Außerdem kann der Gegner unter Umständen kontern. Das Terraforming dürfte damit vor allem im Mehrspielermodus für spannende Situationen und diebische Freude sorgen.

Status quo

Codemasters stellte uns eine Vorabversion zur Verfügung, die eine Mission der Kampagne und eine Mehrspielerkarte enthält. Erstere hat uns sehr gut gefallen, dank fairem Schwierigkeitsgrad und gutem Leveldesign. Wenn der Rest der Kampagne qualitativ mithalten kann, wird **Maelstrom** Solospieler wunderbar unterhalten.

Das Balancing des Mehrspielermodus lässt sich derzeit nur schwer einschätzen. Den konnten wir nämlich nur im Sandkasten-Modus gegen KI-Generäle testen. Diese Schlachten hinterließen aber einen guten Eindruck – für alle Angriffe unserer Gegner fanden wir probate Gegenmaßnahmen. Im derzeitigen Stadium wirkt keine Fraktion zu stark oder zu schwach.

Kampf ums Überleben

Maelstrom ist in einer Endzeitwelt angesiedelt. Der Großteil der Menschheit hat sich selbst ausgerottet. Wenige Überlebende kauern in unterirdischen Bunkern und hoffen auf bessere Zeiten. An der Oberfläche kämpfen derweil zwei Fraktionen um eine neue Weltordnung: die hochtechnisierten Ascension und die militärisch organisierten Remnants. Als sich dann auch noch eine geheimnisvolle Alienrasse einmischt, ist der Konflikt schließlich perfekt.

In 30 Missionen lenken Sie die Geschicke aller drei Rassen. Das Kampagnensystem unterscheidet sich dabei merklich von der Genre-Konkurrenz. Statt drei Kampagnen gibt es nämlich nur eine – wann Sie darin welche Fraktion spielen, gibt Storyschreiber James Swallow vor, der unter anderem diverse **Star Trek**-Romane verfasst hat.

Variantenreich

Die Entwickler legen aber nicht nur viel Wert auf die Story. Allen voran sollen sich die drei Fraktionen so unterschiedlich wie möglich spielen. Nach allem, was wir bis jetzt von **Maelstrom** sehen und spielen konnten, klappt das wunderbar. Besonders angetan haben es uns die Ascensions, die viele ihrer Einheiten je nach Schlachtverlauf transformieren können. Mächtige Kampf-Mechs sausen dann kurzzeitig als fliegende Ungetüme von der Basis an die Front, leichte Panzer stapfen als Roboter übers Schlachtfeld und holen Jäger vom Himmel – die Kult-Zeichentrickserie **Transformers** lässt grüßen.

Die Aliens wiederum ähneln den Zergs aus Blizzards **StarCraft** und lassen aus dem All Eier auf Mutter Erde regnen. Erst wenn diese gelandet sind, entscheiden wir uns, was daraus schlüpfen soll. Die Außerirdischen setzen auch weniger auf große Truppenkontingente, sondern greifen stattdessen mit wenigen, aber umso schlagkräftigeren Einheiten an.

Die Remnants sitzen zwischen den Stühlen und eignen sich mit ihrer unkomplizierten Spielweise vor allem für Einsteiger.

VIPs

Allen Fraktionen gemeinsam sind Heldeneinheiten. Die Jungs machen Ihnen das Leben mit Spezialangriffen wie EMP-Granaten leichter. Somit steht Ihnen viele Möglichkeiten zur Verfügung, eine Schlacht noch zu kippen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- drei Fraktionen
- coole Superwaffen
- viele taktische Möglichkeiten
- staksige Animationen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Perimeter (erschienen 2004)
- Perimeter: Emperor's Testament (06/2006: 69)

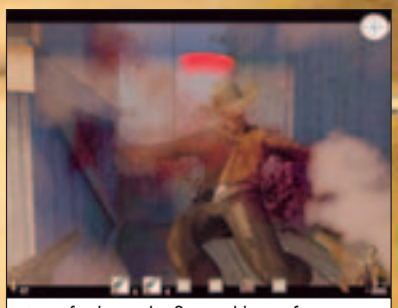
FAZIT

»Optisch ist Maelstrom derzeit noch nicht auf Hochglanz poliert, spielerisch läuft dagegen alles schon extrem rund. Als Fan von Command & Conquer: Generäle gefallen mir vor allem die Superwaffen. Die kommen zwar nicht ganz so pompös daher, dafür kann ich mit ihnen taktisch maßgeblich Einfluss auf den Spielverlauf nehmen. Auf die Mehrspielerschlachten im Redaktionsnetzwerk freue ich mich jedenfalls jetzt schon.«

Potenzial GUT



Auch wenn die Grafik noch nicht final ist, sehen die Gegner schon jetzt detailliert aus. Dank ungewöhnlichem Kampfsystem können wir Revolver und abgesägte **Schrotflinte** gleichzeitig benutzen.



Wer Pferde erschießt, wird bestraft. Bei **Gegnern** ist das Spiel weniger zimperlich.



Der Pater wird zum Racheengel: Ray stellt **Billy** nach dem vermeintlichen Mord.



CALL OF JUAREZ

Vier Fäuste für ein Hallelujah: In Call of Juarez ziehen wir abwechselnd mit zwei Helden in den Kampf. Und die würden sich am liebsten gegenseitig den Garaus machen.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Techland
Version	Beta
Termin	7. September 2006

Reverend Ray ist ein Mann Gottes. Doch statt Andere-Wange-Hinhalten ist bei ihm Auge-um-Auge angesagt. Der ehemalige Revolverheld und Mörder flippt gleich zu Beginn von **Call of Juarez** gehörig aus und sinnt auf Rache. Der Grund: Er erwischt Billy, den Stiefsohn seines Bruders, in Flagranti neben dessen Leiche. Fortan glaubt der Prediger, dass Klein-Billy ein Mörder, und er selber Gottes Werkzeug der Rache sei.

Gespaltene Persönlichkeit

Klingt nach einer klassischen Rachegeschichte. Das ist sie auch, allerdings mit einer Besonderheit: Wir spielen nämlich weder den (eigentlich unschuldigen) Billy, noch den rachsüchtigen Pater. Sondern alle beide. Die Story entwickelt sich von Mission zu Mission weiter, und wir schlüpfen abwechselnd in Rays Kutte oder Billys zerlumpte Latzhose. In unserer Vorabversion allerdings kommt hauptsächlich Ray zum Zug, der ein wahrer Meisterschütze vor dem Herrn ist. Daher verfügt er auch über eine Schnellziehfunktion, die Lucky Luke vor Neid erblassen ließe.

Zieh, Fremder!

Wir können in jeder Hand einen Revolver tragen, den wir unabhängig vom anderen abfeuern (linke Maustaste: linke Knarre, rechte Maustaste: rechte Knarre). Wenn beide Revolver im Holster stecken, können wir einfach per Mausklick ziehen und den Konzentrationsmodus starten. Der verlangsamt wie in **Max Payne** die Zeit (besonders für die Gegner) und lässt uns somit reichlich Gelegenheit, ganze Feindhorden im Handumdrehen in die Hölle zu schicken.

Das ganze funktioniert allerdings nur mit unseren Sechsschüssern. Bei allen anderen Waffen (Schrotflinten, Winchester-Gewehre) hat der Zeitlupen-Modus Pause. Ungewöhnlich: Die Knarren nutzen sich mit jedem Schuss ab, und je schneller wir feuern, desto schneller gehen sie kaputt. Dann explodieren uns die defekten Bleispritzen in der Hand, und unser Held schmeißt sie automatisch weg.

Kein Western ohne Pferde, und auch in **Call of Juarez** dürfen wir die Welt im Sattel erkunden. Dabei legt das Spiel eine erstaunliche Tierliebe an den Tag. Wenn wir unschuldige Pferde, Passanten oder Leichen (!) beschießen, endet die Geschichte abrupt, und das Spiel rügt unsere allzu forsche Kampftaktik.

Sascha Gliss



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- witzige, neue Ideen
- coole Zeitlupenfunktion
- lange, nicht abbrechbare Dialoge
- ultra-lange Ladezeiten

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- GTI Racing (05/2006: 71)
- Chrome Specforce (07/2005: 76)

FAZIT

»Als Western-Fan freue ich mich natürlich auf Call of Juarez. Allerdings: Man merkt irgendwie, dass es aus Polen stammt. Die Charaktere sehen einfach nicht authentisch aus. Völlig egal: Das Teil macht schon jetzt viel Spaß, und die Idee mit den zwei Helden ist genial.«

Potenzial GUT



Normale Spieler bekommen Reittiere, der **Archlord** bekommt einen monströsen Drachen. Vor allem von diesem Wettstreit des gesamten Servers um diesen Titel wird das Spiel vermutlich leben.



In den Dungeons für Abenteurer-Gruppen stellen Sie sich dicken **Endgegnern**.



In **Städten** können Sie handeln und sich eine von insgesamt 2.500 Quests abholen.



ARCHLORD

Archlord macht möglich, was andere Online-Rollenspiele verwehren: Werden Sie der eine große Held, den alle beneiden. Und verteidigen Sie den Status mit Ihrem Leben.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	NHN Games
Version	Alpha
Termin	29. September 2006

Archlord ist definitiv kein klassisches Online-Rollenspiel, zumal es hier in erster Linie um den Wettstreit zwischen einzelnen Gilden geht. Und der wird mit unkonventionellen Mitteln geführt. Oder haben Sie sich schon einmal mit Hilfe eines magischen Trankes in einen Hund verwandelt, um das Gildentreffen der Konkurrenz auszuspionieren?

Magier, Jäger, Berserker, Mentalisten – **Archlord** bietet alle möglichen Charakterklassen, außer Heilern. Denn der koreanische Entwickler NHN Games setzt auf offensive Kämpfe ohne Unterstützungskräfte. Statt der Heiler gibt's deshalb Heiltränke beim Händler und bei Gegnern.

Einsteigerfreundlich

Briefkästen, Auktionshäuser, Schließfächer – auf Ihrem Weg von Level 1 bis Level 100 macht es **Archlord** Ihnen so einfach wie **World of WarCraft**. Allerlei Komfortfunktionen und nützliche Helferlein wie etwa Ausrufezeichen über Questgebern haben sich die Entwickler bei Blizzard abgeschaut. **Archlord** ist aber keinesfalls nur eine schnöde Kopie, sondern kommt mit vielen eigenen Ideen daher. So gibt es beispielsweise keinen Kampf zwischen den drei spielbaren Rassen der Dunkelelben, Orks und Menschen – die kommen wunderbar miteinander aus. Stattdessen ist es allein an den Spielern, einen Streit vom Zaun zu brechen.

Es kann nur einen geben

Der Kampf Spieler gegen Spieler (Player versus Player, kurz PvP) findet ähnlich wie bei **Guild Wars** in speziellen Arenen statt. Reine PvP-Server wird es vermutlich nicht geben, allerdings haben die Entwickler noch nicht abschließend darüber entschieden. Der PvP-Höhepunkt ist der Kampf um den Titel des Archlords. Diesen Konflikt müssen die Spieler selbst beginnen, indem sie in den drei Schlössern der Fraktionen Kristalle erbeuten und einen Mix aus PvP-Schlachten und Gefechten gegen Computergegner meistern.

Sind diese gewonnen, beginnt eine Massenschlacht zwischen den Spielern – jeder gegen jeden, bis zum Tod. Wer nach dem virtuellen Massaker als letzter noch auf zwei Beinen steht, der wird schließlich zum Archlord. Er bekommt sein eigenes Schloss und einen Drachen als Reittier. Der Archlord kann das Wetter jederzeit nach seinen Wünschen ändern und hat bärenstarke NPCs als Leibwache, die ihn gegen Monster und Neider verteidigt. Kurzum: Er ist der Boss in der Spielwelt. Aber nur solange, bis ein anderer Spieler die Schlacht gewinnt. Dann führt der ehemalige Archlord plötzlich wieder ein ganz normales Abenteurer-Leben.

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Spielwelt
- Kampf um den Archlord-Titel
- interessanter Wettstreit zwischen Gilden
- teilweise triste Umgebungen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- keine (neu gegründetes Team)

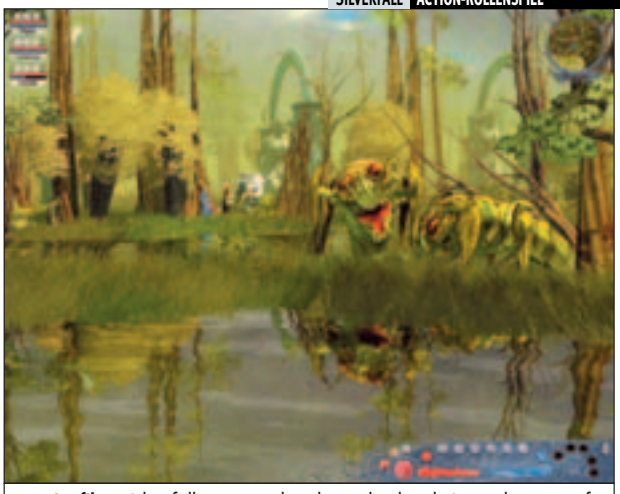
FAZIT

»Quests, Dungeons, Charakterentwicklung oder Handwerk – all das war während der Präsentation gar nicht oder bestenfalls bruchstückhaft zu sehen. Deshalb kann ich das Potenzial des Online-Rollenspiels derzeit weder im Heft noch im Video auf DVD angeben. Umso mehr freue ich mich aber darauf, Archlord demnächst endlich selbst spielen zu können. Viele gute Ideen haben die Entwickler definitiv.«

Potenzial –



Die verrücktesten Technik-Monster erwarten Sie in Silverfall. Die greifen Sie aber nicht an, wenn Sie sich den **Technik-Freaks** anschließen.



Die **Grafik** in Silverfall ist jetzt schon beeindruckend: Spiegelungen auf dem Wasser sind so hübsch, wie die comichaften Monster und Helden.

SILVERFALL

Weg mit den langweiligen Menschen und grazilen Elfen! Jetzt können Sie endlich mit Goblins die Gegnerhorden verkloppen und die Fantasy-Welt Nelwe erobern!

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Monte Cristo
Version	Pre-Alpha
Termin	Oktober 2006

GOBLINS!

Warum wir so einen Wirbel um kleine Kobolde machen? In der WarCraft-Welt, im Mittelerde-Universum und in den Verließen von Dungeons & Dragons werden die Kreaturen täglich zu Tausenden gemetzelt. Nun dürfen sie zurückschlagen: Neben Silverfall und Dark Age of Camelot wird es auch in Warhammer Online (erscheint 2007) möglich sein, Goblins zu spielen.

Das Action-Rollenspiel **Silverfall** richtet sich an Abenteurer, die sich schon in **Diablo 2** pudelwohl fühlten – und die zudem auch noch eine spannende Geschichte in einer bunten Fantasy-Welt erleben wollen.

Silverfall ist eine Stadt, die von Untoten in Schutt und Asche gelegt wurde. Wir basteln uns aus acht verfügbaren Rassen wie Menschen, Elfen und Trollen einen Helden und stürzen uns direkt in die Hauptquest, um die Stadt wieder aufzubauen. Oder wir erfüllen eine der über 200 Nebenquests, die uns in den 15 Regionen der Welt Nelwe erwarten. Witzig: Wir dürfen auch in die Haut kleiner Goblins schlüpfen.

Techno oder Klassik?

Wir wählen eine Rasse, aber keine Klasse? Richtig, denn pro Levelaufstieg (insgesamt 99) bekommen wir Skillpunkte, die wir in die Hauptfähigkeiten Magie und Kampf investieren. Ganz wie wir wollen. Die beiden Talentbäume sind nochmals in drei Unterbäume aufgeteilt – Magie zum Beispiel in schwarze, weiße und Elementarmagie.

Doch das allein ist nicht entscheidend. Es gibt zwei Gesinnungen, die wir annehmen können: Natur und Technik. Als Anhänger der natürlichen Kräfte können wir uns in einen Werwolf verwandeln, als Technik-Freak werden wir zum Cyborg.

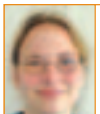
Die Richtung, in die wir uns entwickeln, hängt mit der Hauptquest und den Nebenmissionen zusammen: Bei Erledigung der Aufgaben für die jeweilige Fraktion nähern wir uns dieser Gesinnung an. Und die Spielwelt reagiert auch darauf: Wenn wir als Goblin-Terminator durch die Lande stapfen, werden wir kaum noch von Tech-Gegnern angegriffen. Auch Silverfall wird sich optisch unserer Gesinnung anpassen: Richtung Industriemoloch oder Baumhüttenkommune.

Spannender Mix

Wie in **X-Men Legends** werden die realistischen Fantasy-Regionen von detaillierten Comic-Kreaturen bevölkert. Und allein sind Sie auch nicht: In der Welt von Nelwe treffen Sie acht Begleiter für Ihre Abenteuer.

Ein Multiplayer-Modus ist geplant, die Entwickler verraten aber noch nicht mehr; nur, dass dafür ein System wie Blizzards Battlenet angedacht ist.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- schon jetzt tolle Grafik
- einfache Steuerung
- bisher wenig spielbar
- noch einige Grafikfehler

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Fire Department 3 (05/2006: 72)
- City Life (05/2006: 77)

FAZIT

»Comics sind klasse – da wird Silverfall genau mein Ding! Vor allem finde ich die Idee mit den Fraktionen spannend: Ich kann kaum erwarten, auf den Ruinen von Silverfall eine Tech-City zu errichten. Auch die völlig freie Generierung meines Charakters reizt mich.«

Potenzial SEHR GUT



Unser Charakter hat sich für die **Natur-Fraktion** entschieden und wandelt sich zum Werwolf.



Schlagkräftiges Trio: Unser Krieger hat sich zwei **Kämpfer** geholt, die ihn auf seiner Reise begleiten.



Die **Übersichtskarte**: echtes 3D-Universum, jede Menge Infos. Die blauen Linien sind Hyperraum-Routen, die nur die Menschen benutzen.



Auf in den Kampf: Die **Gefechte** laufen unkompliziert und in Echtzeit ab, verlangen aber viel taktisches Fingerspitzengefühl.



SWORD OF THE STARS

Rundenweise siedeln, erobern und forschen. Sword of the Stars bietet die klassischen Zutaten einer zünftigen Weltraumeroberung à la Master of Orion oder Spaceward Ho!

FAKTEN

Genre	Runden-Strategie
Entwickler	Kerberos
Version	Beta
Termin	September 2006

»Nur noch einen Zug!« Dieser Ausspruch übermüdeter Runden-Strategie-Junkies beschreibt kurz und knapp die Faszination der Spiele, die die Amerikaner treffenderweise als »4X-Games« bezeichnen. Die vier X stehen für explore, expand, exploit und exterminate, also entdecken, expandieren, ausbeuten und auslöschen. **Sword of the Stars** fällt genau in diese Kategorie und verlässt sich auch beim Weltraum-Szenario auf eine seit Jahren bewährte Formel.

Mehr Raum!

Als Anführer einer von vier Rassen starten wir mit einem einzelnen Planeten, ein paar Technologien und einem Raumschiff. Unser Ziel ist einfach: per Eroberung oder Diplomatie unseren Einflussbereich immer weiter ausdehnen. Dafür bauen wir fleißig Schiffe, erforschen neue Technik und balgen uns an mit den Flotten der Konkurrenz herum. Das alles läuft traditionell Runde für Runde ab: Wir geben alle Anweisungen, klicken auf »weiter«, dann sind unsere Feinde am Zug. Lediglich in Gefechten wechselt das Spiel in den Echtzeit-Strategiemodus. Die führen wir ganz simpel: mit der rechten Maustaste die Schiffe bewegen, mit der linken angreifen.

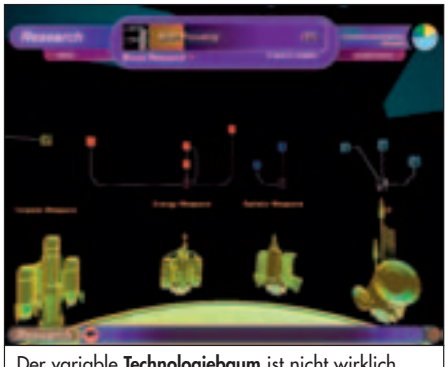
Vorausschauend planen

Dabei entscheiden sich die Schlachten schon oft, bevor der erste Schuss fällt. Wir bauen nämlich nicht nur Standardraumer, sondern entwerfen eigene Designs und speichern sie zur späteren Produktion. Jedes Schiff besteht aus drei Teilen (Kommando-, Missions- und Antriebssegment), die wir beliebig kombinieren. Viele Aufrüstungen müssen wir natürlich erst erforschen. Der Technologiebaum ist dabei, anders als in anderen Spielen, variabel. Das heißt, dass vor jeder Partie neu bestimmt wird, welche Waffen, Antriebe und Schilde wir überhaupt erforschen können.

Sascha Gliss



Im **Design-Bildschirm** entwerfen und speichern wir neue Raumschiffbaupläne für unsere Flotte.



Der variable **Technologiebaum** ist nicht wirklich hübsch, bietet aber bis zu 150 Erfindungen.



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Rassen
- variabler Technologiebaum
- Szenario ziemlich steril
- Benutzerführung nicht perfekt

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

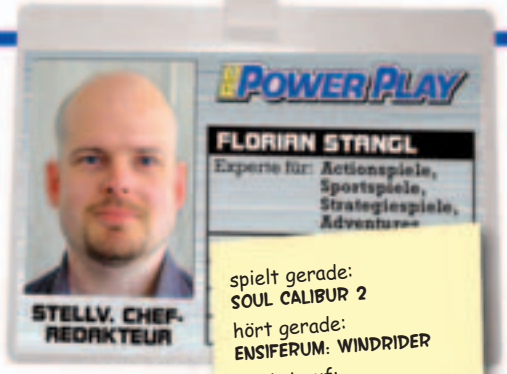
- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT

»Leicht zu spielen, schwierig zu beherrschen. Diese Binsenweisheit der Weltraum-Eroberung gilt für Sword of the Stars derzeit nur eingeschränkt. Mehr Hilfe beim Benutzerinterface sollten die Entwickler dem ansonsten ordentlichen Spiel schon spendieren, und ein komfortableres Tutorial wäre auch nicht schlecht. Gerade Einsteiger könnten sich sonst überfordert fühlen.«

Potenzial GUT

DAS POWER-TEAM



spielt gerade:
SOUL CALIBUR 2
hört gerade:
ENSIFERUM: WINDRIDER
wartet auf:
SEINEN NÄCHSTEN URLAUB
Retrospiel-Empfehlung:
POLE POSITION



spielt gerade:
WEGEN DOPPELBRUCH DES DAUMENS: GAR NICHTS!
hört gerade:
IGNITE: OUR DARKEST DAYS
wartet auf:
ANSTOSS 2007
Retrospiel-Empfehlung:
MONKEY ISLAND 4



spielt gerade:
PRO EVOLUTION SOCCER 5
hört gerade:
TOCOTRONIC:
ES IST EGAL, ABER
wartet auf:
MEDIEVAL 2
Retrospiel-Empfehlung:
MIGHT & MAGIC 5



spielt gerade:
MICRO MACHINES V4
hört gerade:
SODOM: CAPTURE THE FLAG
wartet auf:
HALF-LIFE 2: EPISODE 2
Retrospiel-Empfehlung:
PUZZLE BOBBLE



spielt gerade:
LOCOROCO (PSP)
hört gerade:
LORD!: THE AROCKALYPSE
wartet auf:
DAS FEST IN KARLSRUHE!!!
Retrospiel-Empfehlung:
DIE SIEDLER VON CATAN (BRETTSPIEL)



spielt gerade:
WORLD OF WARCRAFT
hört gerade:
BRUCE SPRINGSTEEN:
OLD DAN TUCKER
wartet auf:
SPORE
Retrospiel-Empfehlung:
DEUS EX



spielt gerade:
HEROES OF MEM 5
hört gerade:
MEERESRAUSCHEN AM STRAND
wartet auf:
STORM OF WAR:
BATTLE OF BRITAIN
Retrospiel-Empfehlung:
DUNGEON KEEPER

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

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist vorbei, und das viel zu heiße Sommerwetter erschwert die Konzentration und Leistungsfähigkeit. Wenigstens zur Games Convention in Leipzig könnte Petrus die Temperatur senken, sonst gibt es angesichts des erwarteten Besucheransturms Hitzeopfer statt frohgelaunter Messebesucher. Egal wie das Wetter wird, das Team von PC PowerPlay ist auf alle Fälle in Leipzig. Wer uns sehen will, kann uns gerne besuchen. Allerdings sind nicht immer alle an unserem Stand, schließlich müssen wir auf der Games Convention ja auch arbeiten. Also: Wir sehen uns in Leeeptzsch, Saggsen!

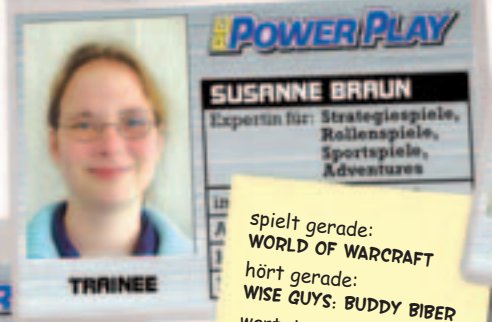


spielt gerade: TITAN QUEST
hört gerade: SASCHA TELEFONIEREN
wartet auf: RAILROADS VON SID MEIER
Retrospiel-Empfehlung: DIG DUG

Absolutes Lieblingsspiel (Computer): HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer): DAS KARTENSPIEL UNO - ABER MIT HARDCORE-REGELN ...
Lieblingsland: IRLANDS SÜDWESTEN (DA WACHSEN SOGAR PALMEN!)

Deine Top-3-Filme? TOP GUN, OVER THE TOP, TOPLESS IN SEATTLE
Was kannst du besser als die meisten Menschen? OPTIMISTISCH SEIN
Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen? OPTIMISMUS

Was machst du mit 1 Million Euro? EIN HAUS IN MEINEM LIEBLINGSLAND KAUFEN UND LÄMMER ZÜCHTEN.
Dein Berufswunsch als Kind: PILOT
Dein schönster Lustkauf: MEIN PT CRUISER
Dein Lebensmotto lautet: LEBEN UND LEBEN LASSEN



spielt gerade: WORLD OF WARCRAFT
hört gerade: WISE GUYS: BUDDY BIBER
wartet auf: CAESAR 4
Retrospiel-Empfehlung: TONY TOUGH



spielt gerade: WORLD OF WARCRAFT
hört gerade: WWW.LAST.FM/USER/THE_X
wartet auf: GAMES CONVENTION
Retrospiel-Empfehlung: SAM & MAX



spielt gerade: TITAN QUEST
hört gerade: ROGER CICERO: KOMPROMISSE
wartet auf: WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE
Retrospiel-Empfehlung: WM-FINALE 1954

Absolutes Lieblingsspiel (Computer): WORLD OF WARCRAFT
Absolutes Lieblingsspiel (Non-Computer): DAS AUF INSTRUMENTEN. AM LIEBSTEN PIANO.
Lieblingsland: DAHEIM IST'S AM SCHÖNSTEN.
Deine Top-3-Filme? MAGNOLIA, HERR DER RINGE, REQUIEM FOR A DREAM

Was kannst du besser als die meisten Menschen? STIMMEN UND TÖNE MERKEN
Welche Charaktereigenschaft schätzt du an anderen? HUMOR, LOYALITÄT UND EHRLICHKEIT
Was kannst du an dir selbst nicht leiden? ICH WEIß NIE, WANN SCHLUSS IST.

Was machst du mit 1 Million Euro? EINE LANGE WELTREISE
Dein schönster Lustkauf: ALS ICH MIR VOR EIN PAAR JAHREN MEINEN SÜNDTEUREN SYNTHESIZER VON KORG GEKAUFT HABE.
Deine Henkersmahlzeit wäre: ICH WÜRDE MICH VON MEINER LIEBEN OMA SO RICHTIG BEKOCHEN LASSEN.



Spielt gerade: WORLD OF WARCRAFT
Hört gerade: RED HOT CHILI PEPPERS: STADIUM ARCADIUM
Wartet auf: HALF-LIFE 2: EPISODE 2
Retrospiel-Empfehlung: HALF-LIFE (DT.)

SO TESTEN WIR

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

FAKTEN ZUM SPIEL



Genre
Ego-Shooter
Verkaufsstart
erhältlich
Entwickler
Valve
Hersteller
Electronic Arts

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

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

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

ca. Preis in € 10 **20** 30 40 50

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

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

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

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

Schwierigkeit
3 Stufen; mittel bis schwer

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

empfohlene Steuerung



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

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

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

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

Ideal für
Fans des Originals

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

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

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 400 MB

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

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

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

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

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

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

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

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



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

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

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

Meine Wertung **91**



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

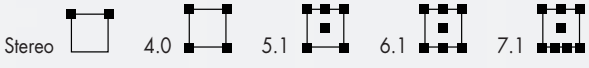
Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

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

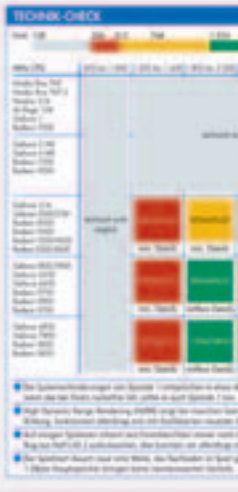
Meine Wertung **92**



DIE SOUND-SYSTEME



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



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

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

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

Multiplayer

Spielmodi
Deathmatch

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

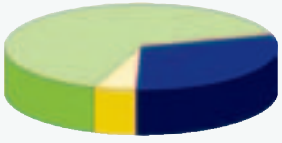
Dedicated Server
nicht vorhanden

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

Wertung 6

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

Spielelemente



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

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

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

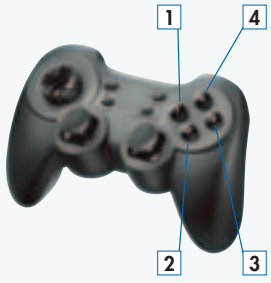
Im Wettbewerb

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

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

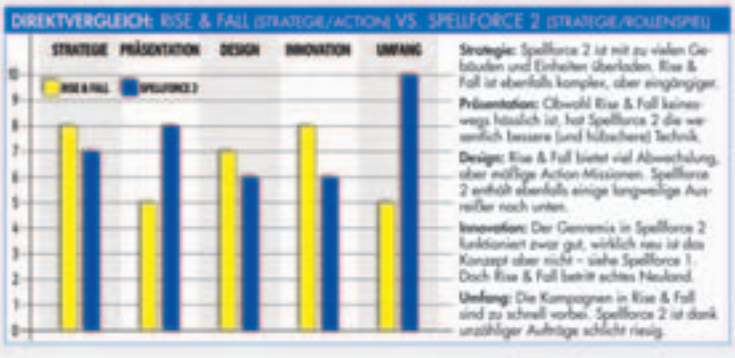
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

Steuerung



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

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



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

INSTALLATION

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

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

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

UNSERE **AWARDS**

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



UNSERE **ICONS**

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



TOP 30 ACTIONSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	91	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	91	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	88	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	82	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
5	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	82	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
6	SPLINTER CELL 3	88	04/2005	84	Spannende Schleich-Action mit tollen Missionen
7	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	86	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
8	DARKSTAR ONE	88	06/2006	81	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
9	FAR CRY	88	09/2005	88	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
10	MAX PAYNE 2	87	12/2004	86	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
11	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	83	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
12	BATTLEFIELD 2	87	08/2005	85	König der Multiplayer-Shooter, ständige Addon-Erweiterung
13	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	82	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
14	MAFIA	86	12/2004	86	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
15	FEAR	86	10/2005	87	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
16	LEGO STAR WARS	86	05/2005	80	Actionspiel in putziger dänischer Bausteingrafik
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	78	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	82	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	78	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
20	PRINCE OF PERSIA – THE TWO THRONES	86	01/2006	86	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
21	PREY	85	08/2006	–	Geradlinig, aber nicht 08/15: frischer Wind im Genre
22	CONDEMNED	85	04/2006	82	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
23	HITMAN 4	85	06/2006	88	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
24	FREELANCER	85	05/2005	79	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
25	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	81	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
26	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	82	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
27	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
28	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	12/2004	83	Der zeitlose Klassiker unter den Multiplayer-Shootern
29	PROJECT SNOWBLIND	84	04/2005	74	Quietschbunter Shooter mit Nonstop-Action
30	AQUANOX 2	84	12/2004	79	Durchgestylte U-Boot-Action im Stil von Wing Commander

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



Prey: Da laufen wir glatt die Wände rauf! Mit unheimlichen Schauplätzen und witzigen Ideen schießt sich Prey in unsere Hitliste.

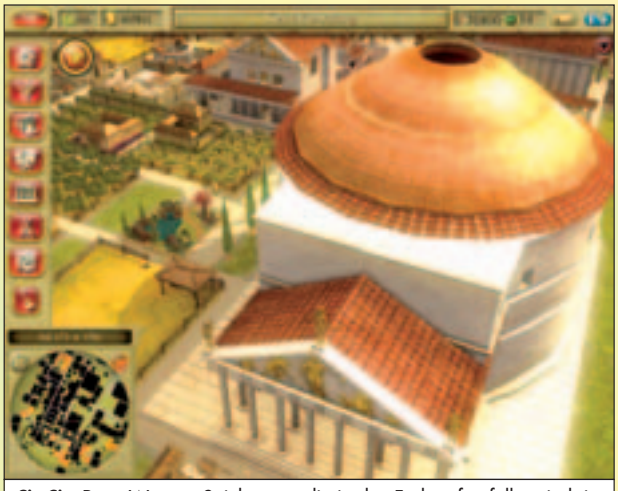


Devil May Cry 3: Redaktionszoff! Ist das Spiel geil oder geizt es mit Inhalten? Trotz klasse Teilwertung schafft's Held Dante nicht in die Ränge.

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	91	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	92	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	SPELLFORCE 2	90	04/2006	85	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	88	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	C&C GENERÄLE	89	12/2004	89	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
6	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	85	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
7	THE MOVIES	88	08/2006	86	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
8	MEDIEVAL	87	12/2004	84	Vereint strategische Planung und taktische Gefechte
9	ACT OF WAR	87	04/2005	83	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
10	STAR WARS – EMPIRE AT WAR	87	03/2006	83	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
11	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	85	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
12	DIE SIMS 2	87	12/2004	88	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
13	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	80	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
14	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	79	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
15	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	84	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
16	SILENT STORM	85	12/2004	75	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
17	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	80	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
18	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	79	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
19	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	78	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
20	PANZERS 2	84	08/2005	80	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
21	EMERGENCY 4	84	05/2006	82	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
22	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	83	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
23	KINDER DES NILS	84	06/2005	75	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
24	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	85	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen
25	AGE OF MYTHOLOGY	83	12/2004	81	Von Age of Empires 3 abgelöst, trotzdem spielenswert
26	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	12/2004	80	Achterbahnen nicht nur bauen, sondern auch mitfahren
27	PORT ROYALE 2	83	12/2004	78	Als Pirat oder Händler in der Karibik
28	SOLDIERS	83	12/2004	77	Action-Steuerung und taktische Planung: fordernd
29	ANNO 1503	83	12/2004	78	Teil 2 des Insel-Klassikers mit quengelnden Bürgern
30	SHATTERED UNION	82	11/2005	79	Perfekt für unerfahrene Rundenstrategen

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



Civ City Rom: Wer nur Spiele mag, die in den Farbtopf gefallen sind, ist hier falsch. Öde Grafik lässt die Römer an den Charts vorbeiwuseln.



The Movies: Verkauft sich trotz toller Wertung nicht gut. Jetzt zuschlagen, denn den Kinospaß gibt's zum Budgetpreis – siehe Seite 110!

TOP 30 ABENTEUERSPIELE

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

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



Neverwinter Nights 2: Teil 1 hält sich seit der Erstausgabe tapfer. Doch bald droht der Rausschmiss: Der Nachfolger soll zum Test kommen!



Tony Tough 2: Verschiebung reiht sich an Verschiebung, doch bald darf sich der kleine Tony endlich in unsere Herzen und Hitliste rätseln.

TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	11/2005	87	Fast perfekte Fußballsimulation mit genialem Spielgefühl
2	GTR	91	12/2004	90	Realismus pur: Mehr Atmosphäre als in GTR gibt's kaum
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	86	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	84	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	12/2004	85	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 2006	89	10/2005	85	Bester Fußballmanager auf dem Markt
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	81	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	88	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	87	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	81	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
11	NEED FOR SPEED MOST WANTED	88	12/2005	87	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
12	NBA LIVE 2006	88	10/2005	80	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
13	JUICED	87	04/2006	82	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	83	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	84	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
16	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	78	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
17	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	02/2005	79	Fußball mit Hintergrundgeschichte
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	76	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
19	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	79	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
20	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	85	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
21	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	78	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
22	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	83	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
23	FIFA 06	83	09/2005	78	Arcade-lastiges Kicken mit umfangreichem Lizenzpaket
24	TRACKMANIA – EXTENDED EDITION	83	02/2006	85	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
25	TOP SPIN	83	12/2004	78	Realistische Tennis-Simulation mit lizenzierten Spielern
26	MADDEN NFL 06	83	09/2005	79	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
27	MOTO GP 3	83	09/2005	81	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
28	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	75	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
29	RALLISPORT CHALLENGE	82	12/2004	75	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action
30	MIDNIGHT CLUB 2	82	12/2004	72	Erinnert an GTA, minus der Schießereien

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



Fifa 06: Weltmeisterschaft vorbei, trotzdem verkauft sich Fifa 06 wie geschnitten Brot und ist aus der Hitliste nicht wegzudenken.

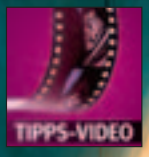


GTR 2: Wird Anfang August auf unserem Prüfstand intensiv gecheckt. Schlägt das Rennspiel sogar den Fußballprimus Pro Evolution Soccer 5?



PREY

Kopfüber in die Dunkelheit. Prey kommt mit ähnlichem Look wie Doom 3, katapultiert sich aber dank zündender Ideen und genialer Spielelemente in eine andere Shooter-Galaxis.







Schreck lass nach! Dieser Standardgegner hat sich gerade vor unsere Füße teleportiert. Dies ist übrigens ein hoch auflösender und nicht geschönter **Screenshot**, (Auflösung: 1.600x1.200)

SETUP

Installation:
Prey belegt 1,58 GB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Außerdem brauchen Sie genügend Platz für die Spielstände, die Prey im Ordner \Eigene Dateien\My Games\PREY\base\savegames ablegt. Jeder Spielstand besteht aus drei Dateien (Spielstand, TGA-Bild und Textdatei), die zusammen je rund 10 MB belegen.

Kopierschutz:
Als Kopierschutz kommt Safedisc zum Einsatz. Die Prey-DVD muss also zum Starten im Laufwerk liegen.



Schicke Frisur: Die mysteriöse **Elhuit** verbündet sich mit uns gegen die Aliens. Ihre Portale bringen uns an wichtige Punkte des Schiffs.



Talon im Kampf: Unser **Geisterfalke** färbt sich rot, wenn er Gegner wittert. Zudem greift er Feinde an und lenkt sie so von uns ab.

»Ich glaub', mir wird gleich schlecht!« Dieser wenig erfreulichen Erkenntnis lässt Indianer Tommy ebenso wenig erfreuliche Taten folgen und übergibt sich spontan. Kein Wunder: Schließlich ist die streitbare Rothaut nicht nur die Hauptfigur in **Prey**, sondern auch in einem Raumschiff unterwegs, auf dem die Begriffe oben und unten oft keine Bedeutung haben. Und das kann selbst den stärksten Indianermagen durcheinander bringen.

Futtersuche im All

Dabei beginnt Tommys Tag völlig banal und eintönig in der Kneipe seiner treuen Squaw Jen. Während er versucht, Jen zum Verlassen des Cherokee-Reservats zu überreden, werden plötzlich die Bar, das Reservat und alle Menschen darin von der Erde in den Weltraum katapultiert. Jen und Tommy finden sich wehr-, hilf- und ahnungslos in einer dieser typisch monströsen Maschinen wieder, die es wohl nur in Ego-Shootern gibt. An Förderbändern hängend werden die armen Indianer durch die Eingeweide eines riesigen Alien-Schiffs gekarrt, um dort in glibberige – und ziemlich tote – Häufchen Biomasse verwandelt zu werden.

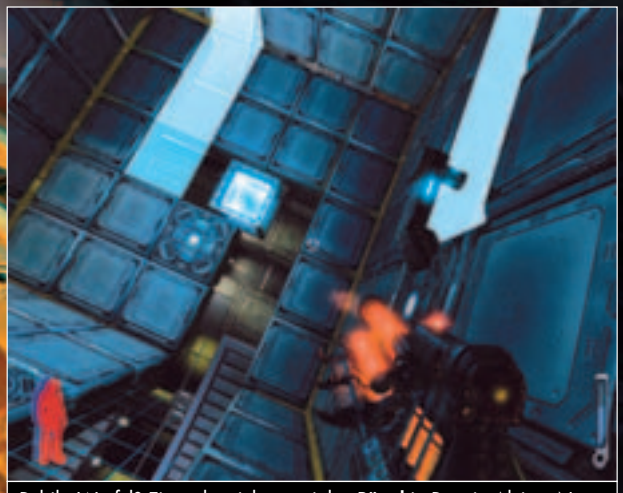
Aber halt: Wir sind hier ja schließlich in einem Ego-Shooter, und da müsste es doch mit dem Teufel zugehen, wenn Tommy sich nicht befreien, eine herumliegende Waffe aufklauben und seiner holden Jen hinterher jagen könnte. Und genauso kommt's natürlich auch. Tommys Flucht und die Hatz nach seiner Frau kommen allerdings nicht per Zufall zustande: Vielmehr finden wir im Verlauf der Story heraus, dass es sich bei dem Alienraumer um einen lebenden Organismus handelt, der ganze Planeten aberntet und deren Bewohner zu Fastfood verhackstückt. In diesem Schiff allerdings leben einige Flüchtlinge, die den Aliens entwischt sind und nun ihre Flucht planen. Diese so genannten »Verborgenen« helfen Tommy und weisen ihm den richtigen Weg durch die verwinkelten Gänge des Schiffs.

Ich kenn' da eine Abkürzung

Dabei nutzen unsere Verbündeten eine Technik, mit der sich auch die Wächter des Schiffs fortbewegen: Beide Parteien können Portale öffnen, mit denen sie von einer Ecke des Space-Vehikels in eine völlig andere gelangen. Und wir dürfen diese Tore auch nutzen – allerdings selber keine öffnen. Diesen Trick nutzen die Außerirdischen auch für feste Durchgänge, die aussehen wie eine ganz normale Tür oder eine offene Kiste. Das klingt komplizierter, als es im Spiel ist. Stellen Sie sich einfach vor, Sie stünden vor einem frei schwebenden Türrahmen am Münchner Marienplatz und könnten beim Blick durch diese Tür das Brandenburger Tor in Berlin sehen. Ein Schritt durch die Tür, und schon wären Sie im Herzen Berlins.

Übersicht bewahren!

Das ist allerdings nur eine von vielen abgedrehten Ideen, mit denen die Entwickler uns das Gefühl vermitteln, auf dem Raumschiff einer völlig fremden Spezies herumzulaufen. Wer sagt denn, dass Außerirdische ihre Vehikel so entwerfen, wie wir Erdenbürger das tun? Prominentestes Beispiel: Die so genannten Wallwalks (in der



Rubiks Würfel? Eines der vielen genialen **Rätsel** in Prey in Aktion. Nur mit der variablen Schwerkraft können wir diese Kopfnuss knacken.



Ich schau Dir ins Auge: Die **Ernter** sind mächtige Gegner und erzeugen bei Gefahr einen wabernden Schild (rechts), der unsere Schüsse blockt.

DIE COOLSTEN WAFFEN IN PREY



Diese **namenlose Knarre** knöpfen wir einem Zwischenboss ab. Primärer Feuermodus: superschnelles MG. Sekundär: Granatwerfer.



Die **Wurmkanone** ist einzigartig im Spiel, denn sie hat vier Feuermodi. Auf den Bildern unten erklären wir Ihnen, wie sie funktioniert.



Diese **Säure-Spritze** ist besonders gut gegen lebendige Gegner. Primär: Einzelschuss. Sekundär: verschießt das ganze Magazin auf einmal.

Auftanken: Solche Ladestationen versorgen die Wurmkanone mit Energie. Per rechter Maustaste saugen wir die Munition ab. Die Farbe der Energieblitze an der Station zeigen an, welche Munitionsart sie enthält (Plasma, Elektro, Eis oder Feuer). Je nach Ladung schießt die Kanone anders und richtet mehr oder weniger Schaden an.





Kampfbereit: Hier ist unsere Wurmkanone mit der mächtigsten Ladung bestückt, einer Art Feuerstrahl. Der hat eine hohe Reichweite und extreme Durchschlagskraft, und wird kontinuierlich abgegeben, solange wir den Abzug gedrückt halten. Mit Blitzenergie verschießt die Kanone dagegen nur einen kurzen Einzelimpuls.



deutschen Version »Wandgang«-Pfade). Die leuchten in kaltem Weiß vor sich hin und funktionieren wie ein magnetisches Laufband. Tommy und seine Gegner können sie begehen, selbst wenn das bedeutet, dass sie dabei kopfüber von der Decke hängen.

Zweites Beispiel: umschaltbare Schwerkraft. In einigen Räumen befinden sich spezielle Schalter, die wir mit einem Schuss aus unserer Wumme auslösen. Wenn wir auf einen solchen Drücker schießen, kehrt sich die Gravitation so um, dass ab sofort die Wand mit dem Schalter zum Boden wird.

Ein Indianer ...

Richtig witzig wird es, wenn Tommy zum ersten (und einzigen Mal) »nach Plan« sterben muss. An dieser Stelle steht nämlich nicht etwa »Game Over« auf dem Bildschirm. Stattdessen reist unser indianischer Held ins Land der Ahnen, wo



Flieg schön! Die Raumgleitersequenzen sorgen für Abwechslung. Mit dem **Traktorstrahl** können wir Feinde zu Tode plumpsen lassen.



Unsterblich: In der **Geisterwelt** sammelt Tommy neue Energie für seine unvermeidliche Wiedergeburt. Endgültig sterben kann unser Held nicht.

SO SPIELT SICH PREY



Zum Vergleich: unten die Geisterszene (links) in der **Realität**. Das Geländer im Vordergrund ist unversehrt, der Abgrund unüberwindlich.



1 Das **Sonnensymbol** ist auch in der Realität sichtbar. Es weist uns immer auf Stellen hin, an denen wir nur als Geist weiterkommen.

2 Geänderte Realität: Oft sind **Geländer**, die in der Realität unbeschädigt sind, in der Geisterwelt zerbrochen und machen uns so den Weg frei.

3 Unsichtbare **Brücke**: Dieses Plasmagewirr können wir nur als Geist sehen und betreten. In späteren Levels gibt es übrigens auch bewegliche Varianten der Geisterbrücke.

ihn sein weiser Opa schon erwartet. Der wird gleich zu Beginn der Geschichte durch den Alien-Fleischwolf gedreht und steht Tommy ab dann mit weisen Sprüchen aus dem Off zur Seite – wie Ben Kenobi im **Krieg der Sterne**. Der eigentlich Gag der Jenseits-Trips: Tommy lernt hier, wie er seinen weltlichen Körper verlassen und in die Geisterwelt eintreten kann.

... KENNT KEINEN SCHMERZ

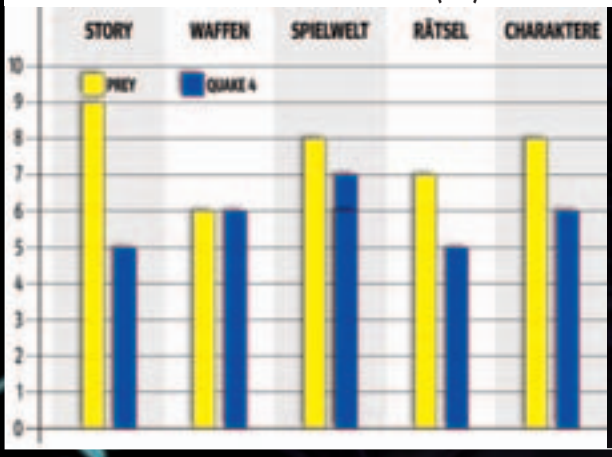
Außerdem können wir nach Opis erster Lektion nie wieder sterben. Sobald unsere Lebensenergie auf Null sinkt, werden wir automatisch in eine Art Minispiel im Jenseits katapultiert, wo wir blaue und rote Monster mit dem Bogen abschießen. Dadurch sammeln wir Bonusgesundheit (rot) und Geisterenergie (blau), die uns beide bei unserer Wiedergeburt gutgeschrieben werden. Nach etwa 30 Sekunden endet der so genannte »Death Walk« (Todesgang) automatisch und wir finden uns mit Tommy an der Stelle im Spiel wieder, an der wir vorher den Löffel abgegeben haben. Das ganze funktioniert so gut, dass ständiges Speichern und Laden mit **Prey** praktisch der Vergangenheit angehören.

Die »geplanten« außerkörperlichen Trips lösen wir im Spiel ganz einfach über die mittlere Maustaste aus. Dadurch ändert sich unsere Sicht auf die Welt schlagartig und wir können Dinge tun, die uns normalerweise verwehrt wären. So kann Tommy etwa als Geist durch Kraftfelder gehen und damit kleinere Rätsel lösen. Da wir auch als Spuk Schalter auslösen, Munition sammeln und Feinde (mit unserem Geisterbogen) angreifen können, bringt der Geistermodus uns oft sogar einen taktischen Vorteil, wenn wir Gegner überraschend angreifen.

SCHWERE-RÄTSEL

All diese Elemente nutzen die Entwickler natürlich ausgiebig beim Leveldesign und – gerade im späteren Verlauf des Spiels – für kleinere Rätsel. Da gibt es etwa Stellen, die wir nur passieren können, wenn wir die Schwerkraft in eine

DIREKTVERGLEICH: PREY VS. QUAKE 4 (DT.)



Story: Prey kommt langsam in Fahrt, entwickelt sich aber zum Thriller. Quake 4: 08/15-Story.

Waffen: Tommys Wummen sehen ungewöhnlich aus, funktionieren aber ähnlich wie in Quake 4.

Spielwelt: Prey ist geradlinig wie Quake 4. Dennoch ist die Sphäre interessanter als Quakes Gänge. Cool: Tommy in der Geisterwelt.

Rätsel: Echte Rätsel kennt Quake 4 nicht. Prey stellt uns vor Kopfnüsse, die wir mit Physik, Geistermodus oder beidem lösen.

Charaktere: Tommy kotzt, flucht und ist mit sich selbst im Unreinen: ein echter Antiheld. Kane aus Quake 4 bleibt dagegen klischeehaft.

MULTIPLAYER

Spielmodi
Deathmatch
Team Deathmatch

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

Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit:
Schlecht: Maximal acht Krieger beharken sich in nur zwei Spielmodi. Gut: Die Physikspielereien werden ausgiebig genutzt und sorgen für abwechslungsreiches Leveldesign.

Wertung 7

PREY: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein Fan der Alien-Filme sind

... wenn Sie auch im größten Chaos nicht die Übersicht verlieren

... wenn Sie sich gerne mit Indianerschmuck behängen

... wenn Sie an ein Leben nach dem Tod glauben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

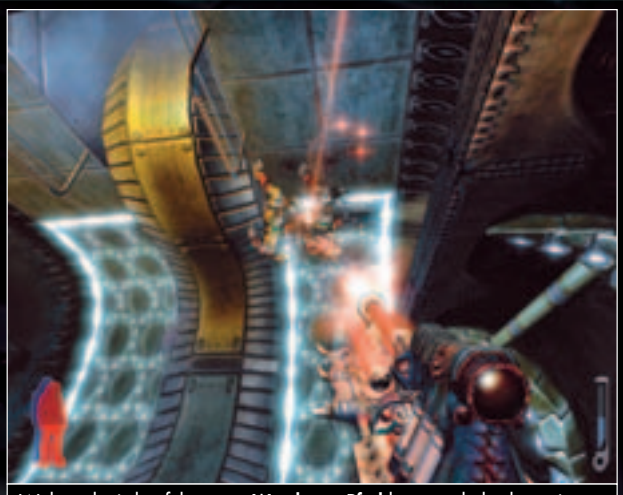
... wenn Sie bei Ego-Shootern Wert auf einen umfangreichen Mehrspielermodus legen

... wenn Sie leicht die Orientierung verlieren

... Ihnen in der Achterbahn schnell übel wird

... wenn Ihnen die Story in einem Ego-Shooter total unwichtig ist





Während wir kopfüber vom **Wandgang-Pfad** hängen, beharken wir Gegner, die »über« uns stehen. Das sieht nur anfangs verwirrend aus.

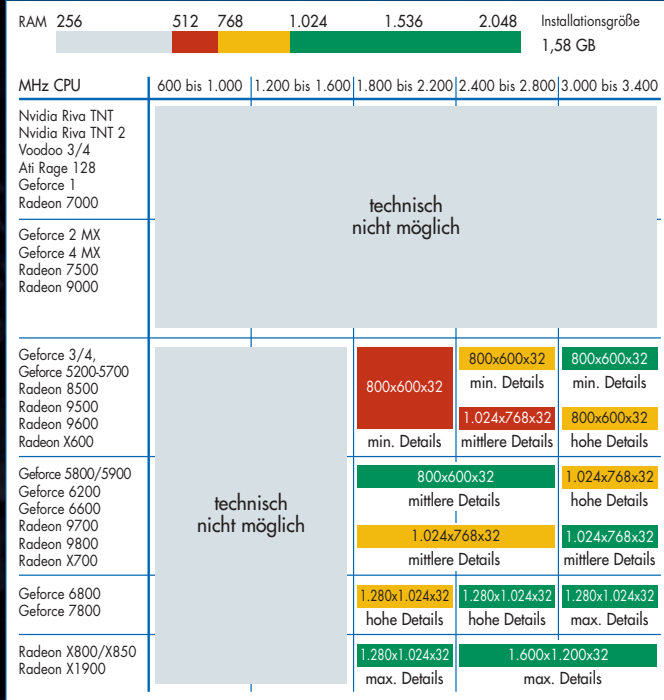
bestimmte Richtung schalten. Oder bewegliche Wandgänge, auf denen wir Tommys realen Körper parken müssen, um dann als Geist durch ein Kraftfeld zu gehen und einen verborgenen Schalter zu drücken. Der verschiebt dann die »magnetische« Plattform – und mit ihr unseren realen Körper.

Andere Länder, andere Knarren

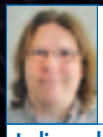
Ach ja: Geballert wird in **Prey** natürlich auch, und zwar ziemlich ausgiebig. Während wir anfangs nur mit einem Schraubenschlüssel durch die Gegend laufen, sammelt Tommy im Verlauf seines Abenteuers wie üblich immer neue und mächtigere Waffen ein. Die stammen sämtlich von den Aliens und sehen dementsprechend merkwürdig aus. Die meisten Wummen erinnern mit ihrem organischen Design an eine Kreuzung aus den Facehuggern aus den **Alien**-Filmen und einem Pfund Rinderpansen.

Was die Wirkung angeht, erwarten uns allerdings nur wenige Überraschungen. Die Standardwaffe etwa ist ein bescheidenes Schnellfeuergewehr, das im sekundären Feuermodus als Scharf-

TECHNIK-CHECK



- Mehr RAM bringt nicht nur schnellere Ladezeiten, sondern sorgt auch für ruckelfreies Ballervergnügen. Mit 512 MB kann es zu Rucklern kommen, ab 1,0 GB läuft Prey flüssig.
- Prey braucht vor allem eine aktuelle Grafikkarte. Das Spiel läuft zwar auch mit älterer Hardware, wer aber in den Genuss aller optischer Schmankerl kommen will, sollte mindestens eine schnelle Geforce 6800 im Rechner haben.
- Der Hersteller schreibt mindestens einen 2,0-GHz-Prozessor vor. Das Spiel läuft zwar auch auf schwächeren CPUs, gibt aber erst auf Systemen ab 2,6 GHz Vollgas.



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Indianer kennt einen Scherz

Preys Regisseure erzählen ihre Geschichte beinahe so kinoreif wie die Half-Life-Macher. Die ersten Minuten knistern vor Spannung, die sich in Schock-Momenten, aber auch in kleinen Gags am Rande entlädt. Leider kann ich mit der Mischung aus Indianer-Mystik und Akte-X weniger anfangen als mit Valves Endzeit-Saga.

Auch vor den Level-Architekten ziehe ich meinen Hut: Dass ich überall mit Gegnern rechnen muss, auch wenn ich kopfüber von der Decke hänge, setzt Prey erfrischend von den Genrekollegen ab. Außerdem mag ich die Puzzles; das Wo-geht's-weiter fügt sich besser ins Spiel als manches Half-Life-Physikrätsel. Allerdings fehlt den Schießereien die Dynamik. Solche tumben Gegner haben mir schon Doom 3 versaut.

Meine Wertung **83**



SIMON FISTRICH
Experte für Actionspiele

Old Splatterhand

Bei Manitu, Prey ist nichts für zarte Gemüter: Hier tropfen Blut und Schleim, hier werden Spielfiguren in der Alienpresse zerstapft, hier schreien kleine Kinder in der Dunkelheit ... die derbe Horroratmosphäre steckt ein Doom 3 locker in die Tasche! Aber nicht nur der Gewaltfaktor erinnert mich an diverse Klassiker von id Software, auch der lineare Spielablauf ist ähnlich. Da ich aber zu der Fraktion gehöre, denen eine gut erzählte Story wichtiger ist als spielerische Freiheit, stört mich das nicht weiter.

Und endlich wird die dritte Dimension genutzt: Besonders im Mehrspielermodus macht es einen Riesenspaß, den ahnungslosen Kollegen Gliss von der Decke aus mit der Eiskanone kurzerhand einzufrieren.

Meine Wertung **86**

DAS PREY-INTERFACE



Das Prey-Interface gibt sich genauso geradlinig wie das Spiel selbst. Sämtliche Anzeigen sind am unteren Bildrand gruppiert. Einzig in Bosskämpfen erscheint im oberen Drittel eine Lebensanzeige unseres Gegners.

1 Munitionsanzeige: Statt eines genauen Zählers liefert uns das Spiel lediglich einen Balken. Der wird kürzer, je mehr Munition wir verballern. Wenn das Magazin beinahe leer ist, blinkt die Anzeige rot, und es ertönt ein Warnsignal.

2 Mehr Licht: Tommys Feuerzeug hat praktischerweise unendlich viel Benzin, heizt sich aber mit der Zeit auf. Diese Anzeige erscheint nur, wenn die Funzel leuchtet. Wenn der Balken voll ist, erlischt das Zippo automatisch.

3 Der doppelte Tommy: Die rote Silhouette zeigt unsere Lebens- , die blaue unsere spirituelle Energie. Letztere brauchen wir, wenn wir im Geistermodus unseren Bogen einsetzen wollen. Die Seelen verstorbener Gegner füllen die blaue Anzeige.

schützenknarre dient. Später finden wir weitere übliche Verdächtige, wie Säure-Handgranaten (in Form lebender, explodierender Weltall-Krabben), Raketenwerfer oder einen Schrotflinten-Ersatz, der Säure verschießt.

Schrecksekunden

Der eigentliche Reiz der Gefechte geht allerdings nicht von den Waffen aus, sondern ergibt sich aus klugem Leveldesign. Dank der Teleporter können uns die Entwickler Gegner immer im spektakulärsten Moment buchstäblich vor die Füße stellen. Ebenfalls gelungen: Situationen, in denen wir in riesigen Hallen stehen und panisch werden, weil urplötzlich aus riesiger Entfernung mehrere Laserstrahlen das Dunkel durchschneiden: Feindliche Scharfschützen haben uns offensichtlich im Visier. Besonders spektakulär sind natürlich die Zwischengegner, die nicht nur besonders fies, sondern meist auch besonders groß sind. Gerade das Vorspiel zum ersten Bosskampf ist – wie alle Storysequenzen – gekonnt inszeniert und stimmt uns erstklassig auf einen der größten und fiesesten Widersacher ein, der je in einem Shooter zu sehen war.

Zudem agieren die Gegner annehmbar intelligent und weichen oft im letzten Moment unserem schon sicher geglaubten finalen Rettungsschuss aus. Wirkliches Teamwork, wie es etwa die Klone in **Fear** beherrschen, legen die Bösewichte dabei höchstens ansatzweise an den Tag. Trotzdem kommt fast nie das Gefühl auf, dass wir uns durch Legionen billigen Kanonenfutters schnetzeln müssen. Das liegt auch daran, dass wir uns nur selten mit mehr als zwei, drei Gegnern gleichzeitig balgen müssen.

Sascha Gliss



MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Der Quake-Killer

Bei Prey erlebe ich immer wieder Szenen, die mich an Quake (dt.) erinnern. Gleich zu Beginn etwa die Fahrt im Container, als ich hilflos an Schienen entlang gleite. Doch statt Level-Recycling finde ich bei Prey witzige Einfälle – renne an Decken entlang, marschiere durch Portale, die mich an völlig andere Stellen im Riesenschiff werfen.

Schön auch, dass Held Tommy nicht so ein ultracooler 08/15-Superhaudraufsoldat ist. Denn mir sind »echte« Charaktere lieber als diese austauschbaren Helden. Klar, tapferer-Indianer-befreit-Squaw-in-Not ist nicht jedermanns Sache. Aber die Entwickler haben es auch nicht übertrieben: Es sind nicht zu viele abgedrehte Neuerungen – in seinem innersten Kern ist Prey ein ganz normaler Shooter. Und das meine ich durchaus positiv.

Meine Wertung **84**



SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Frischer Wind in seinem Haar

Lange mussten wir warten, bis Prey endlich das Licht der Spielewelt erblickt, aber es hat sich gelohnt. Klar: Auch dieser Shooter ist im Grunde seines Wesen so geradlinig wie Doom 3 oder Quake 4. Dank zahlreicher neuer Ideen wie den verdrehten Wandgängen, einem »unsterblichen« Helden und den Geistereinlagen zieht Prey allerdings locker an den beiden Genregrößen vorbei.

Die Krone setzt dem ganzen aber die brillant inszenierte und fast filmreife Geschichte auf, die uns nicht nur einen ungewöhnlichen (Anti-) Helden, sondern streckenweise echtes Drama bietet. Die fesselnde Story ließ mich nicht ruhen, bis ich Prey durchgespielt und Tommys Schicksal erfahren hatte. Kleiner Tipp: Schalten Sie beim Abspann auf keinen Fall ab!

Meine Wertung **88**



Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Human Head Studios
Hersteller: Take 2

Webseite: www.2kgames.de/prey/
Hotline: 0900/139 149 1 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 2 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Ideal für: Ego-Shooter-Fans mit Hirn

Alternative Vollpreis: Fear (ca. 30 €, 05/2006: 86)
Alternative Budget: Quake 4 (dt.) (ca. 20 €, 12/2005: 83)

PRO
- geniale Story
- sehr gute (englische) Sprecher
- abwechslungsreiche Gegner
- riesige Levels
- gelungene Präsentation
- cooler Soundtrack
- innovative Designideen
- gruselig-ekelige Atmosphäre
- guter Spannungsaufbau
- spektakuläre Zwischenbosse

KONTRA
- Mehrspielergefechte nur für acht Spieler
- deutsche Texte teils ungenau übersetzt
- Steuerung der Flugsequenzen nicht optimal
- Areale teilweise zu dunkel

SASCHA GLISS	88
RÜDIGER STEIDLE	83
SIMON FISTRICH	86
MARTIN DEPPE	84

Durchschnitts-Wertung der Tester: **85**



Immer drauf: Die Nager werden über die Kappen auf ihren Köpfen vom Kammerjäger kontrolliert. Wenn wir Ihnen die Helme abschlagen, gibt's **Lebenspunkte und Energie** für uns.



Sie treffen immer wieder auf **Zwischengegner**, die Sie zu zweit besiegen müssen.



Schildkröte mit Schildkröte: Mit einem **Gewicht** schalten wir diese Falle aus.



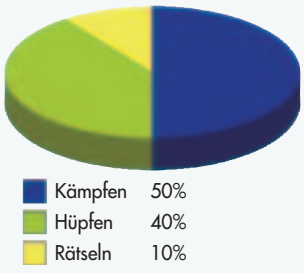


AB DURCH DIE HECKE

Lassie und Flipper gehören zum Alteisen – schlagen Sie sich mit den gewitzten Heckenbewohnern aus Dreamworks' Kinofilm durch die gefährliche Vorstadt!

Als Waschbär Richie, Stinktierdame Stella, Eichhorn Hammy oder Schildkröte Verne prügeln, schleichen und rätseln wir uns durch die kunterbunte Vorstadtwelt des 3D-Action-Adventures **Ab durch die Hecke**, um unser Überleben zu sichern. Dabei sind wir immer zu zweit unterwegs: Entweder lassen wir unseren beliebig auswählbaren Begleiter vom Computer steuern, oder laden einen Freund zum gemeinsamen Prügeln am gleichen Rechner ein.

Spielelemente



Auf schwere Rätsel werden Sie in Ab durch die Hecke nicht treffen, dafür auf einige schwierige Hüpfeinlagen. Die Sicht ist in diesen kniffligen Situationen so sehr eingeschränkt, dass Sie nur raten können, wohin Sie springen.

Nager am Werk

Unser Ziel ist immer das Gleiche: ganz viel Futter! Aber damit wir unsere Freizeit sinnvoll verbringen können, brauchen wir auch einen Fernseher, eine Popcornmaschine und eine Satellitenschüssel. Wir sind schließlich ein Tier von Welt! Und woher holen wir das Zeug? Aus den Häusern der Menschen natürlich.

Unser Problem: An unseren Hacken hängt nicht nur der stinkige Bär Vincent, der uns mit großer Freude unsere Errungenschaften abluchsen will. Die Bewohner der Vorstadt schicken uns auch noch einen Kammerjäger auf den Hals. Der allein wäre kein Problem – denn die Fallen, die er baut, ringen uns nur ein müdes Gähnen ab. Schlimmer sind die Kappen, die er armen Nagern auf die Köpfe setzt. Damit steuert er sie und macht uns so das Leben schwer.

Mischwerk

Die Missionen von **Ab durch die Hecke** sind abwechslungsreich und in Abschnitte unterteilt, zwischen denen automatisch gespeichert wird.

Wir beginnen mit einer Schleicheinlage, in der wir mit unserem Helden mittels Tastatur oder Gamepad Alarmanlagen deaktivieren oder über Laserstrahlen hüpfen. Nachdem wir das Futter eingesackt haben, geht's an die Flucht, auf der wir von Gegnern belästigt werden.

Besonders lustig: Mal jagen wir in Vogelperspektive über die Straße und dürfen nicht von Autos getroffen werden, mal prügeln wir uns durch Gegnerhorden, die unsere Schätze klauen wollen, bevor wir dann in einem Minispiel den Wagen des Kammerjägers lahm legen. Der Mix aus verschiedenen Aufgaben sorgt bei Spielern jeden Alters für Kurzweil.

Panzer-Striptease

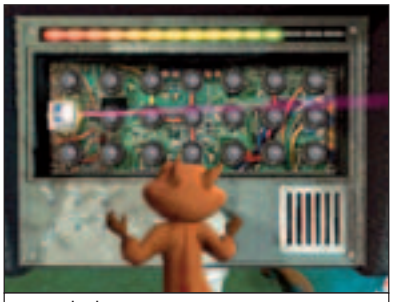
Falls uns die Nager-Gegner einmal arg in die Bredouille bringen, aktivieren wir per Tastendruck einfach die Spezialattacke: Wenn wir die Feinde bewusstlos schlagen, hinterlassen sie Chips und Bonbons, die wir sammeln, um Lebenspunkte und Energie aufzufüllen.

Mit dieser Energie lösen wir den Spezialangriff aus. Verne zum Beispiel zieht sei-

SETUP

Installation:
Für das Programm müssen Sie 2,0 GByte Festplattenspeicher freihalten. Die Windows-Auslagerungsdatei nimmt 300 MByte ein; Speicherstände benötigen 75 MByte Platz. Die Sicherungsdaten finden Sie im Verzeichnis Eigene Dateien/Activision.

Kopierschutz:
Safedisc v4, zum Start des Spiels muss sich die DVD im Laufwerk befinden.



Laser deaktivieren Sie mit Hammy in einem **Geschwindigkeits-Minispielchen**.



Auf der Wiese können Sie die **Charaktere** wechseln und ihnen lustige Hüte verpassen.



Schießbudenfigur: Auf dem Weg zum Vergnügungspark sollen wir im Zug die Gegner abschießen – mit **Tischtennisbällen**. Praktisch: Die Bälle springen wie in der Realität hin und her.

nen Panzer aus und wirbelt ihn herum. Währenddessen schaut er sich peinlich berührt um. Solch putzige Animationen und andere Anspielungen verdienen einige Lacher – etwa, wenn die Heckenbewohner vor dem Fernseher wetten, wer das nächste Match bei **Shrek Superslam** gewinnt.

Blindes Huhn

Das Lachen vergeht uns aber manches Mal, wenn die Künstliche Intelligenz unserer Begleiter versagt. Wenn wir uns lautlos an einem Bewegungsmelder vorbei schleichen wollen und unser Kumpan angegriffen wird, stolpert er ständig in die Fallen des Kammerjägers. Er verliert dadurch Lebenspunkte und wir vermasseln Nebenaufgaben wie »Löse keinen Alarm aus«.

Auch die oft sehr schlecht gewählten Kamerawinkel verursachen tödliche Unfälle unseres tierischen Helden – an Abgründen springen wir häufig daneben. Wieder und wieder. Bis wir die Stelle gefunden haben, an der der Landeplatz eben ist und wir nicht mehr herunter rutschen.

Extranuss

Grafisch gibt's an **Ab durch die Hecke** nichts auszusetzen, die Charaktere und die Spielwelt sind kunterbunt und putzig gestaltet. Zudem können Sie Boni freischalten, wenn Sie im Spiel DVDs finden. Pro Silberling schalten Sie jeweils eine Konzeptgrafik, einen Film oder ein Musikstück frei. Erledigen Sie Ihre Aufträge ohne einen einzigen Fehler, gibt's drei Minispiele obendrauf: ein Autorennen, einen Autoscooter und ein Golfspiel. Die können Sie mit bis zu vier Heckenfans am selben Rechner spielen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

So gut wie Studentenfutter

Auch meinen Lieblingssnack für Zwischendurch mag ich gemischt – deswegen gefällt mir die Abwechslung in Ab durch die Hecke sehr gut. Mal hüpfen, mal prügeln, mal schnell reagieren – und da die einzelnen Teile recht kurz sind, kommt auch keine Langeweile auf.

Schade um die versaubeutelte Kameraführung – es regt mich einfach auf, wenn Verne schon fast außerhalb des Bildschirms oder hinter großen Objekten auf die Nager eindrischt, und ich rein gar nichts sehe. Auch die teilweise mangelhafte KI der computergesteuerten Helden treibt mich zur Raserei: Warum kann mein Kumpel nicht weniger aktiv sein und muss ständig die Fallen auslösen? Bei Die Unglaublichen 2 hat das besser funktioniert So komme ich nie zu einem perfekten Missionsabschluss.

Meine Wertung **77**



GEORG VALTIN
Experte für Actionspiele

Einfach unterhaltsam

Genau wie das Spiel zum Film Ice Age 2 bietet Ab durch die Hecke unterhaltsame Kost. Das Abenteuer rund um die Futterdiebe ist hübsch inszeniert und nah am Film. Da der Anspruch auf Körperhöhe der Protagonisten liegt, eignet sich der Titel auch für Jüngere oder gemeinsames Spielen von Kindern und Eltern. Die symphathischen Spielfiguren und abwechslungsreichen Aufgaben reichen aber nicht, um Fans anspruchsvoller Action-Adventures zu bedienen, dafür ist Ab durch die Hecke einfach zu leicht.

Dass es große Abzüge bei Kameraführung sowie dem Verhalten der computergesteuerten Mitstreiter gibt, erwarte ich bei solchen Spielen ja schon fast. Immerhin lässt sich das KI-Problem umgehen, indem man einfach zu zweit spielt – das macht fast noch mehr Spaß.

Meine Wertung **73**



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Beenox
Hersteller	Activision
Webseite	www.abdurchdiehecke.de
Hotline	09001/225 155 (0,59 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (4 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	7

Ideal für
junggebliebene Kinogänger

Alternative Vollpreis
Ice Age 2 (ca. 30 €, 05/2006: 74)

Alternative Budget
Madagascar (ca. 20 €, 08/2005: 64)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,0 GByte

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	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

PRO
- putzige Charaktere
- sehr viel Abwechslung
- hübsche Comic-Grafik
- viele Extras freischaltbar

KONTRA
- schlechte Kameraführung
- teils mangelhafte KI

SUSANNE BRAUN	77
GEORG VALTIN	73

Durchschnitts-Wertung der Tester **75**



Die meiste Zeit verbringt Dante im Turm seines Bruders. Das Innere ist grafisch aber sehr abwechslungsreich und **stimmig** in Szene gesetzt.



Für **Abwechslung** ist gesorgt. Im eklig-schleimigen Inneren eines Dämonen müssen wir vor diesem gefräßigen Monster flüchten.



DEVIL MAY CRY 3

Mit Gitarre und langem Ledermantel auf Dämonenjagd: Held Dante lässt selbst Max Payne ganz schön alt aussehen.

Mögen Sie so richtig coole Helden? Solche, die immer einen flotten Spruch auf den Lippen haben, lässig mit ihren Waffen jonglieren und sich nach einem Kampf mit buddhistischer Ruhe das Blut vom Gesicht tupfen? Falls nicht, ist **Devil May Cry 3** der potenziell größte Fehlkauf, den Sie dieses Jahr tätigen können. Denn Held Dante gehört zu den lässigsten Spielehelden aller Zeiten. Selbst wenn er von schlecht gelaunten Höllenviechern umzingelt ist, findet er noch Zeit, die Musicbox anzuschmeißen. Wird er von einem Fußballfeld-großen Dämonen verschluckt, schnetzelt er sich eben durch dessen Eingeweide wieder nach draußen.

Schuld am höllischen Schlamassel, der in **Devil May Cry 3** den Weltfrieden bedroht, ist Dantes Bruder Vergil. Der murmelt einige okkulte Formeln, und schon steht in Dantes Heimatstadt eine Art Giganto-Wolkenkratzer aus der Hölle. Dante stattet dem Bruder einen Besuch ab und setzt dem Treiben in 20 Levels ein Ende.

Hier ist der Teufel los

Devil May Cry 3 ist ein klassisches und sehr geradliniges Action-Adventure. Sie betreten einen Raum, seine Ausgänge schließen sich, Gegner tauchen auf. Sobald Sie mit denen kurzen Prozess gemacht haben, geht's weiter. Sie greifen dabei auf ein ganzes Arsenal an Schuss- und Nahkampfwaffen zurück, das im Spielverlauf anwächst. Von Schwertern über Pistolen und Gewehren bis zu einer Gitarre (!) ist alles dabei, was das Dämonenjägerherz höher schlagen lässt.

Die Steuerung ist im Vergleich zu manchem Genre-Konkurrenten recht einfach ausgefallen: Simplen Gemütern reichen bereits Tasten für Springen, Angreifen und Feinde im Visier behalten. Wenn Sie es anspruchsvoller mögen, machen Sie Gebrauch von Spezialangriffen. Auch die gehen flott von der Hand und erfordern keine absurd-schwierigen Tastenkombinationen. Oft reichen bereits zwei Tasten – das schaffen auch Anfänger.

Belohnt werden erfahrene Gamepad-Akrobaten dennoch. Ähnlich wie in **Der Herr der Ringe: Rückkehr des Königs** lädt sich ein Balken auf, während Sie kämpfen. Dieser bewertet, wie gut Sie sich schlagen. Landen Sie mehrere Spezialattacken nacheinander oder schalten viele Gegner in direkter Folge aus, gibt es Bestnoten. Je besser Sie sich schlagen, desto schneller können Sie Ihren Charakter weiterentwickeln (siehe Extrakasten).

Teuflisch vielseitig

Während die Steuerung kinderleicht ist, bietet das Kampfsystem jede Menge Tiefgang. Wir haben nämlich die Wahl aus sechs Kampfstilen, vom

SETUP

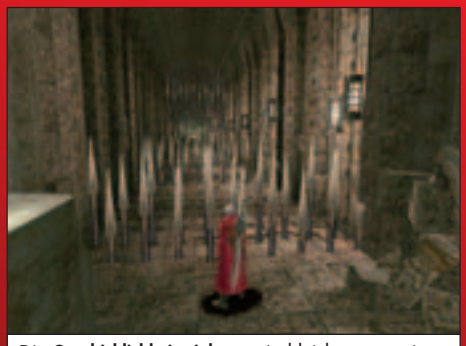
Installation:
Die Spielstand-Datei wird im Spielverzeichnis abgelegt und ist etwa 360 KByte groß.

Einstellmöglichkeiten:
Vor der Installation wählen Sie die Sprache, unter anderem Deutsch, Englisch und Französisch. Zwei Größen stehen zur Wahl: 1,6 GByte (die Videos bleiben auf der DVD) oder 4,5 GByte. Nach der Installation können Sie die Steuerung anpassen, nicht jedoch die Grafikdetails.

Kopierschutz:
SecuRom, die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen



Die herausfordernden **Bossgegner** sind eines der großen Highlights von Devil May Cry 3. Dieser Riesenwurm schlängelt sich durch Höhlen. Wir müssen ihn immer dann angreifen, wenn er kurzzeitig im Freien ist.



Die **Geschicklichkeitseinlagen** sind leichter zu meistern als etwa in der Prince-of-Persia-Reihe.



Neben den Nahkampfwaffen stehen Ihnen auch allerlei verschiedene **Schießprügel** zur Verfügung.

DAS UPGRADE-SYSTEM

Je besser Sie kämpfen, desto mehr Energiekügelchen lassen die Gegner nach ihrem Ableben zurück. Grüne Kugeln füllen Ihre Lebensenergie wieder auf, rote Kugeln sind gewissermaßen die Währung von Devil May Cry 3. Zwischen den Missionen oder an in vielen Levels platzierten Schreinen investieren Sie diese in Upgrades (mehr Feuerkraft für Ihre Waffen etwa) oder kaufen neue Spezialmanöver. Vorbildlich: Die Anleitung, wie Sie welches Manöver ausführen, gibt es auf Knopfdruck gleich dazu.

Die Attacken sind allerdings direkt den verschiedenen Waffen zugeordnet. Sie sollten sich also vorher gut überlegen, welchen Prügel Sie weiter verwenden werden – ansonsten verschenken Sie unter Umständen wertvolle Punkte, die anderswo besser aufgehoben wären.





Schwertmeister bis zum wieselflinken Vollblut-Akrobaten. Je nach gewähltem Kampfstil lösen wir auf Tastendruck ein spezielles Manöver aus und blocken beispielsweise besonders effektiv oder bringen uns mit einem Sprint in letzter Sekunde in Sicherheit. An Schreinen, die in den Levels verstreut sind, sowie zwischen den Levels können wir den Stil auf Wunsch ändern. Allerdings lohnt es sich, die für sich persönlich perfekte Kampfweise zu finden und auch bei dieser zu bleiben. Denn wenn wir die Spezialmanöver konsequent ausnutzen, schalten wir neue Stufen im jeweiligen Stil frei und werden so mit weiteren Aktionen belohnt.

Allerdings haben alle sechs Kampfarten ihre Daseinsberechtigung. In manchen Levels und vor allem bei manchen Bosskämpfen machen wir uns das Leben deutlich leichter, wenn wir flexibel sind und kurzzeitig von unserem lieb gewonnen Stil ablassen. **Devil May Cry 3** erhält so eine taktische Komponente, die für Abwechslung sorgt und in diesem Genre fast schon einzigartig ist.

NICHTS FÜR ANFÄNGER

Die sechs Kampfstile perfekt zu beherrschen, das ist vor allem in den zahlreichen Bosskämpfen wichtig, die mitunter bockschwer sind. Wie für waschechte Action-Adventures üblich, müssen Sie die Bewegungsmuster der Bosse auswendig lernen und diese dann entsprechend kontern oder auf den richtigen Moment zum Zuschlagen warten. Das fällt bei manchen leichter als bei anderen; Vampirin Nevan beispielsweise hat ein halbes Dutzend Attacken im Repertoire, die zufällig ausgelöst werden. In diesem Kampf müssen Sie extrem schnell reagieren, um nicht wieder von vorne anfangen zu müssen.

Langwierig sind diese Scharmützel obendrein. Viele Gegner können Sie nur kurzzeitig verwunden; danach heißt es wieder, auf die nächste Gelegenheit zu warten. So ziehen sich die Gefechte mitunter arg in die Länge und verlangen Ihnen eine gehörige Portion Ausdauer ab. Belohnt werden Sie manchmal mit neuen Waffen, in aller Regel aber zumindest mit einer Zwischensequenz. Die sind herrlich cool und überzogen inszeniert und nehmen sich selbst nicht bierernst. Würde Chuck Norris sehen, wie Dante hier mit seinem Motorrad an der Außenseite des Turmes in die Tiefe brettert, er würde vor Neid erblassen.

DÄMONISCHES SIGHTSEEING

Devil May Cry 3 spielt fast ausschließlich in Vergils heimeliger Höllenhütte. Eintönig wird's trotzdem nicht. Die Levels sehen sich zwar recht ähnlich, stellen spielerisch aber immer wieder neue Anforderungen. Mal müssen wir hauptsächlich prügeln, dann wie in **Prince of Persia: The Two Thrones** einigen gemeingefährlichen Speerfallen ausweichen. Mal wandeln wir in luftiger Höhe über schmale Stege, mal sausen wir mit Hilfe von Sprungplattformen einen Schacht empor.

Für Abwechslung ist also gesorgt. Erst recht, wenn wir dann doch einmal aus dem Turm herauskommen: Nach der ersten Konfrontation mit Vergil verschluckt uns ein fliegender Dämonen-Wal. Durch dessen hübsch



Eine der coolsten Waffen der Spielegeschichte: Die **E-Gitarre** direkt aus der Hölle verschießt Fledermäuse, wenn Dante Gittarenriffs spielt.



Eines der ganz wenigen echten **Rätsel** im Spiel. Allerdings wenig anspruchsvoll und innerhalb weniger Augenblicke zu lösen.

eklig gestalteten Körper kämpfen wir uns bis zu seinem Herzen vor, um ihn vom Himmel und uns wieder ans Tageslicht zu holen. In Sachen Grafik und Sound haben die Entwickler hier ganze Arbeit geleistet. Überhaupt ist **Devil May Cry 3** künstlerisch ein Augenschmaus. Technisch dagegen weniger, denn sein Alter kann das Action-Adventure nicht verbergen – bereits vor einem Jahr erschien der Prügler für die Playstation 2. Entsprechend klobig wirken die Umgebungen, und entsprechend verwaschene Texturen bekommen wir bei Nahaufnahmen der Charaktere zu sehen.

Von Denksport und Orientierungslosigkeit

In klassischen Konsolenspielen sind sie wesentlich unwichtiger, als PC-Spieler es gewohnt sind: Rätsel. Auch in **Devil May Cry 3** spielen Kopfnüsse nur eine untergeordnete Rolle. Hin und wieder sind Türen durch Kraftfelder versperrt, oder an seltsamen Apparaturen fehlen entscheidende Teile. Also machen Sie sich auf die Suche, erbeuten die gesuchten Gegenstände nach einem Kampf oder finden sie mehr oder weniger gut versteckt in der Umgebung. Die gute alte Schlüsselkarte aus Ego-Shootern lässt grüßen ...

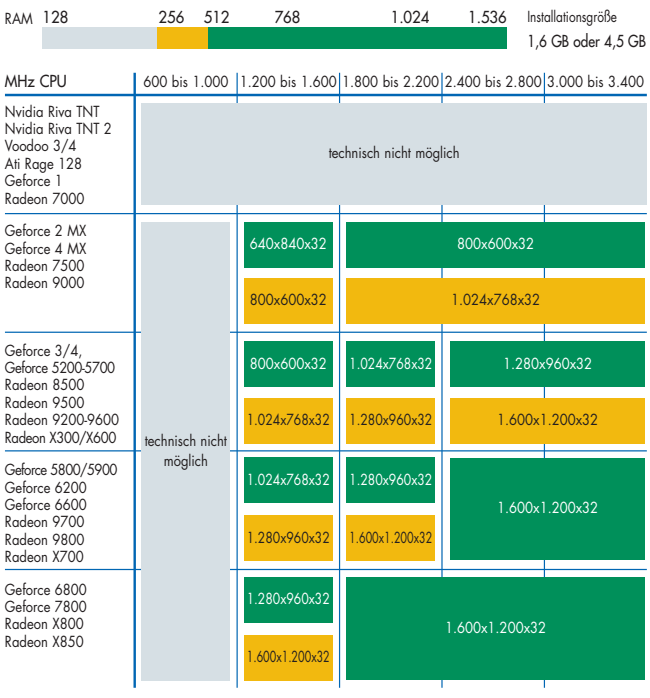
Knifflig ist dabei höchstens, die verschlossene Tür dann auch tatsächlich wiederzufinden – in manchem Labyrinth aus Korridoren fällt die Orientierung nämlich nicht immer ganz leicht. Schuld daran ist vor allem die, von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen, statische Kameraführung: Die meisten Schauplätze sehen Sie nur aus vorher festgelegten Perspektiven, die Sie nicht ändern können. Das schaut zwar schick aus, kommt allerdings nicht immer der Übersicht zugute. Tote Winkel verschlucken bei Kämpfen immer wieder die Gegner oder sogar die Spielfigur.

Mehr drin, mehr dran

Wundern Sie sich im Laden nicht über den Zusatz »Special Edition«. Bei **Devil May Cry 3** bekommen PC-Spieler ausnahmsweise keine schnöde 1:1-Umsetzung der Konsolenfassung vorgesetzt, sondern eine Neuauflage, die hierzulande für die Playstation 2 noch gar nicht erhältlich ist. Und es wird auch tatsächlich mehr geboten. Mit dem total durchgeknallten Hofnarr Jester beispielsweise ein neuer Bossgegner – auf der Konsole tauchte der Spaßvogel bisher nur in Zwischensequenzen auf.

Außerdem können Sie sich nach dem ersten Durchspielen auch mit Vergil als alternativem Charakter durch die Dämonen schnetzeln. Der Knabe ist wesentlich stärker als sein Bruder Dante und dadurch entsprechend einfacher zu spielen. Außerdem bringt er sein eigenes Intro, einen neuen Kampfstil und einige frische Waf-

TECHNIK-CHECK



- Devil May Cry 3 glänzt nicht gerade durch eine Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten. Lediglich die Auflösung können Sie auswählen; die Details sind voreingestellt.
- Sofern Ihr Rechner die vorgegebenen Mindestanforderungen erfüllt (1,0-GHz-Prozessor, 256 MB RAM), sind Sie aus dem Schneider. Mehr Leistung ermöglicht bestenfalls höhere Auflösungen, aber Devil May Cry 3 sieht bereits bei einer Auflösung von 800x600 recht gut aus.
- Bei 256 MB RAM können kurze Ruckler auftreten, wenn neue Gegner in den Level geladen werden. Mit 512 MB Arbeitsspeicher sind diese Stotterer Geschichte. Mehr benötigen Sie auch nicht, spürbare Ladezeiten gibt es nicht.

DEVIL MAY CRY 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auf coole Helden stehen

... falls Sie sich gerne Herausforderungen stellen – vor allem die Bossgegner sind echte Brocken

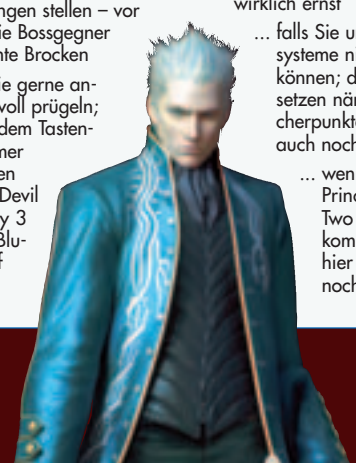
... wenn Sie gerne anspruchsvoll prügeln; mit blindem Tastengehämmer gewinnen Sie bei Devil May Cry 3 keinen Blumentopf

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie gerne seriös prügeln, denn Dante und seine Kameraden nehmen sich selbst nicht wirklich ernst

... falls Sie unfaire Speichersysteme nicht ausstehen können; die Entwickler setzen nämlich auf Speicherpunkte, mit denen auch noch gegeizt wird

... wenn Ihnen schon Prince of Persia: The Two Thrones zu kompliziert war – hier brauchen Sie noch flinkere Finger





Beim **Kämpfen** müssen Sie die Ruhe bewahren. Da Sie meist gegen viele Gegner antreten, hilft planloses Tastengehämmer nicht weiter.



Kurzzeitig kann sich Dante in einen **Dämon** verwandeln und so schneller und heftiger zuschlagen sowie neue Spezialattacken auslösen.

fen mit. Hartgesottene freuen sich außerdem über einen neuen Schwierigkeitsgrad.

Der Teufel steckt im Detail

Für **Devil May Cry 3** gilt, was für fast alle Action-Adventures gilt: Am einfachsten steuert sich das Abenteuer mit einem Gamepad. Das war in der uns vorliegenden Verkaufsfassung leichter gesagt als getan: Bei vielen Pads (etwa den Dual-Trigger-Pads von Thrustmaster) wurden die Analogsticks nicht richtig erkannt, **Devil May Cry 3** wurde damit unspielbar. Ändern lässt sich das in den Optionen bis jetzt nicht. Ubisoft hat uns allerdings versprochen, dass so bald wie möglich per Patch nachgebessert wird.

Die gute Nachricht, wenn auch Ihr Pad nicht kompatibel ist: Die Steuerung mit der Tastatur ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber tadellos. Vom Kauf der grandiosen Dämonenklopperei sollten Sie sich nicht abschrecken lassen.

David Bergmann

Im Wettbewerb

Max Payne 2	87
Rückkehr des Königs	87
PoP: The Two Thrones	86
Onimusha 3	82
Devil May Cry 3	75

Devil May Cry 3 hat von allem etwas. Geschicklichkeitseinlagen wie im fordernden Prince of Persia. Massenschlachten wie im atmosphärischen Rückkehr des Königs und in Onimusha 3. Und einen coolen Helden wie Max Payne. Kleine Macken wie etwa die Kameraführung lassen den bunten Mix im Direktvergleich allerdings abrutschen. Für Action-Fans ist Dantes Abenteuer aber einen Blick wert.



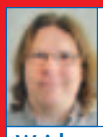
Georg Valtin
Experte für Actionspiele

Dante ist eine coole Sau!

Von der eher subtilen Horrorstimmung des ersten Teils ist zwar wenig geblieben, aber das macht nichts: Die Zwischensequenzen stellen Dante als obercoolen Helden dar, und zwar so übertrieben, dass ich immer wieder grinsen muss.

Nervigster Störfaktor sind die oft miesen Kameraeinstellungen, die die ansonsten größtenteils fairen Kämpfe unnötig erschweren. Ansonsten gibt's ein actionreiches Gemetzel mit hübsch animierten Angriffen und Kombos in veralteter Grafik.

Meine Wertung **81**



Rüdiger Steidle
Experte für Actionspiele

Weiche von mir, Dämon!

Im Kino würde ich mir Devil May Cry anschauen – es ist tatsächlich ein Film in der Mache. Das Spiel darf gerne auf der Playstation bleiben. Auf das uninspirierte Konsolengemetzel zwischen den herrlich überdrehten Rendersequenzen kann ich verzichten.

Zugegeben, wenn ich David beim Daddeln zuschaue, sieht das Ganze wesentlich spaßiger aus, als wenn ich mir mit den Kombo-Attacken die Finger verrenke und über die Kamera fluche. Objektiv gut, aber einfach nichts für mich.

Meine Wertung **65**



Sascha Gliss
Experte für Actionspiele

Viel Style, wenig Spielbarkeit

Devil May Cry ist stylish, keine Frage. Allerdings kann ich erstens mit diesem speziellen Stil so gar nix anfangen und werfe dem Spiel zweitens vor, dass es Stil wichtiger als Spielbarkeit nimmt.

Warum stehe ich oft herum und ballere auf Gegner, die ich aufgrund der bescheidenen Kameraführung nicht sehen kann? Warum kann ich meine Tasten nicht frei konfigurieren? Schließlich will und kann ich als Linkshänder nicht mit den Tasten spielen, die die Entwickler für richtig halten.

Meine Wertung **68**



David Bergmann
Experte für Actionspiele

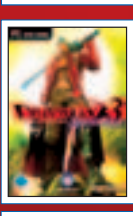
Der beste Action-Prügler am PC

Devil May Cry 3 ist genau mein Ding. Es ist sogar noch besser. Eine große Auswahl an Waffen und vor allem die verschiedenen Stile formen ein Kampfsystem mit viel Tiefgang. Ich habe dutzende Möglichkeiten, mich durch den Höllenturm zu kämpfen und für jede Attacke der Bossgegner die passende Antwort parat. Apropos Bossgegner: Manche davon sind mir fast schon eine Spur zu schwer. Für einige Stellen im Spiel brauchen Sie definitiv gute Nerven und Geduld.

Einfach cool

Auch die Kameraführung geht mir mitunter auf die Nerven. Die ist allerdings weit weniger nervig als zum Beispiel in Onimusha 3. Und die genial überzeichneten Zwischensequenzen entschädigen ohnehin für alle kleinen Ärgernisse.

Meine Wertung **87**



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Capcom
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.dmc3.de
Hotline	0900/182 484 7 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 **16** 18
Schwierigkeit	6 Stufen; mittel bis ultraschwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Einzelnoten

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für
Actionfans mit flinken Fingern

Alternative Vollpreis
Tomb Raider Legend (ca. 40 €, 04/2006: 82)

Alternative Budget
Onimusha 3 (ca. 30 €, 04/2006: 82)

PRO
- geniales Kampfsystem
- umfangreiche Weiterentwicklung des Charakters und der Waffen
- viele Waffen stehen zur Auswahl
- hübsch gestaltete Levels
- herausfordernde Bosskämpfe
- sechs Schwierigkeitsgrade
- zwei spielbare Charaktere ...

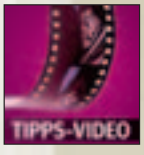
KONTRA
- ... von denen einer erst freigespielt werden muss
- detailarme PS2-Grafik
- für Einsteiger teilweise zu schwer
- in der Verkaufsversion Steuerungsprobleme mit manchen Gamepads

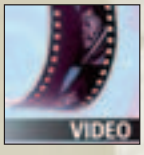
David Bergmann	87
Georg Valtin	81
Rüdiger Steidle	65
Sascha Gliss	68

Durchschnitts-Wertung der Tester **75**



Unsere kleine Stadt: Der Pfeil über dem Häuschen rechts (im roten Kreis) bedeutet, dass es eine **Stufe** aufgestiegen ist und mehr Steuern berappt.







CIV CITY ROM

Forschen, Siedeln, Kloppen – drei spannende Hobbys für Aufbaufans im römischen Reich. Und zu Gucken gibt's auch was: Endlich dürfen wir auch mal in die Häuser unserer Römer reinschauen!

SETUP

Installation:
Civ City Rom nimmt 1,4 GByte Festplattenspeicher in Anspruch. Die Größe der Spielstände liegt zwischen 0,5 und 1,2 MByte. Sie finden die Sicherungsdateien im Verzeichnis Eigene Dateien/Civ City Rom/Saves.

Kopierschutz:
Savedisc v.4, zum Start des Programms muss sich der Datenträger im Laufwerk befinden.

Die Italiener haben in diesem Sommer ein hartes Programm: Weltmeisterschaft, Fußball-Wettskandal, Proteste gegen die Prodi-Regierung. Und dabei siedeln sie munter weiter! Nach **Die Römer** (Test in Ausgabe 07/2006) und vor **Caesar 4** schickt sich nun **Civ City Rom** an, den Thron der römischen Aufbauspiele zu erobern. Darin stampfen wir Wohnhäuser und Felder aus dem Boden. Erforschen Technologien. Kämpfen gegen Invasoren wie Barbaren und Ägypter.

Warteschlange

Als Baumeister dürfen wir uns in der Kampagne mit satten 34 Missionen austoben. Klingt nach viel, aber bei den ersten Aufgaben werden wir stutzig: Die Jobs sind im Minutentakt erledigt. Geht das so weiter? Doch schnell werden die Aufträge komplex, wir brauchen mindestens eine halbe Stunde zur Erledigung, dann eine Stunde, später noch länger. Ordentlich Futter also – das tröstet uns über den fehlenden Mehrspielermodus hinweg. Zumal es noch neun Karten fürs freie Spiel sowie einen einfach zu bedienenden Editor gibt.

Unsere erste Kampagnensiedlung ist klein. Sehr klein: Wir starten mit einer Stadthalle, die wir auf das jungfräuliche Land setzen. Diese Halle ist Dreh- und Angelpunkt unserer zukünftigen Stadt: Wenn die ersten Bürger ankommen, packen sie sich am Haupthaus in die Sonne und warten auf einen Job. Dadurch sehen wir immer, wie viele Römer arbeitslos sind und brauchen keine drögen Statistiken.

Schnelle Abfertigung

Die umfangreichen, wenn auch ziemlich klobigen Baumenüs am linken Bildschirmrand enthalten zu Beginn nur wenige Gebäude: Baracken, Brunnen, Steinbruch. Das war's schon, mehr brauchen wir auch nicht. Denn wir sollen erstmal nur Steine nach Rom liefern. Im Verlauf der Kampagne spielen wir dann mehr Gebäude frei.

Wir setzen mit ein paar Klicks die Gebäude neben die Stadthalle. Prak-



Waren, die wir nicht selbst herstellen können, holen wir über den See- und Landweg. Dafür müssen wir **Handelsdocks** und Werft bauen.



Auf der **Handelskarte** suchen wir uns aus, mit wem wir Geschäfte machen wollen. Wenn wir Straßen bauen, sind unsere Trecks schneller.

ROM FORSCHT – **DER TECHNIKBAUM**



Entdeckung:
Wenn Sie diesen Zweig erforschen, bekommen Sie Boni auf den Bau von Handelsrouten. Zudem werden Land- und Seehandel beschleunigt.



Werkzeugmachen:
Sie bekommen stärkere Militäreinheiten, der Abbau von Rohstoffen wird effektiver. Vor allem die Steinförderung ist nützlich: Wunder werden schneller aufgebaut.



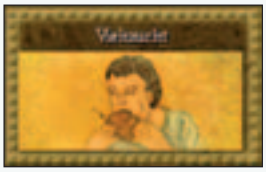
Alphabet:
Beschleunigt die Forschungsgeschwindigkeit. Außerdem arbeiten Ärzte effektiver; Bildungs- und Unterhaltungsstätten werden erweitert.



Mystizismus:
Temporäre und anhaltende Steigerung der Stadtzufriedenheit. Auch die öffentliche Verwaltung wird unterstützt und zum Beispiel der Tempelbau günstiger.



Mathematik:
Die Gebäude werden im Bau billiger, zusätzlich steigen die Steuereinnahmen aus den Haushalten, wenn Sie diesen Zweig erforschen.



Viehzucht:
Farmen und verarbeitende Betriebe produzieren mehr Waren. Zu Beginn einer Mission ist vor allem Viehzucht nützlich, Schlachter produzieren dann mehr Fleisch.

tisch: Es gibt keine Aufbauzeit, die Häuser sind fertig, sobald wir sie platziert haben. Dumm, dass die Bauten nur im 90 Grad-Winkel gedreht werden können, so geht stadtplanerische Freiheit verloren.

Kaum stehen die ersten Häuser, rennen schon einige Römer los und suchen sich Job und Unterkunft. Und wieder brauchen wir keine Statistiken: Dunkel eingefärbte Baracken zeigen, dass hier niemand wohnt, wir also zu wenige Bürger haben.

Bezahlbar

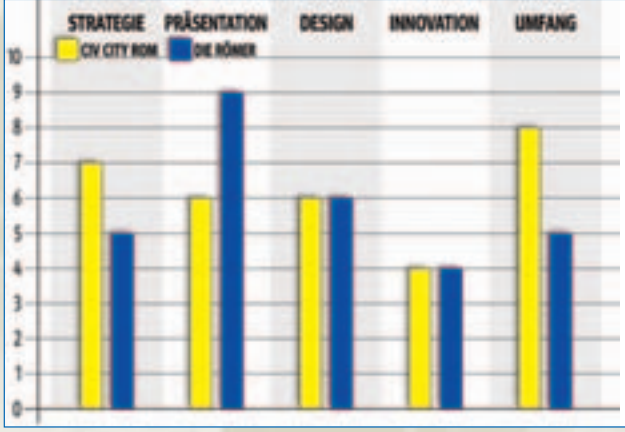
Die Hüttenbewohner sind unser Kapital, denn ihre Steuern bringen uns Geld – die einzige Ressource, die wir zum Gebäudebau brauchen. Abgaben, Essensrationen und Löhne stellen wir im Statistikbildschirm beliebig ein.

In den winzigen Wohnklos, die wir als erstes errichten, wohnen natürlich keine glücklichen Bürger. Dementsprechend wenig Steuern zahlen sie. Doch wenn wir ihre Bedürfnisse erfüllen, werden die Hütten besser, die Bewohner zahlen mehr. Hat beispielsweise ein Bürger Hunger auf Brot, läuft er zur Backstube. Aber nur, wenn es im Einzugsbereich seines Hauses einen Bäcker gibt. Praktisch: Je höher die Stufe eines Hauses ist, desto größer wird der Einzugskreis.

Pfeil und Bogen

Für die erste Stufe braucht der Bewohner nur Wasser, das er sich selbstständig holt. An einem grünen Pfeil über seiner Behausung

DIREKTVERGLEICH: **CIV CITY ROM vs. DIE RÖMER**



Strategie: Die Römer verlangt »nur« den klugen Aufbau der Stadt, Civ City Rom geht mit Wirtschaftskreisläufen tiefer.

Präsentation: Civ City Rom ist nicht hässlich, aber farblos. Die knalligen Farben in Die Römer machen die Stadt lebendiger.

Design: Die Römer haben ein leichtes und einsteigerfreundliches Leben. Civ City Rom ist komplexer, doch beide bieten viel Abwechslung in den Missionen.

Innovation: Weder Civ City Rom noch Die Römer erfinden das Rad neu. Kleinigkeiten wie einfache Baumenüs machen aber beide Spiele sehr zugänglich.

Umfang: Die Römer ist kurz, weil die Missionen schnell erledigt sind, Civ City Rom bietet mehr Szenarios und längere Aufträge.



Die Ziegenfarmen sind ein heller **Lichtfleck** im braunen Einerlei der ersten Siedlungen. Erst in großen Städten werden die Bauten prachtvoller.



Spion, Spion: Wenn wir in die **Arbeiterhäuser** schauen, sehen wir gleich, welche Waren sie sich schon unter den Nagel gerissen haben.

erkennen wir, dass das Gebäude aufgewertet wurde. Wenn wir alle Bedürfnisse der Bürger befriedigen, werden die Bauten ganze 14 mal (!) aufgewertet.

Klicken wir Unterkünfte an, sehen wir in der unteren Informationsleiste, was der Haushalt noch benötigt. In den Häusern selbst erblicken wir die Bewohner und alle bereits gesammelte Waren. Auch praktisch: Wählen wir einen Bürger aus, erscheinen bunte Pfeile über seinem Kopf, die einen hohen Bogen schlagen und mitunter quer über die Karte auf Arbeitsstätte, Wohnhaus und Ziel des Römers hinweisen.

Bummelstudenten

Wenn unsere Lager leer sind und unsere Bürger nichts zum Knabbern haben, hauen sie ab. Eine Gegenmaßnahme ist die Massenproduktion von Gütern – oder wir schlachten den Technikbaum aus. Dazu forschen wir gegen Geld in sechs Oberkategorien, darunter Landwirtschaft und Handel. In der Landwirtschaft etwa können wir anfangs nur die Produktion der Schlachter um 50 Prozent erhöhen. Doch dadurch schalten wir weitere Optionen frei. Am Ende der Forschungszweige warten »Wunder«, etwa das Kolosseum für den vollen Studiengang Finanzwesen. Forschen kostet aber viel Zeit: Die ersten Stufen brauchen etwa eine Echtzeitminute, während es am Ende eines Zweiges gute acht Minuten werden.

Tauschgeschäft

Um Waren zu bekommen, die wir nicht produzieren können, machen wir Geschäfte mit anderen Städten. Dafür legen wir auf der Handelskarte eine Route fest. Per Klick auf Eselsposten oder Schiffsdock legen wir die Warenart fest, dann startet der Güteraustausch.

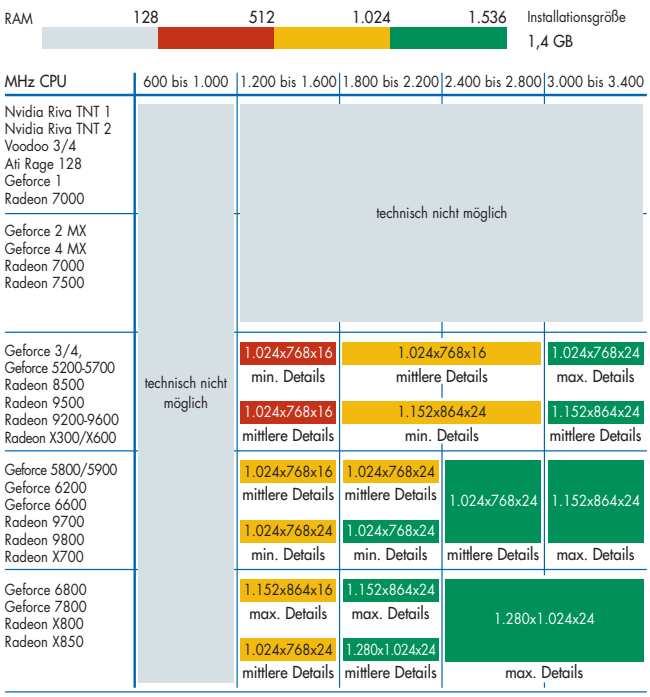
Wenn unsere Kaufmänner zu langsam unterwegs sind, können wir über Land auch eine Straße verlegen. Doch das geht ins Geld: Über 8.000 Denare müssen wir für die Strecke von unserer Stadt Tarentum nach Rom blechen. Zum Vergleich: Eine Wohnhütte kostet einen läppischen Denar. Anders als in **Die Römer** haben die Straßen nicht nur einen kosmetischen Wert: Unsere Städter wuseln schneller über Wege als über Gras, das steigert die Produktivität erheblich.

Kurze Scharmützel

In **Civ City Rom** gibt's nur rudimentär steuerbare Kämpfe. Jede Kaserne, die Sie bauen, kann drei Kohorten aufnehmen, bestehend aus Legionären (stark im Nahkampf) und Velites (Schleuderer). Doch bevor Sie die Burschen in den Kampf schicken können, brauchen Sie einen Schmied und einen Speermacher.

Wenn Sie eine Kohorte anklicken, stehen Ihnen nur wenige Befehle zur Verfügung. Beim Mausklick auf eine gegnerische Einheit greifen Ihre Leute an. Wenn Sie auf die Kaserne klicken, kehren Ihre

TECHNIK-CHECK



- Wenn Sie Civ City Rom spielen wollen, dann sollten Sie nicht an der Prozessorleistung sparen, denn erst ab 2,0 GHz wuseln die Bürger flüssig durch Ihre Stadt.
- Die automatische Grafikeinstellung ist zwar praktisch, doch damit das Programm gut läuft, sollten Sie von den empfohlenen Einstellungen eine Stufe herunterschalten.
- Wenn Sie die Sichtweite herunterdrehen und die Schatten deaktivieren, holen Sie einiges an Mehrleistung heraus. Auch Effekte wie Wasserreflexionen ziehen die Leistung runter.
- Das Herunterdrehen der Texturen lässt das Programm flüssiger laufen, gehen Sie aber nicht zu weit runter. Dann sind Häuser und Menschen nur sehr detailarm dargestellt.

CIV CITY ROM: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gerne forschen, siedeln und kämpfen

... wenn Ihnen die braune Grafik nicht den Spaß am Zugucken vermiest

... wenn Sie sich die Zeit bis zum Erscheinen von Caesar 4 mit anspruchsvoller Aufbaustrategie vertreiben möchten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich nicht zwischen friedlichen und kriegerischen Missionen entscheiden können

... wenn Ihnen das Siedeln in Rom jetzt schon zum Hals raushängt

... falls Sie bereits Probleme haben, Ihren eigenen Biervorrat aufzufüllen





Wenn wir einen Bürger anklicken, zeigen über seinem Kopf drei **Pfeile**, wo er wohnt, wohin er gerade geht und wo er arbeitet.



Zwei **Monumente** auf einem Streich: Der Obelisk links braucht im Bau glücklicherweise nicht so viel Steine wie das Pantheon rechts.

Truppen dorthin zurück. Als dritte Option können Sie mit einer Kohorte die gegnerische Basis angreifen. Davon bekommen Sie allerdings nichts mit: Welche Partei gewinnt, berechnet das Spiel anhand der Kräfteverhältnisse automatisch. Übrigens: Sie müssen in der Kampagne keine kriegerischen Aufgaben übernehmen – es gibt immer eine friedliche Alternativmission.

Bastelstunde

Grafisch schneidet **Civ City Rom** nur mittelmäßig ab: Die Gebäude und Landschaften wirken trostlos, sind weitestgehend in Brauntönen gehalten. Da hat uns die lebendige und bunte Welt von **Die Römer** sehr viel besser gefallen.

Ein hübsches Nachschlagewerk ist übrigens die eingebaute Zivilopädie, die mit kurzen Texten und Bildern erklärt, wie das Leben im alten Rom ablief. Witzig: Mit einem Patch will Hersteller Take 2 eine lateinische Version des Spiels nachliefern. Sic!

Susanne Braun

Im Wettbewerb

Die Kinder des Nils	84
Tycoon City New York	82
Die Römer	81
Civ City Rom	80
City Life	77

Die Kinder des Nils bieten die gewaltigsten Bauwerke im Aufbaugenre – eine Pyramide füllt locker einen Bildschirm. Die Römer ist die hübschere, wenn auch abgespeckte Variante von Civ City Rom. In Tycoon City New York kümmern Sie sich intensiv um den Ausbau Manhattans, während in City Life die Bürger den Ton angeben und auch mal randalieren, wenn ihnen was nicht passt.



MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Fertighaus statt Villa

So richtig mag der Aufbaufunke bei mir nicht überspringen: Zwischendurch spiele ich Civ City Rom mal gern, aber nicht länger am Stück. Weil's nicht wirklich was Neues bietet. Weil mich die farbarme Grafik kalt lässt.

Trotzdem ist's ein gutes Spiel: Die Missionen bauen gut aufeinander auf, ich siedele mehrere Einsätze hintereinander im gleichen Gebiet, so was mag ich. Schön auch, dass ich in die Häuser gucken darf. Kurzum: Civ City ist ein solides Fertighaus, aber keine Villa.

Meine Wertung **79**



GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

Gemütliches Aufbauen

Civ City Rome gefällt mir besser als Die Römer, weil es einfach komplexer und damit etwas anspruchsvoller ist. Dass nicht alles immer ganz von alleine läuft, verhindert Langeweile. Lobenswert: Ich muss keine Kampfmissionen spielen, sondern kann stets einen friedlichen Einsatz wählen.

Bei Aufbauspielen verbringe ich einen großen Teil der Zeit mit Zuschauen. Entsprechend ansprechend sollte ein Titel wie Civ City Rome aussehen, doch grafisch enttäuscht das Spiel.

Meine Wertung **80**



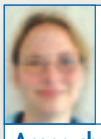
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Das ist nicht Civ!

Von einem Spiel, das das Qualitätssiegel Civ trägt, erwarte ich mehr Spieltiefe. Zwar sind die Produktionsketten feingliedriger als beim Ahnen Stronghold, die Komplexität eines Civilization 4 erreicht der Ableger aber nicht. Die klobigen Menüs fordern mich mehr als der eigentliche Städtebau.

Dafür ist im Miniatur-Rom immer was los. Der Fleischer schnitzt Koteletts, der Wasserträger macht nach getaner Arbeit ein Schläfchen. Und ich kann genau ausmachen, wo's was zu verbessern gibt.

Meine Wertung **78**



SUSANNE BRAUN
Expertin für Strategiespiele

Anspruchsvolles Siedeln

Civ City Rom gefällt mir einen Tick besser als Die Römer. Der Technikbaum, die komplexeren Wirtschaftskreisläufe und Aufwertungen der Häuser beschäftigen mich einfach viel mehr und lassen die etwas schwache Grafik in den Schatten treten. Ich hab's zwar immer noch nicht geschafft, eine simple Baracke zu einem Stufe-15-Privatpalast aufzuwerten, aber ein Mittlerer Domus (elfte Stufe) ist doch auch nicht schlecht.

Fehler im Detail

Störende Kleinigkeiten gibt's trotzdem: Die Häuser lassen sich nur im 90 Grad-Winkel drehen. Die Kamera kann ich rotieren und zoomen, aber warum nicht kippen? Dadurch ist es oft schwierig, weiter hinten stehende Häuser anzuklicken. Das Pantheon sähe in einem anderen Winkel auch hübscher aus.

Meine Wertung **84**



Genre: Aufbaustrategie
Verkaufsstart: 28. Juli 2006
Entwickler: Firaxis/Firefly
Hersteller: Take 2

Webseite: www.2kgames.de
Hotline: 0900/139 14 91 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton / Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für: Aufbaustrategen mit Forscherdrang

Alternative Vollpreis: Die Römer (ca. 40 €, 07/2006: 81)

Alternative Budget: Caesar 3 (ca. 10 €, –)

PRO
- viele Häuseraufwertungen
- Karteneditor
- einfache Steuerung
- Technikbaum
- keine Wartezeiten beim Häuserbau
- Monumente
- einfacher Handel
- friedliche und kriegerische Missionen
- lehrreiche Zivilopädie
- einstellbare Steuern und Löhne

KONTRA
- Grafik wirkt etwas altbacken und farblos
- Häuser nicht beliebig drehbar
- Menüs etwas klobig
- kein Mehrspielermodus

SUSANNE BRAUN	84
MARTIN DEPPE	79
GEORG VALTIN	80
RÜDIGER STEIDLE	78

Durchschnitts-Wertung der Tester: **80**



Schade: Fast alle Verbesserungen der Erweiterung beschränken sich auf die Antike. In **modernen Zeiten** gibt's nichts Neues zu entdecken.



Die **Chinesische Mauer** ist eines der drei neuen Weltwunder. Sie hält die Barbaren (mit der schwarzen Standarte) von unseren Grenzen fern.





CIVILIZATION 4 WARLORDS

Die erste Erweiterung für den Runden-Strategie-Hit ruft erfahrende Generäle zu den Waffen – aber auch ausgefuchste Diplomaten an den Verhandlungstisch.

SETUP

Installation:
Warlords läuft nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. Zu den knapp 1,5 GByte von Civilization 4 kommen 0,47 GByte für das Addon. Die etwa 200 KByte großen Spielstände werden unter Eigene Dateien\My Games\Warlords\Saves abgelegt.

Kopierschutz:
Safedisc. Die CD wird beim Start geprüft.

Wenn ein Addon den Namen einer neuen Einheit trägt, dann muss diese schon besonders mächtig sein. Und in der Tat: Die Warlords (»Große Generäle« in der deutschen Version) revolutionieren die Kriegsführung in Sid Meiers Runden-Strategie-Epos **Civilization 4** (11/2005: 91%).

Alles beim Alten

An den spielerischen Grundfesten rüttelt das Addon nicht. In **Warlords** führen Sie genau wie bei **Civilization 4** eines von mittlerweile 24 Völkern zu Weltruhm, indem Sie Städte gründen, Land kultivieren, Technologien erforschen, Produktionsanlagen errichten und konkurrierende Parteien entweder im Feld schlagen oder auf diplomatischen Wegen in Schach halten. Und zwar anders als bei den Kollegen des Echtzeit-Lagers ganz gemütlich Zug um Zug, Runde für Runde.

Wenn Sie sich für eine freie Partie entscheiden und den ganzen Weg über 6.000 Jahre von der Antike bis in die nahe Zukunft gehen wollen, dann spielt sich **Warlords** kaum anders als **Civilization 4**. Die sechs neuen Stämme gleichen den alten ebenso bis aufs Haar wie die hinzu gekommenen Weltwunder und Gebäude und Anführer. Die erste Ausnahme: Vasallentum. Mit dieser neuen Diplomatie-Option können Sie schwache Konkurrenten zu Marionetten degradieren, die fortan Tribut zahlen; das kürzt Kriege ab. Zweite Ausnahme: die bereits genannten Warlords.

Echte Haudegen

Je mehr Schlachten Sie schlagen, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln Ihre Soldaten. Sobald das Konto 30 Zähler zeigt, bringt Ihre Nation einen Großen General hervor, den namensgebenden Warlord. Den dürfen Sie entweder in einer Stadt ansiedeln, die fortan Truppen schneller produziert oder Rekruten eine Spezialausbildung verpasst. Oder Sie weisen Ihn einem Kampfverband zu, der sofort 20 Erfahrungspunkte erhält, was die Einheiten beispielsweise schneller macht, ihre Stärke oder ihre Rückzugschancen erhöht.

Fortan gewinnen alle Armeen, die unter dem Kommando des Großen Generals stehen, deutlich leichter an Kampfkraft als Einheiten ohne Anführer. Mit einem Warlord in Ihren Reihen genießen Sie in bewaffneten Konflikten also unschätzbare Vorteile, zumal die Computerfürsten sich schwer tun, ihre Generäle effektiv einzusetzen.

DIE NEUERUNGEN IM ÜBERBLICK



- **Warlord (Großer General)**
  Verbessert Erfahrungsgewinn bei Verbündeten, erhöht in Städten die Ausbildungsrate oder verleiht Rekruten Erfahrungsboni
- **Vasallen**
  Neue Diplomatie-Option: Starke Völker können schwächere zu Marionetten machen, die Tribut zahlen
- **Zivilisationen**
  Zu den 18 bekannten Nationen stoßen sechs neue Völker: Zulu, Wikinger, Osmanen, Koreaner, Kelten, Karthager
- **Anführer**
  Vier neue Anführer für bekannte Völker: Winston Churchill (England), Augustus (Rom), Ramesses II (Ägypten), Josef Stalin (Russland)
- **Gebäude**
  Jede Zivilisation verfügt nun über ein eigenes, einzigartiges Bauwerk (meist eine aufgewertete Variante einer bekannten Anlage)
- **Weltwunder**
  Chinesische Mauer (hält Barbaren ab), Artemis-Tempel (doppelter Handelsertrag), Universität von Sankore (verbesserte Forschung)
- **Missionen**
  Sieben Szenarien, darunter der Feldzug Alexanders des Großen, der Aufstieg Roms, Dschingis Khan und Wikinger-Beutezüge
- **Detailverbesserungen**
  Je zwei frische Gebäude und Einheiten, die alle Völker nutzen können, sowie drei neue Führer-Attribute



Alexander der Große inmitten seiner treu ergebenen Truppen. Die Großen Generäle stehen im Mittelpunkt der Kampf-Szenarien.



Die Wikinger sind auf Beute aus: In diesem Szenario erpressen wir Lösegeld von gegnerischen Städten und heben solche **Schätze** (Karren).

Reiten mit Dschingis Khan

Eigentlich steht bei **Civilization 4: Warlords** aber nicht das freie Spiel im Mittelpunkt, sondern der Szenario-Modus. Insgesamt sieben große Missionen stehen zur Auswahl: Sie machen mit Dschingis Khan die Steppen unsicher, unterjochen mit Barbarenhorden die zivilisierte Welt, kämpfen an der Seite Alexanders des Großen, lenken den Aufstieg Roms, begleiten Wikinger bei ihren Beutezügen, vereinen 450 vor unserer Zeit die chinesischen Königreiche oder das zerstrittene Griechenland in den peloponesischen Kriegen.

Abgesehen von den beiden letztgenannten, in denen Sie auch als Diplomat agieren, fordern alle Szenarien fast ausschließlich Ihre Fähigkeiten als Heerführer. Statt Grundlagenforschung zu betreiben, Bündnisse zu knüpfen oder Dörfer zu Metropolen auszubauen, konzentrieren Sie sich ganz darauf, Armeen aus dem und Ihre Gegner in den Boden zu stampfen.

Barbarische Beutezüge

In allen Feldzügen stehen spezielle Technologien, Bauten und Truppen zur Wahl, die im freien Spiel nicht vorkommen. Wenn Sie zum Beispiel den Wikingern auf Raubzüge folgen, können Sie alle paar Runden eine Schatzsuche auslösen, die besonders lohnenswerte Ziele aufdeckt. Bei Alexanders Welttournee verbessern Sie durch entsprechende Erfindungen kontinuierlich Nah- und Fernkämpfer. Die Römer schicken Prätorianer ins Feld, die Mongolen berittene Bogenschützen, die Chinesen schwere Kavallerie.

Das alles sorgt dafür, dass sich die Szenarien gänzlich anders spielen als die Standard-Partien. Die Barbaren beispielsweise gründen erst gar keine Siedlungen, sondern plündern gegnerische Städte und werben mit dem Beutegold Söldner an. Und bei der Einigung Chinas werden Sie nicht darum herum kommen, Ihre Konkurrenten mit Geschenken bei Laune zu halten oder sogar deren Glauben zu übernehmen, um treue Verbündete zu gewinnen.

Up-to-date

Warlords bringt das neuesten Update für **Civilization 4** auf Version 1.61 mit, das eine Menge Detailverbesserungen, Fehlerkorrekturen und neue Features enthält. Beispielsweise fünf Kontinentalkarten und drei zusätzliche Optionen für den Szenariogenerator. Einige Ungereimtheiten beseitigt allerdings auch das Addon nicht, allen voran die gelegentlich unausgewogenen Startbedingungen oder die oft absurden Wegpunkte bei Bewegungen über große Distanzen. Sonderlob fürs Handbuch: Das erklärt auf 110 Seiten sämtliche Neuerungen ausführlich.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Wunderbare Wikinger

Meine erste Warlords-Partie: Ich kämpfe mich mit den neu eingeführten Kelten durch die Antike, verjage dank der gallischen Spezialeinheiten die Ägypter von der Karte und gewinne schließlich das Weltraumrennen mit zehn Runden Vorsprung gegen die Engländer. Sieht aus wie Civilization 4 und spielt sich genauso. Und wo sind die Neuerungen?

In den Szenarien! Ich versuche mich an der Schatzsuche der Wikinger, dann an Alexanders Feldzug – und bin überzeugt: Obwohl Story-Ereignisse fehlen, versprühen die historischen Missionen dank besonderer Technologien, Gebäude, Truppen und Bauten und der eigenen Musik eine wunderbare Atmosphäre. Allerdings: Den Langzeit-Spielspaß des Hauptprogramms erreicht Warlords nicht.

Meine Wertung **84**



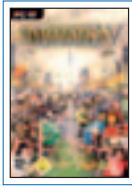
GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

Vieles beim Alten

Wie, keine spielerischen Änderungen? Dafür soll ich Geld ausgeben? Frechheit! Nein, Spaß beiseite, ich bin froh, dass die Entwickler das altehrwürdige Spielprinzip beibehalten haben. Dass sich die neuen Völker anders spielen, erwartet wohl niemand. Allerdings hätte ich mir etwas Feintuning gewünscht, denn nach wie vor sind die Partien anfangs zu zäh, während am Ende die Zeit viel zu schnell vergeht.

Die gewissenhaft ausgearbeiteten Szenarien bedienen unterschiedliche Spieltypen: Mal geht's eher kampfbetont zur Sachen, etwa mit Wikingern und Alexander. Im alten China sind eher diplomatisches Geschick und langfristige Planung erforderlich. Nach einmaligem Spielen reizen die Szenarios allerdings kaum noch.

Meine Wertung **86**



Genre: Runden-Strategie-Addon
Verkaufsstart: 28. Juli 2006
Entwickler: Firaxis
Hersteller: Take 2

Webseite: www.civilization4.de
Hotline: 0900/139 34 93 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 **30** 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: DE / DE

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

Schwierigkeit: 9 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (8 Spieler) Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Hobby-Generäle mit Grips

Alternative Vollpreis: Galactic Civilizations 2 (ca. 40 €, 4/2006: 69)

Alternative Budget: Hearts of Iron 2: DD (ca. 20 €, 4/2006: 76)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 480 MB

Auflösung 1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1,5 GB

PRO
- spannende, atmosphärische Szenarien
- Warlords bringen strategische Tiefe
- schicke neue Weltwunder

KONTRA
- kaum Verbesserungen im Freispiel
- klammert neuere Epochen ganz aus
- keine Story-Elemente oder Ereignisse

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 84
GEORG VALTIN 86

85



Einen ganzen Batzen an Gegenständen haben wir schon in unser **Inventar** gepackt. In diesem Bildschirm wollen weitere gefunden werden.



Kurz vor Schluss dürfen Sie mit Adams Frau rätseln. Das bringt zumindest ein bisschen **Abwechslung** in den drögen Spielablauf.

DAS EULEMBERG-EXPERIMENT

Interaktive Geduldsprobe – dieses Adventure nervt mit Pixelsucherei, hilft aber bei Einschlafproblemen.

Als Professor Adam greifen wir der Polizei bei den Ermittlungen in einem Mordfall unter die Arme. Wir decken dunkle Machenschaften auf und stolpern in Urwäldern über versteckte Ruinen. Ähnliche Geschichten haben uns in anderen Adventures bereits vortrefflich unterhalten, in **Das Eulemberg-Experiment** langweilen sie uns zu Tode.

Adam schlurft nämlich wie auf Valium durch die schick gezeichneten Hintergründe. Unser Mauszeiger tut es ihm gleich. Den müssen wir nämlich behutsam über die Kulissen bewegen, ansonsten könnten wir den entscheidenden Gegenstand übersehen, den wir zum Lösen der größtenteils fairen Rätsel benötigen: Mit Wasserdampf einen Umschlag vorsichtig öffnen, mit einem Fotokopierer Eintrittskarten fälschen – **Das Eulemberg-Experiment** ist derart simpel, dass erfahrene Spieler nach knapp acht Stunden den Abspann zu Gesicht bekommen.

Die Nadel im Heuhaufen

Das Eulemberg-Experiment ist aber auch frustrierend. Die entscheidenden Objekte zu finden, ist nämlich gar nicht so einfach. In den meisten Bildschirmen haben die Entwickler ein gutes Dutzend Details versteckt: Von Fotos bis zu Kunstgegenständen, die wir alle anklicken können, uns aber nicht weiterhelfen. Viel zu oft suchen wir mit dem klobigen Mauszeiger also Pixel für Pixel alles ab. In einem modernen Adventure sollte das nicht passieren.

Frikadelle am Ohr

Eine richtig spannende Geschichte oder coole Zwischensequenzen, die könnten eventuell für die Pixelsuche entschädigen. Aber Pustekuchen. Die Dialoge der deutschen Version sind zwar durchweg gut vertont (Adam spricht beispielsweise mit der deutschen Synchronstimme von Harrison Ford), aber ebenso lang wie langweilig. Zuhören müssen Sie trotzdem, denn nur in den minutenlangen Wortwechseln wird die Geschichte erzählt, die zwar spannend beginnt, dann aber recht schnell abflacht.

Selbst im tiefsten Sommerloch sollten Adventure-Fans **Das Eulemberg-Experiment** im Regal stehen lassen. Spielen Sie stattdessen lieber Klassiker noch einmal, **Sam & Max** etwa (siehe Retro-Artikel in dieser Ausgabe).

David Bergmann



DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Interaktiver Designfehler

Erst brauche ich eine gefühlte Ewigkeit, um diesen einen Gegenstand zu finden, den ich vor 20 Minuten übersehen habe. Dann lausche ich einem der ausufernden Dialoge ... und suche wenig später einen anderen Hintergrund Pixel für Pixel ab.

Das entspricht so gar nicht meiner Vorstellung von einem gelungenen Adventure. Gut gefallen haben mir nur die simplen, aber fairen Rätsel. Zumal die sehr abwechslungsreich sind – von Kombinations- bis Logik-Puzzles ist alles dabei.

Meine Wertung **53**



GEORG VALTIN
Experte für Adventures

Aber so was von langweilig ...

In Das Eulemberg-Experiment gibt's unterschiedliche Charaktere und Schauplätze, Rätsel, Dialoge und eine Hintergrund-Story. Diese Einzelzutaten ergeben aber noch lange kein gutes Adventure.

Von der ersten Spielminute an kämpfe ich gegen die Langeweile, umschiffe Logiklöcher und versuche mich vergeblich, für die einfallslosen Rätsel und die uninteressante Story zu begeistern. Vergeblich, denn das Spiel wird auch im weiteren Verlauf einfach nicht besser, also: Finger weg!

Meine Wertung **38**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Artematica
Hersteller: Most Wanted Games

Webseite: www.das-eulemberg-experiment.de
Hotline: support@most-wanted-games.com

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht

empfohlene Steuerung

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

Ideal für: Adventure-Masochisten

Alternative Vollpreis: Dreamfall (ca. 45 €, 06/2006: 81)

Alternative Budget: Black Mirror (ca. 10 €, 12/2004: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			630 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 2	CPU 733 MHz	RAM 128 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4 MX	CPU 1,0 GHz	RAM 512 MB

PRO
- faire Rätsel
- gute Grafik

KONTRA
- kurze Spielzeit
- nervige Pixelsuche
- langweilige Geschichte
- Dialoge als Einschlafhilfe

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	3
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	53
GEORG VALTIN	38

46

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbaustrategie	Dezember 2005	83
BEYOND GOOD & EVIL	7 EURO	–	Green Pepper	Action-Adventure	–	78
BOILING POINT	10 EURO	2.0	Ak Tronic	Ego-Shooter	Juni 2005	67
CALL OF DUTY	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Ego-Shooter	–	83
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DIE SIMPSONS: HIT & RUN	10 EURO	–	Ak Tronic	Actionspiel	–	76
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
FAR CRY (dt.)	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
GTA 3	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Actionspiel	August 2005	87
JUICED	10 EURO	1.01	THQ	Rennspiel	April 2006	87
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
MOTOGP 3	10 EURO	–	THQ	Rennspiel	September 2005	83
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
RAILROAD TYCOON 3	8 EURO	1.05	Green Pepper	Wirtschaftssimulation	–	82
SHATTERED UNION	10 EURO	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	November 2005	82
SUDEKI	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Rollenspiel	April 2005	85
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Action-Adventure	April 2005	83
VIETCONG 2	10 EURO	1.10	Ak Tronic	Ego-Shooter	November 2005	79
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10 EURO	1.41	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	Mai 2005	84
bis 20 Euro						
BLOODRAYNE 2 (dt.)	20 EURO	–	THQ	Actionspiel	August 2006	67
BROTHERS IN ARMS	15 EURO	1.11	Rondomedia	Taktik-Shooter	April 2005	81
CHESSMASTER 10TH EDITION	20 EURO	–	Rondomedia	Schachspiel	–	81
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
DIE SIEDLER 5	15 EURO	1.06	Ubisoft	Echtzeit-Strategie	Dezember 2004	81
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FIFA 2005	20 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	August 2005	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
GUN (dt.)	20 EURO	–	Activision	Actionspiel	Dezember 2005	84
HALO	15 EURO	1.6	Microsoft	Ego-Shooter	–	82
IMPERIAL GLORY	20 EURO	1.1	Eidos	Strategie	Juni 2005	79
MADAGASCAR	20 EURO	–	Activision	Jump-and-Run	August 2005	69
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	20 EURO	1.2	Electronic Arts	Rennspiel	August 2005	83
QUAKE 4 (dt.)	20 EURO	1.2	Activision	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
SERIOUS SAM 2	20 EURO	2.070	Take 2	Ego-Shooter	Juli 2006	83
SILENT HUNTER 3	15 EURO	1.4b	Ubisoft	U-Boot-Simulation	April 2005	82
bis 30 Euro						
DRAGONSHARD	30 EURO	1.2.1	Atari	Actionspiel	Oktober 2005	80
DUNGEON SIEGE 2	30 EURO	–	Microsoft	Action-Rollenspiel	September 2005	80
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
GTA VICE CITY	30 EURO	1.1	Take 2	Actionspiel	Juli 2006	90
HALF-LIFE 2 (dt.)	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
KING KONG	30 EURO	–	Ubisoft	Actionspiel	Dezember 2005	81
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	30 EURO	1.0b	Activision	Rollenspiel	Oktober 2005	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	30 EURO	–	Konami	Fußballsimulation	November 2005	91
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	August 2006	86
WORLD OF WARCRAFT	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95

AKTUELLE **COMPILATIONS**



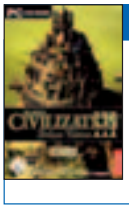
BALDUR'S GATE BOX — NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	BALDUR'S GATE		82
	LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE (Addon)		83
	BALDUR'S GATE 2		88
	THRON DES BHAAL (Addon)		89
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



BLITZKRIEG ANTHOLOGY

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BLITZKRIEG		79
	ROLLING THUNDER (Addon)		77
	BURNING HORIZON (Addon)		75
	IRON DIVISION (Addon)		70
Preis/Leistung			GUT



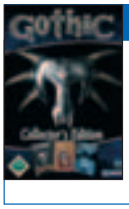
CIVILIZATION 3 DELUXE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ohne Beschränkung
Spiele	CIVILIZATION 3		82
	PLAY THE WORLD (Addon)		83
	CONQUESTS (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT



C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



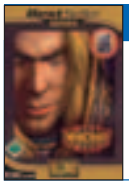
SPLINTER CELL TRILOGIE

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	Stealth-Action	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL		82
	SPLINTER CELL: PANDORRA TOMORROW		84
	SPLINTER CELL: CHAOS THEORY		88
Preis/Leistung			GUT



SWAT 4 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SWAT 4		86
	THE STETCHKOV SYNDICATE (Addon)		86
Preis/Leistung			GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



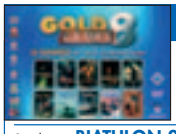
ACTION BOX 2 — NEU

Anbieter	Flashpoint	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 18 Jahre
Spiele	PAINKILLER | Ego-Shooter		69
	FIRE FOR EFFECT | Actionspiel		59
	RAPID GUNNER | Ego-Shooter		63
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



BEST OF SIERRA – ACTION PACK

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	ab 18 Jahre
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Stealth-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



TOTAL WAR ERAS — NEU

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiele	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SHOGUN		74
	MONGOL INVASION (Addon)		76
	MEDIEVAL		87
	VIKING INVASION (Addon)		87
	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
	ALEXANDER (Addon)		81
Preis/Leistung			GUT



Shogun: Besonderheiten im Gelände spielen eine wichtige Rolle. Eine Brücke ist mit der richtigen Armee beispielsweise leicht zu verteidigen.



Medieval: Die Königsdisziplin ist die Belagerung und Eroberung einer Burg. Nur mit den richtigen Kriegsgeräten bezwingen Sie Festungen.



TOTAL WAR ERAS

Der Name Total War steht für spektakuläre Massenschlachten mit hohem taktischen Anspruch. Jetzt veröffentlicht Sega die vollständige Spieleserie inklusive zahlreicher Extras.



Die Spiele der **Total War**-Reihe verknüpfen stets mehrere Elemente des Strategie-Genres: Auf der einen Seite müssen Sie sich als kluge Reichsverwalter beweisen, wenn es um Diplomatie, den Ausbau von Städten und die Aushebung von Truppen geht. Auf der anderen Seite sind auch Ihre Fähigkeiten als General gefragt, wenn sich riesige Armeen in spektakulären Massenschlachten miteinander messen.

Eines war und ist die **Total War**-Reihe dabei stets: anspruchsvoll. Schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad fühlen sich Gelegenheitsstrategen angesichts der klug agierenden KI schnell überfordert. Freunde gepflegter Militärtaktik lieben die Spiele von Entwickler Creative Assembly dagegen, weil sie echte Manöver ermöglichen und das Geschehen auf den Schlachtfeldern realistisch wiedergeben.

Shogun/Mongol Invasion

Shogun versetzt Sie ins Japan des ausgehenden 16. Jahrhunderts, in dem sieben Fürsten darum kämpfen, Shogun zu werden – Sie sind einer der Anwärter. Bereits im ersten Teil der Serie mischte Entwickler Creative Assembly zwei Grundzutaten: die Reichsverwaltung und die eigentlichen Schlachten. Bei letzteren tummeln sich Tausende von Speerträgern, Schwerkämpfern, Bogenschützen, Reitern und Co. auf dem Schlachtfeld. Aufgrund des eingeschränkten Zooms geht mitunter allerdings die Übersicht verloren, was ernste Probleme nach sich ziehen kann. Etwa, weil man den Flankenangriff des Gegners zu spät bemerkt, weil man eben gerade an anderer Stelle agiert. Die Bedienung erfordert aufgrund überflüssiger Mauswege und zu ähnlich gestalteter Buttons eine größere Eingewöhnungszeit.

Im Strategiemodus bauen Sie Städte auf und aus. Wirtschaftsgebäude wie Minen steigern das Einkommen, in Kasernen rekrutieren Sie neue Streit-

Boxen-Check

SETUP

Installation:
Total War Eras benötigt bei Installation aller Titel zwischen 4,1 und 7,6 GB; Spielstände sind circa 1,0 MB groß. Basisspiel und das dazugehörige Addon sind jeweils auf einer DVD (nur Alexander ist auf einer extra DVD). Alle Spiele sind nach der Installation bereits auf die aktuellste Version gepatcht.

Kopierschutz:
Die Spiele verwenden Safe Disc, also muss zum Starten die DVD eingelegt sein.

1. Medieval 2-Poster (A2)
2. Soundtrack-CD
3. DVD mit Bonus-Material
4. Bilderbuch (52 Seiten)
5. Spiele mit Addons
6. Sammler-Postkarten (5 Stück)





Rome: Auf der Strategiekarte bewegen wir unsere Truppen. Auch die Vorgänge der Reichsverwaltung erledigen wir hier, etwa Diplomatie.

kräfte. Ein einfaches Diplomatiesystem erlaubt das Aushandeln von Waffenstillständen oder temporären Bündnissen. Fies, aber wirkungsvoll: Sie können Ninja-Attentäter ausbilden, um feindliche Diplomaten oder Generäle hinterrücks auszuschalten – allerdings klappt das nicht immer.

Im Addon **Mongol Invasion** bekommen es die Japaner mit den einfallenden Mongolen. Sie können diese kampfbetonte Kampagne auf beiden Seiten spielen.

Medieval/Viking Invasion

Medieval, der zweite Teil der Total War-Reihe, und das Addon **Viking Invasion** drehen sich um das mittelalterliche Europa und die angrenzenden Mittelmeerregion. Das Grundprinzip ist im Vergleich zu **Shogun** identisch geblieben, doch nahezu jeder spielerische Bereich verbessert. So fällt beispielsweise der Strategieteil, also die Reichsverwaltung, deutlich detaillierter und umfangreicher aus. Religion spielt eine wichtige Rolle, auch die komplexe Bündnissituation zwischen den europäischen Mächten zwingt zu Aufmerksamkeit. Nette Idee: Zweckhochzeiten mit den Prinzessinnen anderer Reiche stärken den Zusammenhalt.

Die Massenschlachten sind anspruchsvoll und dank aufgepeppter Grafik sehr hübsch. Unterschiedlichste Einheiten, ein Moralsystem und der Einfluss des Terrains verleihen den Kämpfen sehr viel Tiefgang. Richtig hoch her geht's bei Belagerungen, bei denen schweres Gerät eingesetzt wird. Außerdem spielen Seeschlachten eine sehr große Rolle, da Invasionen vom Meer aus oft sinnvoller sind als über Land.

Rome/Barbarian Invasion/Alexander

Neues Szenario, gleiches Spielprinzip: In **Rome** und **Barbarian Invasion** kämpfen Sie auf Seiten der Römer oder von barbarischen Völkern wie Galliern oder Franken um die Vorherrschaft. Neben der Grafik ist die KI noch einmal deutlich besser, sie berechnet jetzt auch den automatischen Schlachtausgang sehr zuverlässig. Die Reichsverwaltung ist im Vergleich zum Vorgänger etwas entschlackt. Die Truppentypen und damit verbundenen Kampfmanöver sind in bester Serientradition sehr realistisch, aber auch anspruchsvoll. Das 3D-Terrain spielt dabei eine noch wichtigere Rolle.

Schließlich geht's in der fordernden Erweiterung **Alexander** um den Asien-Feldzug des makedonischen Feldherrn. Hinweis für Kreditkarten- und Internet-Muffel: Dieses Addon ist einzeln nur per Download und gegen Kreditkartenzahlung erhältlich – die Sammlung **Total War Eras** somit die einzige Möglichkeit, **Alexander** im Laden zu kaufen.

Georg Valtin

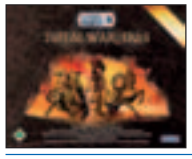


GEORG VALTIN
Experte für Strategiespiele

Ein Fest für Strategen

Meine erste Begegnung mit Shogun schreckte mich ab: Damals waren mir die taktischen Gefechte aufgrund der suboptimalen Bedienung zu schwer. Der Mix aus Reichsverwaltung und Schlachten hat aber bereits damals gut funktioniert – und wurde stetig verbessert. Gleiches gilt für die Grafik und die KI. Letzterer können Sie in Rome getrost die Berechnung des Schlachtausgangs überlassen und sich auf den Strategiemodus konzentrieren.

Gewiefte Hobby-Generäle freuen sich über die zahlreichen historischen Schlachten, die sehr realistisch nachgestellt wurden. Einsteiger sollten sich vom anfänglichen Frust nicht abschrecken lassen, die Total-War-Serie erfordert einfach eine längere Eingewöhnungszeit, aber die lohnt sich sehr!



Genre: Strategiespiel
Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Sega
Webseite: www.totalwar.com
Hotline: 0900/100 73 42 (1,49 €/min.)
ca. Preis in €: 10 20 30 40 50
USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,1 GB bis 7,6 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	768 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

Wertung für die Compilation	SEHR GUT
Preis/Leistung	GUT



ROME

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	8
Wertung	**86**

BARBARIAN INV. (ADDON)

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	8
Wertung	**87**

ALEXANDER (ADDON)

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis extrem schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	7
Wertung	**81**

SHOGUN

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis sehr schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	6
Steuerung	5
Atmosphäre	6
Multiplayer	7
Wertung	**74**

MONGOL INV. (ADDON)

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis sehr schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	6
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	7
Wertung	**76**

MEDIEVAL

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	7
Wertung	**87**

VIKING INV. (ADDON)

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /
Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung:
Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (8 Spieler); Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	7
Wertung	**87**

THE MOVIES

Großes Kino, kleiner Preis: Molyneux' Wirtschaftssimulation gibt's jetzt zum Spartarif.

Nervige Reporter, nörgelnde Kritiker, sturzbetrunkene Stars und ein leeres Konto: ganz schön stressig, so ein Leben als allmächtiger Filmmogul. Und allmächtig sind wir in **The Movies** tatsächlich, können Dinge mit ein paar Mausklicks tun, von denen ein echter Studiobesitzer nur träumt.

Einhandsteuerung

Die Steuerung lässt uns nämlich alle Freiheiten, überfordert uns aber nicht mit tonnenschweren Zahlenkolonnen. Klar: Je tiefer wir »graben«, desto detaillierter sind die Informationen, die uns das Spiel liefert, allerdings passiert das eben häppchenweise. Wenn wir etwa auf einen unserer Stars klicken, poppen zunächst nur die derzeit wichtigen Informationen als Blasen auf. Wenn wir mehr wissen wollen, klicken wir erneut auf den Star, das Spiel geht in die Tiefe und öffnet alle verfügbaren Informationsfelder mit sämtlichen Werten und Befindlichkeiten dieser Person – so soll das sein!

Abstinenz bitte!

Das hilft uns dabei, unsere Angestellten bei Laune und ihre Marotten unter Kontrolle zu halten. Stars (Schauspieler und Regisseure), die sich langweilen, fangen nämlich ganz schnell das Saufen an oder entwickeln eine Fresssucht. Dann verschlechtert sich ihre Arbeitsleistung und somit die Qualität der Filme, die wir produzieren.

Im Idealfall allerdings läuft unser Studio wie eine gut geölte Maschine: Wir schreiben Drehbücher, besetzen die Rollen, starten den Dreh und verfolgen dann die Arbeiten an den Filmsets. Einen fertigen Film können wir noch im PR-Büro bewerben lassen, bevor wir ihn aufs Publikum loslassen. Zusätzlich zum Wirtschafts-Part bietet **The Movies** einen Filmeditor, in dem wir eigene Kreationen erstellen, um sie im Internet zu präsentieren. Solche Streifen bringen allerdings keinen Karrierebonus.

➧ **Originaltest in Heft 12/2005**

Sascha Gliss



Mode, Technik und Dekorationen ändern sich mit den Spieljahren. Auf der **Zeitleiste** oben werden wichtige Ereignisse angezeigt.



Per Rechtsklick öffnen wir sämtliche **Info-Felder** zu den Stars. Wenn ein Statusbalken blinkt, drohen Stress oder Unzufriedenheit.



SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Ein typischer Molyneux

The Movies bietet alles, was ich von einem herausragenden Spiel erwarte. Es ist innovativ, spannend, herausfordernd, lässt uns kreativen Freiraum, ist äußerst motivierend und genial präsentiert. Trotzdem blieb das geniale Molyneux-Produkt im Verkauf hinter den hoch gesteckten Erwartungen zurück.

Sei's drum: Es fällt mir schwer, eine echte Schwäche des Wirtschaft-Aufbau-Mix' auszumachen. The Movies macht fast alles richtig und folgt dabei noch nicht einmal ausgetretenen Pfaden. Die Steuerung ist genial-einfach lässt uns die volle Kontrolle, ohne Einsteiger mit Zahlenlawinen zu überrollen. Das Szenario ist unverbraucht und gelungen und humorvoll umgesetzt. Einzig die Tatsache, dass selber produzierte Streifen nicht honoriert werden, kreide ich dem Spiel an.

Meine Wertung **90**



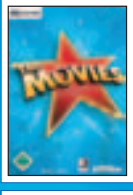
SIMON FISTRICH
Experte für Strategiespiele

Zu viel Mikromanagement

Kollege Gliss fällt es schwer, echte Schwächen auszumachen. Ich tue mich da wesentlich leichter. Klar, The Movies fußt auf einer genialen Grundidee, das Spielkonzept ist schlüssig. Sobald ich aber die rosarote Molyneux-Brille absetze, sehe ich nichts anderes als eine relativ simple Wirtschaftssimulation mit einer Überdosis Mikromanagement. Der Ablauf (Stars bei der Stange halten, Drehbücher in Auftrag geben, auf den fertigen Film warten, auf ausreichend Snackbuden und Hausmeister achten) ist stets gleich. Und mir definitiv zu stressig.

The Movies lohnt sich trotzdem, besonders für Hobbyregisseure. Die haben viel Spaß mit dem mächtigen Filmeditor, der durchaus brauchbare Ergebnisse liefert. Da verschmerze ich auch den nicht ganz so gelungenen Wirtschaftsteil.

Meine Wertung **86**



Genre	Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Lionhead
Hersteller	Activision
Webseite	www.themovies-dasspiel.de
Hotline	0190/510 055 (0,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Ideal für	Filmfans mit BWL-Ambitionen
Alternative Vollpreis	Tycoon City New York (ca. 40 €, 03/2006: 82)
Alternative Budget	Die Sims Deluxe Edition (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			1,93 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X850	RAM	1,0 GB

PRO
- geniale Bedienung
- umfangreiche Einsteigerhilfen
- coole Atmosphäre und Grafik
- abwechslungsreiche Soundkulisse

KONTRA
- Mikromanagement sehr wichtig
- deutsche Sprachausgabe nicht perfekt

SASCHA GLISS	90	Durchschnitts-Wertung der Tester
SIMON FISTRICH	86	**88**



Es blutet doch! Mit Anti-Zensurprogrammen von einschlägigen Internet-Seiten lässt sich der verlorene Lebenssaft wieder nachfüllen.



So sieht die deutsche Version aus: Trotz **scharfer Klingen** fließt kein Blut. Passt nicht zur Vampir-Story, schmälert den Metzel-Spaß.

BLOODRAYNE 2

Ein Hoch auf die Zensurschere: Der Blutregen weicht in Deutschland eitlem Sonnenschein.

Die Originalfassung von **Bloodrayne 2** hatten wir bereits vergangenen Herbst unter die Lupe genommen und für gut befunden. Die deutsche Version landete erst mit einem halben Jahr Verspätung im Regal und erwies sich trotz des roten USK-18-Stickers als stark beschnitten. Wo sich Titelheldin Rayne in der amerikanischen Ausgabe nach Herzenslust durch Vampirhorden schnetzelt, Blut spritzt und Köpfe rollen, muss sie in der lokalisierten Fassung gänzlich ohne roten Lebenssaft auskommen. Diese Version erscheint nun zum Sparpreis.

Fechten ohne Folgen

Am Spielablauf ändern die Zensurmaßnahmen freilich nichts. Von Maus oder Gamepad getrieben, haut Madame Rayne mit ihren Doppelklingen beinahe im Sekundentakt Bösewichte aus den Latschen. Selbst die effektvollen »Finishing Moves« (grob übersetzt: Hinrichtungsschläge) bleiben erhalten – nur eben ohne Blut und abgetrennte Körperteile. Dann und wann verprügelt die Halb-Vampirin besonders taffe Bossgegner, grübelt über einfachen Schalterrätseln oder versucht sich an akrobatischen Sprungeinlagen.

Echo! Echo! Echo!

Die Gefechte gehen ganz flott von der Hand, das Leveldesign ist gefällig, der Schwierigkeitsgrad bis auf ein paar Ausnahmen fair – trotz Speicherpunkt-System. Die größte Schwäche von **Bloodrayne 2** ist die mangelnde Abwechslung: Die Gegner und Aufgaben gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Nur dann und wann bringen Sondereinlagen etwas Würze in den Einheitsbrei. Etwa, wenn Rayne im Scheinwerfergewitter einer Disko-Tanzfläche ihre Kontrahenten in Lautsprecherboxen schleudert. Oder wenn sie die Vampirbrut kunstvoll mit der Kettenpeitsche in einen Müllschlucker wirft. Außerdem lernt die Heldin im Spielverlauf immer neue Varianten, ihre Widersacher zu vermöbeln.

Motivier mich!

Die in Render-Filmchen erzählte Hintergrundgeschichte gewinnt sicher keine Drehbuchpreise, motiviert aber immer dann zum Weiterspielen, wenn der gleichförmige Spielablauf zu langweilen beginnt. Die Spielgrafik reißt allerdings niemanden vom Hocker; die detailarmen Texturen können die Konsolen-Abstammung nicht leugnen. Dafür treiben der Soundtrack und Miss Raynes zynische Kommentare (Sprachausgabe Englisch, Bildschirmtexte deutsch) prügelfreudige Hobby-Schwertkämpfer zu Höchstleistungen an.

➧ **Originaltest in Heft 09/2005**

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Blutarm gleich spaßarm

Ich bin kein Freund expliziter Gewaltdarstellung. Aber bei Bloodrayne 2 schneidet die deutsche Zensurschere zu tief. Ein Vampirspiel ohne Blut? Da fühle ich mich veräppelt.

Würde Tom & Jerry ohne Mausefallen, Dynamitstangen und Rasenmäher funktionieren? Eben. Und Bloodrayne 2 macht ohne die comicartig überdrehte Brutalität auch nicht lange Spaß. Zwar spielen sich die Kämpfe nach wie vor wunderbar flüssig und effektreich, aber es fehlt einfach der krönende bluttriefende Abschluss.

Meine Wertung **63**



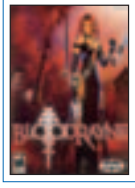
DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Spaß auch ohne Splatter

Die Originalausgabe ist perfekt für Splatterfans. Unmengen an Blut, vergossen in völlig überzeichneten Kämpfen. Neben der Inszenierung gefallen mir vor allem die vielen Kombo-Manöver. Wenn ich will, kann ich mich betont cool durch die Gegnerhorden schnetzeln – wenn nicht, tut's auch stupides Hämmern auf die Tasten.

Das klappt auch in der deutschen Version noch perfekt. Für ein bisschen Kämpfen nach Feierabend ist Bloodrayne 2 also auch in der lokalisierten Fassung ideal.

Meine Wertung **70**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Terminal Reality
Hersteller	THQ
Webseite	www.bloodrayne2.com
Hotline	09001/505 511 (0,99 €/min.)
ca. Preis in €	10 **20** 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 **18**
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
bayerische Innenminister

Alternative Vollpreis
PoP: Two Thrones (ca. 30 €, 01/2006: 86)

Alternative Budget
Onimusha (ca. 29 €, 04/2006: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 4,25 GB

Auflösung 640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB

PRO
- coole Kombos und Spezialschläge
- zerstörbare Umgebung
- schwarzer Humor

KONTRA
- abwechslungsarmer Ablauf
- lahme Bossgegner
- schwache Geschicklichkeitseinlagen

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	6
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 63
DAVID BERGMANN 70

67

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit Cheats und Tricks unter die Arme.

Bloodrayne 2 (dt.)



Wechseln Sie im Hauptmenü von Bloodrayne 2 (dt.) zu den Extras. Wählen Sie nun die Funktion »Cheat eingeben«. Im folgenden Bildschirm können Sie mit den folgenden Passwörtern Cheats für jede Lebenslage aktivieren. Nach Eingabe eines Codes bestätigen Sie mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
cargofireimpkak	1.000 Carnage-Punkte
latenurtureqweefsuper	1.000 Waffen-Punkte
bonethiscurryvote	alle Kombos
whiskeyfakekablowshoot	alle Gun-Modes
pensionreapkablowshoot	alle Zwischensequenzen
blankuglypustuleeater	alle Kräfte
whacklickeroticcunningly	alle Outfits
nakedjuggyresistancepacy	Blutdurst auffüllen
bluegreenpurpleimp	Gegner einfrieren
ubertaintjoaddurfkwis	Gott-Modus
uglydarkheatedorangequaff	unbegrenzte Munition
pimpreapdarkdarkmuse	unbegrenzte Rage
anomaliesarejuaninsulated	alle Levels
wantthisdarkrealitytaintqweef	Master-Code
thisdarkdistortedreality	Overload-Modus
whackthismolestedninja	Munition auffüllen
nurturehappypustuleerasure	Lebensenergie auffüllen
aredenthungrynakedninja	Slideshows freischalten
terminalrealitysuperuberxxxvacate	unbegrenzte Lebensenergie

Civ City Rom



TIPP 1: Wenn Sie einen Wohnblock errichten (also mehrere Baracken auf kleinem Raum), sollten Sie gleich einen Brunnen, Fleischer und Tunikaladen daneben aufstellen. So haben Sie für die ersten Häuseraufwertungen Ihre Ruhe und können sich später ausgiebig um die Siedlungsbewohner kümmern. An genug Läden sollten Sie auch denken, wenn die Arbeiterhäuser schon zur großen Kate aufgestiegen sind – für das nächste Gebäude-Upgrade müssen Sie nämlich die Kate manuell auf einen Laden setzen, um das Stadthaus zu bekommen.

TIPP 2: Sind Sie ein fleißiger Bauherr? Gut! Dann denken Sie auch an die Wohnhäuser für Ihre Arbeiter, denn jeder Bürger ohne Dach über dem Kopf ist unzufrieden, und das wirkt sich wiederum auf die Stadtzufriedenheit aus. Auch die Bank bei Ihrer Stadthalle sollten Sie im Auge behalten. Sitzen dort zu viele Arbeitslose, sinkt die Stadtzufriedenheit ebenfalls.

TIPP 3: Bevor Sie sich um den Bau von Monumenten kümmern, sollten Sie dafür sorgen, dass Ihr Volk vor allem ausreichend mit Lebensmitteln versorgt ist. Ansonsten wandern vor allem reiche Bürger schnell ab, und Sie verlieren wertvolle Steuern.

TIPP 4: Am besten ist es, wenn Sie zuerst die Viehzucht (Landwirtschaft) erforschen. So bekommen Sie viele Boni auf die Produktion Ihrer Bauern. Danach sollten Sie sich um die Entdeckung (Handel) kümmern, um schneller an Waren zu kommen, die Sie nicht selber herstellen oder abbauen können. Ausnahme: Wenn Sie sich auf einer Karte tummeln, auf der Sie ständig von Gegnern belagert werden, sollten Sie sich nach der Viehzucht (Landwirtschaft) um das Werkzeugmachen (Kriegskunst) kümmern. Damit hauen Ihre Soldaten nämlich um 25 Prozent stärker zu.

TIPP 5: Wenn Sie sich auf einer freien Karte befinden, dann sollten Sie möglichst zu Beginn schon alle auf der Karte vorhandenen Ressourcen abbauen. Handeln Sie aber nicht damit. Denn wenn Sie sich auf einer kriegerischen Karte befinden, brauchen Sie beispielsweise Eisenerz für die Waffen Ihrer eigenen Männer. Verkaufen Sie auch auf keinen Fall Steine. Die brauchen Sie nämlich zum Bau der Monumente: Das billigste ist da die Pharos-Säule mit 30 Steinen, das teuerste der Circus Maximus. Dessen Bau verschlingt satte 150 Einheiten Steinen. Auf Kampagnenkarten lohnt sich das Forschen bis zu den Wundern allerdings nicht.

TIPP 6: Bauen Sie Aquädukte so früh wie möglich, die nehmen nämlich viel Platz weg. Denken Sie auch daran, genügend Brunnen in das Bauwerk einzusetzen. Zisternen werden nämlich nicht mit Wasser versorgt, wenn nur das brückenähnliche Gemäuer Wasser führt.

Civilization 4: Warlords



TIPP 1: Mangels Tutorial machen Sie sich am besten in einem der mitgelieferten Szenarios mit der neuen Warlord-Einheit vertraut, etwa beim Feldzug Alexanders. Generell sollten Sie in Ihren Partien alles daran setzen, so früh wie möglich einen Anführer auszubilden, indem Sie im Krieg gegen Barbaren und schwache Völker erste Kampferfahrung sammeln (selbst wenn Sie eine friedliche Spielweise bevorzugen).

TIPP 2: Scharen Sie stets Ihre schlagkräftigsten und erfahrensten Einheiten um Ihren Warlord. Wenn Truppen die maximale Ausbildungsstufe erreicht haben, können sie ausgegliedert und separat eingesetzt werden.

TIPP 3: Die wahre Bestimmung eines Anführers liegt auf dem Schlachtfeld, nicht in der Etappe. Als Ausbilder oder Rüstungsminister sind seine Talente arg verschwendet. Schicken Sie Ihren Warlord also in die Schlacht. Es sei denn, es stehen Ihnen bereits zwei Generäle zur Verfügung, und es gibt kaum Kämpfe. Dann ist ein Warlord in der Stadtgarnison gut aufgehoben.

TIPP 4: Die meisten Kampfszenarien sind nur zu gewinnen, wenn man sich ganz auf die Missionsziele konzentriert. Für gewöhnlich heißt das: Die Städte auf Rekrutierung trimmen, kriegswichtige Technologien erforschen, eroberte Siedlungen einfach niederbrennen, wenn sie nur schlecht ausgebaut oder strategisch ungünstig gelegen sind.

Devil May Cry 3



Wenn Dante sich den Herausforderungen stellt, die ihn in geheimen Räumen erwarten, kann er zur Belohnung Kugeln einsammeln, so genannte Orbs. Doch wie soll er die Kammern finden? Wir verraten Ihnen die Positionen der Verstecke, Sie müssen Dante nur noch davor stellen und die Style-Taste L drücken. Dann dürfen Sie sich den mitunter schwierigen Aufgaben stellen, die in den Geheimräumen auf Sie warten.

GEHEIMRAUM	ZUGANG	AUFGABE
Raum 1 (3. Level)	durch die schwere Holztür neben der Götterstatue	erledigen Sie alle Gegner innerhalb des Zeitlimits
Raum 2 (5. Level)	am Wahrsagerbrett finden Sie an der Wand eine Aussparung	erledigen Sie alle Gegner, ohne getroffen zu werden
Raum 3 (7. Level)	Sie erreichen die steinerne Statue in der Galerie über die Terrasse	bleiben Sie länger als 20 Sekunden mit Sprungmanövern in der Luft
Raum 4 (8. Level)	suchen Sie in Leviathans Magen die Statue	suchen Sie das blaue Orb-Fragment
Raum 5 (9. Level)	zwischen den roten Leuchten	vernichten Sie alle Objekte innerhalb des Zeitlimits
Raum 6 (10. Level)	an der Statue hinter der Brücke befindet sich ein Bild von einem Schädel	sammeln Sie alle Orbs innerhalb des Zeitlimits ein
Raum 7 (11. Level)	untersuchen Sie die Zahnräder genauer	finden Sie das blaue Orb-Fragment innerhalb des Zeitlimits
Raum 8 (13. Level)	gehen Sie zum roten Licht bei der Wendeltreppe	erledigen Sie alle Gegner
Raum 9 (13. Level)	passieren Sie die zerstörte Wand und suchen Sie das Relief	lassen Sie keinen Gegner entkommen
Raum 10 (16. Level)	suchen Sie im Raum nach der Eisenkugel nach einem leuchtendem Abschnitt	lösen Sie das Kristall-Rätsel
Raum 11 (17. Level)	suchen Sie die golden schimmernde Statue im Gebälk	erreichen Sie das blaue Orb-Fragment
Raum 12 (17. Level)	untersuchen Sie die Schrifttafel am Fuß der Statue	erreichen Sie das blaue Orb-Fragment

Flat Out 2



Starten Sie das Spiel und erstellen Sie ein Profil mit dem Namen GIEVEPIX. Speichern Sie dann ab und gehen Sie zurück ins Hauptmenü. Unter dem Menüpunkt »Extras« können Sie die Funktion »Code eingeben« auswählen. Wenn Sie hier erneut GIEVEPIX eingeben und bestätigen, werden im Einzelspieler-Modus alle Fahrzeuge freigeschaltet. Auch im Karrieremodus können Sie nun aus der kompletten Fahrzeugpalette auswählen. Zusätzlich erhalten Sie eine Million Credits und alle Strecken werden freigeschaltet.



Heroes of Might & Magic 5



Um in Heroes of Might & Magic 5 die Cheats zu aktivieren, müssen Sie die Datei **autoexec.cfg** ändern. Deshalb sollten Sie unbedingt vorher eine Sicherungskopie dieser Datei anlegen, um gravierende Änderungen wieder rückgängig machen zu können. **Autoexec.cfg** finden Sie im Spieleverzeichnis **Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\profiles**.

Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und fügen Sie am Ende die Zeile **setvar dev_console_password = schwinge_des_todes** hinzu. Dann müssen Sie nur noch speichern, und schon können Sie im Spiel mit der Taste ^ die Konsole öffnen und schließen. Wenn Sie nach der Eingabe des Cheats mit Enter bestätigen, tritt die Änderung sofort in Kraft.

Praktisch: Mit den Pfeiltasten können Sie die zuvor eingegebenen Kommandos wieder aufrufen und bearbeiten. So müssen Sie die langen Befehle nicht jedes Mal neu eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
add_all_spells	der ausgewählte Held erhält alle Zaubersprüche
show_player_money X	zeigt die Ressourcen des Gegners an, wobei X für die Spielernummer steht
show_hero_mp	zeigt die Bewegungspunkte des ausgewählten Helden an
add_xp X	der ausgewählte Held erhält Menge X an Erfahrungspunkten
clear_money	setzt alle eigenen Ressourcen auf Null
add_gold X	der ausgewählte Held erhält Menge X an Gold, verliert alle anderen Ressourcen
add_money X	setzt alle Ressourcen auf den Wert X und multipliziert den gegenwärtigen Goldwert mit 1.000
Win()	Sieg

Wenn Sie einen Teil Ihrer Karte aufdecken wollen, dann müssen Sie die passenden Koordinaten eingeben. X steht für die Koordinaten von Westen nach Osten, Y steht für die Koordinate von Süden nach Norden: Die Ecke links unten hat also die Koordinate 0/0. Mit variierender Kartengröße verändern sich auch die maximalen Koordinatenwerte: Bei der kleinsten Karte hat die rechte obere Ecke die Koordinate 100/100 (die Kartenmitte hat dann die Werte 50/50). Bei großen Karten hilft nur Ausprobieren, um den gewünschten Bereich zu sehen.

Z steht für die Ober- beziehungsweise Unterwelt, wobei 0 die Oberfläche ist und 1 die Unterwelt. D steht für den Radius des aufgedeckten Kreises; je größer dieser Wert ist, desto mehr ist zu sehen. Mit dem Wert 1.500 wird die komplette Karte aufgedeckt. PLAYER_X ist der Spieler, für den die Karte sichtbar wird.

Der gesamte Aufdeck-Befehl lautet: **@OpenCircleFog (x,y,z,d,PLAYER_X)**. Ein Beispiel für die Oberwelt: **@OpenCircleFog (64,128,0,30,PLAYER_1)**.

Prey



TIPP 1: Halten Sie stets nach dem Sonnensymbol Ausschau. Das Teil prangt (meist sehr gut sichtbar) an den Stellen, an denen Sie nur als Geist ein Rätsel lösen können. Das heißt in den allermeisten Fällen: Durch ein Kraftfeld schreiten oder verborgene Brücken überqueren. Bonusräume mit Munition oder Waffen sind auch oft nur als Geist zugänglich.

TIPP 2: Denken Sie daran – als Geist sind Sie für die Gegner fast unsichtbar und können praktisch unerkannt angreifen. Zielen Sie mit dem Geisterbogen sorgfältig und aus kurzer Distanz. Die gekrümmte Flugbahn der Pfeile eignet sich nicht gut für Fernschüsse.

TIPP 3: Achten Sie auf Ihren Falken Talon, falls Sie einmal nicht weiterkommen. Der hockt sich nämlich auf Schalter oder Zahlenschlösser, und gibt Ihnen so Hinweise darauf, wie es weitergeht. Sobald er sich auf einen Schalter setzt, auf dem Alien-Schrift sichtbar ist, wird diese zudem übersetzt (wichtig bei Zahlenschlössern).

TIPP 4: Die richtige Waffe für den richtigen Einsatzzweck ist entscheidend. Zielen Sie mit dem Scharfschützengewehr stets auf die Köpfe der Standardgegner, dann reicht ein Treffer. Setzen Sie die Säurekanone nur gegen organische Gegner ein. Gegen Maschinen bringt die gar nichts. Auf große Entfernung sind die meisten Waffen nutzlos. Auch der Raketenwerfer eignet sich nicht, da die Projektile zu langsam sind. Setzen Sie lieber auf die Scharfschützenwaffe oder verkürzen Sie die Distanz zum Ziel.

TIPP 5: Wenn es einmal nicht weiterzugehen scheint, halten Sie Ausschau nach Schwerkraftschaltern. Die verbergen sich teilweise in Schächten an der Decke und sind somit nicht auf den ersten Blick zu sehen.

TIPP 6: Schießen Sie in der Todessequenz zuerst nur rote Monster ab, um Lebensenergie zu sammeln. Sobald die voll ist, können Sie auch ein paar blaue Viecher zur Strecke bringen. In der realen Welt sammeln Sie ganz leicht blaue (Geister-)Energie sammeln, ist diese im Wiederauferstehungsspielchen nicht so wichtig.

Sensible Soccer 2006



TIPP 1: Im Gegensatz zu vielen anderen Fußballspielen gibt es bei Sensible Soccer 2006 keine Zielhilfe beim Torschuss. Sie müssen Ihren Spieler also sehr präzise zum Tor hin ausrichten. Der Pfeil am Fuß des Spielers hilft Ihnen dabei, denn er zeigt Ihnen, in welche Richtung der Spieler gerade zielt. Wir empfehlen Ihnen deshalb dringend, den Pfeil nicht in den Optionen zu deaktivieren.

TIPP 2: Sie können die Flugrichtung des Balls beim Schießen massiv beeinflussen. Deshalb macht es nichts, wenn Sie beim Schuss auf den Torwart zielen. Bewegen Sie den Kontroll-Stick Ihres Gamepads einfach nach links oder rechts, um das Leder möglichst weit vom Torwart in den Kasten zu lenken.

TIPP 3: Eine ganz simple Methode, an den Ball zu kommen – laufen Sie einfach in den Gegner hinein. Allerdings klappt das nur von vorne. Wenn Sie einen Kontrahenten von der Seite angehen, drückt er Sie oft einfach weg.

TIPP 4: Sprints empfehlen sich vor allem in der Verteidigung, denn durch einen kurzen Spurt können Sie oft den ballführenden Gegner einholen. Im Angriff sind Sprints hingegen mit Bedacht einzusetzen. Sie wirken sich negativ auf die Schussqualität aus.

TIPP 5: Vorsicht vor Grätschen von hinten – die werden so gut wie immer mit einem Foul geahndet. Rutschen Sie besser von vorne in den Gegner hinein. Das scheinen die virtuellen Schiris weniger schlimm zu finden.

Take Command 2



TIPP 1: Eile mit Weile! Beobachten Sie das Schlachtgeschehen, bevor Sie zum Angriff blasen lassen. Die Kämpfe entwickeln sich naturgemäß recht langsam, da fast alle Soldaten zu Fuß durch die Gegend latschen.

TIPP 2: Beachten Sie die Anweisungen Ihres Vorgesetzten. Oft stehen da wichtige Tipps drin, wie etwa »Ich empfehle Ihnen, den Angriff nicht zu starten, bevor Offizier XY vorrückt«. In den meisten Fällen erweisen sich solche Empfehlungen als richtig.

TIPP 3: Die Siegespunkte (goldene Sterne, die über dem Schlachtfeld schweben) sind schwer zu entdecken. Nutzen Sie für die Suche die Übersichtskarte. Zudem ist durch die Kombination von 3D (Schlachtfeld) und 2D (Siegespunkte) oft schwer zu erkennen, wo genau sich die Punkte befinden. Zoomen und drehen Sie die Kamera so, dass Sie senkrecht aufs den Boden schauen, und merken Sie sich markante Geländepunkte. Erst wenn sich im Einsatz der Siegespunkt verfärbt und am unteren Bildrand die Entfernung Ihres Offiziers zum Einsatzziel eingeblendet wird, kassieren Sie Punkte.

TIPP 4: Gehen Sie über die Flanke! Auf diese Art können Sie auch mit schwachen Einheiten einer starken Brigade den Garaus machen. Bringen Sie eine feindliche Einheit dazu, sich auf eine Ihrer Abteilungen zu konzentrieren, und ziehen Sie (möglichst gedeckt) mit einer anderen Brigade in die Flanke des Gegners.

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

Format

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert. Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

Lösungen

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

Wer zuerst kommt...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

Ohne Gewähr

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten zu speichern.

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
DVD VISION
play with PLAYSTATION
GAMES AKTUELL
PC POWER PLAY
GAMES CONVENTION 2006
SCHAUT VORBEI!
Meet'n'Greet mit den Redakteuren
Kostenlose Messe-Exemplare
CyPress powered by Shuttle
GC GAMES CONVENTION Halle 3, Stand A01 24.08. - 27.08.2006, Messe Leipzig
LEIPZIGER MESSE

TRANSPORT GIGANT

Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt! Mit unserer Vollversion Transport Gigant Gold bringen Sie in Europa, Amerika und Australien Züge und Rubel zum Rollen. Hier geben wir Ihnen Tipps, die den Einstieg erleichtern.

Wir geben Ihnen in den folgenden Abschnitten Tipps, wie Sie Geld scheffeln und wann Sie welche Transportmöglichkeiten nutzen sollten. Sowie Kniffe, wie Sie einige Missionen leichter lösen können.

Allgemeine Tipps

TIPP 1: Ganz wichtig – Sie müssen Gebäude und Strecken nicht so ausrichten, wie Sie sie aus dem Baumenü übernehmen. Allerdings ist das Tastaturkürzel zum Drehen der Gebäude nicht im Handbuch vermerkt: Sie können alle Gegenstände mit [ ] drehen.

TIPP 2: Bevor Sie in der Kampagne irgendetwas starten, sollten Sie sich zuerst mit der Steuerung vertraut machen. Da so gut wie jeder Bauschritt von Ihnen bestätigt werden muss, sollten Sie nach dem Bau eines jeden Streckenabschnitts oder einzelnen Bahnhofs unbedingt den Bau bestätigen. Nicht nur, dass die Konstruktion dadurch gleich beginnt – nach einem Rechtsklick wäre alle Mühe umsonst gewesen, denn dann verschwinden alle geplanten Gebäude wieder. Achten Sie auch darauf, dass beim Bau eines Bahnhofs die Anschlussstelle (Stadt oder Werk) grün eingefärbt ist – sonst bringt Ihnen der Bahnhof dort nichts; es werden nämlich keine Güter geladen.



TIPP 3: Konzentrieren Sie sich zu Beginn einer Mission nur auf Ihren Hauptauftrag. Falls Sie diesen nämlich nicht erfüllen, können Sie gleich von vorne anfangen. Erst wenn Sie absehen können, dass Sie Ihren Auftrag schaffen werden, sollten Sie sich mit Nebenaufträgen ein wenig Taschengeld dazu verdienen.

TIPP 4: Um in der Kampagne die zeitbegrenzten Aufträge zu erfüllen, sollten Sie nicht nur auf Quantität, sondern auch auf Qualität setzen. Setzen Sie möglichst viele Fahrzeuge ein, denn um Ihr Budget müssen Sie sich kaum Sorgen machen. Mit dem Abklappern der verschiedenen Stationen verdienen Sie einiges an Geld. Kaufen Sie auch nicht unbedingt die billigsten Transportmittel: Die gehen schneller kaputt oder können nicht so viel leisten, wie die nächste teurere Stufe. Auf die ganz exklusiven Geräte (zum Beispiel Vollblüter bei den Pferdegespannen) sollten Sie höchstens Personentransporte legen oder ganz auf sie verzichten. Denn meist holen Sie mit den teueren Gefährten nicht genug Geld in Ihre Kasse.



TIPP 5: Warten Sie ab! Manchmal lohnt es sich, einige Zeit zu warten, bevor Sie viel Geld in ein teures Transportmittel stecken. Weil die Wirtschaft in der Kampagne sowie im Endlosspiel starken Schwankungen unterliegt, ändern sich auch Preise. Hochleistungsbahnstrecken bauen Sie am besten erst, wenn der Staat den Bau subventioniert. Auf günstige Wirtschaftslagen sollten Sie ebenfalls sofort reagieren und Ihre Warentransporte darauf ausrichten.



TIPP 6: Wenn sich mehrere Züge auf Ihren Gleisen tummeln, dann sollten Sie an jedem Bahnhof, den Ihre Transportmittel anfahren, mindestens genauso viele Gleise legen. Ansonsten gibt es oft Verzögerungen in Ihrer Planung, weil die Loks warten müssen.

TIPP 7: Auf langen Strecken zwischen weit entfernten Bahnhöfen sind zusammengekoppelte Züge am effektivsten. Dann haben Sie geringere Betriebskosten und können mehr Waren transportieren. Auf diese Weise decken Sie eine große Landfläche ab. Verzichten Sie auf Bahnhöfe in kleineren Städten: Die Stationen kosten viel und bringen nicht mehr Geld ein.



TIPP 8: Gibt es auf einem kleinen Raum viele industrielle Gebäude, sollten Sie kurze Direktstrecken einrichten. Auf diese Weise stellen Sie sicher, dass Ihre Züge nur selten unbeladen und ohne Umwege durch die Landschaft gondeln.

TIPP 9: Aktivieren Sie bei jedem Transportmittel die Option »Warten bis voll«. So ersparen Sie sich vor allem beim höheren Schwierigkeitsgrad Frust aufgrund ausbleibender Geldmittel. Zwar pendeln zum Beispiel Züge dann seltener, bringen aber erheblich mehr Geld ein.

Missionstipps

TIPP 10: Ist der Einsatz von Zügen zu teuer, sollten Sie sich auf Lkws konzentrieren (zum Beispiel die Mission »Das Weltall ruft«). Die Laster sind in Anschaffung und Unterhalt günstiger, halten allerdings nicht so viel aus wie die Bahnen.

TIPP 11: Steigen Sie auf Karten, auf denen der Spritpreis sehr hoch ist, auf Elektroloks um. Bei der Mission »Die Ölkrise« ist es ratsam, alle Bahnhöfe abzureißen und nur die Schiffspassagen zu verwenden. So verschenken Sie kein Geld für den Unterhalt der Bahnstationen.

TIPP 12: In der Mission »Führungswechsel« ist mit dem Personentransport kaum etwas zu holen. Deshalb sollten Sie sich auf das zweiteintragsreichste Geschäft konzentrieren – auf den Transport von Post. Mit Mischzügen Personen/Post wird einiges Geld in Ihre Kassen gespült.

TIPP 13: Der Bau des Tunnels durch den Ärmelkanal (Mission »Der Ärmelkanaltunnel«) ist etwas fummelig. Wenn Sie es bis Calais geschafft haben, dann suchen Sie bei Dover (links vom Kreidefelsen) nach einem Felsvorsprung. Dort können Sie mit dem Tunnelbau beginnen.

Susanne Braun

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

In einem Stück über Stock und Stein. Wir sagen Ihnen, wie Sie sich in unserer aktuellen Vollversion Rally Championship Xtreme unbeschadet und souverän aufs Siegertreppchen vorfahren.

Realistisches Fahrverhalten, akkurate Schäden und fordernde Strecken. Rally Championship Xtreme fordert den ganzen Mann am Steuer. Wir geben Rallye-Einsteigern Starthilfe.

TIPP 1: Das Spiel hat keine interne Tastenkonfiguration, sondern öffnet beim Klick auf »Controller« im Optionsmenü die Tastaturbelegung von DirectInput. Dabei wechselt Windows zurück zum Desktop, auf dem dann das Konfigurationsfenster erscheint. Dieser so genannte Taskwechsel kann auf einigen Systemen lange dauern oder komplett fehlschlagen. Falls das Spiel einfriert, drücken Sie einfach einmal Alt und R, um das nicht reagierende DirectInput-Fenster im Hintergrund zu schließen.

TIPP 2: Wie bei allen Rallye-Spielen gilt es, genau auf die Ansagen Ihres Beifahrers und auf die Kurvensymbole zu achten. Die zeigen rechtzeitig an, was auf Sie zukommt. Dabei gelten die üblichen Bezeichnungen für Kurvenradi: Eine »1« ist fast nicht als Kurve zu erkennen, kann also voll genommen werden. Kurven, die mit »4« oder »5« bezeichnet sind, können Sie auf keinen Fall mit Vollgas anfahren.

TIPP 3: Wenn Sie Sprünge falsch nehmen, können Sie vom Kurs abkommen oder sogar Ihr Auto (vor allem die Reifen) ernsthaft beschädigen. Selbst wenn Sie nur bei der Landung falsch aufsetzen, können Ihre Reifen Ihnen das übel nehmen. Versuchen Sie, vor dem Sprung den Wagen gerade zu stellen, oder (bei eingesprungenen Kurven) so abzuspringen, dass Sie in der richtigen Richtung in der Kurve landen. Landen Sie stets auf allen vier Rädern!

TIPP 4: Das Spiel simuliert Reifenschäden, die Sie allerdings »unterwegs« reparieren können. Halten Sie dafür an, und drücken Sie Enter. Das Wagenhebersymbol zeigt Ihnen an, wie lange der automatische Reifenwechsel dauert.



TIPP 5: Achten Sie zwischen den Etappen darauf, dass Sie die wichtigen Komponenten des Wagens zuerst reparieren. Kaputte Scheinwerfer sind etwa nicht annähernd so dramatisch wie ein beschädigter Motor oder eine verzogene Aufhängung. Wie bei Rallyes üblich, steht Ihnen nur eine begrenzte Zeit für Reparaturen zur Verfügung, und die reicht meist nicht aus, um alle beschädigten Teile zu richten.



TIPP 6: Der Button für den Setup-Bildschirm ist nicht ganz leicht zu finden. Er versteckt sich auf der linken Seite am oberen Bildrand des Bildschirms, in dem die aktuell anstehende Rallye-Etappe vorgestellt wird. Halten Sie nach einem kleinen blauen Button Ausschau!

TIPP 7: Änderungen am Setup kosten Zeit, die Ihnen dann nicht mehr für eventuelle Reparaturen zur Verfügung steht. Grundsätzlich funktionieren die voreingestellten Setups gut genug, Änderungen sind nur selten nötig. Allerdings können Sie auf Strecken, die überwiegend asphaltiert sind, ruhig den Wagen etwas tiefer legen und die Federung etwas härter einstellen. Überprüfen Sie auch den aktuell aufgezogenen Reifentyp. Matsch-Gummis bieten nicht annähernd den Grip von Trockenreifen, wenn Sie überwiegend auf asphaltierten Straßen unterwegs sind. Bei sehr kurvigen Strecken empfiehlt es sich außerdem, die Übersetzung der Gänge etwas kürzer zu wählen, damit Sie nach engen Kurven schnell hochbeschleunigen können.



TIPP 8: Ungeduldige geben im Hauptmenü die Worte »cheating homer« (ohne Anführungszeichen) ein. Das Spiel bestätigt den Cheat mit einem Ton. Ab sofort sind alle Wagen, Wagenklassen und Strecken freigeschaltet. Im Herausforderungsmodus bringt das allerdings nichts; hier müssen Sie die Autos kaufen.

Sascha Gliss



TITAN QUEST RELIKTE UND TALISMANE

Relikte und Talismane sind wichtig, da Sie damit Ihre Ausrüstung verbessern können. Wir haben die Effekte der Ausrüstungsveredler für Sie zusammengestellt – und zwar für alle drei Schwierigkeitsgrade des Spiels.

Ein komplettes Relikt besteht aus drei Teilen, ein Talisman aus fünf. Für vollständige Exemplare erhalten Sie zusätzlich einen zufälligen Bonus. Die Angaben Essenz, Verkörperung und Inkarnation beziehen sich auf die Schwierigkeitsgrade, auf »normal« finden Sie also etwa Essenzen, auf »episch« Verkörperungen. Bitte beachten Sie, dass sich diese Werte durch Patches ändern können!

GRIECHENLAND

Achilles' Tapferkeit (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 5 Schaden + 4 % Angriffsgeschwindigkeit	+ 5 Schaden + 12 % Angriffsgeschwindigkeit
Verkörperung	25	+ 15 Schaden + 5 % Angriffsgeschwindigkeit	+ 15 Schaden + 15 % Angriffsgeschwindigkeit
Inkarnation	40	+ 25 Schaden + 6 % Angriffsgeschwindigkeit	+ 25 Schaden + 18 % Angriffsgeschwindigkeit

Archimedes' Spiegel (Schilde)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	3 % Wahrscheinlichkeit für 50 % Schadensreflexion	9 % Wahrscheinlichkeit für 50 % Schadensreflexion
Verkörperung	25	4 % Wahrscheinlichkeit für 50 % Schadensreflexion	12 % Wahrscheinlichkeit für 50 % Schadensreflexion
Inkarnation	40	5 % Wahrscheinlichkeit für 50 % Schadensreflexion	15 % Wahrscheinlichkeit für 50 % Schadensreflexion

Artemis' Bogensehne (Bögen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	3 Durchschlagschaden + 2 % Angriffsgeschwindigkeit	9 Durchschlagschaden + 6 % Angriffsgeschwindigkeit
Verkörperung	25	6 Durchschlagschaden + 3 % Angriffsgeschwindigkeit	18 Durchschlagschaden + 9 % Angriffsgeschwindigkeit
Inkarnation	40	10 Durchschlagschaden + 4 % Angriffsgeschwindigkeit	30 Durchschlagschaden + 12 % Angriffsgeschwindigkeit

Blitz des Zeus (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 1-7 Blitzschaden + 5 % Blitzschaden	+ 3-21 Blitzschaden + 5 % Blitzschaden
Verkörperung	25	+ 3-12 Blitzschaden + 10 % Blitzschaden	+ 9-32 Blitzschaden + 10 % Blitzschaden
Inkarnation	40	+ 6-15 Blitzschaden + 15 % Blitzschaden	+ 18-45 Blitzschaden + 15 % Blitzschaden

Goldenes Vlies (Torsorüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	- 5 % Energiekosten	-15 % Energiekosten
Verkörperung	25	- 7 % Energiekosten	- 21 % Energiekosten
Inkarnation	40	- 10 % Energiekosten	- 30 % Energiekosten

Dionyos Weinschlauch (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 2 % Schadenswiderstand + 15 Leben	+ 6 % Schadenswiderstand + 45 Leben
Verkörperung	25	+ 2 % Schadenswiderstand + 40 Leben	+ 6 % Schadenswiderstand + 120 Leben
Inkarnation	40	+ 2 % Schadenswiderstand + 75 Leben	+ 6 % Schadenswiderstand + 225 Leben

Hekates Sichel (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 2 % Energie + 15 % Energieregeneration	+ 6 % Energie + 45 % Energieregeneration
Verkörperung	25	+ 3 % Energie + 30 % Energieregeneration	+ 9 % Energie + 90 % Energieregeneration
Inkarnation	40	+ 4 % Energie + 45 % Energieregeneration	+ 12 % Energie + 135 % Energieregeneration

Herakles' Macht (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 4 Stärke	+ 12 Stärke
Verkörperung	25	+ 8 Stärke	+ 24 Stärke
Inkarnation	40	+ 12 Stärke	+ 36 Stärke

Hermes' Sandale (Stiefel)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	+ 2 % Bewegung	+ 6 % Bewegung
Verkörperung	25	+ 3 % Bewegung	+ 9 % Bewegung
Inkarnation	40	+ 4 % Bewegung	+ 12 % Bewegung

Prometheus' Flamme (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	3	9 Verbrennungsschaden für 3 Sekunden + 5 % Feuerschaden	27 Verbrennungsschaden für 3 Sekunden + 5 % Feuerschaden
Verkörperung	25	18 Verbrennungsschaden für 3 Sekunden + 10 % Feuerschaden	54 Verbrennungsschaden für 3 Sekunden + 10 % Feuerschaden
Inkarnation	40	30 Verbrennungsschaden für 3 Sekunden + 15 % Feuerschaden	90 Verbrennungsschaden für 3 Sekunden + 15 % Feuerschaden

ÄGYPTEN

Amun-Ras Ruhm (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12	+ 20 Leben + 20 Energie	+ 60 Leben + 60 Energie
Verkörperung	32	+ 40 Leben + 40 Energie	+ 120 Leben + 120 Energie
Inkarnation	44	+ 60 Leben + 60 Energie	+ 180 Leben + 180 Energie

Ankh der Isis (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12	+ 35 % Gesundheits-regeneration	+ 105 % Gesundheits-regeneration
Verkörperung	32	+ 50 % Gesundheits-regeneration	+ 150 % Gesundheits-regeneration
Inkarnation	44	+ 65 % Gesundheits-regeneration	+ 195 % Gesundheits-regeneration

Anubis' Zorn (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12	2 % Angriffsschaden in Leben gewandelt	6 % Angriffsschaden in Leben gewandelt
Verkörperung	32	3 % Angriffsschaden in Leben gewandelt	9 % Angriffsschaden in Leben gewandelt
Inkarnation	44	4 % Angriffsschaden in Leben gewandelt	12 % Angriffsschaden in Leben gewandelt

Djed des Osiris (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12	+ 7 Schaden gegen Untote	+ 21 Schaden gegen Untote
Verkörperung	32	+ 12 Schaden gegen Untote	+ 36 Schaden gegen Untote
Inkarnation	44	+ 16 Schaden gegen Untote	+ 48 Schaden gegen Untote

Seths Verrat (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12	+ 2 % Durchschlag-schaden 33 % Wahrscheinlich-keit für 7 Durchschlags-vergeltung	+ 6 % Durchschlag-schaden 33 % Wahrscheinlich-keit für 21 Durchschlags-vergeltung
Verkörperung	32	+ 3 % Durchschlag-schaden 33 % Wahrscheinlich-keit für 9 Durchschlags-vergeltung	+ 9 % Durchschlag-schaden 33 % Wahrscheinlich-keit für 27 Durchschlags-vergeltung
Inkarnation	44	+ 4 % Durchschlag-schaden 33 % Wahrscheinlich-keit für 13 Durchschlags-vergeltung	+ 12 % Durchschlag-schaden 33 % Wahrscheinlich-keit für 39 Durchschlags-vergeltung

Udjat des Horus (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	12	+ 4 Rüstung	+ 12 Rüstung
Verkörperung	32	+ 7 Rüstung	+ 21 Rüstung
Inkarnation	44	+ 10 Rüstung	+ 30 Rüstung

ASIEN

Gelassenheit des Jadekaisers (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18	+ 7 % Blitzwiderstand	+ 21 % Blitzwiderstand
Verkörperung	36	+ 10 % Blitzwiderstand	+ 30 % Blitzwiderstand
Inkarnation	48	+ 15 % Blitzwiderstand	+ 45 % Blitzwiderstand

Guan-Yus Anmut (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18	+ 5 % Verteidigungs-qualität 2 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen	+ 15 % Verteidigungs-qualität 6 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen
Verkörperung	36	+ 10 % Verteidigungs-qualität 3 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen	+ 30 % Verteidigungs-qualität 9 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen
Inkarnation	48	+ 15 % Verteidigungs-qualität 4 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen	+ 45 % Verteidigungs-qualität 12 % Wahrscheinlichkeit, Angriffen auszuweichen

Kodex von Hammurabi (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18	+ 6 Intelligenz	+ 18 Intelligenz
Verkörperung	36	+ 9 Intelligenz	+ 27 Intelligenz
Inkarnation	48	+ 12 Intelligenz	+ 36 Intelligenz

Li-Neshaz List (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18	+ 6 Geschicklichkeit	+ 18 Geschicklichkeit
Verkörperung	36	+ 9 Geschicklichkeit	+ 27 Geschicklichkeit
Inkarnation	48	+ 12 Geschicklichkeit	+ 36 Geschicklichkeit

Shen-Nongs Dunkle Medizin (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18	15 Giftschaden für 5 Sekunden um 4 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden	45 Giftschaden für 5 Sekunden um 12 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden
Verkörperung	36	25 Giftschaden für 5 Sekunden um 5 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden	75 Giftschaden für 5 Sekunden um 15 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden
Inkarnation	48	35 Giftschaden für 5 Sekunden um 6 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden	105 Giftschaden für 5 Sekunden um 18 reduzierter Widerstand für 5 Sekunden

Wohnstatt des Drachenkönigs (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
Essenz	18	+ 8 % Feuerwiderstand	+ 24 % Feuerwiderstand
Verkörperung	36	+ 10 % Feuerwiderstand	+ 30 % Feuerwiderstand
Inkarnation	48	+ 12 % Feuerwiderstand	+ 36 % Feuerwiderstand



TALISMANE

Aalhaut (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	12	+ 6 % Durchschlagwiderstand + 2 Geschicklichkeit	+ 6 % Durchschlagwiderstand + 10 Geschicklichkeit
EPISCH	32	+ 8 % Durchschlagwiderstand + 3 Geschicklichkeit	+ 8 % Durchschlagwiderstand + 15 Geschicklichkeit
LEGENDÄR	44	+ 10 % Durchschlagwiderstand + 4 Geschicklichkeit	+ 10 % Durchschlagwiderstand + 20 Geschicklichkeit

Außenpanzer (Schilde)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	12	+ 4 % Durchschlagswiderstand	+ 20 % Durchschlagswiderstand
EPISCH	32	+ 6 % Durchschlagswiderstand	+ 30 % Durchschlagswiderstand
LEGENDÄR	44	+ 8 % Durchschlagswiderstand	+ 40 % Durchschlagswiderstand

Dämonenblut (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	+ 5 % Lebenskraftschaden-widerstand + 5 % Lähumgswiderstand	+ 15 % Lebenskraftschaden-widerstand + 25 % Lähumgswiderstand
EPISCH	25	+ 7 % Lebenskraftschaden-widerstand + 7 % Lähumgswiderstand	+ 21 % Lebenskraftschaden-widerstand + 35 % Lähumgswiderstand
LEGENDÄR	40	+ 10 % Lebenskraftschaden-widerstand + 10 % Lähumgswiderstand	+ 30 % Lebenskraftschaden-widerstand + 50 % Lähumgswiderstand

Erkranktes Gefieder (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	+ 2 Giftschaden	+ 10 Giftschaden
EPISCH	25	+ 3 Giftschaden	+ 15 Giftschaden
LEGENDÄR	40	+ 4 Giftschaden	+ 20 Giftschaden

Fledermauszahn (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	3 Lebensentzug für 3 Sekunden	15 Lebensentzug für 3 Sekunden
EPISCH	25	6 Lebensentzug für 3 Sekunden	30 Lebensentzug für 3 Sekunden
LEGENDÄR	40	9 Lebensentzug für 3 Sekunden	45 Lebensentzug für 3 Sekunden

Giftsack (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	+ 6 Giftschaden für 5 Sekunden	+ 30 Giftschaden für 5 Sekunden
EPISCH	25	+ 14 Giftschaden für 5 Sekunden	+ 70 Giftschaden für 5 Sekunden
LEGENDÄR	40	+ 23 Giftschaden für 5 Sekunden	+ 113 Giftschaden für 5 Sekunden

Götterblut (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	12	+ 2 % Lebenskraftschaden + 5 Lebenskraftschaden	+ 10 % Lebenskraftschaden + 5 Lebenskraftschaden
EPISCH	32	+ 3 % Lebenskraftschaden + 7 Lebenskraftschaden	+ 15 % Lebenskraftschaden + 7 Lebenskraftschaden
LEGENDÄR	44	+ 4 % Lebenskraftschaden + 9 Lebenskraftschaden	+ 20 % Lebenskraftschaden + 9 Lebenskraftschaden

Mechanikteile (Torsorüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	10	+ 1 % Gesamtgeschwindigkeit	+ 5 % Gesamtgeschwindigkeit
EPISCH	25	+ 2 % Gesamtgeschwindigkeit	+ 10 % Gesamtgeschwindigkeit
LEGENDÄR	40	+ 2 % Gesamtgeschwindigkeit + 3 Stärke	+ 10 % Gesamtgeschwindigkeit + 15 Stärke

Pengklaue (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	18	+ 1-4 Schaden	+ 5-20 Schaden
EPISCH	36	+ 3-7 Schaden	+ 15-35 Schaden
LEGENDÄR	48	+ 5-9 Schaden	+ 25-45 Schaden

Raptorzahn (Amulette)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	18	+ 2 % Schaden	+ 10 % Schaden
EPISCH	36	+ 3 % Schaden	+ 15 % Schaden
LEGENDÄR	48	+ 4 % Schaden	+ 20 % Schaden

Reines Gefieder (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	+ 4 % Giftwiderstand	+ 20 % Giftwiderstand
EPISCH	25	+ 6 % Giftwiderstand	+ 30 % Giftwiderstand
LEGENDÄR	40	+ 8 % Giftwiderstand	+ 40 % Giftwiderstand

Säbelklaue (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	18	9 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden	45 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden
EPISCH	36	15 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden	75 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden
LEGENDÄR	48	21 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden	105 Schaden durch Blutung für 3 Sekunden

Schildkrötenpanzer (Schilde)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	+ 1 % Schildblock - 5 % Schildregenerationszeit	+ 5 % Schildblock - 5 % Schildregenerationszeit
EPISCH	25	+ 2 % Schildblock - 10 % Schildregenerationszeit	+ 10 % Schildblock - 10 % Schildregenerationszeit
LEGENDÄR	40	+ 3 % Schildblock - 15 % Schildregenerationszeit	+ 15 % Schildblock - 15 % Schildregenerationszeit

Spektralmaterie (Amulette und Ringe)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	6 Energieentzug für 2 Sekunden + 10 % Energieentzugwiderstand	30 Energieentzug für 2 Sekunden + 10 % Energieentzugwiderstand
EPISCH	25	10 Energieentzug für 2 Sekunden + 15 % Energieentzugwiderstand	50 Energieentzug für 2 Sekunden + 15 % Energieentzugwiderstand
LEGENDÄR	40	16 Energieentzug für 2 Sekunden + 20 % Energieentzugwiderstand	80 Energieentzug für 2 Sekunden + 20 % Energieentzugwiderstand

Wildschweinhaut (alle Rüstungen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	5	+ 1 Rüstung	+ 5 Rüstung
EPISCH	25	+ 2 Rüstung	+ 10 Rüstung
LEGENDÄR	40	+ 3 Rüstung	+ 15 Rüstung

Wolfsklaue (alle Waffen)

	Stufe erforderlich	Effekt für ein Teil	Effekt wenn vollständig
NORMAL	12	+ 2 Durchschlagschaden	+ 10 Durchschlagschaden
EPISCH	32	+ 4 Durchschlagschaden	+ 20 Durchschlagschaden
LEGENDÄR	44	+ 6 Durchschlagschaden	+ 30 Durchschlagschaden

Georg Valtin



Ab 25.08.2006 im Handel.



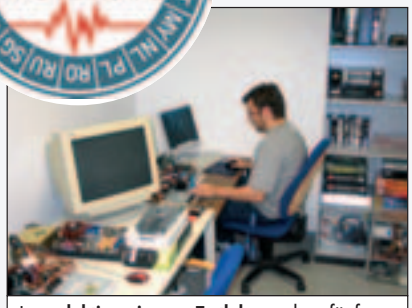
reservoir dogs™

PlayStation.2 XBOX PC DVD ROM

LIONSGATE eidos

RESERVOIR DOGS™ interactive game, software and packaging © 2006 SCi Games Ltd. Developed by Blitz Games Limited. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc, Eidos Interactive Ltd and Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ motion picture © 1991 Dog Eat Dog Productions, Inc. LIONSGATE and the logo are trademarks of Lions Gate Entertainment Inc. Contains software that is copyright of Blitz Games Limited, 2006. Volatile Games™ and the Volatile Games logo are trademarks of Volatile Games, a division of Blitz Games Ltd. All rights reserved. "PS" and PlayStation are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

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,

heiß ist's draußen. So heiß, dass nicht nur mancher zerfließende Büroangestellte seine Zeit lieber im Biergarten und am See verbringt; nein, auch viele PCs quittieren dann schlicht ihren Dienst, um wieder auf halbwegs normale Temperaturen runter zu kommen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Rechner so wirksam kühlen, dass er auch im größten Stress einen kühlen Kopf behält. Neben einem Schritt-für-Schritt-Ratgeber finden Sie im Schwerpunkt auch Tests zu aktuellen Prozessor- und Grafikkartenkühlern – darunter befindet sich so manches Preis-Leistungs-Schnäppchen.

Erleben wir ein Revival der 3D-Brillen? Simon war von unserem Testmuster durchaus angetan, auch wenn es kaum mehr als eine Wiederauflage der seligen Elsa Revelator ist. Bei unter 20 Euro Einstandspreis fällt sie dafür fast schon in die Kategorie »Mitnahmeartikel«.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihr Rechner läuft immer langsamer? Spiele stürzen ständig ab? An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten **Fragen rund um das Thema Hardware.**



Aufrüsten oder Komplett-PC

Alexander Sindelar Ich habe eine schon recht betagte Geforce FX 5200 und wollte wissen, wo ich für so eine Karte überhaupt noch neue Treiber herbekomme. Reicht sie grundsätzlich noch, um alle Spiele vernünftig laufen zu lassen? Wenn nicht, auf welche Karte soll ich aufrüsten? Oder wäre es schlauer, gleich einen neuen Komplett-PC zu kaufen? Ich habe einen Pentium 4 mit 2,4 GHz (Sockel 478) und 512 MB Hauptspeicher.

PC PowerPlay Nvidias Treiber sind so genannte »unified driver«, das heißt, eine Treiberversion unterstützt bis runter zu TNT und TNT2 fast alle jemals von Nvidia gebauten Chips und Grafikkarten. Sie brauchen also einfach immer nur den jeweils neuesten Forceware-Treiber für Ihr Betriebssystem, zum Beispiel auf www.nvidia.de, herunterzuladen.

Ihre Karte dürfte mit den meisten aktuellen oder anspruchsvollen Spielen allerdings so oder so hoffnungslos überfordert sein, speziell bei hohen Details und Auflösungen. Ein Neukauf würde zwar Linderung verschaffen, allerdings ist auch das restliche System kaum noch den aktuellen Anforderungen gewachsen. Ein komplett neuer PC wäre also die beste, wenngleich teuerste Alternative.



DSL + Modem + Router

Michael Götz Ich habe einen bestehenden DSL-Zugang, aber nicht die passende Hardware dafür. Nun suche ich ein Gerät, mit dem ich per DSL ins Internet kann, an das mehr als ein PC passt und über das ich per Notebook auch kabellos surfen kann. Ich habe mich bei diversen Händlern umgesehen. Es gibt zwar Dutzende Modelle, da wird bei den Beschreibungen aber meist nur mit Zahlen und unverständlichen Fachausdrücken rumgeschmissen, anstatt auf den konkreten Einsatzzweck einzugehen.

PC PowerPlay Was Sie brauchen, ist ein so genannter W-LAN-Router mit integriertem ADSL-Modem, Kostenpunkt ab etwa 70 Euro aufwärts. Bei den Händlern sind diese meist unter »W-LAN« oder »Router« in die Listen einsortiert. Das Problem ist, dass Geräte mit und ohne DSL-Modem munter durcheinander gewürfelt werden. Sie sollten also ganz genau beim Kleingedruckten nachschauen, ob das gewünschte Produkt auch wirklich ein Modem eingebaut hat. Die Auswahl an Router-Modem-Kombis ist im Nachrüstmarkt relativ bescheiden. Das liegt wohl daran, dass man inzwischen bei praktisch jedem DSL-Neuanschluss so ein Kästchen kostenlos mit dazu bekommt.



Gehäuse-Variationen

Marius Sonneberg Ich bin derzeit auf der Suche nach einem neuen Gehäuse. Dabei ist mir bei einigen wenigen Modellen die Bezeichnung BTX-Standard aufgefallen, was hat es damit auf sich? Am besten gefiel mir übrigens ein Modell, das bei den Händlern unter »Server-Gehäuse« einsortiert war. Kann ich das überhaupt für einen normalen Desktop-PC benutzen?

PC PowerPlay Der erst wenige Jahre alte BTX-Standard ist vor allem daraufhin ausgelegt, die Kühlung eines PCs einfacher und effizienter zu gestalten. Wichtige Komponenten wie CPU, Grafikkarte und Chipsatz sind auf einer Ebene auf dem Mainboard platziert und werden von einem zentralen Luftstrom gekühlt. Entsprechende Platinen und Gehäuse sind bislang aber selten; Fuß fassen konnte der BTX-Standard bislang nur bei simplen Büro-Rechnern.

Server-Gehäuse sind groß und bieten sehr viel Platz für Laufwerke, eine umfangreiche Kühlung und oft zwei Netzteile. Eben alles, was man für den stabilen Betrieb eines kleinen Servers braucht. Sie dürfen also getrost zuschlagen, auch als normaler Tower sind sie voll tauglich. Zu den bekanntesten Server-Gehäusen zählt Coolermasters Stacker-Serie.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay Hardware-Wertungskasten

RADEON X1900 GT

Hersteller	Connect 3D
ca. Preis	280 Euro
Webseite	www.connect3d.de
Hersteller-Hotline	0214/87093-25 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Lieber Werksübertaktung oder selber tunen?

Roman Pioch Ich möchte mir bald eine neue Grafikkarte zulegen und habe mich für eine Geforce 7900 GT entschieden. Allerdings gibt es bei den größeren Händlern davon ein Dutzend Varianten, etliche davon sind von Haus aus übertaktet. Die sind allerdings mitunter deutlich teurer als serienmäßige Exemplare. Da ich schon ein wenig mehr Power will, frage ich mich nun, ob ich nicht genauso gut das Geld sparen kann und selber Hand anlegen soll.

PC PowerPlay Werksübertaktete Karten werben vor allem mit zwei Vorzügen: Den angeblich »selektierten«, also extra ausgesuchten Chips, die auch bei höheren Takten absolut stabil laufen sollen und zudem noch mehr Potenzial nach oben versprechen. Außerdem geben die Hersteller auch auf die Tuning-Modelle die übliche Garantie, während sie beim selber Hand Anlegen theoretisch verfällt.

Auch wenn sich so manche Werksübertaktung quasi auf das Hochschieben zweier Schieberegler bechränkt, kann sie unserer Meinung nach eine sinnvolle Sache sein. Nämlich dann, wenn die Takterhöhung von der Karte auch ordentlich in Mehrleistung umgesetzt wird und sich der Mehrpreis dennoch in Grenzen hält. Andererseits hatten wir schon Modelle in der Redaktion, die bereits mit der serienmäßigen Übertaktung nicht mehr stabil liefen. Da hilft dann auch die Garantie nichts mehr, zumal sich auch eine eigenhändige Übertaktung nicht negativ auf die Garantie auswirken sollte, da veränderte Taktraten nicht nachzuweisen sind.



Das ewige Aufrüstdilemma

Marc André Schärer Im Juni-Heft im Technik-Check zu Rise of Legends geben Sie an, dass hohe Auflösungen samt Antialiasing erst ab einer 3,0-GHz-CPU und einer Geforce 6800 vernünftig laufen. Meine Frage: Würde mit einer Geforce 7900 dann auch ein deutlich langsamerer Prozessor reichen? Ich bin mit meiner CPU (Athlon XP 2200+) nämlich ziemlich zufrieden und würde lieber eine neue Grafikkarte kaufen, derzeit habe ich eine Geforce 6800 GT.

PC PowerPlay Die Rechnung »mehr Grafikleistung, deshalb weniger CPU-Leistung nötig« geht in den seltensten Fällen auf, da jede Komponente ganz bestimmte Aufgaben in einem Spielerechner erledigt. Wenn ein Spiel sehr grafikkartenlastig ist, wird es mit einer 7900er schneller laufen als mit einer 6800er, egal wie gut der Prozessor ist. Da Ihre 6800 GT noch voll auf der Höhe der Zeit ist, würden wir eher zum Austausch der CPU raten.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

Auslagerungsdatei anpassen

Die Auslagerungsdatei, auch »virtueller Arbeitsspeicher« genannt, dient Windows dazu, bei knappem RAM Daten auf die (langsamere) Festplatte auszulagern. Da sie zur allgemeinen Geschwindigkeit von Windows beiträgt, serviert praktisch jedes PC-Heft regelmäßig Tipps zum Thema. Dumm nur, dass sie sich dabei nicht auf eine gemeinsame Linie einigen können: Manchmal heißt es, die Auslagerungsdatei solle möglichst groß angelegt werden, dann wieder bekommt man die Empfehlung, sie möglichst klein zu halten oder auf Null zu setzen. Am öftesten kommt der Tipp, sie anderthalb Mal so groß zu machen wie den Hauptspeicher.

Grundsätzlich gilt: Je mehr Hauptspeicher Sie haben, desto kleiner können Sie die Auslagerungsdatei machen. Bis zu 1,0 GB Speicher ist die »1,5-mal-RAM«-Formel tatsächlich eine gute Idee, darüber hinaus können Sie ruhig mit dem virtuellen Speicher herumexperimentieren. Selbst mit der Option »keine Auslagerungsdatei« dürfen Sie es mal versuchen, auch wenn Windows trotzdem immer ein paar Megabyte Daten auf der Platte zwischenspeichert.

Eine allgemeine Aussage, mit welcher Konfiguration des virtuellen Speichers Windows eventuell flotter läuft, lässt sich auf keinen Fall treffen. Sie sollten aber »Anfangsgröße« und »Maximale Größe« auf die gleichen Werte setzen – die ansonsten dynamische Verwaltung der Auslagerungsdatei kostet nämlich Rechenzeit. Außerdem empfiehlt es sich, als Zielordner eine andere Partition als die von Windows anzugeben. Am besten auf eine möglichst schnelle Festplatte, die zudem recht wenig fragmentiert ist.

HARDWARE NEWS

G-SKILL F2-8500PHU2-2GBHZ

Speicher in der Holzbox

Mit 1.066 MHz Taktfrequenz und Zugriffszeiten von 4-4-4-5 gehört das rund 500 Euro teure 2,0-GB-Kit **F2-8500PHU2-2GBHZ** (heißt wirklich so!) zu den schnellsten DDR-Speichern am Markt. Daneben denkt Hersteller G-Skill aber auch an die gerade bei RAM-Modulen immer wichtiger werdende Optik: Die Module werden in einer schicken Holzbox geliefert.

Überhaupt soll der Kunde künftig bei den Spitzenklasse-Modulen zwischen einer normalen Verpackung und einer aufwändigeren Variante aus Holz oder Metall wählen dürfen.

Hersteller: G-Skill | Termin: erhältlich

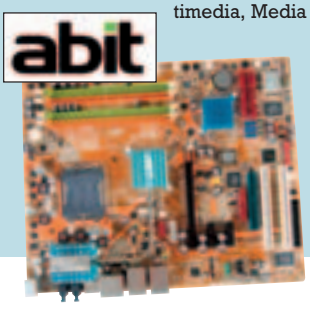


MULTIMEDIA STATT MAINBOARDS

Abit ist tot, es lebe Abit



2005 wäre fast das Ende für den besonders bei Spielern populären Mainboardhersteller Abit gekommen. Mit großen finanziellen Problemen rettete der sich ins Jahr 2006 und wurde kurz darauf von USI übernommen. Vor kurzem gab der Hersteller eine Neuausrichtung bekannt: Abit wird künftig besonders in den Bereichen Multimedia, Media Center PC und als Dienstleister für andere Unternehmen aktiv werden. So zum Beispiel im Bereich Lautsprecher: Eines der ersten neuen Produkte ist die digitale Lautsprecherserie **iDome**.

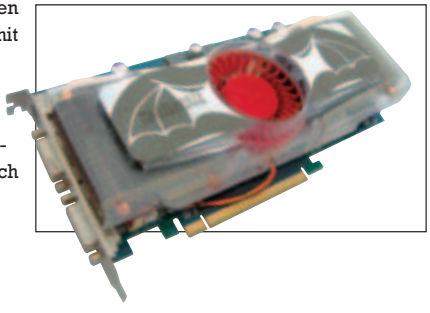


Die Mainboard-Sparte läuft unter der Bezeichnung **Universal Abit** weiter, etliche neue Boards stehen vor ihrer Einführung im Markt. Als äußeres Zeichen der Umstrukturierung bekam die Marke übrigens ein neues Logo verpasst, das Sie neben der Meldung sehen.

GALAXY MASTERPIECE DUAL-7600 GT

SLI-Eigenentwicklung von Galaxy

Auf normale 08/15-Grafikkarten allein hat Galaxy wenig Lust. Die Palette der Sondermodelle reicht von Umbauten auf Zalman-Kühler (siehe Test der **7600 GS** in dieser Ausgabe) bis hin zur kompletten Eigenentwicklung. Die **Masterpiece dual-7600 GT** hat auf der Platine gleich zwei **Geforce 7600 GT**-Chips verbaut. Die arbeiten ebenso wie die zwei mal 256 MByte RAM mit den üblichen Taktraten (560/1.400 MHz).



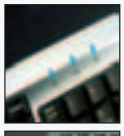
Nachteil: Im Gegensatz etwa zur Nvidia-eigenen SLI-Karte **7950 GX2** benötigt die Masterpiece ein Mainboard mit einem SLI-fähigen Chipsatz. Der endgültige Preis steht noch nicht fest. Angepeilt sind um die 250 Euro.

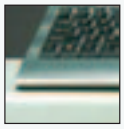
Hersteller: Galaxy | Termin: August 2006

ENERMAX AURORA, CRYSTAL

Enermax mit Keyboards

Mit **Aurora** und **Crystal** erweitert Enermax seine Produktreihe um die Kategorie Tastaturen. Bisher machte der Hersteller vor allem mit Netzteilen und Lüftern auf sich aufmerksam. Das Modell **Aurora** ist in Schwarz und Silber erhältlich, **Crystal** gibt es nur in Silber. Letztere ist schmäler als **Aurora**, da Nummernblock und Pfeiltasten untereinander sitzen. In beiden Fällen besteht das Gehäuse aus massivem, gebürstetem Aluminium. Das Tastaturprofil ist flach angeordnet, dadurch soll die Tipplautstärke gering ausfallen. Neben Audioanschlüssen sind zwei USB-Ports vorhanden. Der Preis für die Tastaturen: je knapp 70 Euro.





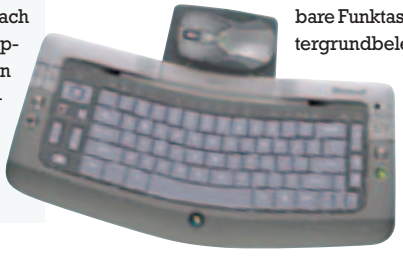


Hersteller: Enermax
Termin: erhältlich

MICROSOFT ULTIMATE KEYBOARD

Tastatur für Windows Vista

Microsoft kündigt auf seiner amerikanischen Webseite das mit etlichen Besonderheiten aufwartende **Ultimate Keyboard** an. Dabei handelt es sich um eine wiederaufladbare Funktastatur mit bis zu zehn Metern Reichweite. Die variable Hintergrundbeleuchtung erkennt angeblich, ob eine Person im Raum ist und hellt sich dann auf. Sonderfunktionen für das kommende Vista-Betriebssystem und ein innovatives Design runden die Neuerungen ab. Eine Funkmaus wird mitgeliefert, der Preis steht ebenso wenig fest wie der exakte Erscheinungstermin (wahrscheinlich Herbst).



Hersteller: Microsoft | Termin: Herbst 2006

PLANTRONICS AUDIO

Neue Headsets braucht das Land

Das Spitzenmodell **Audio 510 USB** der neuen Headset-Reihe von Plantronics knöpfen wir uns diesen Monat im Einzeltest vor – es gibt aber noch weitere frische Mikrofon-Kopfhörer-Kombinationen. Für den Einsatz beim Spielen taugt das **Audio 350**. Es ist baugleich zu unserem getesteten Produkt.

Die USB-Soundkarte fehlt allerdings; das Gerät wird per Klinkenstecker mit dem PC verbunden. Es kostet rund 50 Euro. Im unteren Preissegment befindet sich das **Audio 320** mit knapp 30 Euro, allerdings sind Kopfhörer und Polsterung von schwächerer Qualität. Wenn Sie nur ein Mikrofon benötigen, können Sie zum optisch interessanten **Audio 300** greifen – der Preis von 20 Euro für ist allerdings etwas happig.

Hersteller: Plantronics | Termin: erhältlich



MOD-IT ADVANCED FIGHTER GAMEPAD

Grosses Gamepad mit vielen Knöpfen

Normalerweise legen Gamepad-Hersteller Wert auf ein ergonomisches, ausgefeiltes Design – beim **Mod-it Advanced Fighter** kommt's in erster Linie auf Größe an. Mit Maßen von etwa 37 mal 23 Zentimetern dürfte es die meisten auf dem Markt erhältlichen Gamepads in punkto Ausmaße überholen. Auf der linken Seite sitzt ein kleiner Joystick, während sich auf der rechten Seite zwölf teilweise frei belegbare Knöpfe befinden. Vibrationseffekte sind ebenfalls mit an Bord. In der kommenden Ausgabe werden wir das Gerät in einem Langzeittest genauer unter die Lupe nehmen. Derweil ist es beim Online-Versand Pearl (www.pearl.de) für knapp 30 Euro bereits erhältlich.

Hersteller: Mod-it | Termin: erhältlich



YAMADA ACTION LOUNGE SR4

Da legst di nieder

An den Strand sollten Sie sie lieber nicht mitnehmen, die neue Multimedia-Matratze von Yamada. Dafür macht sie sich auf dem heimischen Wohnzimmerteppich besonders gut: Über einen Audioeingang und diverse mitgelieferte Adapter schließen Sie eine beliebige Soundquelle an, die durch in der Kopfstütze verbaute Satellitenlautsprecher und einen integrierten Subwoofer (acht und 28 Watt) wiedergegeben wird. Damit sind Sie dem Geschehen zumindest akustisch sehr nah – egal, ob Sie fernsehen, PC/Konsole spielen oder Musik hören. Freilich müssen Sie die musikalische Isomatte über ein vier Meter langes Kabel mit dem Stromnetz verbinden. Sie kostet knapp 60 Euro.

Hersteller: Yamada/Umax
Termin: erhältlich



BEQUIET DARK POWER PRO, STRAIGHT POWER

Netzteile zu gewinnen!

Das neue Stromspender-Highlight aus der Reihe BeQuiet heißt **Dark Power Pro Dual Rail** und wartet mit einer Leistung von 600 Watt auf. Dank effizientem Wirkungsgrad soll das Netzteil weniger Strom als bisherige Modelle verbrauchen. Die Thermoelektronik regelt die Drehzahl des Netzteillüfters sowie von drei optional angeschlossenen Gehäuselüftern.

Außerdem gibt's eine Lüfternachlaufsteuerung, welche die Propeller noch drei Minuten nach Abschalten weiterlaufen lässt – das wirkt sich schonend auf die Hardware aus. Das intelligente Kabelmanagement (nicht benötigte Stromkabel können vom Netzteil abgesteckt werden) rundet das Kraftpaket zum Preis von knapp 150 Euro ab.

Daneben gibt es drei weitere neue Modelle: das **Straight Power Quad Rail** mit 550 Watt zum Preis von 90 Euro, das **Straight Power Dual Rail** mit 500 Watt für 80 Euro und schließlich das **Straight Power Dual Rail** mit 450 Watt. Letzteres kostet 70 Euro. Allerdings fehlen bei den drei letztgenannten Kabelmanagement und Lüfternachlaufsteuerung. Die Geräte sind ab 1. August im Handel erhältlich – oder als Preise im Gewinnspiel von PC PowerPlay. Gewinnen Sie eines von je vier Exemplaren der vier Modelle! Schicken Sie bis zum 30. August eine Postkarte mit dem Stichwort »Dark Power« an CyPress GmbH, Redaktion PC PowerPlay, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Hersteller: Listan
Termin: August



Kurz und knackig

Vista Beta 2 vergriffen

Wer sich bisher noch keinen kostenlosen Installationsschlüssel für die Beta 2 des kommenden Betriebssystems Windows Vista sichern konnte, hat Pech: Microsoft hat die Distribution der Probierversion eingestellt. Grund: »Die verfügbare Teilnehmeranzahl des Programms ist erreicht.« Die Vollversion von Vista erscheint voraussichtlich Januar 2007.

Neuer Treiber für X-Fi

Creative hat eine frische Version ihres Soundkarten-Treibers für X-Fi-Soundkarten vorgestellt. Die Software bereinigt diverse Fehler, die im Zusammenhang mit Spielen wie Quake 4, Battlefield 2 und Prey auftauchen. Der Treiber (41 MByte) ist auf der Homepage des Herstellers http://de.europe.creative.com zum Download erhältlich.

Yahoo findet Musik

Der Internet-Serviceanbieter Yahoo erweitert seine Suchmaschine um eine Audiosuche. Ab sofort können Nutzer unter www.yahoo.de/audio nach rund 50 Millionen Audiodateien suchen und sich die Ergebnisse nach Möglichkeit direkt anhören. Ganz neu ist das Prinzip nicht: Auch Konkurrent Altavista hat eine ähnliche Audiosuche im Angebot.



HEISSE TAGE, KÜHLE RECHNER

GLOSSAR

Aktiv/passiv: Bei der Passivkühlung wird nur durch die Oberfläche Hitze abgegeben, bei einer aktiven Kühlung bläst oder saugt ein Lüfter zusätzliche die Warmluft weg.

Heatpipe: Auf Kühlern eingesetztes Röhrchen, das mit einer Spezialflüssigkeit gefüllt ist. Die verdampft bei Hitze und steigt das Rohr entlang, weg von dem zu kühlenden Objekt.

Retentionmodul: Aus Plastik gefertigter Rahmen rund um den CPU-Sockel. Dient der Befestigung eines Kühlers.

Radiator: Großer, Fächer-förmiger Metallkörper bei Wasserkühlungen. Das heiße Wasser durchläuft ihn und gibt dadurch die Eigenwärme an die Umgebungsluft ab.

INHALT

In 10 Schritten zum kühlen Rechner Seite 127
Wasser Marsch! Wasserkühlungen im Vergleich Seite 130
Prozessor-Kühler im Test Seite 132
Grafikkarten-Kühler im Test Seite 134

Von wegen schöner Sommer: Für den PC gibt es keine schlimmere Jahreszeit. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihren Rechner schön kühl halten und stellen empfehlenswerte Produkte vor.

Ein PC ist auch nur ein Mensch: Bei der Arbeit wird ihm ordentlich warm, und in der Sommerhitze hat er gleich noch viel weniger Lust auf seinen anstrengenden Job. Bei besonders hohen Temperaturen stellt er seine Arbeit auch schon mal ganz ein.

Eine frische Brise muss also her, damit der Rechner auch bei über 30 Grad im Schatten keinen Hitzetod stirbt. Doch wie? Und womit? Für viele PC-Besitzer ist das ein Buch mit sieben Siegeln, speziell wenn es sich bei ihrem Schätzchen um ein älteres Modell oder »all inclusive« Discount-Angebot vom Kistenschieber handelt.

Angesichts eines bislang besonders hitzigen Sommers nehmen wir uns deshalb auf rund zehn Seiten des Themas PC und Kühlung an. Gleich den Anfang macht die Lösung zum eingangs beschriebenen Problem: Wir vermitteln Ihnen Basiswissen zum Thema Kühlung und erklären Schritt für Schritt, wie aus Ihrem Glutofen ein gut durchlüfteter und wohltemperierter Geselle wird. Wir verraten kleine Kniffe, warnen vor Stolperfallen und weisen auf nützliches Zubehör hin.

Viel hilft viel?

Neben diesem Grundsatz-Ratgeber wollen wir uns aber auch den Kühl-Produkten selbst widmen und ihnen genauer auf den Zahn fühlen. Der wichtigste Baustein ist seit jeher der Prozessor – mit einem kühlen Kopf arbeitet es sich einfach besser. Zwar werden Grafikkarten deutlich heißer und sind bei einem Spiele-PC oft die teuerste und damit schützenswerteste Komponente. Doch sind sie nicht ganz so empfindlich und anspruchsvoll. Immer wieder versuchen sich Hersteller sogar an passiven, also lüfterlosen Grafikkarten-Kühlern.

Beim Prozessor hingegen können schon wenige Sekunden ohne ausreichende Kühlung den unvermeidlichen Hitzetod bedeuten. Und wenn die CPU auch noch eine besonders schnelle oder gar übertaktete ist, dann hat es der Kühler gleich doppelt schwer. Wir haben daher besonders leistungsfähige Exemplare unter die Lupe genommen, die teilweise mit originellen technischen Ideen aufwarten, teilweise schlicht gigantische Ausmaße erreichen. Um ein Ergebnis vorweg zu nehmen: Größer muss hier nicht unbedingt besser heißen.

Die PC-Propeller

Zwischen all den ziegelsteingroßen CPU-Kühlmonstern und aufwändig konzipierten Grafikkarten-Kühlern wirkt ein simpler Lüfter vernachlässigbar unscheinbar. Dabei kommt ihm seit Jahren eine stark zunehmende Bedeutung zu: CPU- und GPU-Kühler werden zwar immer effizienter, die heiße Luft bleibt aber trotzdem erst mal im Gehäuse. Die Lüfter sorgen mit der Zufuhr frischer und dem Abtransport der warmen Luft in der Praxis dafür, dass das komplette System sich nicht zu stark aufheizt. Wir geben deshalb Tipps, worauf beim Lüfterkauf zu achten ist und inwiefern sich verschiedene Modelle technisch groß voneinander unterscheiden.

Noch lieber als kühle Luft mag ein Computer übrigens kalte Flüssigkeiten. Abgesehen von extremen Spielarten wie Öl oder Stickstoff gilt eine Wasserkühlung deshalb als wirksamstes Mittel gegen überhitzte Komponenten. Dennoch gehört sie immer noch in die Freak-Ecke: Zu teuer, zu kompliziert und überhaupt – Wasser und Elektronik vertragen sich einfach nicht. Aber sind diese Vorurteile überhaupt noch berechtigt? Wir haben zwei Wasserkühlungs-Komplettsets für den Prozessor daraufhin untersucht; besonderen Wert legten wir dabei auf einen auch für Einsteiger zumutbaren Einbau.

Mikkl Galuschka

COOLER WERDEN IN ZEHN SCHRITTEN



Komprimiertes Wissen auf drei Seiten: Lesen Sie alles Wichtige rund ums Thema PC-Kühlung – und wie mit allerlei Tipps und Kniffen auch Ihr Rechner zu einem coolen Typ wird.

Sie haben eine sprichwörtlich heiße Kiste? Schön für Sie, wenn es sich dabei um ein tolles Auto handelt. Meist ist jedoch ein Rechner mit derben Hitzeproblemen gemeint, und der kann einem den Spaß ganz schnell verderben.

Die grundsätzliche Wurzel des Übels ist klar: Viele Komponenten eines PCs wandeln die ihnen zugeführte Leistung zu einem guten Teil in Abwärme um. Und das kann schon allein beim Prozessor eine dreistelige Wattzahl sein, dazu kommen Großverbraucher wie die Grafikkarte. Wenn dann die anfallende Hitze nicht rechtzeitig wegkommt, wird es dem Rechner einfach zu warm. Auf den folgenden Seiten lesen Sie, wie Sie Abhilfe schaffen und solch ein Szenario vermeiden können.

Schritt 1: Erste-Hilfe-Massnahmen

Geht gar nichts mehr? Ihr Rechner fährt immer automatisch herunter oder stürzt regelmäßig ab, und Sie vermuten Hitzeprobleme als Ursache? Wenn eine echte Problemlösung in Form von neuer Hardware so schnell nicht in Sicht ist, müssen erst mal Notfallmaßnahmen her.

Wenn Ihr PC sogar schon leicht anfängt zu stinken oder seine Probleme im Sekundentakt auftreten, dann lassen sie ihn lieber ganz aus. Denn dann ist es für Hilfsmaßnahemn meistens eh schon zu spät, und Sie machen besser gleich bei den Schritten 4 bis 8 weiter.



Im Notfall ist das **Untertakten** einer Grafikarte ein gutes Mittel zur Wärmereduzierung.

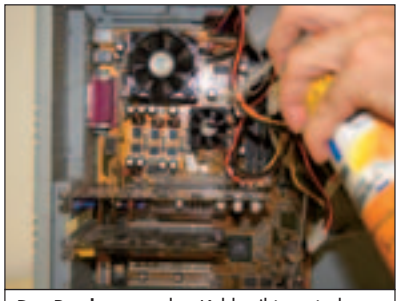
Runter mit dem Takt

Ansonsten versuchen Sie mal, Grafikkarte und Prozessor zu untertakten: Grafikkarte per Tool oder Treiber, Prozessor im Bios. Dadurch entwickeln sie auch bedeutend weniger Hitze. Eventuell haben auch ihre vorhandenen Lüfter noch Leistungsreserven; versuchen Sie per Tools wie **Speedfan** (auf unserer DVD) die Drehzahl nach oben zu schrauben. Und zumindest kurzfristig ist das Öffnen des Gehäuses eine hervorragende Abhilfe für akute Hitzeprobleme – siehe Extrakasten.

Schritt 2: Frühjahrsputz

Eventuell springt Ihnen beim Öffnen des Gehäuses ja schon eine weitere Problemquelle förmlich ins Auge. Ist Ihre Kiste arg verdreckt und verstaubt? Hängen sämtliche Kabel wirr im Gehäuse herum? Dann ist erst mal großes Reinemachen angesagt! Denn wenn Staub im Rechner liegt, hat er sich auch auf Lüftern und Kühlern abgesetzt, auch wenn man es nicht auf Anhieb sehen mag. Und das kann deren Leistungsfähigkeit extrem beeinträchtigen.

Entweder bauen Sie die einzelnen Komponenten aus und putzen sie gründlich, etwa mit weichen Pinseln. Oder Sie kaufen sich ein spezielles, rund fünf Euro teures Luftdruckspray, was natürlich weitaus bequemer ist. Aber nicht vergessen, den weggeblasenen Staub auch endgültig aus dem Gehäuse zu befördern!



Das **Durchpusten** alter Kühler (hier mit der Druckluftdose) kann Wunder bewirken.

Weg mit dem Kabelgewirr

Nach dem Putzen geht es ans Aufräumen: Wirr herumhängende Kabel behindern und verwirbeln den Luftstrom und führen je nach Chaosgrad zu einem spürbar erhöhten Temperaturniveau im Gehäuse. Fassen Sie Ihre Kabel zu kompakten Strängen zusammen und schnüren Sie sie mit Kabelbindern, dünnen Klettbändern oder ähnlichem ordentlich zusammen.

Ein wahre Luftbremse sind Flachbandkabel für Floppy, DVD und IDE-Festplatten. Zudem hängen sie meist mitten im Weg herum und lassen sich nicht vernünftig wegräumen.

RECHNER OFFEN STEHEN LASSEN

Für viele ist es seit Jahren das Hausmittel für eine ebenso billige wie effiziente Kühlung: einfach Seitenteil abmachen und den Rechner offen herumtehen lassen. Geheimrezept oder Humbug? Nun, je größer der Unterschied zwischen Raumtemperatur und PC-Temperatur ist, desto eher lohnt es sich. Also etwa bei einem schlecht durchlüfteten Rechner in einem Kellerzimmer, während Sie einen topgekühlten PC in einer Dachgeschosswohnung im Sommer besser geschlossen lassen sollten. Begleitend können sie noch einen Standventilator auf die offene Seite richten – sozusagen die primitivste Form der Gehäusedurchlüftung.



Negative Begleiterscheinungen hat ein offener Rechner aber immer: Zum einen verstaubt er sehr schnell (was den Vorteil der besseren Durchlüftung mehr als wieder zunichte macht), zum anderen ist so eine Seitenwand auch ein Schutz für die empfindlichen Innereien des PCs. Ein versehentlicher Tritt gegen einen offenen Rechner kann ungleich schlimmere Folgen haben.

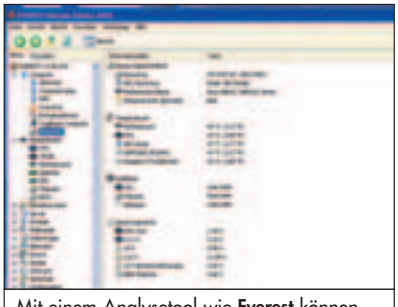
Hier helfen so genannte Rundkabel weiter, die rund drei bis zehn Euro kosten und dem Luftstrom nicht mehr im Weg rumstehen.

Schritt 3: Lokalisierung des Problems

Wenn Schritt 2 ohne (große) Wirkung war, sollten Sie trotzdem nicht in blinden Aktionismus verfallen. Suchen Sie lieber zuerst nach einem Ansatzpunkt für Ihre künftigen Kühlvorhaben. Mit diversen Tools wie **Everest Home Edition**, **Speedfan**, dem **Ati Tool** oder dem **Rivatuner** lassen sich die meisten Temperaturen Ihres PCs auslesen: Prozessor, Grafikkarte, Mainboard, Festplatte. Vielleicht finden sich hier schon Auffälligkeiten, und das Hitzeproblem lässt sich genau lokalisieren. Etliche dieser Tools finden Sie auf unserer DVD.

Robuster Chip, empfindliche Platte

Welche Werte noch okay und welche bereits zu hoch sind, lässt sich schlecht pauschal sagen. Denn das hängt von vielen Faktoren ab – vom Gerät selbst über die Bauweise des PCs bis hin zur Zuverlässigkeit der Messung. Als Richtwerte gelten für Grafikkarten zum Beispiel 85 bis 100 Grad, Festplatten wird's bei dauerhaft mehr als 45 Grad arg warm. Bei Prozessoren müssen wir stark zwischen AMD und Intel bzw. den einzelnen Baureihen unterscheiden. Deutlich mehr als 60 Grad mögen auf Dauer aber die wenigsten CPUs.

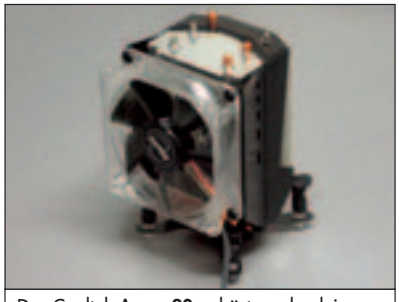


Mit einem Analysetool wie **Everest** können Sie bequem alle Temperaturen auslesen.

Sind alle Messwerte grundsätzlich hoch bis sehr hoch, hat Ihr PC entweder durchwegs miese Kühlkomponenten, oder die Gehäusedurchlüftung ist mangelhaft.

Schritt 4: Prozessorkühler

Hitze-Ausfallkandidat Numero 1 in einem PC ist der Prozessor. Entweder ist der Lüfter total verdreckt (Schritt 2), kaputt oder schlicht der Hitze des Prozessors nicht (mehr) gewachsen. Auch eine uralte Wärmeleitpaste kann ihre Funktion verlieren und so zu steigenden Temperaturen beitragen. Sollten entsprechende Probleme auftreten, empfiehlt sich von Zeit zu Zeit eine »große Inspektion«. Neben Schritt 2 umfasst das Maßnahmen wie das Wechseln von Wärmeleitpaste oder -pad sowie eine Funktionsprüfung des Lüfters. Achten Sie außerdem darauf, dass der komplette Kühler wirklich stramm auf der CPU sitzt.



Der Cooltek **Auras 92** gehört zu den leistungsfähigsten CPU-Kühlern bis 30 Euro.

Lieber woanders sparen

Steht ein Kühlerneukauf an, sollten Sie nicht am falschen Ende sparen. Gerade bei sehr schnellen oder gar übertakteten Prozessoren ist ein wirklich leistungsfähiges Modell enorm wichtig. Es trägt entscheidend zur Lebensdauer einer CPU bei und verspricht bei nachlassenden Performance-Reserven größeres Potenzial beim eventuellen Übertakten. Tests von sechs aktuellen Modellen der Oberklasse finden Sie auf den kommenden Seiten.

Schritt 5: Gehäuselüfter einsetzen/tauschen

Moderne CPUs und Grafikkarten produzieren immer mehr Abwärme. Leistungsstarke Kühler kompensieren das zwar. Dadurch ist das Hitzeproblem aber noch nicht aus der Welt, sondern immer noch mitten im Gehäuse – wo es noch genug Schaden anrichten kann. Deshalb wurden effektiv arbeitende Gehäuselüfter über die Jahre hinweg immer bedeutender, das Angebot verschiedenster Modelle ist dementsprechend gigantisch.



Gehäuselüfter gibt es in vier Größen von 80 bis 140 mm und unzähligen Varianten.

Gross, langsam, leise

Doch welchen kaufen? Grundsätzlich gilt: Je größer ein Lüfter, desto mehr Luft kann er pro Minute wegschaufeln. Angegeben wird die Fördermenge in CFM (Cubic feet per minute); ein gutes 120-mm-Exemplar sollte mindestens 30 bis 40 CFM schaffen. Die Fördermenge hängt auch direkt mit Drehzahl zusammen: je höher, desto besser, allerdings auch um so lauter. Wiederum ein Anhaltswert: Erst bei deutlich unter 1.500 Umdrehungen pro Minute wird ein 120er praktisch unhörbar. Darüber hängt es davon ab, wie laut die anderen Komponenten vor sich hin röhren. Und zu guter Letzt sollte ein guter Lüfter ein taugliches Tachosignal ausgeben, damit seine Umdrehungsgeschwindigkeit gut per Software regelbar ist.

Natürlich muss ein Gehäuse auch die passenden Einbauplätze vorweisen. Standard sind hier die Größen 80 und 120 Millimeter. Der 80er wurde in letzter Zeit zunehmend vom 92er verdängt, der neueste Trend sind gar 140-mm-Propeller. 92er und 140er passen (eventuell mit Adapter) auch in die Einbauplätze der 80er respektive 120er.

Hat auch der beste Lüfter nichts genutzt und Ihr Hitzeproblem lässt sich weiterhin einer zu hohen Temperatur des Gesamtsystems zuordnen, kann Schritt 6 helfen.

Schritt 6: Gehäuse wechseln

Da sich am ATX-Standard seit fast zehn Jahren kaum was geändert hat, stecken viele moderne PCs noch in uralten Gehäusen. Die mögen Platz genug haben, sind jedoch kühltechnisch absolut nicht auf neuestem Stand. Oft lassen sich vernünftige Gehäuselüfter erst gar nicht anbringen.

Eine andere Problemgruppe sind viel zu kleine, eigentlich fürs Büro gedachte Gehäuse. Hier treten sich die Komponenten sozusagen gegenseitig auf die Zehen, der ganze Innenraum ist ein einziger Hitzestau. Aufgrund der engen Platzverhältnisse kann ein wirklich hilfreicher Luftstrom gar nicht erst zustande kommen.



Chieftec-Gehäuse gelten wegen ihrer gewaltigen Abmessungen als sehr gut kühlbar.

Lochlos ist besser

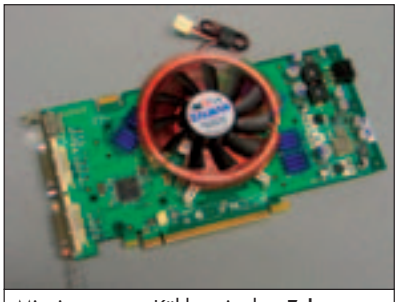
Achten Sie beim Gehäuse-Neukauf auf folgende kühltechnischen Aspekte: Der Tower sollte nicht allzu klein ausfallen (besonders die Tiefe ist wichtig) und Platz für mindestens zwei Gehäuselüfter bieten. Vorne ein 80er und hinten ein 120er sind dabei das Minimum. Wenn die Lüfter schon serienmäßig dabei sind, sollte es möglichst Markenware sein.

Viele Gehäuse sind durchlöchert wie ein Schweizer Käse. Das mag auf den ersten Blick nützlich aussehen, ist im Sinne eines brauchbaren Luftstroms aber eher kontraproduktiv.

Schritt 7:
Grafikkartenkühler tauschen

Hitzeprobleme bei Grafikkarten lassen sich meist direkt auf ihren Lüfter zurückführen. Die sind oft von minderwertiger Qualität, verschmutzen schnell und leben meist weniger lange als die Karte selbst. Auch hier ist also hin und wieder ein kleines Pflegeprogramm angesagt, wie es schon in den Schritten 2 und 5 beschrieben wurde. Dann ist zumindest die Chance größer, dass er nicht viel zu früh und unerwartet dahinscheidet.

Ansonsten hilft nur der Austausch. Einen neuen Originallüfter bekommen sie eigentlich nur im Rahmen eines Garantiefalls, im normalen Handel tummeln sich lediglich qualitativ den Serienmodellen überlegene Hochleistungskühler. Das tut dem Geldbeutel weh, verhilft der Grafikkarte – bei richtiger Montage – aber zu einem langen, stressfreien Leben. Auch hier haben wir auf den folgenden Seiten fünf aktuelle Modelle getestet.



Mit einem guten Kühler wie dem **Zalman VF900** kann eine Grafikkarte länger leben.

Steckblockade

Oft wird es einer Grafikkarte deshalb zu heiß, weil sich in unmittelbarer Nachbarschaft eine weitere Steckkarte befindet. Dadurch kann der Lüfter (bei passiven Kühlern der Gehäuse-Luftstrom) die Hitze nicht weit genug wegblasen, ein Hitzestau entsteht. Stecken Sie die Karte also, falls möglich, in einen weiter entfernt gelegenen Slot um. Oder schmeißen Sie sie ganz raus – oft genug lungern in PCs nicht mehr gebrauchte Karten noch sinnlos herum.

Schritt 8:
Festplatte kühlen

Festplatten und Temperaturprobleme? Das kennen wir doch hauptsächlich von Servern, wo die armen Platten 24 Stunden am Tag brutalen Daten-Dauerdienst schieben müssen. In Desktop-PCs haben sie weitaus seltener Hitzeprobleme, ausgeschlossen ist es aber längst nicht. Neben schlichter Überarbeitung zwecks Dauerstress und immer höheren Drehzahlen (z.B. **Western Digital Raptor**) sind zu enge, ungünstig platzierte Einbaukäfige und der Trend zum fast lautlosen PC weitere Gründe.

Leider sind die Symptome bei überhitzten Festplatten weit gestreut und reichen von Schreib- oder Lesefehlern über unvermittelte Windows-Abstürze bis hin zum Totalausfall. Faustregel: Lässt sich die Festplatte mit bloßen Händen vor Hitze kaum noch anfassen, sind die Temperaturen auf Dauer zu hoch.

Warmhalteplatte

Schauen Sie zuerst, ob die Platte eventuell durch nahe Kabel oder übertriebene Geräuschdämmung zu wenig Frischluft abbekommt. Vielleicht lässt sie sich an einen luftigeren Ort umplatzieren, am besten sogar per Adapter in einen 5,25-Zoll-Schacht. Hilft alles nichts, sind radikalere Maßnahmen in Form von Lüftern angebracht. Entweder durch eine allgemein bessere Gehäusebelüftung oder durch Spezialmodelle für den Festplatteneinsatz. Eine zwiespältige Sache sind hingegen Festplatten-»Boxen« für den 5,25-Zoll-Schacht, welche die HD gleichzeitig geräuschdämmen und kühlen sollen. Meist erledigen sie zumindest Letzteres nicht besonders gut.



Einen aktiver **Festplatten-Kühler** sollte in einem Desktop-PC eigentlich nicht nötig sein.

Schritt 9:
Feintuning

Mit den bisherigen Schritten sollte eigentlich jeder noch so große Problemfall wieder vernünftig laufen. Doch nach der Pflicht kommt schließlich die Kür: Wer will, findet bei der Zubehörindustrie Hunderte einschlägige Produkte, die auf irgendeine Weise was mit Kühlung zu tun haben. Darunter oft Gimmicks von zweifelhaftem oder eher optischem Nutzen.

Etwa so genannte Heatspreader für Speichermodule: Bunte Bleche, die angeblich die Wärme von den RAM-Chips wegleiten sollen. Mal abgesehen davon, dass die bestenfalls bei krasser Übertaktung ein echtes Wärmeproblem haben: Es zeigt sich immer wieder, dass »nackte« Riegel davon nicht stärker betroffen sind als die Module mit Blechmantel.

Alles unter Kontrolle

Nützlicher sind da schon die Chipsatzkühler, die es sowohl in passiver Bauweise als auch Varianten mit Lüfter gibt. Denn gerade beim Extremtuning wird auch der Northbridge-Chip enorm belastet und heizt sich dementsprechend auf. Die Königsklasse unter dem Kühlzubehör stellen Multifunktions-Kontrollboxen dar. Diese Eier legenden Wollmilchsäue finden in einem Laufwerksschacht Platz und können außer Kaffee kochen so ziemlich alles: Temperaturen überwachen, Lüfter steuern, Alarm schlagen und sogar unter einstellbaren Bedingungen den Rechner herunter fahren.



In allen Formen und Farben: Das Angebot an **Kühlungs-Zubehör** ist fast unendlich.

Schritt 10:
Vorbeugen ist besser als Nachsorgen

Sind die Hitzeprobleme endlich überstanden? Oder Sie haben gar noch nie welche gehabt? Dann tun Sie doch auch etwas dafür, dass es auch nie (mehr) so weit kommt. Die eben erwähnten Kontrolltools sind dafür ein prima Mittel. Überhaupt ist mit einer regelmäßigen Überwachung der verschiedenen Temperaturen sowie einer regelmäßigen Grundwartung Ihrer Komponenten schon das Wichtigste getan. Auch ein Stabilitätstest per **3DMark 2005/2006** (Grafikkarte) oder **Prime 95** (Prozessor/Speicher) kann nie schaden.



Mit einem **Kontrollpanel** können sie die Kühlung des PCs überwachen und steuern.

Und wenn Sie erst einmal ein Gespür für die in Ihrem Rechner normalerweise herrschenden Temperaturen haben, können Sie auffällige Abweichungen früh genug erkennen und dementsprechend schnell handeln.

Oder Sie warten einfach ein halbes Jahr und spielen nur noch im tiefsten Winter bei offenem Fenster. Das ist sogar kostenlos.

Mikkl Galuschka

WASSER MARSCH!

Wasserkühlungen sind immer noch der Inbegriff von Freak-Hardware. Anhand zweier Einsteiger-Komplett-Sets gehen wir der Frage nach, ob die Technik reif für den Massenmarkt ist.

Da Wasser deutlich bessere Kühleigenschaften hat als Luft, sind Wasserkühlungen (WaKü) in der Theorie den bekannten »Ventilatoren« überlegen. Exorbitante Preise und die für Laien fast unbezwingbare Einbauhürde verhinderten bislang einen Erfolg im Massenmarkt. Den versuchen immer mehr Hersteller mit erschwinglichen CPU-Komplettsets zu erzwingen, die alles Benötigte enthalten und angeblich besonders einfach einzubauen sind. Wir haben uns zwei dieser Sets angenommen und überprüft, ob die WaKü damit wirklich bei der Jedermann-Hardware angekommen ist.

Die Testkandidaten

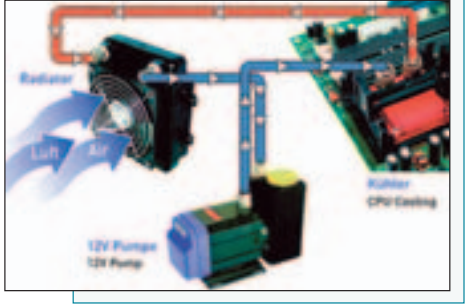
Coolermaster schickt das **Mini Aquagate R120** ins Rennen, mit rund 65 Euro kaum teurer als ein Luftkühler der Spitzenklasse. Hier handelt es sich um ein »echtes« Komplettset, es muss also nur noch zusammen- und eingebaut werden. Die Schläuche sitzen bereits, das Wasser ist schon eingefüllt.

Beides müssen Sie beim **Premium XXS**-Set von Innovatek noch selbst erledigen. Das Kit des bayerischen Kühlspezialisten glänzt mit durchgehend hochwertigsten Bauteilen und umfangreichem Zubehör, wechselt aber erst für rund 220 Euro den Besitzer.

So funktioniert Wasserkühlung

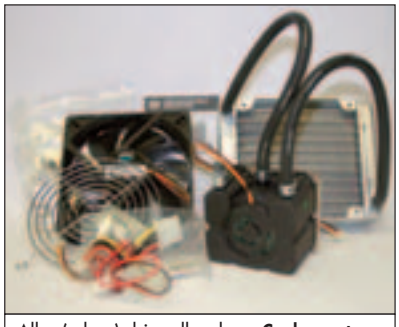
Das Prinzip der Wasserkühlung ist grundsätzlich einfach: In einem geschlossenen Kreislauf transportiert Wasser die entstehende Hitze von Prozessor oder Grafikkarte ab. Ein CPU-Set zum Beispiel besteht aus drei Hauptkomponenten: Prozessor-Kühler, Pumpe samt Ausgleichsbehälter, Radiator.

Der Radiator ähnelt einem Kühlkörper. Das Wasser fließt hier in dünnen Bahnen durch und kann über die fein gefächerten Metallstrukturen sehr viel Wärme an die Umgebungsluft abgeben, meist aktiv unterstützt durch einen großen Lüfter. Häufiges Missverständnis: Das Wasser muss nicht extra kalt sein – es geht etwa im Gegensatz zu flüssigem Stickstoff nicht darum, den Prozessor gezielt zu unterkühlen.



Beide Systeme sind für alle populären Plattformen verwendbar; beim **Innovatek Premium XXS** braucht es lediglich für Intels Sockel 775 ein paar Extrateile.

Der Einbau: Coolermaster Aquagate



Alles (schon) drin, alles dran: **Coolermaster** setzt das Komplettset-Konzept konsequent um.

Bei Coolermaster macht der Blick in das kleine Handbuch Mut: Das sieht locker schaffbar aus. Vom erhöhten Grundaufwand für eine WaKü-Installation mal abgesehen, ist es das eigentlich auch: Mainboard raus, CPU-Kühler samt integrierter Pumpe drauf, 120-mm-Lüfter auf den Radiator aufsetzen und den ursprünglichen rückwärtigen Gehäuselüfter damit ersetzen.

Allerdings bleibt die Anleitung bei vielen, gerade für den Laien wichtigen Fragen unklar: Etwa, wie der CPU-Rahmen ausgerichtet sein soll (egal) oder wie rum der Lüfter auf den Radiator gehört (nämlich so, dass er nach außen bläst). Sind diese unnötigen Stolperfallen umgangen, ist das **Mini Aquagate R120** in einer guten Stunde eingebaut und betriebsbereit.

Der Einbau: Innovatek Premium XXS



Das **Premium XXS** von Innovatik ist eine Ansammlung hochwertiger Komponenten.

Der Zusammenbau ist beim Innovatek fast noch einfacher. Wegen der externen Eheim-Pumpe hat man es allerdings mit einer Baugruppe mehr zu tun, was vor allem den Einbau ins Gehäuse um einiges aufwändiger gestaltet. Der riesige Radiator passt kaum an den vorgesehenen Platz, bei unserem Board mussten wir erst die Passivkühlung für die Spannungswandler entfernen. Dazu gesellen sich das Zuschneiden der PVC-Schläuche sowie das Befüllen des Kühlkreislaufs.

Die eigentlich ausführliche Anleitung bleibt bei manche Themen schwammig, etwa wann genau die einzelnen Komponenten in den Rechner eingebaut werden sollen. Mitunter hilft dem WaKü-Ungeübten nur die »Versuch und Irrtum«-Methode, bei uns zog sich der komplette Einbau über zwei Stunden hin.

Der Praxistest

Mit einem gurgelnden Geräusch erwacht das **Mini Aquagate** zum Leben. Die Pumpe surrt hörbar vor sich hin, der dreistufig regelbare 120-mm-Lüfter beherrscht alle Spielarten von flüsterleise bis unerträglich laut. In der mittleren Stufe ist die Kühlleistung in etwa auf dem Niveau eines Lüftkühlers der absoluten Spitzenklasse – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Immerhin lässt sich unser bockiger **Athlon X2 4200+** damit um 70 MHz höher übertakten, als wir es bisher gewohnt waren.

Beim **Innovatek Premium XXS** muss man sich zwischen einem 7- und 12-Volt-Anschluss des Lüfters entscheiden. Mit 7 Volt läuft er sehr leise, die Kühlleistungen entsprechen dann in etwa denen des Aquagates bei voll aufgedrehtem Propeller. Bei 12 Volt sinken die Temperaturen um ein paar Grad, aus der CPU ließen sich nochmals einige MHz mehr herauskitzeln. Nach oben gibt es kaum grenzen: Fast alle Teile sind gegen leistungsstärkere Komponenten aus dem Innovatek-Sortiment austauschbar.

Fazit: Gelungene Demonstration

Beide Sets sind astreine Vertreter ihrer Zunft. Das **Aquagate Mini R120** bietet eine einfache Installation und gut Kühlleistung zum absoluten Kampfpreis – das ideale Einsteigerset.

Das **Innovatek Premium XXS** geht in jeder Beziehung noch einen Schritt weiter. Den dreifachen Preis ist es rational gesehen nicht unbedingt wert. Doch exquisite Bauteile und die für Luftkühler unerreichbare Leistung vermitteln echte Faszination für die WaKü-Technik. Blutige Laien mit zwei linken Händen sollten sich aber lieber bei Coolermaster umsehen.

Mikkl Galuschka

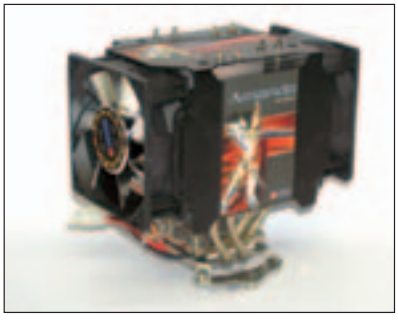
PROZESSORKÜHLER IM TEST

Sie ist nach wie vor die Königsklasse der Kühldisziplinen: CPU-Kühler gehören in Spielerkreisen zu den beliebtesten Nachrüstkomponenten überhaupt. Wir haben sechs Modelle der Oberklasse getestet.

Angesichts der ungebrochenen Beliebtheit von AMDs Sockel-939-Plattform kam sie auch bei diesem Kühlertest zum Einsatz. Drei der sechs getesteten Kühler sind auch auf Intels Sockel 775 einsetzbar; bei Titan und Glacialtech gibt es dafür eigene Versionen, Thermaltakes **SI-97A** existiert nur in der AMD-Variante. Als Arbeitsobjekt diente ein **AMD Athlon 64 X2 4200+**, den wir leicht von den serienmäßigen 2.200 auf 2.365 MHz übertakteten.

Als »Benchmark« diente das Tool **Prime 95**, das nach Primzahlen sucht, den Prozessor extrem belastet und dementsprechend schnell die Temperaturen nach oben treibt. Nach einer Stunde lasen wir die erreichten Temperaturen mit dem Programm **Everest** aus.

Titan Amanda



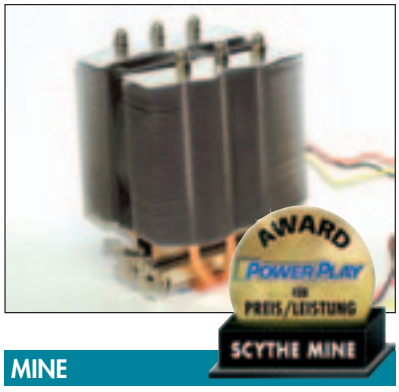
Hin und wieder lassen die Taiwanesen von Titan richtig die Sau raus. Neuester Coup: **Amanda**, mit über einem Kilo Kampfgewicht einer der schwersten jemals gebauten CPU-Kühler. Kein Wunder, dass das Modell mit extra Halteseilen ausgeliefert wird, um den Koloss am Gehäuse festzuzurren und so eventuelle Schäden am Prozessor zu vermeiden.

Doppelt gemoppelt

Für den Speck sorgen zwei Konstruktionsmerkmale: Zum einen hat Titan gleich zwei übliche Heatpipe-Kühler zusammengestöpselt. Ein saugender und ein blasender Lüfter sorgen für frischen Wind. Zum anderen unterstützt ein sensorgesteuertes Peltierelement die Prozessorkühlung. Ein Peltierelement ist grob gesagt ein keramikummanteltes Metallgebilde in Form eines Plättchens, das von Strom durchflossen wird. Durch die konstruktiven Eigenschaften des Elements wird dabei Wärme von einer Seite zur anderen transferiert – hier weg von der CPU Richtung Heatpipes. Eine extra PCI-Karte steuert Stromzufuhr und Lüftergeschwindigkeiten so, dass jederzeit die ideale Balance aus Kühlung und Lautstärke gewährleistet ist.

Was bringt der Aufwand, für den immerhin rund 85 Euro zu berappen sind? Viel, denn **Amanda** gehört sowohl zu den leistungsstärksten als auch leisesten Modellen im Test. Und trotz der gewaltigen Ausmaße passt er sogar ganz gut auf etwas beengte Mainboards.

Scythe Mine



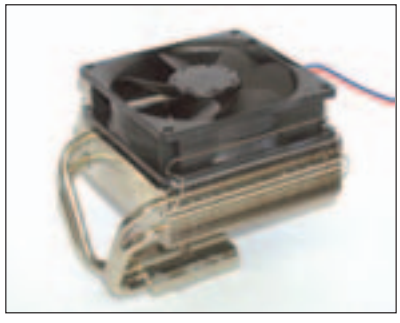
Für Scythe-Verhältnisse ist der **Mine** mit rund 30 Euro ein Sonderangebot. Dennoch trägt er Merkmale echter Highend-Ware: sorgfältige Verarbeitung, drei große Heatpipes und ein ausgefuchstes Konzept mit einem vertikal inmitten der Kühllamellen platzierten Lüfter.

Die Installation ist supereinfach: Halteklammern an den Originalrahmen des Mainboards einhaken, die beiden Klemmhebel umlegen – fertig. Dafür gibt's Applaus. Mit blutigen Händen allerdings, denn die Hebel waren bei unserem Exemplar so schwergängig, dass Kollege Simon mehrfach abrutschte und sich die Finger an den Lamellen einschnitt.

Mehr braucht man nicht

Zum Betrieb gibt's gar nicht viel zu sagen: Der **Mine** hat Temperaturen und Lautstärke gleichermaßen souverän im Griff. Und das wie gesagt für relativ wenig Geld – Scythe ist damit ein echter Preis-Leistungs-Knüller gelungen.

Thermalright SI-97A



Ein einzelner Kühlkörper verpackt in eine braune Pappschachtel: Auf Showeffekte legt Thermalright auch beim **SI-97A** keinen Wert.

AMANDA

Hersteller	Titan
ca. Preis	85 Euro
Webseite	www.titan-cd.de
Hersteller-Hotline	02433/940 180 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	87
Lautstärke	(35%)	84
Installation	(15%)	63
Eigenschaften	(10%)	83
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 5 (von 33 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Wer bereit ist, 85 Euro für einen CPU-Kühler auszugeben, bekommt dafür ein interessantes und gut funktionierendes Konzept.«

82

MINE

Hersteller	Scythe
ca. Preis	30 Euro
Webseite	www.scythe-eu.com
Hersteller-Hotline	040/711 890 36 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	80
Lautstärke	(35%)	81
Installation	(15%)	86
Eigenschaften	(10%)	80
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 8 (von 33 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Top-Leistungen zum günstigen Preis: Zusammen mit dem Cooltek Auras 92 ist der Mine der beste Kühler der 30-Euro-Klasse.«

81

SI-97A

Hersteller	Thermalright
ca. Preis	42 Euro
Webseite	www.thermalright.de
Hersteller-Hotline	04392/916 10 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	83
Lautstärke	(35%)	82
Installation	(15%)	72
Eigenschaften	(10%)	73
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 10 (von 33 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Die gewohnte Thermalright-Qualität. Das Konzept der frei wählbaren Lüfter ist praxisgerecht, aber nichts für Einsteiger.«

80

Und dass sich die Firma hier an ambitionierte Kühlfreaks wendet, erkennt man am Fehlen des Lüfters. Den darf man sich nämlich selbst aussuchen (80 oder 92 mm groß), viele Händler bieten aber auch komplette Kits an. Unseres stammt von pc-cooling.de, hat einen Edellüfter von Papst (**3412 N/2GL**) und kostet rund 42 Euro – deutlich günstiger als die Einzelpreise.

Kompakter Kühler, grosse Leistung

Mit dem **SI-97A** beweist Thermalright mal wieder eindrucksvoll, dass es keine melonengroßen Riesendinger braucht, um gute Kühlleistung und ein niedriges Geräuschniveau miteinander zu verbinden. Ganz vorne in der Tabelle liegt der Thermalright zwar nirgendwo, doch die Kombination aus einfacher Montage, Kompaktheit und überzeugenden Leistungen findet man so woanders nur selten.

Zalman CNPS8000



Auf der Cebit 2005 stellte Zalman unter dem Namen **CNPS8000** einen skurrilen Monsterkühler vor, bei dem über einen Preis von knapp 100 Euro gemunkelt wurde. Nun taucht der Name tatsächlich in den Preislisten auf, das Produkt dahinter ist jedoch ein ganz anderes. Der aktuelle 8000er ist weder skurril noch Highend, sondern lediglich ein weiterer Beitrag zur derzeit so populären Kombination aus Heatpipes und horizontalem Lüfter.

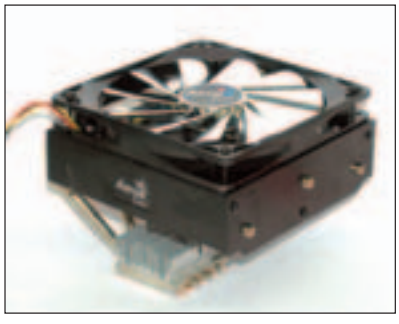
Die Zalman-Entscheidung

Originalitätspreise gewinnt Zalman nicht, dafür glänzt der **CNPS8000** mit den üblichen Fir-

mentugenden Verarbeitung und simpler Montage. Die schon knapp über dem Boden ausladende Lamellenkonstruktion verlangt aber nach Mainboards mit viel Platz um den Sockel.

Der Belastungstest krankt einmal mehr am Zalman-typischen »entweder kühl oder leise«-Dilemma, beides gleichzeitig kann der 8000er weniger gut als die Kollegen **CNPS7700** und **CNPS9500**. Insgesamt würden wir die Leistungen als befriedigend einstufen und 30 Euro als angemessenen Preis taxieren. Das Ding kostet aber im Schnitt über 40 Euro – selten zuvor war Zalmans Preisgestaltung überzogener.

Aerocool Dominator

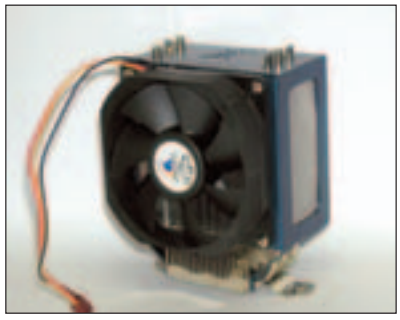


Groß, größer, **Dominator**: Ein gigantischer 14-Zentimeter-Lüfter sitzt in Schwindel erregender Höhe über der CPU-Kontaktplatte aus Kupfer, verbunden über drei ebenso mächtige Heatpipes. Schon bei der Installation befällt uns der leise Verdacht, dass Aerocool ausnahmsweise mal die Form über die Funktion ging. Das Mainboard muss raus, und bis der Kühler mit dürren Schrauben endlich draufgefummelt ist, vergehen Ewigkeiten – wenn er denn überhaupt draufpasst, ohne irgendwo anzuecken.

Der leise Riese

Seine äußerliche Größe kann der **Dominator** zudem nur begrenzt auch in große Leistungen umsetzen; in unserem Sechserfeld landet er bei den Temperaturmessungen auf dem vorletzten Platz. Das klingt allerdings schlechter als es ist – absolut gesehen geht die Performance in Ordnung. Vor allem, da der Lüfter mit seinen nur 1.300 Umdrehungen fast unhörbar ist. Hier geht das Konzept des Mega-Propellers also voll auf. Wenn's mal etwas größer sein darf, ist der **Dominator** genau das Richtige. Zumal sich Aerocool bei der Preisgestaltung übermäßige Gigantomanie verkneifen konnte.

Glacialtech Igloo 7700 MC



Ein Lamellenturm mit drei Heatpipes und vertikal angebrachtem 92-mm-Lüfter: Rein konstruktiv vertritt der **Igloo 7700 MC** mit seinem dutzendfach gesehenem Design die Hausmannskost-Fraktion. Die Feinheiten liegen eher im Detail. Die Verarbeitung wirkt hochwertig, es lässt sich ein zweiter Propeller hinschrauben, und eine Lüftersteuerung liegt mit im Paket. Die ist allerdings auch nötig: Bei voller Drehzahl lärmt der Lüfter ordentlich, da regeln nicht nur Silent-Fans lieber etwas runter.

Grosse Installationshürden

Angesichts des gewöhnlichen Konzepts und der kompakten Ausmaße ist die Installation eine Zumutung. Das Mainboard muss auf jeden Fall ausgebaut werden, für die Befestigung der Schrauben plagt man sich mit einem beigelegten Mini-Gabelschlüssel ab.

Bei der Kühlleistung gibt sich der Glacialtech immerhin keine Blöße, auch wenn es nicht zu ganz vorderen Platzierungen reicht. Gut 30 Euro sind dafür zwar nicht direkt zu viel, wirklich herausragend in Szene setzen kann sich der **Igloo 7700** aber nicht – der **Scythe Mine** etwa bietet fürs gleiche Geld ungleich mehr.

Mikkl Galuschka

CNPS8000

Hersteller	Zalman
ca. Preis	45 Euro
Webseite	www.zalman.co.kr
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	82
Lautstärke	(35%)	72
Installation	(15%)	80
Eigenschaften	(10%)	76
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 15 (von 33 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Der CNPS 8000 ist kein Meisterwerk von Zalman. Bei guter Kühlung wird er sehr laut, für die Leistung ist er viel zu teuer.«

77

DOMINATOR

Hersteller	Aerocool
ca. Preis	35 Euro
Webseite	www.listan.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	77
Lautstärke	(35%)	86
Installation	(15%)	42
Eigenschaften	(10%)	78
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 18 (von 33 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Ein riesiges Teil, das vor allem für Silent-Anhänger interessant ist. Mit der Größe gehen aber auch einige Nachteile einher.«

75

IGLOO 7700 MC

Hersteller	Glacialtech
ca. Preis	30 Euro
Webseite	www.glacialtech.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	77
Lautstärke	(35%)	75
Installation	(15%)	54
Eigenschaften	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 22 (von 33 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Ein insgesamt unauffälliger Kühler ohne besondere Glanzpunkte. Die Installation ist für das Konzept viel zu umständlich.«

73

GRAFIKKARTEN-KÜHLER IM TEST

Lüfter auf Serienkarten kühlen nicht besonders gut und sind trotzdem oft verdammt laut. Ob es die Nachrüstkühler besser können, zeigen sechs getestete Exemplare zwischen 19 und 49 Euro.

Unsere Testkandidaten hatten den härtesten Arbeitsplatz, den es derzeit im Grafikkarten-Business zu vergeben gibt: Sie sollten Atis **Radeon X1900 XTX** kühl halten. Diese Karte erreicht im Serientrimm schnell über 90 Grad – bei dauerhaft mehr als 100 Grad raucht so ein Chip schon mal gerne vorzeitig ab.

Der eingebaute Grafikkarten-Sensor misst dabei zwei Werte: Chiptemperatur und die so genannte Umgebungstemperatur, worunter man die Karte selbst versteht. Hier können zu hohe Temperaturen schädlichen Einfluss auf RAM-Module und Spannungswandler haben.

Eingeheizt haben wir dem Sextett mit einer einstündigen Dauerschleife des **3DMark 06** bei 1.600 mal 1.200 Pixel Auflösung. Zwei Durchgänge mussten die Kühler über sich ergehen lassen, beim zweiten schalteten wir zusätzlich die Gehäuselüfter ab. So konnten wir überprüfen, wie wichtig eine gut funktionierende Durchlüftung für die Probanden ist.

Arctic Cooling Accelero X2



Mit den **Acceleros** kehrt Arctic Cooling seiner alten Philosophie den Rücken: Die Kühler schieben die Warmluft nicht mehr durch einen Schacht ins Freie, sondern pusten sie ins Gehäuse. Je größer die Behausung, desto wohler fühlt sich das neue Flaggschiff von AC.

Das Funktionsprinzip ist überhaupt recht einfach: Per Kupferplatte und Heatpipes gelangt die Hitze zu einem riesigen Lamellenkühler. Dort wird sie verteilt und schließlich per Propeller weggeblasen. Die Installation erreicht nicht ganz Zalman-Niveau, geht aber sehr schnell und wirft keine Fragen auf.

Perfekter Allrounder

Da die **Acceleros** für Highend-Karten konzipiert sind (der **X2** ausschließlich für die **X1800/X1900**), erwarteten wir so einiges. Und tatsächlich: Der **Accelero** hält den Chip ein paar Grad kühler als das Serienmodell und bleibt dabei erheblich leiser. So leise, dass selbst bei voller Drehzahl die meisten anderen Lüfter im PC deutlich lauter arbeiten. Zusammen mit der simplen Montage und den von AC gewohnten Kampfpreisen von teilweise deutlich unter 20 Euro ist der wuchtige **X2** der große Alleskönner unseres Vergleichstests.

Zalman FS-V7 Fatality



Zalmans Spitzenmodell aus der **VF700**-Reihe kostet wie der **VF900** knapp 40 Euro – eine Menge Geld. Die (vorhandene) **X1900**-Kompatibilität erschließt sich noch nicht mal auf der Homepage: Lediglich die **X1800** ist unter den geeigneten Modellen aufgeführt. Aber auch unsere **X1900** passt perfekt, die Installation ist fast so einfach wie beim in diesem Punkt vorbildlichen Stallkollegen **VF900**.

Älterer Bruder

Überhaupt sind sich die Modelle recht ähnlich: Auch bei der Kühlleistung und der Lautstärke nehmen sie sich nicht viel. Dem **Fatality** fehlt lediglich die Fanmate-Lüftersteuerung. Per Adapter können Sie sich hier nur zwischen einem 12- und einem 5-Volt-Anschluss entscheiden. Bei letzterem bleibt der Lüfter etwas leiser, dafür fehlen auch ein paar Grad bei der Kühlung. Insgesamt kann sich der schon etwas ältere **FS-V7** gegen den neueren Zalman ganz gut behaupten – angesichts der sehr ähnlichen Eigenschaften und des fast identischen Preises ist die Wahl reine Geschmackssache.

Sytrin Kuformula VF1 plus



ACCELERO X2

Hersteller	Arctic Cooling
ca. Preis	19 Euro
Webseite	www.arctic-cooling.ch
Hersteller-Hotline	0041/325 117 221 (0,49 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	80
Lautstärke	(40%)	87
Installation	(10%)	83
Eigenschaften	(10%)	80
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 6 getesteten Grafikkarten-Kühlern)

FAZIT

»Der Accelero ist ein hervorragender Allround-Kühler, der alle wichtigen Aspekte gleichermaßen gut beherrscht.«

83

FS-V7 FATALITY

Hersteller	Zalman
ca. Preis	35 Euro
Webseite	www.zalman.co.kr
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	81
Lautstärke	(40%)	81
Installation	(10%)	82
Eigenschaften	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 3 (von 6 getesteten Grafikkarten-Kühlern)

FAZIT

»Dem neueren Stallkollegen VF900 in seinen Eigenschaften, Leistungen und nicht zuletzt dem Kaufpreis sehr ähnlicher Allrounder.«

81

KUFORMULA VF1 PLUS

Hersteller	Sytrin
ca. Preis	39 Euro
Webseite	www.sytrin.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	92
Lautstärke	(40%)	82
Installation	(10%)	28
Eigenschaften	(10%)	74
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 6 getesteten Grafikkarten-Kühlern)

FAZIT

»Mit seiner fast schon genialen Leistungsfähigkeit entschädigte uns der VF1 für die unzumutbare Installations-Odyssee.«

80

TESTERGEBNISSE GRAFIKKARTENKÜHLER *(nicht regelbar)

Messwerte im Überblick	Ati Radeon X1900 XTX Serienkühler	Arctic Cooling Accelero X2	Sytrin Kuformula VF1 plus	Thermalright V-1 Ultra	Titan Eagle	Zalman FS-V7 Fatality
Chiptemperatur bei guter Gehäusedurchlüftung	92,1° C	87,9° C	69,8° C	75,3° C	107,0° C	84,6° C
Chiptemperatur bei schlechter Gehäusedurchlüftung	93,2° C	90,6° C	79,9° C	82,2° C	115,9° C (Test abgebrochen)	90,2° C
Umgebungstemperatur bei guter Gehäusedurchlüftung	70° C	72° C	57° C	59° C	67° C	62° C
Umgebungstemperatur bei schlechter Gehäusedurchlüftung	74° C	77° C	60 °C	66° C	77° C	66° C
Lautstärke bei min./mittl./max. Lüftergeschwindigkeit	43,8/54,2/63,9 dB	38,3/39,1/41,7 dB	43,1/49,1/55,8 dB	48,3 dB*	41,9 dB*	45,4/48,6 dB (5/12 Volt)

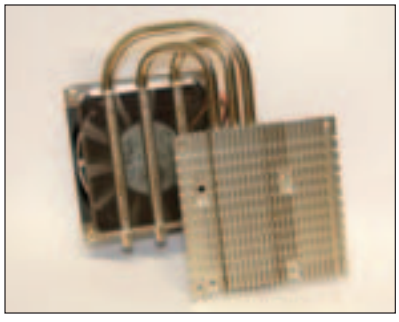
Die Rolle des Exoten übernimmt im Testfeld der knapp 40 Euro teure **Kuformula VF1 plus** von Sytrin. Statt des üblichen Axialpropellers schaufelt hier ein auf einem Hilfsrahmen montierter Walzenlüfter der Karte viel frische Luft zu.

Was wir mit dem **VF1** während des Tests alles erlebt haben, würde locker einen eigenen vierseitigen Artikel füllen. Nur soviel: Im ersten Versuch passt der Kühler nicht; die Schrauben haben zu dicke Köpfe und stoßen am Metallrahmen des **X1900**-Chips an. Zufällig entdecken wir, dass zwei der mitgelieferten Schrauben etwas flacher sind. Neuer Versuch, diesmal scheint es zu klappen. Doch schon auf dem Desktop (also quasi im Leerlauf) erreichen die Temperaturen schnell 100 Grad! Der Grund: Die Schraubenköpfe stehen immer noch zu weit heraus, weshalb Kühler und Chip kaum Kontakt haben. Nachdem wir in unserer eigenen Materialkiste noch flachere Schrauben gefunden haben, passt endlich alles. Bis der **VF1** plus endlich betriebsfertig installiert ist, vergehen fast drei Stunden!

Kühlweltmeister der Herzen

Dann haut er aber richtig rein: Gegenüber dem Serienmodell senkt der **VF1 plus** die Temperatur um über 20 Grad – sensationell. Schon in der niedrigsten der drei regelbaren Lüftergeschwindigkeiten überflügelt er die Konkurrenz und bleibt dann auch halbwegs leise. Eine echte Empfehlung für Kühlfreaks – und absolute Einbauprofis, denn der Kuformula bringt unerfahrene PC-Bastler auch abseits der unpassenden Schrauben an den Rand der Verzweiflung. Für 10 Euro weniger gibt es auch eine Passivvariante mit zurüstbarem, herkömmlichen Axiallüfter.

Thermalright V-1 Ultra



Der **V1-Ultra** ist ein echter Thermalright: Optisch gibt er sich mit seinem kantigen Rippendesign eher rustikal, der Preis ist mit knapp 50 Euro großzügig bemessen. Die fragliche **X1900**-Kompatibilität – den **V-1 Ultra** gibt es schon etwas länger – erschließt sich erst nach einem Blick ins Internet. Allerdings braucht man zum Anpassen eigentlich eine spezielle Leitpad-Garnitur für die Speicherbausteine. Eigentlich. Denn es geht auch ohne: Die drei behelfsmäßig gekühlten RAM-Chips überstanden unsere Tests ohne Probleme.

Bei Preis und Leistung ganz vorne

Im Gegensatz zu allen anderen Kühlern bläst der – bei Bedarf gegen ein anderes Modell austauschbare – Lüfter des **V-1 Ultra** nach oben. Ein Kühlkörper nimmt zuvor die Abwärme auf und leitet sie per Heatpipe auf die andere Seite der Karte. Da das komplette Konstrukt auf die Karte geschoben wird, hatten wir bei der Installation schon etwas Angst um die vielen kleinen Kondensatoren auf unserer **X1900**. Überhaupt gestaltet sich der Zusammenbau knifflig; wer es ohne Probleme schafft, ist im nächsten Winter auch für komplizierte Modellbau-Vorhaben prädestiniert ...

Im Leistungstest landet der Thermalright markentypisch weit vorne. Der Lüfter ist dabei aber sehr deutlich hörbar und lässt sich auch nur schlecht regeln. Damit gibt der V1-Ultra eine zwiespältige Figur ab; insgesamt ist er für das Gebotene einfach zu teuer.

Titan Eagle



Ein kleiner roter Aufkleber auf der Packung des **Titan Eagle** verkündet von einer überarbeiteten Version mit **X1900**-Kompatibilität. Die Anleitung schweigt sich zu dem Thema allerdings noch aus – und so müssen wir unter den vielen vorgebohrten Montagelöchern selber mühsam die richtigen finden. Ansonsten gestaltet sich die Installation aber ganz angenehm, nach 20 Minuten ist alles montiert. Allerdings ist der Kühler – als einziges uns bekanntes Modell – deutlich mehr als zwei Slotbreiten hoch und blockiert so mit etwas Pech gleich zwei darunter liegende Steckplätze.

Das Konzept mit runder Kupferbasis, angeschraubten Lamellen und mittig thronendem Propeller ist sehr ähnlich auch bei anderen Herstellern zu finden.

Verbrannter Adler

Dass zusätzliche Montagelöcher alleine nicht zur **X1900 XTX**-Tauglichkeit reichen, zeigt der Praxistest. Die Temperaturen klettern über die 100-Grad-Marke. Ohne Gehäuselüftung erreichen sie nach ein paar Minuten sogar 115 Grad, weshalb wir den Versuch lieber abbrechen. Außerdem entzieht sich der Lüfter mit seinem 5-Volt-Mainboardanschluss jeglichen Regelversuchen. Die braucht es auch nicht, da er grundsätzlich schön leise läuft. Bei einem Preis von unter 25 Euro ist der Eagle für thermisch anspruchslosere 3D-Karten durchaus eine Alternative. Vor dem Hitzemonster **X1900 XTX** muss der Adler jedoch kapitulieren.

Mikkl Galuschka

V-1 ULTRA

Hersteller	Thermalright
ca. Preis	49 Euro
Webseite	www.thermalright.de
Hersteller-Hotline	04392/916 10 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	87
Lautstärke	(40%)	74
Installation	(10%)	48
Eigenschaften	(10%)	79
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 5 (von 6 getesteten Grafikkarten-Kühlern)

FAZIT

»Gewohnte Leistung zum gewohnten Wucherpreis. Vor allem die biestige Montage verhindert eine bessere Platzierung.«

77

EAGLE

Hersteller	Titan
ca. Preis	22 Euro
Webseite	www.titan-cd.de
Hersteller-Hotline	02433/940 180 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	61
Lautstärke	(40%)	84
Installation	(10%)	68
Eigenschaften	(10%)	66
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 6 (von 6 getesteten Grafikkarten-Kühlern)

FAZIT

»Mit einer X1900 ist der Eagle hoffnungslos überfordert. Sonstige Eigenschaften und der Preis sind jedoch passabel.«

71

EINBAU-RATGEBER TEIL 2

Bei Ihnen scheitert zusätzliche 3D-Power schon am Einbau? Wir kommen Ihnen mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung zu Hilfe – in rund 20 Minuten ist die komplette Umrüstung erledigt.



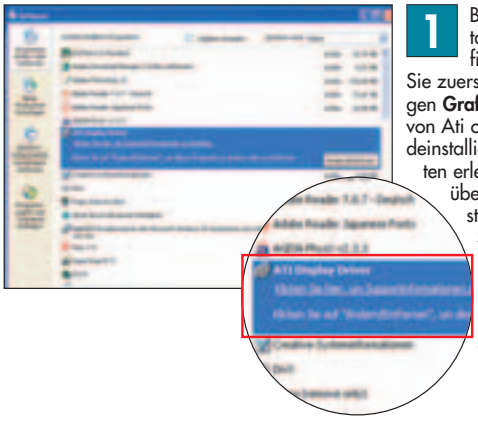


Die Installation einer neuen Grafikkarte gehört zu den einfacheren Übungen im Einbau-Bereich. Es warten nur vereinzelt Fallstricke auf Sie, auch handwerkliches Geschick ist kaum gefragt. Da gestaltet sich die Installation der Software fast schwieriger – vor allem, wenn Sie die Chipmarke wechseln.

Mikkl Galuschka/Simon Fistrich

EINBAUZEIT: CA. 20 MINUTEN

BENÖTIGTES WERKZEUG: SCHRAUBENZIEHER



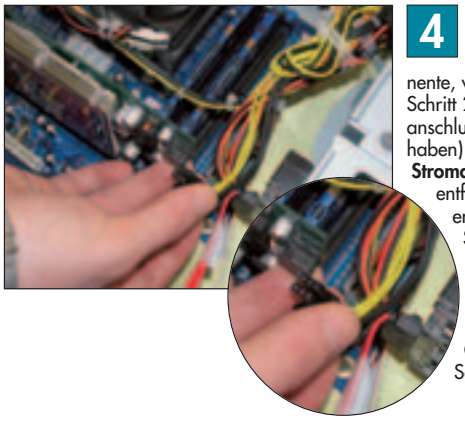
1 Bei einem Austausch von Grafikkarten sollten Sie zuerst den bisherigen **Grafiktreiber** (meist von Ati oder Nvidia) deinstallieren. Am besten erledigen Sie das über »Start/(Einstellungen*)/Systemsteuerung/Software.« Die Frage nach einem Neustart verneinen Sie.



2 Fahren Sie nun den Rechner herunter, stellen Sie (sofern vorhanden) den Schalter des Netzteils auf »0«, und entfernen Sie anschließend sämtliche an den PC angeschlossene **Kabel**.

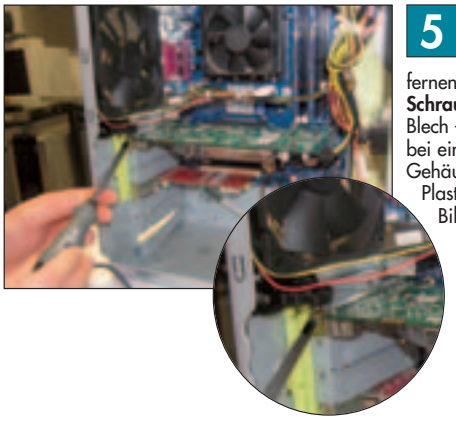


3 Nun können Sie Ihren PC **öffnen**. Bevor Sie sich ins Innere wagen, sollten Sie sich statisch entladen, indem Sie an einen größeren metallischen und geerdeten Gegenstand fassen, etwa einen Heizkörper.



4 Sofern Ihre alte Grafikkarte (das ist die Komponente, von der Sie in Schritt 2 den Monitoranschluss getrennt haben) einen eigenen **Stromanschluss** hat, entfernen Sie den entsprechenden Stecker. Das Kabel ist mitunter schlecht erreichbar. Daher sollten Sie das Gehäuse auf die Seite legen.

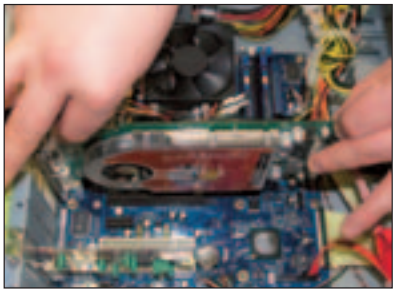
* der Punkt »Einstellungen« erscheint nur bei der klassischen Variante des Startmenü.



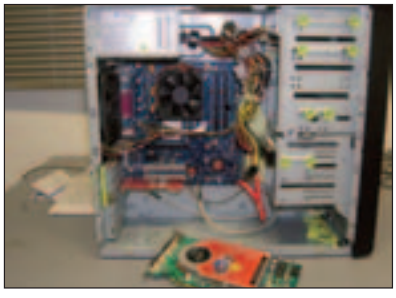
5 Zuerst muss natürlich die alte Karte raus! Entfernen Sie zunächst die **Schraube** links am Blech – oder (auch) die bei einem modernen Gehäuse schraubenlose Plastikhalterung (im Bild gelb).



6 Drücken Sie mit einem Finger den **Haltehebel** weg, der sich rechts am PCIe- oder AGP-Slot befindet. Es gibt unterschiedliche Mechanismen; bei manchen muss man ziehen, bei manchen drücken. Mit der anderen Hand ziehen Sie die Karte leicht nach oben, bis der Hebel sie freigibt.



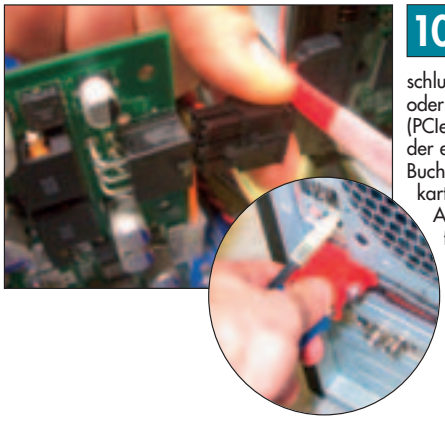
7 Wenn alle Befestigungen gelöst sind, ziehen Sie die Karte gleichmäßig aus dem **Slot** heraus. Achten Sie darauf, dass Sie sie weder horizontal noch vertikal verkanten – die empfindlichen Pins könnten darunter leiden.



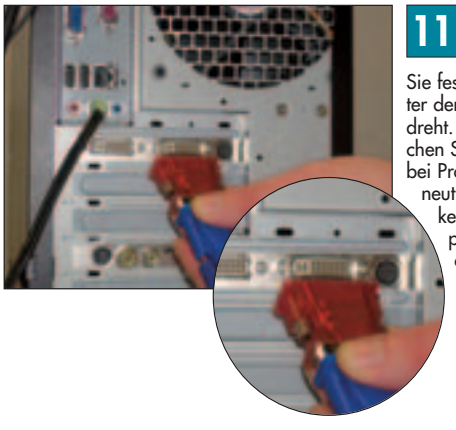
8 **Geschafft!** Die erste Halbzeit ist rum, die betagte Karte ausgebaut. Ein optimaler Aufbewahrungsort für das alte Arbeitstier ist übrigens die Verpackung der neuen Karte, am besten in der speziellen antistatischen Folie.



9 Setzen Sie die neue Karte an den AGP/PCIe-Slot. Nun drücken Sie sie mit **gleichmäßiger Kraft** von oben in den Slot, bis sie einrastet. Achten Sie wieder darauf, dass sie sich nicht verkantet. Befestigen Sie sie mit der Schraube oder Halterung aus Schritt 5.



10 Schließen Sie nun bei externem Stromanschluss den vier- (AGP) oder den sechspoligen (PCIe) **Stromstecker** an der entsprechenden Buchse auf der Grafikkarte (meist rechts) an. Anschließend schließen Sie alle Kabel an den PC an und fahren den Rechner wieder hoch.



11 Lassen Sie den PC ruhig geöffnet. So stellen Sie fest, ob sich der Lüfter der neuen Karte dreht. Außerdem brauchen Sie den Rechner bei Problemen nicht erneut zu öffnen. Falls kein Bild kommt, prüfen Sie zuerst, ob der **Monitorstecker** richtig sitzt.



12 Brechen Sie die automatische Erkennung von Windows ab, sobald das System Sie nach Treibern fragt. Starten Sie stattdessen die setup.exe des mitgelieferten oder vom Internet heruntergeladenen **Treibers**. Nach einem weiteren Neustart sollte Ihre Karte nun komplett einsatzbereit sein. Jetzt nur noch das Gehäuse schließen. Fertig!



Hardware-Kategorie 3D-Brille

CYBERHAVEN **WIRED 3D SHUTTER GLASSES**

Sehr preisgünstige 3D-Brille mit verblüffend gutem 3D-Effekt.

Spektakuläre 3D-Effekte gibt's nicht nur in Imax-Kinos. Sondern auch sehr preisgünstig auf dem heimischen PC. Die deutsche Firma Cyberhaven hat eine der dafür nötigen 3D-Shutter-Brillen im Angebot. Das Prinzip: Der Monitor stellt abwechselnd das rechte und linke Halbbild dar. Synchron dazu verdunkeln Flüssigkristalle im Innern der Brillengläser die Sicht und geben sie wieder frei. Durch die so erzeugte Verzerrung der Perspektive nimmt das Auge mehrere versetzte Ebenen war – der 3D-Effekt stellt sich ein.

Eingeschränkt nutzbar

Die Installation ist einfach: Zwischen Monitor und Grafikkarte schließen Sie einen Adapter an. An dem hängt auch das elektronische Augenglas. Per Kippschalter wechseln Sie in den 3D-Modus für Standbilder, etwa 3D-Fotos. Für Spiele brauchen Sie allerdings einen speziellen Treiber.

Erstes Manko: Derzeit bietet nur Nvidia einen so genannten Stereo Driver für 3D-Brillen an, der ausschließlich Geforce-Karten unterstützt. Zweites Problem: Die Brille funktioniert nur in Verbindung mit Röhrenmonitoren. TFT-Displays haben in der Regel eine zu niedrige Frequenz für die Brille. Treiber und eine Software zum Umrechnen von Filmen liegen nicht bei und müssen auf der Hersteller-Homepage herunter geladen werden.

Im Praxistest kamen die meisten Spiele auf Anhieb mit der Brille zurecht. Tatsächlich ist der erzeugte Effekt durchaus mit einem »echten« 3D-Film vergleichbar. Spielerisch ist die ungewohnte Perspektive aber mitunter ein Nachteil, da sich Objekte und Figuren bei schnellen Bewegungen kurzzeitig verdoppeln. Ein sicherer Garant für üble Kopfschmerzen, daher sollten Sie die Brille nicht zu lange am Stück auf der Nase behalten.

Simon Fistrich

WIRED 3D SHUTTER GLASSES

Hersteller		I-O Display Systems
ca. Preis		18 Euro
Webseite		www.cyberhaven.de
Hersteller-Hotline		0180/500 289 58 (0,12 €/min.)
EINZELWERTUNGEN		
Technik	(60%)	83
Verträglichkeit	(20%)	69
Kompatibilität	(10%)	66
Ergonomie	(10%)	85
Preis/Leistung		hervorragend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten 3D-Brille)

FAZIT

»Ideal für alle, die zu einem sensationell günstigen Preis 3D-Luft schnuppern wollen. Spielerische Vorteile ergeben sich aber nicht.«

79



Hardware-Kategorie PCIe-Grafikkarte unter 250 Euro

GALAXY **GEFORCE 7600 GS**

Übertaktete Mittelklasse-Grafik mit gutem Preis-/Leistungsverhältnis.

Mit der **Geforce 7600 GT** und der (leistungsmäßig schwächeren) **Geforce 7600 GS** beerbt Nvidia die im letzten Jahr sehr erfolgreiche 6600er-Reihe. Das Prinzip »viel Leistung für wenig Geld« geht insbesondere bei Galaxys Variante der 7600 GS gut auf: Im Gegensatz zu einer gewöhnlichen GS hat der Hersteller Speicher- und Chiptakt der Grafikkarte erhöht. Die sonst rein passive Kühlung muss bei dieser Mehrbelastung freilich einer aktiven Lüfter-/Kühlerkombination von Zalman weichen. Die verrichtet ihren Dienst angenehm leise.

Fast so schnell wie eine GT

Dank erhöhtem Takt und sonst baugleichen technischen Merkmalen ist Galaxys aufgebohrte 7600 GS einer 7600 GT fast ebenbürtig. Im Leistungstest liegt die GS nur knapp hinter der gut 40 Euro teureren GT. Auch im Grafikkarten-Gesamtfeld gibt sie eine gute Figur ab: Atis deutlich kostspieligere **Radeon X1600XT** überholt sie bei niedrigen Qualitätseinstellungen sogar mitunter. Im Klartext: Aktuelle Spiele laufen bei mittleren und höheren Grafikoptionen auf der kleinen Galaxy flüssig. Der Grafikspeicher ist mit 256 MByte RAM gut dimensioniert und hat eine Bandbreite von 128 Bit.

Auf der Platine sitzen zwei voneinander unabhängige Bios-Chips. Falls bei einer etwaigen Aktualisierung etwas schief laufen sollte, wechseln Sie mit einem der Packung beiliegenden Umschalter auf Bios Nummer 2. Zudem ist ein kleiner Lautsprecher verbaut, der bei Überhitzung der Karte einen schrillen Pfeifton ausgibt. Allerdings sind die Extras eher unter der Ablage »Spielerei« zu verbuchen.

Die sonstige Ausstattung beschränkt sich nur auf das Nötigste; Spiele liegen keine mit in der Packung. Noch ist die Karte nicht in Deutschland erhältlich – allerdings möchte Galaxy sie möglichst schnell im Programm diverser Online-Shops unterbringen.

Simon Fistrich

GEFORCE 7600 GS

Hersteller		Galaxy
ca. Preis		140 Euro
Webseite		www.galaxytech.com
Hersteller-Hotline		001852/242 389 81 (Auslandstarif)
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	86
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	85
Ausstattung	(10%)	66
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 2 (von 18 getesteten Karten unter 250 Euro)

FAZIT

»Derzeit die erste Wahl für Sparfüchse, die anständige Grafikleistung wollen. Und dafür die sparsame Ausstattung in Kauf nehmen.«

84

CREATIVE
ZEN VISION:M



Hardware-Kategorie: Multifunktions-Player

Multimedia-Player mit pfiffiger Steuerung, aber zu kleinem Display.

Musik, Videos und Bilder kann Creatives Multifunktions-Player **ZenVision:M** auf einem 2,5-Zoll-Display darstellen. Daneben bietet er auch eine Radio- und Aufnahmefunktion sowie ein digitales Adressbuch. Die Unterstützung fast aller gängigen Dateiformate, darunter Divx und Xvid, machen ihn flexibel. Ausreichend Speicherplatz bietet seine – im Betrieb deutlich hörbare – 30 GByte große Festplatte.

Feines, aber zu kleines Display

Äußerlich gefällt der kleine Alleskönner – solange man die Vorderseite betrachtet, da nur diese Farbe abbekommen hat. Obgleich insgesamt praktisch, fällt die Steuerung per Touchpad etwas gewöhnungsbedürftig aus, da sie einiges an Fingerspitzengefühl erfordert. Nach einer Weile kamen wir aber gut damit zurecht und konnten uns im Eiltempo durch große Dateimenüs bewegen. Das Display punktet mit einer kontrastreichen und scharfen Darstellung, degradiert das Abspielen von Videos aber durch seine geringe Größe zur Spielerei. Die Musikwiedergabe bewegt sich trotz zahlreicher Einstellungsoptionen nur im Mittelfeld.

Timm Wotka

PLANTRONICS
AUDIO 510 USB



Hardware-Kategorie: Headset

Angenehm zu tragendes Stereo-Headset mit USB-Soundkarte.

Plantronics hat eine ganze Reihe neuer Headsets (siehe Hardware-News) unter der Bezeichnung Audio vorgestellt. Spitzenmodell ist das **Audio 510**, das Sie via USB-Stecker mit Ihrem Computer verbinden; danach ist es sofort einsatzbereit. Neben einer Fernbedienung zur Kontrolle von Lautstärke und Mikrofon hängt eine externe Mini-Soundkarte mit am Kabel. Der Kopfhörer selbst kommt im schwarzen Plastiklook daher. Das daran angebrachte Mikro lässt sich flexibel ausrichten.

Gut zu (er)tragen

Das geringe Gewicht und die gut gepolsterten Ohrmuscheln sorgen für viel Tragekomfort, der auch nach einigen Stunden noch anhält.

In Spielen macht das **Audio 510** klanglich eine gute Figur. Lediglich bei hoher Lautstärke und fetten Bässen verzerrt der Ton bisweilen. Anders sieht es aus, wenn Sie mit dem Headset auch Musik hören möchten. Insbesondere Schwächen in den Mitten und etwas schlappe Bässe lassen uns an das berühmte Orchester im Schuhkarton denken. Dafür arbeitet der Störfilter des Mikrofons sehr zuverlässig.

Simon Fistrich

GIGABYTE
TRITON



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Leichtes Gehäuse mit Alufront und Allroundqualitäten.

Gigabytes **Triton**-Gehäuse gehört zu den relativ günstigen, optisch schlichten Allroundern. Langweilig wirkt das attraktiv-moderne Design dabei aber nicht, wenngleich die Alufront beim zweiten Blick eher nach Plastik aussieht. Die Ausstattung ist inklusive zwei vorinstallierten 120-mm-Lüftern komplett, die Bedienelemente wurden auf halber Höhe sehr praxistauglich untergebracht.

Schicker Allrounder

Im Inneren bietet der Miditower durchschnittlich viel Platz. Die Raumaufteilung ist gelungen, von Festplatten über Laufwerken bis hin zu den Steckkarten lässt sich alles bequem und ohne Schrauberei installieren. In den wichtigen Punkten (scharfe Kanten oder Grate) gibt sich die Verarbeitung keine Blöße. Alles in allem erinnert uns das Triton mit seiner schlichten Eleganz und der schnörkellosen Konzeption stark an Coolermasters Verkaufshit **Centurion 5**. Letzteres ist im Schnitt zwar nochmals 15 Euro günstiger. Doch auch die von Gigabyte verlangten 70 Euro halten wir für mehr als angemessen. Auf jeden Fall empfehlenswert.

Mikkl Galuschka

ZEN VISION:M

Hersteller	Creative
ca. Preis	250 Euro
Webseite	europe.creative.com
Hersteller-Hotline	00353/143 800 00 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Ausstattung	(30%)	77
Bedienung	(20%)	89
Leistung Audio	(25%)	79
Leistung Video	(25%)	59
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 2 (von 2 getesteten Multifunktions-Playern)

FAZIT

»Das winzige Display degradiert den Vision:M quasi zum MP3-Player. Der verlangte Preis von satten 250 Euro ist dafür zu viel.«

75

AUDIO 510 USB

Hersteller	Plantronics
ca. Preis	60 Euro
Webseite	www.plantronics.de
Hersteller-Hotline	0800/932 34 00 (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	79
Tragekomfort	(20%)	85
Ausstattung	(10%)	72
Verarbeitung	(10%)	73
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 18 getesteten Headsets)

FAZIT

»Guter Tragekomfort, in Spielen klanglich okay. Dank integrierter Soundkarte ist es gut für den mobilen Einsatz geeignet.«

79

TRITON

Hersteller	Gigabyte
ca. Preis	70 Euro
Webseite	www.gigabyte.de
Hersteller-Hotline	01803/428 468 (0,09 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Aufbau/Handling	(40%)	81
Platzverhältnisse	(20%)	76
Ausstattung	(20%)	80
Verarbeitung	(20%)	77
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 4 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Das Triton setzt zwar keine neuen Maßstäbe. Es leistet sich aber auch kaum Schwächen – und das zu einem attraktiven Preis.«

79

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	820 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	330 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	ASUS **EXTREME N7800GT DUAL**	730 Euro	2x Geforce 7800 GT	12/05	mangelhaft	96	89	87	76	**91**
4	MSI **RX1800 XT-VTD512E**	350 Euro	Radeon X1800 XT	01/06	ausreichend	94	90	82	78	**90**
5	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	300 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	befriedigend	92	89	87	79	**89**
6	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	270 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	befriedigend	92	90	82	68	**88**
7	GIGABYTE **RADEON X1800 XL**	340 Euro	Radeon X1800 XL	01/06	befriedigend	91	90	82	73	**88**
Karten bis 250 Euro										
1	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	190 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	88	88	86	66	**86**
2	GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	140 Euro	Geforce 7600 GS*	NEU	sehr gut	86	85	85	66	**84**
3	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	190 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	gut	85	87	83	76	**84**
4	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	sehr gut	80	85	86	78	**82**
5	GIGABYTE **GV-RX80256D**	120 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
6	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	120 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
7	EVGA **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS	06/05	sehr gut	80	85	76	56	**78**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	270 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	87	89	87	78	**87**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	300 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	ausreichend	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	300 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	260 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
6	MSI **RX800XT-VTD256**	260 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	200 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	130 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	150 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	140 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	120 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	100 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

*übertaktet

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE X800 GTO2



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	170 Euro
Gesamtwertung	82

GIGABYTE GA-K8N PRO-SLI



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	84

LG GSA-4167B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO TFT17XJ



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	170 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	**88**
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	220 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	**86**
3	INTEL **D955XBK**	200 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	**85**
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	**85**
5	EPOX **5NVA+SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	**83**
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	170 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	**88**
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	**86**
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	90 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	**84**
4	ASUS **A8N-SLI**	110 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	85	88	81	83	**84**
5	MSI **RD480 NEO2**	90 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	**83**

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	260 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	**88**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	240 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	**85**
3	VIEWSONIC **VX724**	240 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	**82**
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	200 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	**81**
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	400 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	**81**
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	450 Euro	TN+Film-Display	–	gut	90	89	79	91	**88**
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	450 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	88	83	88	85	**86**
3	LG **L1970H**	320 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	88	72	56	**83**
4	BENQ **FP91V**	300 Euro	TN+Film-Display	–	gut	87	92	65	75	**82**
5	VIEWSONIC **VX924**	340 Euro	TN+Film-Display	–	gut	86	92	71	55	**80**

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	250 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	**85**
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	140 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	**79**
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	90 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	**72**
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	70 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	**71**
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	45 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	**67**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	PLEXTOR **PX-130A**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/50fach	**NEU**	sehr gut	97	87	97	92	**93**
2	TEAC **DV-516E**	15 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	**90**
3	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	**89**
4	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	**86**
5	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	**80**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-H10N**	40 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	94	93	93	95	**94**
2	LG **GSA-4167B**	40 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	**94**
3	SAMSUNG **SH-S162L**	40 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	92	92	94	83	**91**
4	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	gut	88	91	82	95	**89**
5	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	**88**

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klang-test (50%)	Pegel-festigkeit (20%)	Aus-stattung (20%)	Bedie-nung (10%)	Gesamt-wertung
Stereo-Boxensets										
1	TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	sehr gut	85	83	80	77	**83**
2	ALTEC **LANSING FX 6021**	210 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	ausreichend	79	78	83	84	**80**
3	CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
4	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
5	CREATIVE **GIGAWORKS T20**	85 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	gut	75	69	76	81	**75**
Surround-Boxensets										
1	TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	270 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	140 Euro	Surround-Boxenset	11/05	ausreichend	79	84	76	48	**76**
5	SHARKOON **AUDICS 5.1**	60 Euro	Surround-Boxenset	08/05	sehr gut	71	69	82	73	**73**

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Gesamt-wertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	55 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	55 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	45 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	35 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**
						Praxistest (50%)	Ergo-nomie (20%)	Aus-stattung (20%)	Verar-beitung (10%)	Gesamt-wertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	30 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
3	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	gut	78	78	79	72	**78**
4	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	15 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
5	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	15 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	40 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	30 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	70 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	LOGITECH **MOMO RACING**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
3	SAITEK **R440 FF**	55 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/06	befriedigend	76	73	79	67	**75**
5	SAITEK **R220**	40 Euro	Lenkrad	01/05	gut	69	81	61	75	**70**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL
CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	**88**

MICROSOFT
XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	**86**

LOGITECH
MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	45 Euro
Gesamtwertung	**89**

SAITEK
R440 FF



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	**76**

SPRICH DICH AUS!



Warum »Achtung! Feind von links!« mühsam in die Tastatur hacken? Sprechfunk via Teamspeak und Internet ist einfacher, effektiver und macht mehr Spaß. Wir zeigen, wie's geht.

Wer einmal in einem **Battlefield**-Match versucht hat, die Teamkameraden bei einem gegnerischen Überfall per Texteingabe zu Hilfe zu rufen, weiß: Weiter als »Hil…« kommt man selten, bevor man sich eine Kugel einfängt. Ein Dutzend kryptische Tastaturkürzel auswendig zu lernen, nur um dann im entscheidenden Moment wieder zu langsam zu sein, ist auch keine Alternative. Warum lieber einfach auf die vertrautere Form menschlicher Kommunikation zurückgreifen: Sprache.

Was Sie brauchen

Es stehen mittlerweile mehr als ein Dutzend verschiedene, fast immer kostenlose Programme zur Auswahl, um sich übers Internet mit Freund und Feind, Mitspielern und Gegnern zu unterhalten. Sei es, um vor der Partie Taktiken zu besprechen und Erfahrungen auszutauschen, im Wettbewerb die Mannschaft zu koordinieren oder sich hinterher für Kino und Kneipe zu verabreden: Sprachsoftware macht alles leichter.

In diesem Artikel erklären wir Ihnen, wie Sie eines der populärsten Kommunikationsprogramme Schritt für Schritt konfigurieren und richtig einsetzen: **Teamspeak**. Alles, was Sie dafür brauchen, sind ein Mikrofon und die Software, die Sie auf unserer Heft-DVD im Tools-Bereich oder unter **www.goteamspeak.com** finden. Obwohl sich Teamspeak prinzipiell mit einem ISDN- oder Modemanschluss zufrieden gibt, sollten Sie über eine DSL-Leitung verfügen, damit Spielgeschwindigkeit und Sprachqualität nicht leiden.

Headsets

Ideal für den Sprechfunk sind die so genannten »Headsets«, Kopfhörer mit angeflanschtem Mikrofon. Die gibt's in den verschiedensten Ausführungen und Preisklassen schon ab zirka zehn Euro, vernünftige Einsteigermodelle sind für etwa den doppelten Preis zu haben. Eine ausführliche Modellübersicht finden Sie in der angehängten Tabelle; die Testergebnisse stammen aus unserem Hardwarelabor. Besonders praktisch sind dabei die Varianten mit USB-Anschluss, die eine Soundkarte eingebaut haben und dem Käufer Kabelsalat ersparen. Ansonsten gilt: Mikrofon in die rosa Buchse der Soundkarte einstöpseln, Kopfhörer oder Lautsprecher in die grüne.

Installation

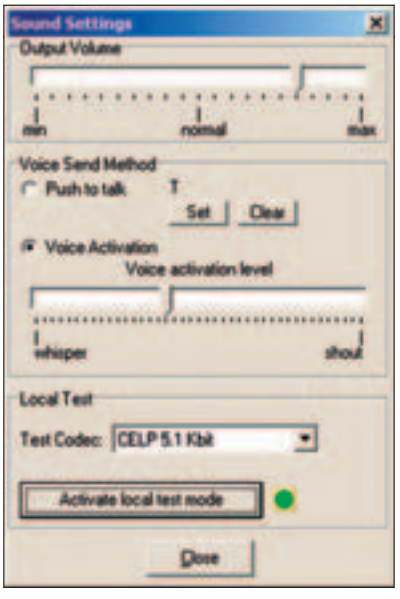
Das Setup von **Teamspeak** funktioniert denkbar einfach: Führen Sie die Installationsdatei aus und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Achten Sie nur darauf, dass Sie die mitgelieferten Audio-Codecs mitinstallieren (beim entsprechenden Fenster im Setup einfach auf »Next« klicken), selbst wenn Sie bereits mit einer älteren Version gearbeitet oder die Codecs schon anderweitig installiert haben.

Aufnahme-Einstellungen



Beim ersten Programmstart sollten Sie zunächst überprüfen, ob unter »Settings«/»Options« Ein- und Ausgabegerät korrekt angewählt sind, etwa wenn Sie ein USB-Headset neben Ihrer Standard-Soundkarte verwenden (wie im Bild zu sehen). Die weiteren Optionen können Sie auf den Standard-Einstellungen belassen. Tipp: Wenn Sie das Programmfenster wechseln oder minimieren, verschwindet **Teamspeak** nach unten in die Taskleiste (links neben der Uhr); ein einfacher Linksklick stellt das Fenster wieder her.

Eins, zwei, Test



Rufen Sie dann erneut das »Settings«-Menü auf, diesmal die »Sound Input/Output Settings«. Klicken Sie dann ganz unten auf »Activate local test mode«, und sprechen Sie ein paar Worte ins Mikro. Achtung: Bei einigen Headset-Modellen müssen Sie die Aufnahme erst über einen Knopf aktivieren. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, sollten Sie jetzt – mit leichter Verzögerung – Ihre eigene Stim-

me vernehmen. Falls Sie zu laut reden müssen, bevor die Software anspricht, reduzieren Sie das »Voice activation level« um ein paar Schritte. Faustregel: Das Mikro sollte bei Atemgeräuschen oder beim Tippen nicht anspringen, aber Sie sollten auch nicht brüllen müssen, um es zu aktivieren. Wenn die Ausgabe zu stark rauscht oder Klicklaute zu hören sind, bewegen Sie das Mikrofon weiter von Ihrem Mund weg, am besten Richtung Hals.

Ab in die Plauderecke

Jetzt wird es Zeit, anderen zuzuhören. Über die Menüpunkte »Connection«, dann »Connect« gelangen Sie zum momentan noch leeren lokalen Adressbuch; hier können Sie später Ihre Lieblings-Plauderecken eintragen. Wechseln Sie fürs erste zum Karteireiter »Web Server List« und klicken Sie unten auf »Update List«.

Keine Sorge, der Vorgang dauert eine Weile. Falls sich sehr lange nichts tut, kann es sein, dass Ihre Firewall (softwareseitig oder im Router) **Teamspeak** den Zugang verwehrt. Dann müssen Sie das Programm in die Ausnahmeliste der Firewall eintragen. Das Windows-Sicherheitsscenter kommt normalerweise mit **Teamspeak** zurecht.

Hör mal, wer da spricht



Suchen Sie sich anschließend einfach irgendeinen Server mit möglichst vielen Teilnehmern aus, den Sie als Gast betreten. Am besten, Sie verwenden einen als »Public«, also öffentlich zugänglich gekennzeichneten Server, der nicht passwortgeschützt ist. Über »Change Filter« können Sie die Suche entsprechend eingrenzen. Falls Sie sich in Ihrer Landessprache unterhalten wollen, wählen Sie einfach eines der zahlreichen deutschen Angebote (wird unter »Country« angezeigt). Es gibt für solche Testzwecke eigentlich zwar eigens eingerichtete Server des **Teamspeak**-Herstellers, dort ist allerdings deutlich weniger los als in den meisten öffentlichen Plauderecken.

Sie sollten jetzt die Unterhaltungen der Anwesenden mithören und selbst mitreden können; geben Sie sich im Zweifelsfall einfach als Neuling zu erkennen und fragen Sie, ob jemand freundlicherweise ein paar Worte sagen und Ihre hören kann. Wie auch bei persönlichen Gesprächen gilt: Bleiben Sie immer höflich! Deutliche Aussprache ist von Vorteil.

Die Praxis

Die Grundlagen haben Sie jetzt drauf. Am besten, Sie probieren **Teamspeak** gleich mit Ihrem Lieblingsspiel aus. Viele größere Clans und Gilden betreiben für ihre öffentlichen Spielwiesen eigene **Teamspeak**-Server, deren Adressen auf den jeweiligen Homepages zu finden sind. Dann genügt ein einfacher Mausklick auf den Link, um sich mit dem entsprechenden Kanal zu verbinden. Schauen Sie doch einfach mal auf der Website Ihres Lieblings-**Counter-Strike**-Servers oder im Forum Ihres **Guild Wars**-Teams vorbei!

Falls Sie selbst einen **Teamspeak**-Server betreiben wollen, finden Sie die nötige Software ebenfalls auf unserer Heft-DVD. Die bequemere Alternative ist, auf eines der zahlreichen Miet-Angebote zurückzugreifen. Unter **www.4netplayers.de** können Sie beispielsweise für knapp 15 Euro im Monat einen **Teamspeak**-Server mit Platz für 50 Teilnehmer buchen; für die meisten Zwecke genug.

Rüdiger Steidle

Die Alternativen

Teamspeak ist bei weitem nicht das einzige Programm für Internet-Sprechfunk, wenn es auch zu den am weitesten verbreiteten zählt. Die wichtigsten Alternativen:

Skype

Sykpe (**www.skype.com**) erfreut sich noch größerer Beliebtheit als Teamspeak. Allerdings erkauft es seine überzeugende Übertragungsqualität mit höheren Anforderungen an die Internetleitung und ist deshalb eher fürs Telefonieren per Internet als für Spiele geeignet.

Ventrilo

Ventrilo (**www.ventrilo.com**) hat mittlerweile vor allem unter Actionfans eine große Anhängerschar gewonnen, weil es bei sehr geringen Verzögerungsraten vergleichsweise gute Sprachqualität erlaubt. Dafür unterstützt es weniger Teilnehmer als Teamspeak.

Roger Wilco

Roger Wilco (**www.rogerwilco.com**) hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Es gehört zum beliebten Mehrspieler-Service Gamespy und ist in vollem Funktionsumfang nur noch gegen Bezahlung zu haben.

Battlecom

Noch vor Roger Wilco war Battlecom das Werkzeug der Wahl, wenn es um Counter-Strike & Co. ging. Das Programm wird allerdings schon lange nicht mehr weiterentwickelt und dementsprechend kaum noch verwendet. Der »Schuldige« heißt Gamevoice.

Gamevoice

Vor etwa fünf Jahren hat Microsoft Battlecom aufgekauft, um mit dem Know-How Gamevoice zu entwickeln. Das wurde 2003 zusammen mit der gesamten Sidewinder-Produktsparte (Joysticks, Gamepads, Lenkräder) eingestampft. Der Gamevoice-Controller, der vereinzelt auf Ebay zu finden ist, lässt sich aber noch heute nutzen – auch mit Teamspeak.

Ausgewählte Headsets

Produkt	Preis	Gesamtnote	Preis/Leistung	Fazit
Sennheiser PC 160	80 Euro	84	befriedigend	In Sachen Klangqualität macht dem Sennheiser PC 160 so schnell keiner was vor. Happige 80 Euro für ein Stereo-Headset sind allerdings nicht ohne.
Speedlink Medusa 5.1	70 Euro	81	befriedigend	Auch wenn die 5.1-Technik wenig Vorteile bringt: Wenn es ein Surround-Headset sein muss, ist das Medusa für Spieler die erste Wahl.
Sennheiser PC 155	115 Euro	79	befriedigend	Der kleine, tolle Kniff mit der abziehbaren USB-Verbindung macht das PC 155 universell einsetzbar. Allerdings ist der Preis nicht gerade günstig.
Plantronics Audio 510	60 Euro	79	gut	Guter Tragekomfort, in Spielen klanglich okay, bei Musikgenuß allerdings nicht. Dank integrierter Soundkarte für mobile Einsätze geeignet.
Plantronics Audio 90 PC	30 Euro	71	sehr gut	Das Audio 90 zeigt eine rundum gute Vorstellung und ist dabei mit 30 Euro angenehm günstig. In Sachen Preis-Leistung eines der besten überhaupt.
Sharkoon Cosmic 5.1	40 Euro	70	gut	Trotz 5.1-Unterstützung lassen sich Surround-Effekte nur schwer im Raum orten. Von echtem 3D-Sound ist kaum etwas zu hören.
Hama CS 410	30 Euro	63	gut	In dieser Preisklasse macht Vibra-Bass durchaus Sinn, wie das bieder klingende CS-410 zeigt. Ansonsten fallen vor allem die üppigen Ausmaße auf.
Terratec Headset Master 2	15 Euro	52	ausreichend	Gegen größere Headsets hat das Terratec-Modell keine Chance, zumal es auch für 15 Euro bessere Alternativen gibt. Stärke: Mobilität.



MEINE ERSTE FAN-WEBSEITE

IN WENIGEN SCHRITTEN
ZUR FANSEITE

PC-Spieler verfolgen potenzielle Spitzentitel meist lange vor dem Erscheinen und oft auch noch ein gutes Stück danach. Besonders engagierte Fans basteln sogar eigene Webseiten, die sich mit dem Lieblingsspiel beschäftigen. Es braucht zwar viel Zeit und Engagement, um einen wirklich professionellen Webauftritt zu erstellen, aber jeder hat mal mit seiner ersten Seite angefangen. Dieser Artikel soll allen Lesern helfen, die das auch probieren wollen – am Beispiel einer Fanseite zum Spiel **Oblivion**. Zum besseren Verständnis haben wir die fertige Webseite auf unsere DVD gepackt, Sie finden sie im Bereich »Extras« (zum Öffnen »Test1_html« anklicken).

Das Gestalten von Webseiten ist ein Thema, das ganze Bücherregale voller Wälzer hervorgebracht hat, und dennoch nicht in seiner Ganzheit erfasst wurde. Wir wollen Ihnen daher beim Einstieg helfen, um eine erste, kleine Webseite zu basteln. Falls Sie Geschmack daran finden: Das Internet bietet jede Menge Tutorials, Tipps, Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu allen Bereichen des Webdesigns – eine Linkliste liefern wir Ihnen in diesem Artikel gleich mit (Seite 152 unten).

Materialsammlung

Vorbereitung

Eine gute Planung erleichtert das Arbeiten. Überlegen Sie sich erst, wie die fertige Seite aussehen und welche Inhalte sie enthalten soll. Auch wenn es altmodisch erscheinen mag: Nehmen Sie Zettel und Papier und skizzieren Sie Ihre Webseite. Das erleichtert die Planung ungemein.

Die **Vorbereitung** beginnt damit, dass wir uns die Hilfsmittel besorgen, mit denen wir unsere Webseite aufbauen wollen. Die meisten Spielehersteller unterstützen die Anhänger ihrer Spiele mit so genannten »Fan Site Kits«, also einem Datenpaket mit Grafiken, Texten et cetera; das erleichtert die Erstellung einer eigenen Webseite.

Also besuchen wir www.elderscrolls.com und finden in der Rubrik »Downloads« im Unterpunkt »Utilities« das Fan Site Kit (22 MB). Das laden wir herunter, entpacken es in ein Arbeitsverzeichnis und sortieren die Inhalte danach, ob wir sie für unsere Belange brauchen. Außerdem installieren wir die mitgelieferten **Schriftarten** sowie die Programme **Paint Shop Pro** (Shareware, www.paintshop-pro.com) und **Dreamweaver** (30-Tage-Testversion, www.adobe.com/de/downloads).



Schriften installieren

Unter Windows XP ist die Installation neuer Schriftarten (Fonts) sehr leicht. Sie kopieren die entsprechenden Dateien einfach in das Verzeichnis .../Windows/Fonts, und schon können Sie die neuen Schriftarten benutzen. Das gilt allerdings nur für so genannten TrueType-Fonts, die Sie an der Dateiendung »ttf« erkennen (zum Beispiel arial.ttf). Für die Verwendung so genannter PostScript-Schrifttypen benötigen Sie hingegen Zusatzprogramme.

Wie schaut's aus?

Jetzt müssen wir uns überlegen, wie unsere Seite aussehen soll. Damit es nicht zu kompliziert wird, soll sie nur aus folgenden drei Bereichen bestehen, so genannten Frames: Ganz oben steht die Überschrift, in einem schmalen Bereich links soll die Navigation erfolgen, und im größten Abschnitt rechts davon stehen die eigentlichen Informationen (diese klassische Einteilung finden Sie übrigens bei sehr vielen Seiten).

Inhalte zusammenstellen

Bevor Sie mit der Gestaltung der eigentlichen Seite beginnen, sollten bereits alle Inhalte fertig sein – egal ob Bilder, Texte, Videos, Linklisten oder grafische Elemente wie Navigations-Buttons oder das Hintergrundbild. Gewöhnen Sie sich an, die Daten zu strukturieren. Dazu gehören eindeutige, aussagekräftige Dateinamen sowie eine sinnvolle Ordnerstruktur. Profis trennen beispielsweise immer die Elemente zur Gestaltung der Website von den eigentlichen Inhalten. Speichern Sie das komplette Ausgangsmaterial.

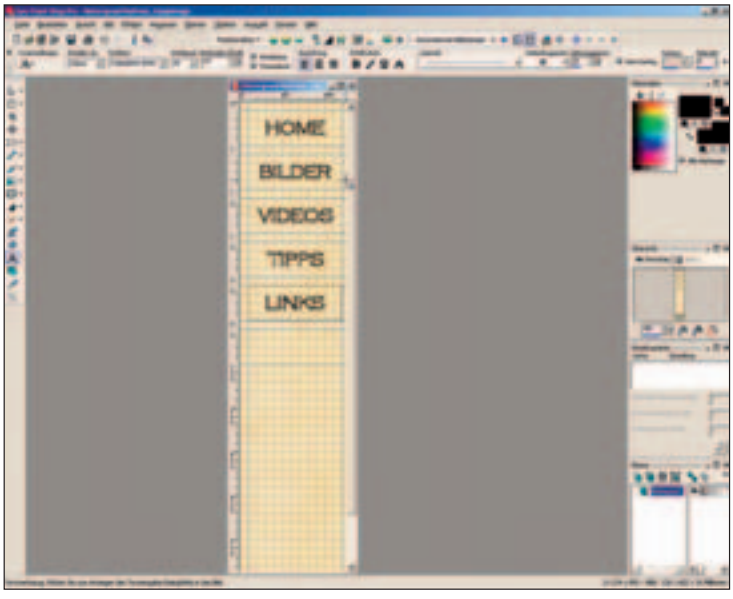
Welche **Inhalte** wollen wir denn auf der Webseite alles unterbringen? Um es nicht zu aufwändig zu machen, belassen wir es bei den Rubriken Bilder, Videos, Tipps und Links zu anderen Seiten. Für jeden dieser Punkte brauchen wir einen Button im Navigationsbereich; ein Klick auf den entsprechenden Knopf zeigt die jeweiligen Informationen im Inhaltsfenster. Zusätzlich benötigen wir einen Button »Home«, der Besucher wieder zur Startseite bringt. Das ist keine Pflicht, gehört aber zum guten Ton.

Navigationshilfe

Zum Erstellen der Buttons verwenden wir das Shareware-Programm **Paint Shop Pro**. Sie können diese Buttons gestalten, wie Sie wollen, Hauptsache, sie erfüllen ihren Zweck. Wir haben unsere Buttons auf Basis der Hintergrundfarbe erstellt und als Schriftart »Copperplate Gothic Lite« benutzt, die wir im Fan Site Kit gefunden haben. Dabei achten wir bei Farbe und Größe darauf, dass die Schrift gut lesbar ist. Damit die Navigation schicker wird, erstellen wir in **Paint Shop Pro** über das Menü »Effekte« – »3D-Effekte« – »Taste« für jeden Button eine zweite Version, in 3D.

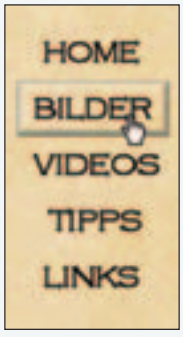
Fußball-Fans gehen ins Stadion, Musikfans besuchen Konzerte, und Spiele-Fans basteln Webseiten zu ihren Lieblingstiteln. Wir zeigen Ihnen, **wie auch Sie eine eigene Fanseite erstellen können.**

Im **Dreamweaver** fügen wir später die Buttons in der Navigationsleiste nacheinander als so genannte Rollover-Bilder ein. Dabei geben wir als Originalbild den normalen Button an, als Rollover-Bild den mit dem 3D-Effekt. Das Ergebnis: Wenn der Benutzer mit dem Mauszeiger über die Buttons in der Navigationsleiste fährt, wird der jeweils aktive Button durch den **3D-Effekt** hervorgehoben.



3D-Effekt

Dynamische Buttons sehen nicht nur gut aus, Sie helfen dem Benutzer auch bei der Orientierung: Aufgrund der Hervorhebung weiß er genau, auf welchem Button er ist. Statt 3D-Effekten könnten wir auch veränderliche Farben oder Schriften wählen, das ist Geschmackssache.



Format entscheidet

Jetzt gestalten wir den oberen, statischen Bereich, der die Überschrift enthalten soll. Das mitgelieferte Logo ist im PSD-Format und damit für das Internet untauglich. Also öffnen wir die Datei im **Paint Shop Pro** und speichern sie zunächst im **GIF-Format** ab. Dabei ändern wir die Eigenschaften über den Punkt »Optionen« im Speichern-Dialog so, dass der Hintergrund transparent wird, also später nur die Schrift zu sehen ist. Anschließend passen wir die Größe an und fügen das Bild ein.

Der obere Teil wirkt aber irgendwie noch sehr leer, also peppen wir ihn mit einigen Grafiken auf. Dazu laden wir uns zwei **Oblivion**-Hintergrundbilder herunter, wieder von der offiziellen Website (unter »Downloads« – »Wallpaper«. Im **Paint Shop** schneiden wir die beiden Figuren aus und spiegeln eine davon – wir wollen eine links und eine rechts des Logos platzieren. Jetzt passen wir noch die Bildgröße der Grafiken an die des Logos an. Auch die beiden Figuren sollen ohne Hintergrund dargestellt werden, daher speichern wir sie im GIF-Format ab und machen den schwarzen Hintergrund dabei transparent. Dann bauen wir die fertigen Bilder ein.



GIF-Format

Der größte Vorteil des GIF-Formates ist die Möglichkeit, eine bestimmte Farbe transparent zu machen. So scheint etwa bei ausgeschnittenen Bildern der Hintergrund der Webseite durch – und nicht der Hintergrund des Bildes, was nicht nur hässlich, sondern auch amateurhaft wirkt.



Seiten füllen

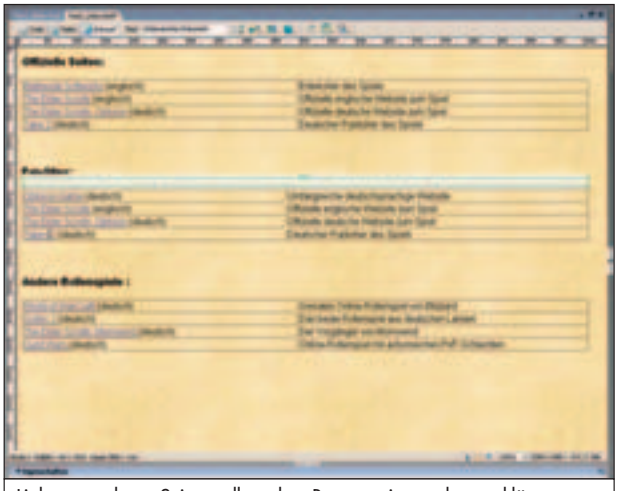
Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen und wir widmen uns den eigentlichen Inhalten. Wir beginnen mit der Startseite und schreiben einen Begrüßungstext, und zwar direkt in den Hauptframe in **Dreamweaver**. Anschließend verknüpfen wir den Button »Home« mit dem Mainframe. Danach speichern wir Kopien dieses Mainframes für jede Seite, die wir noch machen müssen, also »bilder.html«, »videos.html«, und so weiter. Diese dient dann als Basis für die jeweiligen Unterseiten, den Text löschen wir jeweils einfach und füllen die Rubrik danach mit den eigentlichen Inhalten.

Wir fangen mit der leichtesten davon an, den Links. Hier fügen wir unter den jeweiligen Unterpunkten zweispaltige Tabellen ein: Auf der linken Seite tragen wir den

Namen der Zielseite ein und verknüpfen den Eintrag entsprechend mit der Zieladresse. Rechts davon erklärt eine kurze Beschreibung dem Besucher, was ihn auf der Zielseite erwartet. Wichtig: Da wir wollen, dass die verlinkten Seite in einem neuen Browserfenster angezeigt werden, wählen wir bei Ziel den Eintrag »_blank«.



In Dreamweaver lassen sich Links sehr einfach festlegen. Hier **verknüpfen** wir den Button »Videos« mit der passenden Webseite.



Links zu anderen Seiten sollten dem Benutzer immer kurz erklären, was ihn auf der Zielseite erwartet. Eine **Tabellenform** sorgt für Übersicht.

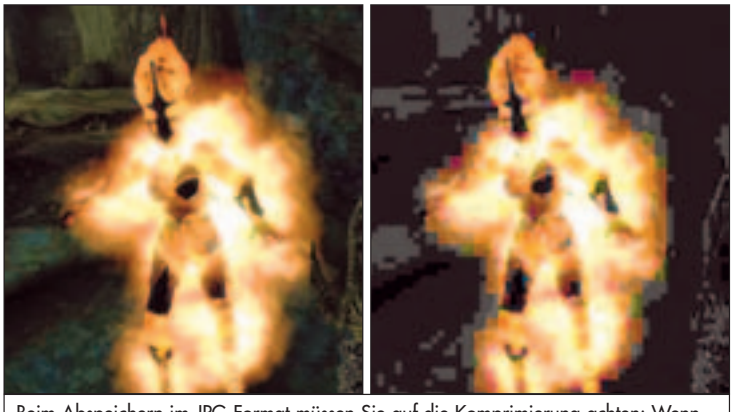
Bilder einbinden

Als nächstes widmen wir uns der Seite mit den Bildern. Screenshots erstellen Sie mit einfach zu bedienenden Grab-Programmen wie **Fraps**, moderne Spiele haben aber auch oft bereits eine eingebaute Screenshot-Funktion. Als erstes bearbeiten wir unsere Bilder im Paint Shop. Einerseits verkleinern wir unsere Screenshots von 1.280 mal 1.024 auf 800 mal 640, da viele Benutzer nur eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten verwenden – und bei denen soll das Bild ja auch vernünftig angezeigt werden. Außerdem erstellen wir einen so genannten Thumbnail (Daumennagel) von jedem Bild: Das sind stark verkleinerte Versionen der anzuzeigenden Grafiken, auf denen der Benutzer aber schon erkennt, was die vergrößerte Version zeigen wird.

Die Benennung der Bilder ist Ihre Sache, allerdings sollten Sie möglichst solche Namen wählen, die eine gewisse Sortierbarkeit und Übersicht gewährleisten, etwa »oblivion_monster_01« und »oblivion_monster_01k« für das Thumbnail. Beim Speichern konvertieren wir die Bilder ins **JPG-Format**, achten aber bei der dabei erfolgenden Bildkomprimierung darauf, dass die Qualität erhalten bleibt. Bei zu starker Komprimierung entstehen so genannte Artefakte (siehe Bilder).

JPG-Format
Standard-Format für Bilder im Internet, da gute Komprimierung kleine Dateigrößen ermöglicht.





Beim Abspeichern im JPG-Format müssen Sie auf die Komprimierung achten: Wenn diese zu hoch ist, entstehen hässliche Bildstörungen (Artefakte), siehe rechts.

Da wir zwei Bilder-Rubriken haben (Monster & Lokalisierung), ordnen wir die Bilder unter den entsprechenden Überschriften an. Die Thumbnails verlinken wir so mit den großen Screenshots, dass diese in einem neuen Fenster gezeigt werden. Dafür gibt's zwar keine Vorschrift, aber wir selbst empfinden es beim Surfen als benutzerfreundlicher, wenn ein Extrafenster aufgeht. Also wählen wir beim entsprechenden Eintrag der Verlinkung wie schon zuvor den Eintrag »_blank«.



Auf der **Bilder-Unterseite** sieht der Benutzer kleine Grafiken. Diese sind mit den dazugehörigen großen Bildern verknüpft.

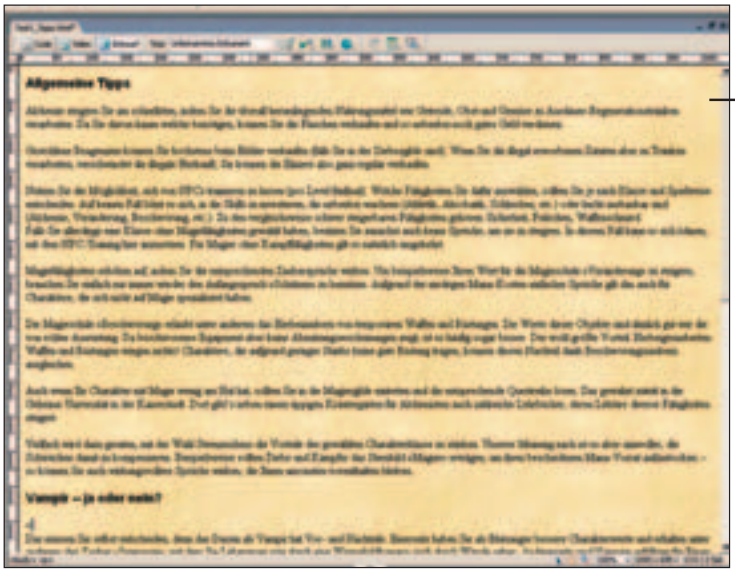


Tipps tippen

Bei der Untersektion für die **Oblivion**-Tipps handelt es sich um eine reine Textseite. Die Tipps schreiben wir aber nicht in **Dreamweaver**, sondern in einem Textverarbeitungs-Programm wie **Word**. Das erleichtert uns das Schreiben, da wir den Text komfortabel gliedern können. Auch die **Word**-Rechtschreibprüfung ist ein Pluspunkt (wird mit F7 aktiviert). Längere Texte sollten Sie immer in einem geeigneten Programm schreiben und erst in die Webseite integrieren, wenn Sie fertig sind.

Unsere fertigen Tipps kopieren wir aus **Word** und fügen den Text anschließend in die entsprechende Unterseite in **Dreamweaver** ein. Fettungen und Änderungen der Schriftgrößen erledigen wir erst jetzt, damit es keine Komplikationen zwischen den Formatanweisungen von Word und denen für die Darstellung auf der Webseite gibt. Für die Cheat-Codes verwenden wir zur besseren Übersicht wieder eine Tabelle.

Dreamweaver
Editor, der das Erstellen von Webseiten ohne Programmierkenntnisse ermöglicht. Dank einfacher Bedienung und vielen Komfortfunktionen ist er auch sehr gut für Einsteiger geeignet.



Lange **Texte** schreiben Sie am besten in einer Textverarbeitung wie Word. Formatierungen, etwa Fettungen, sollten Sie aber erst in Dreamweaver vornehmen, da diese nicht immer kompatibel zueinander sind.

Bewegte Bilder

Wir wollen die Welt auch mit kleinen Videos erfreuen. Auf der Seite **»Videos machen – so geht's!«** finden Sie grundlegende Informationen darüber, wie Sie kleine Filme von Ihren Spielen erstellen. Beim Thema Video sollten Sie unbedingt beachten, dass die Dateien trotz Komprimierung recht groß sind und ein entsprechendes Volumen

Videos machen
Anleitung auf Seite 153

beim Datentransfer verursachen (der so genannte Traffic). Falls Sie bei Ihrem Provider ein niedriges Limit für den Datentransfer haben, sollten Sie auf Video verzichten, sonst entstehen schnell zusätzliche Kosten.

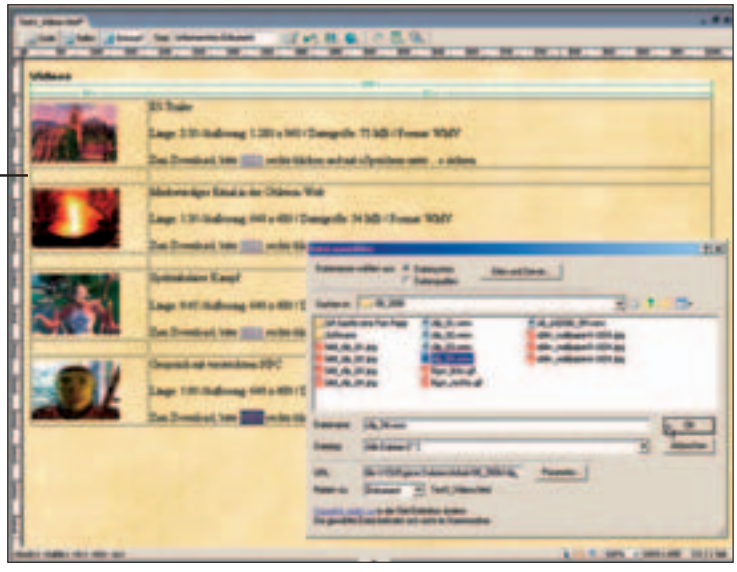
Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten für Videos: Entweder werden die Filme direkt auf der Webseite abgespielt (**Streaming**), oder der Benutzer lädt sich die entsprechende Datei herunter und spielt sie lokal auf seinem PC ab. Wir entscheiden uns für die zweite Variante, da es selbst bei DSL-Benutzern mit großer Bandbreite oft zu Rucklern und größeren Ladezeiten kommt. Lokal gespeicherte Video laufen dagegen problemlos und flüssig. Wir verlinken also Videos zum Download und kommentieren die Einträge entsprechend, damit der User weiß, was ihn erwartet.

Der Einfachheit halber benutzen wir für unsere Zwecke Videos, die wir von der offiziellen **Oblivion**-Webseite herunter geladen haben. Sie sollten bei Downloads, egal ob Video oder andere Dateien, stets die Dateigröße angeben, damit der Benutzer weiß, worauf er sich einlässt. Daneben stellen wir ein Bild, dass eine Szene aus dem Video zeigt. Damit sind die Arbeiten an unserer Webseite abgeschlossen.

Streaming

Bei Streaming liegen die Audio- und Videodaten auf einem Server und werden von dort aus abgespielt. Dabei gibt es immer eine kurze Verzögerung, da ein Teil der Daten erst einmal auf dem Rechner des Benutzers zwischengespeichert (gepuffert) wird. Während der Stream dann läuft, lädt der PC im Hintergrund nach und nach die übrigen Daten herunter. Das klappt aber selbst mit DSL-Verbindung nicht immer reibungslos, so dass beim Abspielen plötzlich Daten fehlen, weil der Puffer leer ist. Dann bleibt das Video stehen, und erst wenn der Puffer wieder gefüllt ist, geht es weiter – und das nervt gewaltig.

Obwohl viele Nutzer DSL haben, sollten Sie **Videos** lieber zum Download anbieten. Dabei gilt: Geben Sie immer die Dateigröße an!



Upload und Prüfen

Jetzt kontrollieren wir unsere Webseite noch einmal: Sind alle Bilder richtig verlinkt? Stimmen die Verknüpfungen auf externe Seiten? **Prüfen** Sie wirklich alles vorher, denn dann sind Fehler noch sehr einfach zu korrigieren. Noch kann aber kein anderer Benutzer auf Ihre Webseite zugreifen, da sie derzeit nur lokal auf Ihrem PC existiert. Um das zu ändern, brauchen Sie einen Webprovider. Solche Dienstleister stellen Ihnen Serverplatz für die Daten der Webseite sowie eine Webadresse (Domain) zur Verfügung. Die Liste der Anbieter ist so groß wie die der Qualitätsunterschiede.

Eine perfekt zugeschnittene Empfehlung können wir Ihnen nicht geben, doch wie so oft im richtigen Leben gilt: Qualität hat ihren Preis. Bei kostenlosen Angeboten gibt's fast immer einen mehr oder weniger offensichtlichen Haken: langsame Server, stark begrenztes Datenvolumen, ungenügender Service, viel Werbung. Dagegen erhalten Sie bereits für wenig Geld sehr gute Einsteigerpakete bei namhaften Providern. Letztere bieten auch echte Domainnamen (etwa www.oblivion-experte.de), während Sie bei kostenlosen Anbietern oft nur hässliche Subdomains erhalten (etwa oblivion-experte.kostenlosewebseiten.de). In unserem Linkkasten finden Sie einige Anlaufstellen für die Suche nach dem richtigen Provider.

Georg Valtin

Prüfen

Wenn Sie fertig sind, sollten Sie Ihr Werk auf Funktionalität und Qualität (Bilder) prüfen. Dazu gehört auch, dass Sie sich Ihre Webseite in den drei am meisten benutzten Browsern (Internet Explorer, Firefox, Opera) anschauen. Trotz der inzwischen recht einheitlichen Standards passiert es doch noch, dass Webseiten je nach Browser unterschiedlich dargestellt werden.

Nützliche Links

www.selfhtml.de
Umfangreiche Webseite zum Thema HTML, außerdem gibt's Links zu zahlreichen Tutorials, die auch kompliziertere Themen abdecken.

www.stefanbucher.net/tutorial
Grundlegende Informationen zum Thema Internet und Webseiten, gut für einen ersten Überblick.

www.w3schools.com
Ausführliche Tutorials mit vielen Beispielen und Referenzlisten (englisch).

http://websitetips.com
Gute Seite mit Tutorials, unter anderem auch für das Grafikprogramm Photoshop.

www.tutorialzone.de/
Hier gibt's Tutorials zu zahlreichen Programmen, darunter auch für Paint Shop Pro.

www.baycongroup.com/paint_shop_pro/tutorials.htm
Sehr ausführliches Tutorial zu Paint Shop Pro für Einsteiger (englisch).

www.hostsuche.de
Umfangreiche Vergleichsseite von Webprovidern mit detaillierter Suchfunktion für Profis.

www.webhostlist.de
Ähnliche Vergleichsseite, die sich aber auf weniger Parameter beschränkt.



VIDEOS MACHEN – SO GEHT'S!

Bandsalat? Von wegen! Im digitalen Zeitalter leistet der PC alles: von der Aufnahme bis zur Veröffentlichung.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Videos von PC-Spielen aufzunehmen. Die meisten sind aber kompliziert und erfordern technische Ausrüstung, die normalen Spielern nicht zur Verfügung steht. Daher bleibt nur eine Variante übrig: das Aufnehmen per Software, etwa mit dem Programm **Fraps**. Derartige Software frisst aber einen großen Teil der Rechenleistung, sodass Sie nur auf leistungsstarken PCs aufnehmen können, ohne dass es beim Spielen (und damit auch im aufgezeichneten Video) ruckelt.

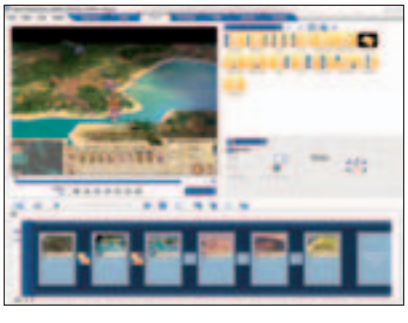


Da Videodaten schnell einige Gigabyte belegen, sollten Sie auch entsprechend viel Platz auf der Festplatte haben. Günstig ist es dabei, wenn Sie eine eigene Festplatte oder zumindest Partition nur für diese Daten reservieren und regelmäßig defragmentieren. Auf keinen Fall sollten Sie Videodaten auf der Systemplatte beziehungsweise -partition (normalerweise die mit dem Laufwerksbuchstaben C) speichern, da es hier leicht zu Konflikten mit der Auslagerungsdatei kommen kann.

Nach der Aufnahme werden die Rohdaten nachbearbeitet. Als erstes sichten Sie das Material und schneiden die gewünschten Passagen heraus, etwa mit dem leicht zu bedienenden Freeware-Programm **Virtual Dub**.



Wenn Sie Ihr Video aufwändiger gestalten wollen, etwas mit Texteinblendungen, besonderen Schnitten oder Musik, benötigen Sie dafür auch eine entsprechend aufwändige, kommerzielle Software wie **Adobe Premiere** oder **Adobe After Effects**. Im Free- und Shareware-Bereich finden sich keine Programme mit gleichwertigem Funktionsumfang. Für Hobbyanwender gibt's neben dem bereits in **Windows XP** enthaltenen Programm **Movie Maker** kaum vernünftiges Handwerkszeug. Lediglich das **Ulead Video Studio** bietet einen ordentlichen Funktionsumfang für wenig Geld.



Zuletzt wandeln wir das fertige Video von AVI in ein Internet-taugliches Format um. Dabei kommen die beiden Formate WMV und MPEG in Frage. Es gibt zahlreiche Programme, die eine Konvertierung und die Änderung diverser Parameter wie Datenrate und Bildgröße erlauben. Dabei handelt es sich meist um Shareware, die ohne Registrierung oft störende Logos einblenden.

Georg Valtin

Fraps
Shareware-Programm zur Aufnahme von Videos, das aber auch Screenshots grabben kann.

Virtual Dub
Videoschnitt-Programm erlaubt Einzelbild-genaues Schneiden und ist extrem leicht zu bedienen.



Ulead Video Studio
Videobearbeitungs-Programm mit zahlreichen Funktionen, intuitiver Bedienung und sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Für Hobby-Filmer ideal, Profis bevorzugen Premiere von Adobe.

WICHTIGE SOFTWARE

Name	Link	Version	Preis der Vollversion	auf DVD
Fraps	www.fraps.com	Shareware	37 Dollar (ca. 30 Euro)	ja
Virtual Dub	www.virtualdub.org	Freeware	–	ja
Adobe Premiere Elements	www.adobe.com/de/downloads	30-Tage-Testversion	100 Euro	ja
Adobe After Effects 7.0 (Standard)	www.adobe.com/de/downloads	30-Tage-Testversion	1.000 Euro	nein
Ulead Video Studio	www.ulead.de	30-Tage-Testversion	65 Euro	nein
TMPGenc 4.0 Xpress	http://tmpgenc.pegasys-inc.com/	14-Tage-Testversion	100 Dollar	ja
Winavi	www.winavi.com	Shareware	30 Dollar	ja

ONLINE-HILFE

www.videohelp.com

Sehr umfangreiche Webseite zum Thema Videos, die alle Bereiche abdeckt. Neben Links zu Software finden Sie auch zahlreiche Anleitungen.

Über die komfortable Suchfunktion lassen sich gezielt Beschreibungen und Tutorials zu Programmen und Techniken finden, auch im Forum gibt's fachmännische Hilfe. Einziger Haken: Die Seite ist komplett in Englisch, eine adäquate Anlaufstelle in deutscher Sprache gibt's nicht.

FEEL THE SPIEL

Spiele steuern durch Geisteskraft: Kein Trick mehr, den nur Luke Skywalker kann. Es funktioniert. Die Aufzeichnungen eines Experiments.

DER **AUTOR**

Daniel Ch. Kreiss, 26, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



Im April 2006 meldeten die US-Unternehmen Neuro Sky und Cyber Learning spektakulär, »in wenigen Jahren« ein erschwingliches Gerät auf den Markt bringen zu wollen, mit dem wir Computerspiele mittels Gedanken steuern können. Dabei gibt es das schon!

Zwar nur mit einer einzelnen Steuerungs-Achse. Und ohne Übungsaufwand nicht zu gebrauchen. Auch liest es nicht tatsächlich Gehirnströme aus. Und ob der Preis von 255 € erschwinglich ist, darüber ließe sich streiten. Aber: es funktioniert!

Die **Mind Games**, ein Set aus zwölf Spielchen, nutzen ein Biofeedback-Verfahren. Mit dem PC über ein USB-Kabel verbunden, misst das dazugehörige Gerät namens »Mind Reflection« unsere Schwankungen zwischen Stress und Entspannung – am Hautwiderstand. Entspannen wir, schließen sich die Poren. Regen wir uns auf, aktiviert Adrenalin die Schweißdrüsen, die Poren öffnen sich. Das Gerät ermittelt auch, wie leicht oder stark der Zustand uns gepackt hat. Mit Hilfe der **Mind Games** lernen wir dann, die Vorgänge aktiv zu kontrollieren. Durch Gedanken und Konzentration.

Gedanken-Torpedo

Wir steuern die Spielchen immer besser, indem wir aufbrausen oder zur Ruhe kommen wie auf Knopfdruck. Nachher sind wir mental Herr über jedes gegensätzliche Befehlspaar, das wir uns aussuchen, auch unter Druck: hoch und runter. Links und rechts. Schneller, langsamer. Mehr, weniger. Das ist übertragbar auf Unterhaltungsspiele, wenn die Entwickler mögen.

Für gute Spiele reicht zwar eine einzelne Steuerungs-Achse nicht aus. Weitere Achsen, die zusätzlich zu Joystick und Tastatur funktionieren, ohne eine Bedienung mit Fingern oder Füßen zu erfordern – die bringen eine Menge neuer Möglichkeiten. Ideen: In **Star Wars** eine Todesstern-Mission, in der wir den Torpedo allein mit der Macht der Gedanken in den Schacht befördern. Wie passend! Eine Flugsimulation ohne Autopilot, in der wir voll konzentriert sind auf die Luftkämpfe, weil die Höhe der Maschine eine reine Gefühlssache geworden ist. Auf der Seite ein Aufkleber: »Freihändig, ihr Anfänger!« Oder intuitiv hoch- und runterschalten bei einem Autorennen, während die Gegner mit hakenden Schaltern kämpfen. Nur so Ideen. Gewitzte Entwickler hätten bessere.

Die **Mind Games** haben die Gedanken-Steuerung schon ein Stück wahr gemacht. Was fehlt, ist eine Unterstützung der Hardware in gängigen Computerspielen. Zum Nachvollzug die Aufzeichnungen unseres Experiments. Wie es ist, die **Mind Games** kennen zu lernen.

TAG 1: Ich bin, also spiele ich

Der zehnte Versuch mit den vier Grundübungen. Einer zu viel für meine Nerven. Es geht noch immer nichts. Der Ballon soll runter auf den Boden. Dazu muss ich locker sein. Eine Weile habe ich mich zusammengerissen. Jetzt fluche ich los, weil der Ballon ungerührt auf halber Höhe hängt, wie festgeklebt. Habe gute Lust, loszubrüllen, dass »ICH SEHR WOHL ENTSPANNT BIN!« Zische dann bloß zwischen den Zähnen durch – geht ja um Selbstbeherrschung hier.

Dummer Versuch, den Ärger zu verstecken. Nützt natürlich nichts. Die Sensoren an meinen Fingern erkennen die Aufregung. Schwupp! Der Ballon weht hoch und höher! Raus dem Bild. Windgesäusel aus den Boxen klingt zu meiner Besänftigung. Ah, hassenswert! Trotzdem: durchatmen. Alle Sternenkrieger fangen klein an. Vertraue der Macht, Luke. Ich sage es mir sanft: »Ich bin ... ganz ruhig ... und werde ja noch viel ruhiger ... weiß ich bestimmt ...« Abwärtsbewegung des Ballons auf dem Monitor. »... und konzentriere mich, fokussiere auf den Punkt, ja, gleich, schön wieder rein ins Bild und dann landen ... jaaa ... gleeeich ... ja! ... NEIN! ... VERFLIXTER



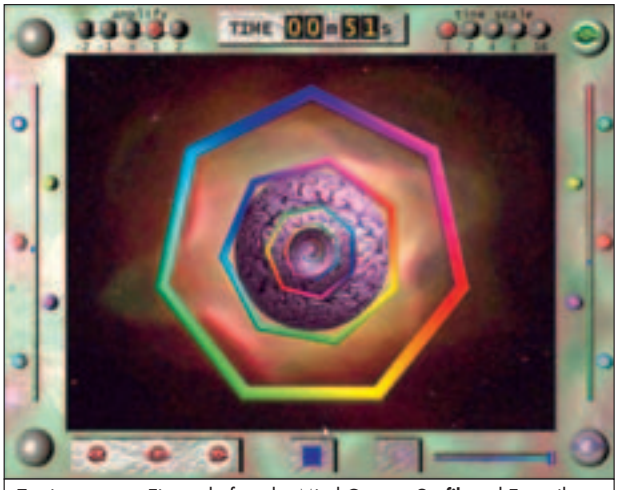
Wem der Standard-Ballon zu langweilig ist, der tauscht ihn aus gegen grafisch unterhaltsamere Objekte. Ob's der **Konzentration** hilft?



Andrzej Slawinski, Gründer der Schweizer Firma Verim, ist der Erfinder der Mind Games. Er will Biofeedback ausbauen zu einer Art »Psychointeraktivität«.



Je mehr man sich erregt, desto schneller rennt das **Viehzeugs**, desto schwieriger ist es zu treffen. Entspannt man sich hingegen ...



Zwei grausame Eigenschaften der Mind Games: **Grafik** und Esoterik-Sound wie in Kosmetiksalons. Alternativ: fieser Piep-Sound.

MISTBALLON DU, HIMMEL ICH HASSE DICH SO SEHR VERRECKE DOCH PLATZ AUSEINANDER AAAH!«

TAG 2: ICH DENKE, ALSO SPIELE ICH

An der Supermarktkasse erhalte ich ein überraschendes Training. Bin der Kassiererin zu langsam. Obwohl ich mich beeile. Nur tippt sie schneller, als eine Nähmaschine sticht. Beschleunigt ungefragt und hilft ohne Hingucken, mein Zeug in den Wagen zu schmeißen. Die Ananas kratzt mir die Hand auf. Ungelogen, offene Wunde. Beherrschung ist eine Kunst. Ich stehe an einem Scheideweg. Wie war das? Runterkommen. Während die Kassiererin mir auf der Nase tanzt, beschwöre ich innerlich den Ballon abwärts. Der ist jetzt aber eine schwere Kugel, und die lasse ich über meine Stirn den Nasenrücken runter und über die Kassiererin drüber rollen. Bin ganz entspannt dabei. Kein Stress. Keine Aggression. Nur ein nützliches kleines Spiel der Phantasie.

Ich gehe mit einem Lächeln und dem Wissen heim, dass ich jetzt verstanden habe, wie es geht. Auch das steht ja in der Beschreibung: Es gebe viele Entspannungstechniken wie Meditation et cetera. Aber jeder müsse experimentell für sich was finden. Meine Methode habe ich. Zwei Bilder, an die ich denke. Die Ananas mit dem Gesicht der Kassiererin drin (Stress) und meine Kugel mit der Kassiererin dran (Entspannung). Level 1: Kinderspiel. Der Ball senkt sich und landet. Level 2: Der Ball bewegt sich zugleich horizontal. Ich muss ihn runter kriegen, bevor er das Bild verlässt. Locker. Level 3: Wie Level 2, aber Landung auf einem bestimmten Punkt. Sogar das klappt. Level 4: Der Ball muss durch Wolken fliegen, ohne sie zu berühren.

Brauche drei Versuche, aber es geht. Nennt mich Luke, nennt mich Ben, nennt mich Vader. Eine Schwierigkeitsstufe höher kann kein Problem sein. Los. Denkste. Schwupps! Wo ist der Ball?

TAG 3: ICH SPIELE, ALSO BIN ICH

Genug Vorgeplänkel. Zu den richtigen Spielen. Zum Beispiel Ameisen durch Anklicken in Käfer verwandeln. Langweilig, glaubt der gesunde Mensch. Ich aber nur für die Dauer einer Sekunde. Die leichte Aufgabe, die wuselnden Dinger zu treffen, versetzt mich in ebenso leichte, offensichtlich aber messbare Aufregung. Ab da rennen die Dinger schneller. Und ich werde schneller. Und die werden schneller. Und ich werde – und so weiter. Bis eine liebe Hand mir den Nacken krault. Kam ins Zimmer geschlichen, tut mir gut. Die Ameisen laufen in Zeitlupe. Entspannung für Große. Besser als alle aufgekugelten Kassiererinnen. Die Diagramme weisen es nachher aus. Extrapunkte für den Maximalpegel Entspannung. Ich erinnere mich, die anderen Spiele haben zu tun mit Zahlensortieren. Und mit Räder rotieren lassen. Aber jetzt fühle ich mich sehr schläfrig und ruhig. Und will gar nicht mehr spielen. Vielleicht wäre es das Beste, sich jetzt hinzulegen. Warm. Behaglich.

Sie sagt: »Lass mich auch mal.« Ameisen rennen kreuz und quer. Keine Chance, auch nur eine davon noch zu erwischen. Verflixte Mädchen! Kann man immer noch nicht Gedankensteuern.

Daniel Ch. Kreiss



Nur keine Panik:. Fällt ein Tropfen nicht in den mausgesteuerten Pott, steigt der **Wasserspiegel** – und die Fallgeschwindigkeit der Tropfen ...

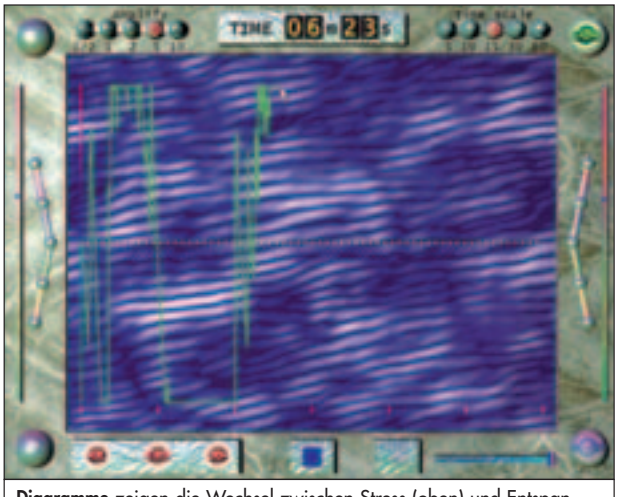
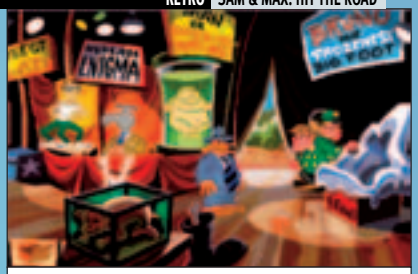


Diagramme zeigen die Wechsel zwischen Stress (oben) und Entspannung (unten). Die lange Gerade unten entstand beim Ohrenkraulen.



Auf der **Kirmes** beginnt alles. Die Schauplätze erreichen wir über eine Karte der USA.



In **Dialogen** wählen wir nicht aus Textzeilen, sondern aus Symbolen für Gesprächsthemen.



Die Odyssee führt durch die USA und von einer absurden **Touristenfalle** zur nächsten.





SAM & MAX HIT THE ROAD

»Früher war alles besser«, behauptet der Volksmund. Adventure-Fans sind geneigt, zuzustimmen. **So geniale Rätselspiele wie Sam & Max gibt es seit Jahren nicht mehr.**

WOHER KRIEGE ICH'S?

Im Handel werden Sie Sam & Max nicht mehr finden. Suchen Sie am Besten auf Flohmärkten oder im Internet. Bei eBay taucht das Adventure beispielsweise regelmäßig auf.

Die gute Nachricht: Mit dem Tool ScummVM (www.scummvm.org) läuft Sam & Max problemlos auch unter Windows XP. Scumm VM finden Sie auch auf unserer DVD.

Erschienen	1993
Entwickler	Lucas Arts
Publisher	Softgold
Genre	Adventure



Antihelden waren die großen Stars der Adventure-Ära. Der markige Robert Foster und sein rotzfrecher Roboter Joey in **Beneath a Steel Sky**. Guybrush Threepwood in **Monkey Island**. Bernard, Hoagie und Laverne in **Day of the Tentacle**. Und viele andere. Mit ihnen haben wir absurde Abenteuer durchlebt, Kopfnüsse geknackt – und herzhaft gelacht.

Ein Ehrenplatz in den Geschichtsbüchern gebührt dem tierischen Gespann Sam und Max. In unzähligen Adventures von Lucas Arts hatten Hund Sam und Hase Max kleine Gastauftritte (schauen Sie in **Monkey Island 2** doch einmal im Kostürmverleih auf Booty Island vorbei; dort gibt es Sam- und Max-Kostüme), und im Jahr 1993 war es dann endlich soweit: Die beiden unkonventionellen Polizisten bekamen ihr eigenes Point&Click-Adventure, in dem Sie das Verschwinden eines Yetis aufklären sollen und dabei einer ausgewachsenen Verschwörung auf die Spur kommen.

Comic-Rowdies

Sam und Max sehen knuffig aus, haben es aber faustdick hinter den Ohren. Sie prügeln, frotzeln und machen überhaupt alles, was politisch inkorrekt ist. Dementsprechend ist auch **Sam & Max: Hit the Road** ein Spiel eher für Erwachsene, und der schwarze Humor das Markenzeichen des Adventures. Die zwei amüsieren sich über entstellte Zirkusattraktionen, jagen Busse in die Luft (solange keine Bekannten drin sitzen) und klauen einem abgehalfterten Countrysänger das Elvis-Toupet. Wenn Sie über **Die Simpsons** lachen können, sind Sie hier bestens aufgehoben.

Natürlich bekommen auch die Rätsel eine gute Portion vom laut Packungstext »heiklen Humor« ab. Vor allem Max wird gerne handgreiflich und holt einem Informanten den sicherheitshalber verschluckten Durchsuchungsbefehl persönlich aus den Eingeweiden (siehe Video auf unserer DVD). Oder prügelt sich mit Türstehern. Das alles ist von Lucas Arts im gewohnt hochwertigen Comicstil inszeniert und wirkt wie ein herrlich überdrehter Zeichentrickfilm.

Knackiges Knobeln

Die meisten Rätsel sind allerdings klassische Adventurekost. Unser Heldenduo braucht ein Yeti-Kostüm? Nichts leichter als das – mit etwas Teer, Yetihaaren, einem Haarteil und einigen anderen Objekten, die wir uns natürlich wiederum erst in anderen Puzzles verdienen müssen, lässt sich da bestimmt was machen. Für Adventure-Neulinge ist **Sam & Max** allerdings nur bedingt geeignet. Genau wie in **Day of the Tentacle** mischt Lucas Arts logische und abgedrehte Rätsel. Oft genug ist eher Kreativität als Hirnschmalz gefragt, um die Aufgaben zu lösen. Fair bleibt das Ganze trotzdem: Oftmals winken die Helden mit dem Zaunpfahl, sobald wir uns an einer Kopfnuss die Zähne ausbeißen.

Ein bisschen Spass muss sein

Die Entwickler haben sogar an den nötigen Zeitvertreib für Grübelpausen gedacht. Fünf Minispiele gibt es zu entdecken: ein Malbuch etwa. Oder ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie mit Sam und Max über den Highway brettern und im richtigen Moment Verkehrsschildern ausweichen müssen. Vor allem diese kleinen Details sind es, die **Sam & Max: Hit the Road** zum Klassiker gemacht haben, der es auch heute noch mehr als verdient hat, gespielt zu werden.

David Bergmann

DER NACHFOLGER

Im Jahr 2002 verzückte Lucas Arts Adventure-Fans mit der Ankündigung eines Nachfolgers zu Sam & Max. Zwei Jahre später und kurz vor Fertigstellung wurde die Entwicklung dann allerdings überraschend eingestellt. Enttäuschte Spieler setzten Petitionen auf und zeichneten bissige Comics. Hoffnung gab es aber erst, als Steve Purcell (geistiger Vater von Sam und Max) im Mai 2005 die Rechte am tierischen Duo zurückgewann. Bereits wenige Monate später begann Telltale Games (CSI: Mord in 3 Dimensionen) mit der Entwicklung eines neuen Nachfolgers.



Sam & Max wird im Episodenformat erscheinen. Die erste Folge soll im Herbst 2006 veröffentlicht werden. Bei Telltale Games arbeiten viele ehemalige Mitarbeiter von Lucas Arts, darunter auch ein Teil des Teams, das für Hit the Road verantwortlich zeichnet.



LESERBRIEFE

RECHTSBERATUNG

Ab sofort behandeln wir an dieser Stelle rechtliche Fragen rund ums Thema Spiele – diesmal mit den beiden Themen Beleidigungen in Online-Spielen sowie geschönten Packungs-Screenshots.

Online-Beleidigung

§ Was kann ich tun, wenn ich in einem Online-Spiel beleidigt werde?

Bei Beleidigungen in Online-Spielen kann es sich um strafbare Handlungen handeln (§§ 185 ff. Strafgesetzbuch). In diesem Fall könnte also Anzeige bei der Polizei erstattet werden. Allerdings sollte man immer bedenken, dass die Äußerungen schon sehr deutlich unter der Gürtellinie liegen müssen, um eine Straftat darzustellen. Wo die Grenze zur strafbaren Ehrverletzung verläuft, hängt nämlich auch davon ab, was in den jeweiligen Kreisen bzw. unter den jeweiligen Umständen üblich ist und als akzeptabel gilt.

In Online-Spielen herrscht aber generell ein rauerer Umgangston als beim Wiener Opernball. Außerdem wird berücksichtigt, was der fraglichen Äußerung vorausgegangen ist. Wer selbst kräftig austeilt oder sich auf andere Weise nicht korrekt verhält, muss sich in gewissen Grenzen auch gefallen lassen, dass er mit eher heftigeren Worten kritisiert wird. Das Sprichwort »Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es heraus« gilt also auch bei den Beleidigungsdelikten.

Theoretisch ist es sogar möglich, im Falle einer Beleidigung vor den Zivilgerichten auf Schadensersatz bzw. Schmerzensgeld zu klagen. In den meisten Fällen werden die Erfolgschancen aber natürlich nicht den relativ hohen Aufwand dafür rechtfertigen.

Zumindest bei Online-Rollenspielen ist es sinnvoll, mit dem Spielebetreiber Kontakt aufzunehmen, bevor man zu Gericht oder Polizei geht. Wenn ein Gamemaster eingreift, ist dies zunächst sinnvoller und schneller als eine polizeiliche Ermittlung. Der Spielbetreiber kann unter Umständen auch helfen, den Realnamen und die Adresse des Übeltäters herauszufinden. Wenn der Täter unbekannt ist, erhöht dies den Ermittlungseifer der Beamten nämlich meist nicht.

Egal ob man zum Gamemaster, zu Gericht oder zur Polizei geht: Ohne handfeste Beweise wird man meist nicht weiterkommen. Notwendig sind zur Dokumentation des Geschehens also zumindest entsprechende Screenshots. Wer nun ganz schlau sein will und Screenshots modifizieren möchte, um einen anderen Spieler in einem schlechten Licht dastehen zu lassen, der sei gewarnt: Durch so ein Handeln macht man sich unter Umständen selbst strafbar bzw. schadensersatzpflichtig.

Allgemein sollte man als Online-Spieler auch nicht zu kleinlich sein. Wer sich selbst korrekt verhält, wird selten wirklich ernsthaft beleidigt. Wenn es doch einmal passiert, sollte man auch nicht bei jeder Kleinigkeit zur Polizei rennen. Das bringt in den meisten Fällen mehr Ärger, als das es nützt.

Ein rechtliches Vorgehen sollte man sich vor allem im Falle von ernsthaften Verleumdungen überlegen. Also dann, wenn ein anderer Spieler unwahre Tatsachen verbreitet. Auch hier empfiehlt es sich zumindest, mit dem anderen vorher direkt Kontakt aufzunehmen und ihn höflich um eine Richtigstellung zu bitten.

Dr. Andreas Lober



Bei Online-Spielen (hier World of WarCraft) gilt das gleiche wie im echten Leben: keine **Beleidigungen**!

Mogelpackungen

§ Ist es zulässig, wenn Spielefirmen in ihrer Werbung Bilder zeigen, die nicht aus dem wirklichen Spiel stammen? Wie sieht es mit den Verpackungen der Spiele aus?

Ob in der Werbung auf Spieleverpackungen oder in den Medien: Wenn der Kunde getäuscht wird, liegt unlauterer Wettbewerb vor. Ob die Abbildung von Szenen, die nicht aus dem laufenden Spiel stammen, unzulässig ist, hängt vom Einzelfall ab. Wo beispielsweise Renderszenen gezeigt werden, spricht viel dafür, dass keine Täuschung vorliegt. Erstens sind die Szenen dann ja doch tatsächlich aus dem Spiel, wenn auch nicht aus dem eigentlichen Spielgeschehen. Zweitens ist meist auch erkennbar, wenn es sich um Renderszenen handelt.



Skandal! Geschönte Shots auf der Box von **C&C: Tiberium Sun** sorgten 1999 für Wirbel.

Wenn dagegen Screenshots oder auch Spielszenen-Videos so nachbearbeitet werden, dass sie hübscher aussehen als in Wirklichkeit, wird in den meisten Fällen eine unzulässige Täuschung des Kunden vorliegen. Nach Wettbewerbsrecht können gegen eine solche Täuschung aber nur Mitbewerber oder Verbände vorgehen, nicht der Kunde selbst. Diesem bleibt jedoch die Möglichkeit, das Spiel umzutauschen. Wenn die gezeigte Abbildung nicht aus dem Programm stammt, wird man davon ausgehen können, dass das Spiel nicht hält, was es verspricht und daher fehlerhaft ist.

Dr. Andreas Lober

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt.

Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

Teure Online-Spiele?

Bezüglich des Leserbriefes von Michael Starke betreffend der hohen Onlinekosten für Spiele wie World of WarCraft möchte ich darauf hinweisen, dass auch hier Angebot und Nachfrage den Markt regeln. Ich stelle die These auf, dass es nur eine begrenzte Anzahl von Spielern gibt, die bereit sind, ihre Freizeit mit dem Spielen von zeitaufwändigen Online-Rollenspielen zu verbringen. Diese Anzahl erhöht sich nur gering und wird irgendwann einen Punkt erreichen, wo wir fast eine vollständige »Deckung« haben: Nehmen wir an, es gibt weltweit ca. 10 Millionen Spieler, die bereit sind, die derzeitigen Kosten zu zahlen, so verteilen sie sich auf die bekannten favorisierten Spiele.

Die restlichen »Otto-Normal-Spieler« beobachten den Markt, sehen die Kosten und überlegen, ob es sich für sie lohnt, diesen Betrag monatlich zu zahlen und ob sie überhaupt soviel Zeit investieren können, damit es sich rechnet. Je höher die Kosten, desto unwahrscheinlicher ist es, diese Spieler als Kunden zu gewinnen.

Welchen Weg, außer über den Preis, kann ein Unternehmen gehen, um diese Spieler zu gewinnen? Keinen! Die Kosten werden IMMER der Faktor sein, ob sich »Otto-Normal-Spieler« entscheiden wird, z.B. WoW zu spielen. Zehn bis zwölf Euro im Monat dafür zu zahlen um evtl. 14 Stunden im Monat zu spielen, steht in keinem Verhältnis. Derzeit sehen die Unternehmen in den Online-Spielen die Zukunft. Verständlich, versprechen die monatlichen Einnahmen doch extreme Gewinne.

In zwei bis drei Jahren werden wahrscheinlich massig Online-Spiele existieren, und der Kunde (Spieler) kann sich sein Lieblingsspiel aus vielen qualitativ fast gleichwertigen Games aussuchen. Kriterien werden sein: Die Spielewelt (Fantasy, Science-Fiction usw.), die Spielart, der Support und DIE KOSTEN! Entweder die Entwickler bieten alternativ eine auf »Gelegenheitsspieler« zugeschnittene Preisgestaltung an oder senken generell die Kosten, um konkurrenzfähig zu bleiben, was ich eher glaube.

Bei der Einführung eines neuen Produktes ist der Preis auch immer höher und fällt mit der Zeit, spätestens sobald die Konkurrenz ihr Produkt anbietet. Ich bin überzeugt davon, dass die Preise in der Zukunft purzeln werden, und eventuell zahlt man dann monatlich für WoW nur noch vier bis fünf Euro, und Blizzard hat dann nicht fünf Millionen Spieler weltweit, sondern 20 Millionen.

Christian Gottschow

Auch wird sind uns sicher, dass in wenigen Jahren viele Online-Titel um die Spieler buhlen. Da es gerade einen wahren Entwicklungs-Boom gibt, wird der Konkurrenzkampf bald noch härter sein.

Viele Titel werden aber schon in der Entwicklungsphase auf der Strecke bleiben – Online-Spiele brauchen deutlich länger, bis sie »fertig« sind (und verschlingen dementsprechend Kosten). Außerdem sind Infrastruktur und Personal (Server, Datentransfer, Gamemaster etc.) kostenintensiver als bei Offline-Spielen – auch hier besteht also eine große Gefahr, sich zu verkalkulieren.

Martin Deppe



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Fehlertäufel v2.0

Ich bin einer der beiden Autoren und Zeichner der »Shakes & Fidget«-Comics (auch bekannt als »Heroes«) zu World of WarCraft. Wir arbeiten momentan mit Hochdruck an unserem ersten ganz eigenen Comic-Heft, was alle bisherigen Folgen plus sechs neue und Remakes der ersten drei Folgen enthalten wird und voraussichtlich Juli/August erscheinen wird. Außerdem arbeiten wir auch an unserer eigenen Website, wo in Zukunft neue Folgen zu sehen sein werden ...

Warum ich euch schreibe: Mir ist neulich beim Durchblättern der PC PowerPlay der, wie soll ich sagen ... grottenhässliche Fehlerteufel aufgefallen. Da dachte ich mir, ich könnte euch doch mal eine handgemachte upgedatete Version stiften.

PS: Falls ihr den starken Drang verspüren solltet, unsere Website in eurem Heft zu erwähnen ... nur zu!

Oskar »Shakes« Pannier

Ein neuer Teufel – vielen Dank, klasse. Wir haben ihn liebevoll aufgenommen, siehe oben. Unser alter, »grottenhässlicher« Teufel ist übrigens auf dem Weg zu Ihnen. Sah ziemlich gereizt aus.

PS: Ihre Webseite www.shakes-and-fidget.com werden wir auf gar keinen Fall im Heft erwähnen.

Die Redaktion

Bitte warten!

In der Juni-Ausgabe schreibt Herr Valtin, dass es bei Heroes of Might and Magic 5 (S. 103) im Kampfinterface keinen Button für »Warten« gibt. Es gibt aber einen! Er befindet sich an der Stelle, wo normalerweise »Tag beenden« oder »Stadt verlassen ist« (das Symbol ist ein großer Schild).

Felix Wagner

Das ist nicht ganz richtig: Der große Button mit dem Schild lässt die entsprechende Einheit in Defensivhaltung gehen; sie setzt dann den Rest der Runde aus. Tatsächlich gibt es keinen Knopf fürs Warten – Sie müssen die Taste [W] drücken, wie ich im Test geschrieben habe.

Georg Valtin

Ronaldos Rücken

Als ich mir eben die Videos auf eurer DVD ansah, musste ich verdutzt zwei schwerwiegende Fehler feststellen:

Fehler Nummer eins: Im Video zum »Tor des Monats«, das Tor von Christiano Ronaldo. Ich zitiere: »Der Portugiese wird aus dem Mittelfeld mit einem hohen Pass angespielt, den er gekonnt mit der Brust annimmt. Danach folgt eine 360-Grad-Drehung und der gezielte Schuss aufs Tor!« Aha. Christiano Ronaldo steht mit dem Rücken zum Tor, nimmt den Ball an, dreht sich einmal um sich selbst und schießt dann. Wieder mit dem Rücken zum Tor. Wahnsinn.

Fehler Nummer zwei dann im Video zu Dark Messiah. Zitat Redakteur Sascha Gliss: »... der kleine Balken links neben der roten Lebensanzeige ...« Sascha ist wahrscheinlich öfter wegen Autounfällen im Krankenhaus, weil ihm die »Rechts-vor-Links«-Regelung so einige Schwierigkeiten bereiten dürfte.

Matthias Binner

Sorry für die beiden Fehler – aber wir haben wieder tolle Ausre ... Begründungen dafür. Also: Bei der 360-Grad-Drehung musste Gastkommentator Dirk Gemeinhardt (von unserer Schwesterzeitschrift Play the PlayStation) ständig an seine Xbox 360 denken. Und an seine Waschmaschine, deren Kochwaschgang er ein wenig zu hoch eingestellt hatte. Seitdem hat der Begriff »hauteng« übrigens eine völlig neue Dimension.

Dark Messiah: Sascha hat keine Schwierigkeiten mit rechts und links, sondern mit Farben. Er meinte also den rechten Balken links neben der BLAUEN Anzeige rechts. Oder so. Seine Unfälle passieren deshalb nicht bei rechts-vor-links, sondern an Ampeln, die plötzlich auf blau springen.

Martin Deppe

Mehr Service: die neue PC PowerPlay



Ich bin (zufriedener) Abonnent Ihres Heftes und schreibe äußerst selten einen Leserbrief. Zum »Update« und der Neugestaltung des Heftes muss das aber sein. Der Grund liegt darin, dass mir das Heft sehr am Herzen liegt. Mit dieser Mail teile ich euch einige Kritik, aber auch Lob mit. Ich beginne mit dem Positiven.

Titelseite: Großes Lob – hat mir bisher von allen bisher erschienen Heften am Besten gefallen. Einziger Kritikpunkt ist für mich das »Mehr Spiel! Mehr Spaß! Mehr Service!« Kindisch!

Einbau-Ratgeber: TOP! Wird zwar im Forum von vielen Lesern kritisiert, doch ich finde es klasse und freue mich, dass Hardware in eurem Heft auch Beachtung findet. Setzt die Serie unbedingt fort.

Eure Vorschau-Info »Bisherige Spieler des Entwicklers« ist super! Genau diese Information habe ich mir unter anderem gewünscht. Auch die neuen Infos im Wertungskasten wie Sprache und empfohlene Steuerung sagen mir sehr zu!

Dann gibt es noch viel Positives, dass ich hier aber nur kurz zusammenfasse: Redakteure, Preis, Schreibstil, Wertungssystem, wenig Werbung, Hardwareteil, Magazinteil et cetera pp. Nun zu den Kritikpunkten.

Editorial: Oh Mann – Sorry, aber mehr fällt mir dazu nicht ein ... Aber was ist DAS denn bitte?! Viel zu viel weiß, kein Gruppenfoto mehr, keine Begrüßung mehr... Bitte ändert das wieder!

Das Layout eurer Leserbriefe: Nachdem ich die anderen Neuerungen am Design gesehen habe, dachte ich: »Vielleicht wurde nun auch endlich das Layout bei den Leserbriefen geändert.« Doch dem ist nicht so: Weiterhin unübersichtlich und schlechtes Design meiner Meinung nach.

Teamseite: Diese wurde verschlimmbessert. Bei der alten Version bekam man z.B. mehr Infos. Generell finde ich ja gut, dass sich zwei Redakteure näher vorstellen! Aber warum müssen einige Informationen bei den restlichen Redakteuren durch die gelben Pappzettel verdeckt werden?

Hitlisten: Gefiel mir vorher besser. Die »Kurzbeschreibung« ist meiner Meinung nach unnötig. Und die Überschriften sind auch langweilig – da kann man noch viel mehr draus machen. Mein Vorschlag wäre ja statt der Beschreibung wieder die Wertungen der einzelnen Redakteure einzufügen. Oder eine neue Spalte »Award«. Fände ich persönlich ganz interessant.

Kurztests: Oh nein! Generell habe ich ja nichts dagegen – aber warum testet ihr da Spiele mit über 70 (!) Prozent? Die Kurztests dürft ihr gerne für Gurken zwischen 0,0% und 40% benutzen! Oder aber ihr lasst sie gleich weg. Denn dies entspricht nun wirklich nicht eurer »Philosophie«.

Andreas Mayr

Danke für die ausführliche Liste – und das Lob! Das Editorial haben wir bereits überarbeitet: weniger weiß, mehr Begrüßung. Gleiches gilt für die Leserbriefe: neuer Fehlertäufel (siehe unten), mehr Bilder. Das hängt aber auch viel von Ihren Zuschriften ab – weil viele Leser nur per E-Mails schreiben, haben wir kein buntes Briefpapier als Hintergrund. Oder Urlaubsfotos zur Auflockerung!

Bei der Teamseite haben wir nur Informationen verdeckt, die eh immer gleich sind: Statt seines Eintrittsdatums bei PC PowerPlay sehen Sie hier, was ein Redakteur gerade spielt. So erfahren Sie jeden Monat etwas Neues – und bei jeweils zwei Kollegen sogar (peinliche) Details aus ihrem Privatleben.

Kurztests: Die haben wir auch in der Redaktion heiß diskutiert. Wie Sie in dieser Ausgabe merken, werden wir die Kurztests auch mal komplett weglassen. Welche Titel hier landen, bestimmt aber nicht deren Wertung: Neben absoluten Gurken finden Sie hier auch eigentlich gute Titel, die aber kaum jemanden interessieren. Wer möchte schon einen ausführlichen Testbericht über das beste Eisstockschießspiel aller Zeiten? Den eingesparten Platz nehmen wir Ihnen ja nicht weg – er kommt wichtigen Themen zugute. Zum Thema Hitlisten: siehe nächster Brief, der sich um das gleiche Thema dreht.

Martin Deppe

Das veränderte Design des Hefts ist echt klasse, die neue Power-Seite ist auch gut gelungen, ganz zu schweigen von den neuen Informationskästen. Das mit dem PC-Ratgeber finde ich besonders klasse und warte schon sehnsüchtig auf die Ausgabe mit dem Teilaspekt Case Modding ...

Das Heft ist mal wieder voll von klasse Berichten. Mein einziger Kritikpunkt sind die neuen Toplisten, da fand ich die alten mit den Einzelwertungen der Redakteure echt besser: Sonst macht weiter so und baut neue eigene Ideen ein (nicht wie andere Zeitschriften, die gute Ideen gnadenlos kopieren).

Dominique Barth

Die vier Toplisten (Action, Strategie, Abenteuer, Sport) haben wir aus dem Grund geändert, weil wir nähere Informationen zu allen Titeln geben wollen. Gerade bei älteren, nicht so bekannten Titeln weiß man jetzt gleich, worum es in dem Spiel geht – und warum es eine hohe Wertung bekommen hat. Und schließlich gibt's auch innerhalb eines Genres sehr unterschiedliche Titel – man denke nur an Civilization 4, Sims 2 und Age of Empires 3. Da hilft der kurze Satz vor allem Einsteigern ins Spielehobby, die vor längerer Zeit bewerteten Titel einzuschätzen.

Martin Deppe

Die vielen neuen Informationskästen sind sehr hilfreich, und die Teamseite ist absolut nach meinem Geschmack. Bloß eine Angabe zur Spieldauer in dem Bewertungskasten könnte noch dazukommen.

Roman Pioch

Die Spieldauer ist oft nicht pauschal anzugeben, weil jeder Spieler anders an einen Titel herangeht. Beispiel Oblivion: Hier können Sie nur der Hauptstory folgen und sind in neun Stunden durch. Mit allen Nebenmissionen dauert's locker 100. Außerdem spielt fast jeder anders, je nach Können und Spielertyp (z.B. vorsichtig oder draufgängerisch). Wenn ein Spiel aber (zu) kurz ist, etwa ein linearer Shooter, schreiben wir das im Testtext und bei den Kontra-Punkten im Wertungskasten.

Rüdiger Steidle

Ich möchte mich auf den Punkt beschränken, der mich am neuen Heft stört; nämlich die fehlenden farbigen Hintergründe bei den Tests und Vorschauberichten. Diese erzeugten schon beim Lesen immer eine wunderbare Atmosphäre, trugen aber zugleich nie zu einer Unübersichtlichkeit bei. Gerade deshalb verstehe ich nicht, wieso sie jetzt fast restlos entfernt wurden, zumal Sie sich ja selbst einmal in den Leserbriefen diesbezüglich äußerten und schrieben, dass es Ihnen besser gefiele, die Hintergründe farblich zu gestalten. Also bitte das nächste Mal wieder mit Selbigen, da sonst alles viel zu steril und langweilig wirkt.

Dirk Luther

Schon passiert: Wir haben wieder mehr farbige Unterlegungen, in diesem Heft zum Beispiel bei der Titelgeschichte zu Anno 1701 (mit original Inselsand aus dem Spiel) und beim Test von Civ City Rom (historische römische Gemäuer).

Sandra Strehle / Sara Stehlin

PowerPlay auf Schalke



Hier der Beweis, dass man selbst während eines WM-Spiels nicht auf euer Heft verzichten kann! Das Bild entstand am 1. Juli während des Spiels Portugal-England in Gelsenkirchen und zwar in der englischen Fan-Kurve! Quasi in lebensbedrohlicher Umgebung!

Stefan Feind

Also waren Sie mit unserem Heft in der englischen Fankurve, und England ist rausgeflogen? Himmelherrgottnochmal, wo waren Sie bei Deutschland-Italien? DA hätten wir Sie gebraucht, im italienischen Fanblock!

Martin Deppe

Hinter der Hardware

Soeben habe ich Euer neues Heft zu Ende gelesen und bin nach langen Stunden, die ich mit Euch verbracht habe, geneigt, einige Zeilen loszuwerden.

1. Allgemein: Ihr seid mein Magazin und hoffentlich bleibt Ihr es auch (später mehr). Erwachsene, aber nicht trockene Schreibe, immer mit einer Meinung, die nicht aufgezwungen, aber immer gut dargestellt wird. Schön zu wissen, dass es Leute in meinem Alter gibt, die auch gerne »zocken«. Schöner wird das Lob noch dadurch, dass es eben auch andere Magazine mit einer offensichtlich, hm, wie drück ich das jetzt aus, nicht ganz so bemittelten Zielgruppe gibt. War echt schlimm, was ich in der PC Action zu lesen bekam, da hat's mich echt geschüttelt!

2. Tests: Gutes Wertungssystem. Es gibt davon kein objektives, denn eine Wertung ist auch immer eine Meinung. Ihr seid diejenigen, die das auch transparent machen, Glückwunsch und weiter so!

3. Beiträge: Kommen wir zum Hauptpunkt meiner Mail. Das, worauf ich mich beim Lesen immer am Meisten freue und das Euch in meinen Augen am Weitesten von den Anderen abhebt (und damit mein größtes Kaufargument für den regelmäßigen Bezug darstellt), sind die Beiträge nach dem Hardwareteil. Hintergründiges, Lustiges, Skurriles, Retro ... einfach genial!!! Genau durch diese Reflexion der Branche, Euch selbst, Spielen, etc. entstand in mir das Gefühl der »erwachsenen Zeitschrift«. Mit Erschrecken musste ich feststellen, dass dieses Mal nichts davon zu finden war. Sollte das der WM und dem Sommer zuzuschreiben sein, habt Ihr mein vollstes Verständnis, aber getreu dem Motto »Wehret den Anfängen« schreibe ich lieber gleich als später.

Also bitte, liebe PowerPlayer, die Weltmeisterschaft ist zu Ende, der Sommer ausgenutzt, und jetzt wieder rein mit den Beiträgen ins Heft.

Christian Nosbers

Keine Sorge – nachdem wir unsere Trauer ums verpasste Finale verarbeitet und unsere Hirne sowie Ventilatoren wieder auf Hochtouren gebracht haben, gibt's diesmal auch »Skurriles« im Heft. Oder finden Sie es nicht skurril, per Gedankenkraft Ameisen zu steuern (Report: Feel the Spiel)? Und Retro gibt's auch wieder, mit dem Goldie-Oldie Sam & Max im Heft und auf Video.

Martin Deppe

Spielverpackungen





Der Artikel zu den Spielverpackungen und -inhalten hat mir super gefallen. Mich nerven diese spartanischen Spieleauslieferungen schon lange an! In eurer Top 10 fehlen meiner Ansicht nach noch einige Juwelen (auch wenn man es dann Top 16 Liste nennen müsste):

Stonekeep: Aufwändige Verpackung mit 3D-Cover, Roman zum Spiel

Neverwinter Nights CE: Soundtrack, Poster, Artbook, Sweat-Shirt, Mouse Pad

Wing Commander 3 SE: Filmrolle, T-Shirt, Making-Of-Videokassette (ja, damals noch VHS, DVD gab's noch nicht!)

Pool of Radiance CE: Roman, Soundtrack, Regelbuch, Würfel

Baldur's Gate 2 CE: Bonus-Disk mit Soundtrack & Bonusmaterial, Stoffkarte, Trading Cards

Icewind Dale 2 CE: Bonus-Disk mit Soundtrack & Bonusmaterial, Stoffkarte, Trading Cards, Rollenspiel-Würfel

Es wäre schön, wenn ihr in Zukunft regelmäßig Special Editions vorstellen könntet!

Sia »Garrett« Manzari

Prima, dass Sie uns auch gleich Fotos Ihrer Sammlung mitgeschickt haben (hier: Pool of Radiance 2 und Wing Commander 3)! Zu Ihrem Wunsch, öfter Special Editions vorzustellen: Das haben wir bereits fest eingeplant – bei Tests von Topspielen stellen wir im so genannten ›Boxen-Check‹ vor, was alles in der Packung steckt. Also, Hersteller – macht mehr Special Editions!

Martin Deppe

SO ERREICHEN SIE UNS

Redaktion

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

Hardware-Redaktion

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-Redaktion

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

Abo-Service

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 9/2006



TEST: **SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION**

Siedler 5 ist für Sie neumodischer Schnickschnack? Sie halten es nicht mehr aus, bis Anno 1701 kommt? Prima – dann ist **Siedler 2: Die nächste Generation** bestimmt das Richtige für Sie. Schließlich gilt Teil zwo als der Beste der Serie. Ob das Remake dem Ruf gerecht wird, verrät unser Test.



TEST: **GTR 2**

Das beste **Rennspiel** bekommt Konkurrenz: sich selber! Verweist GTR 2 seinen fulminanten Vorfahrer auf den zweiten Platz?



TEST: **ANSTOSS 2007**

WM rum, endlich wieder **Bundesliga**! Pünktlich zum Start der neuen Saison ist Anpfiff für Anstoss 2007. Wir pfeifen mit.



TEST: **GEHEIMAKTE TUNGUSKA**

Berlin. Sonne. Die Frisur hält. Moskau. Regen. Die Frisur hält. Sibirien. Schneesturm. Hält das **Adventure** unserem Test stand?



TEST: **CALL OF JUAREZ**

Juarez ruft, und wir gehorchen. Schließlich hat uns der **Wildwest-Shooter** schon beim Probespielen für diese Ausgabe gefallen!

PC POWERPLAY AUSGABE 9/2006
AB DEM 30.08.2006 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 84

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur:
Martin Deppe
(V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur:
Florian Stangl


Michael Galuschka
(Redakteur)


Georg Valtin
(Redakteur)


Rüdiger Steidle
(Redakteur)


David Bergmann
(Redakteur)


Simon Fistrich
(Redakteur)


Sascha Gliss
(Redakteur)


Susanne Braun
(Trainee)


Michael Erlwein
(DVD-Redakteur)


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)

FREIE AUTOREN: Daniel Ch. Kreiss, Dr. Andreas Lober, Timm Wotka

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
Julia Anker, Tel. (09 31) 4 06 91 46, Fax (09 31) 4 06 91 15
DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2005
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sara Stehlin

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/2006 – verkaufte Auflage: 114.861 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL DVD VISION DVD play PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PowerPlay August 2006

VOLLVERSIONEN

Transport Gigant Gold
Rally Championship Xtreme

DEMOS

Alien Shooter 2
Die Siedler 2: Die nächste Generation
GTR 2
Micro Machines V4
Radsport Manager Pro 2006
X-Men 3

HIRES-VIDEOS

Ab durch die Hecke
Anno 1701
Anno 1701: Trailer
Archlord
Call of Juarez
Civ City Rom
Civilization 4: Warlords
Faces of War
Fear: Extraction Point
Geheimakte Tunguska
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 2
Infernal
Joint Task Force: Trailer
Maelstrom
Prey
Sam & Max
Splinter Cell: Double Agent
Sword of the Stars
The Witcher
Tipps: Civ City Rom
Tipps: Prey
Tor des Monats
War Front

PATCHES

Blitzkrieg: Burning Horizon PC PowerPlay Patch
Die Sims 2: Family Pack Patch 1.40142
Die Sims 2: Open for Business Patch 1.30351
Dawn of War Patch 1.141 auf 1.50
Darkstar One Patch 1.1
DTM Race Driver 3 Patch 1.1
Oblivion Patch 1.1
Rush for Berlin Patch 1.1
Galactic Civilizations 2 Patch 1.20
Ghost Recon 3 Patch 1.20
Hitman Blood Money Patch 1.2
Spellforce 2 Patch 1.02
Strategic Command 2 Patch 1.02
Wildlife Park 2 Patch 1.03
Shadowgrounds Patch 1.04
Rise & Fall Patch 1.10

SCREENSHOTS

Anno 1701
Archlord
Call of Juarez
Faces of War
Infernal
Splinter Cell: Double Agent

MODS

Age of Empires 3: RisingSun
Ghost Recon 3: Advanced Tactical Center
Shadowgrounds: Editor
Titan Quest: Editor Anleitung

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE Personal Ed. 1.06
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.35
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.74
PowerDVD 7.0
Powerstrip 3.65
Rivatuner 2.0
ScummVM 0.90
Speedfan 4.28
TeamSpeak 2 Client, Server
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10, 9, 9 (98/ME)
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.6
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 91.31

SPEZIAL

Fan-Webseite
Fraps 2.74
Paintshop Pro X
TMPGEnc XPress 4.0
VirtualDub 1.6.15
WinAVI Video Converter



Hires-Video/Trailer: **Anno 1701**



Demo: **GTR 2**

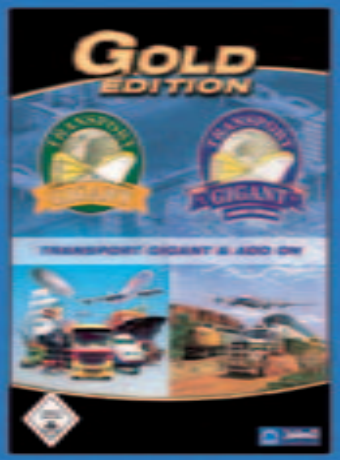
PowerPlay August 2006

VOLLVERSIONEN: Transport Gigant ♦ Rally Championship Xtreme

DVD

CyPress

PowerPlay August 2006



TRANSPORT GIGANT GOLD EDITION



RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

TOP-DEMOS Alien Shooter 2 ♦ Die Siedler 2: Die nächste Generation ♦ GTR 2 ♦ Micro Machines V4 ♦ Radsport Manager Pro 2006 ♦ X-Men 3

HIRES-VIDEOS Ab durch die Hecke ♦ Anno 1701 ♦ Anno 1701: Trailer ♦ Archlord ♦ Call of Juarez ♦ Civ City Rom ♦ Civilization 4: Warlords ♦ Faces of War ♦ Fear: Extraction Point ♦ Geheimakte Tunguska ♦ Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 2 ♦ Infernal ♦ Joint Task Force: Trailer ♦ Maelstrom ♦ Prey ♦ Sam & Max ♦ Splinter Cell: Double Agent ♦ Sword of the Stars ♦ The Witcher ♦ Tipps: Civ City Rom ♦ Tipps: Prey ♦ Tor des Monats ♦ War Front

Vollversionen: Transport Gigant ♦ Rally Championship Xtreme

VOLLVERSIONEN

Transport Gigant Gold
Rally Championship Xtreme

DEMOS

Alien Shooter 2
Die Siedler 2:
Die nächste Generation
GTR 2
Micro Machines V4
Radsport Manager Pro 2006
X-Men 3

HIRES-VIDEOS

Ab durch die Hecke
Anno 1701
Anno 1701: Trailer
Archlord
Call of Juarez
Civ City Rom
Civilization 4: Warlords
Faces of War
Fear: Extraction Point
Geheimakte Tunguska
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 2
Infernal
Joint Task Force: Trailer
Maelstrom
Prey
Sam & Max
Splinter Cell: Double Agent
Sword of the Stars
The Witcher
Tipps: Civ City Rom
Tipps: Prey
Tor des Monats
War Front

PATCHES

Blitzkrieg: Burning Horizon
PC PowerPlay Patch
Die Sims 2:
Family Pack Patch 1.40142
Die Sims 2: Open for Business
Patch 1.30351
Dawn of War
Patch 1.141 auf 1.50
Darkstar One Patch 1.1
DTM Race Driver 3 Patch 1.1
Oblivion Patch 1.1
Rush for Berlin Patch 1.1
Galactic Civilizations 2 Patch 1.20
Ghost Recon 3 Patch 1.20
Hitman Blood Money Patch 1.2
Spellforce 2 Patch 1.02
Strategic Command 2 Patch 1.02
Wildlife Park 2 Patch 1.03
Shadowgrounds Patch 1.04
Rise & Fall Patch 1.10

SCREENSHOTS

Anno 1701
Archlord
Call of Juarez
Faces of War
Infernal
Splinter Cell: Double Agent

MODS

Age of Empires 3: RisingSun
Ghost Recon 3:
Advanced Tactical Center
Shadowgrounds: Editor
Titan Quest: Editor Anleitung

TOOLS

Acrobat Reader 7.0
Ad-Aware SE
Personal Edition 1.06
AntiVir Personal Edition Classic
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.35
D-Fend
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.74
PowerDVD 7.0
Powerstrip 3.65
Rivatuner 2.0
ScummVM 0.90
Speedfan 4.28
TeamSpeak 2 Client
TeamSpeak 2 Server
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9
Windows Media Player 9 (98/ME)
WinZip 10.0

TREIBER

Ati Catalyst 6.6
DirectX 9.0c
Nvidia Forceware 91.31

SPEZIAL

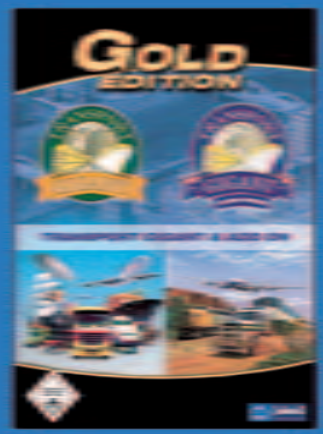
Fan-Webseite
Fraps 2.74
Paintshop Pro X
TMPGEnc XPress 4.0
VirtualDub 1.6.15
WinAVI Video Converter

Vollversionen: Transport Gigant ♦ Rally Championship Xtreme

CyPress

PC PowerPlay

August 2006



Transport Gigant
Gold Edition



Rally Championship
Xtreme