September 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

nur € 3,60 inkl. 8,5 GB DVD

3 VOLL-VERSIONEN







VOLL-VERSION 1: **BANDITS**
Action total mit brachialen Kampfautos

VOLL-VERSION 2: **COLD ZERO**
Kniffliges Taktikspiel für clevere Agenten

VOLL-VERSION 3: ROGUE SPEAR **BLACK THORN**
Taktik-Shooter-Addon mit 10 neuen Missionen
(läuft ohne Hauptprogramm, das Sie in PC PowerPlay 08/2005 finden)

VIDEOS **HEROES OF MIGHT & MAGIC 5** +14 weitere Videos



DEMOS **GT LEGENDS** +5 weitere Demos





SERIOUS SAM 2

MEGA-VORSCHAU: Der coolste Shooter seit Duke Nukem
Einmalig: Genialer Koop-Modus für 16 Spieler

+ Multiplayer-Video!

QUAKE 4



ENDLICH: Solo und Multiplayer ausführlich gespielt
Wir decken auf, wo Entwickler Raven nachbessern muss!

DUNGEON SIEGE 2

EPISCHER TEST: Riesige Spielwelt, klasse Story
Warum Sie das Action-Rollenspiel süchtig machen wird

+ 1,4 Gigabyte Demo

VORSCHAU-HIGHLIGHT



Schlacht um Mittelerde 2
Unterwerfen Sie ganz Mittelerde!

TEST-HIGHLIGHT



FIFA 06
Dribbeln wie die Weltmeister!

CyPress
VOGEL

FRIEDLICHER REKORD

134.000 Besucher pilgerten vom 18. bis 21. August nach Leipzig, zur Games Convention. So viele wie noch nie (2004: 105.000). Und das trotz des zeitgleichen Kölner Weltjugendtags featuring Papst Benedikt. Damit hat sich die GC in nur vier Jahren zur größten Spielemesse Europas entwickelt.

Das Schöne daran: Trotz des Ansturms (allein am Samstag kamen 54.000 Spieler) verläuft die GC absolut friedlich. Umso ärgerlicher, dass es einschlägige TV-Sendungen wieder schaffen, die Besucher zu verunglimpfen und sich einzelne Actionspiele herauszupicken. Etwa Vivendis **50 Cent – Bulletproof**, das »typisch ist für solche Spiele. Erst schießen, dann fragen!« Und schon sind wir alle wieder potenzielle Serienkiller. Dass es bei fast jedem Fußballspiel mit der gleichen Zuschauerzahl echte (!) Schlägereien gibt, lassen wir mal außen vor ...

Erfreulicherweise ist solch unseriöse Berichterstattung eher die Ausnahme. Bei uns auf jeden Fall: Ab Seite 26 finden Sie alles über die spannendsten Titel der GC, die wir vor Ort gespielt haben.

Viel Spaß beim Schmökern und Spielen wünscht
Ihr Team von **PC PowerPlay**





Bang! Krach! Zack! Gäbe es die Comicsprache nicht, für Serious Sam 2 müsste man sie glatt erfinden. Lesen Sie alles über den knallbunten Actionkracher in unserer großen Vorschau.

Seite 68

TITELGESCHICHTE

SERIOUS SAM 2



46 **QUAKE 4**
Endlich: Wir haben die Shooter-Hoffnung angespielt.



56 **BLACK & WHITE 2**
Macht Teil zwei alles besser? Wir kennen die Antwort.

AKTUELL

24 Terminkalender

News
18 Der Herr der Ringe Online
18 Half-Life 2
19 Volkswagen GTI Racing
20 Crime Life
20 Quake Wars
21 Caesar 4
21 Psychonauts
22 Die Gilde 2
22 The Chronicles of Spellborn
23 Heart of Empire – Rome
23 World of WarCraft

Charts
19 Leser-Charts
20 Verkaufs-Charts

Vorschau

Titelgeschichte
68 Serious Sam 2

AKTUELL

Games Convention 2005
26 Brandaktuelle Infos von der Leipziger Spielemesse

GC-Vorschau
28 Schlacht um Mittelerde 2
31 UT 2007
32 Need for Speed Most Wanted
34 The Witcher
36 Darkstar One
38 Company of Heroes
40 Ankh
42 Pro Evolution Soccer 5
43 The Regiment
44 Screenshot-Update: Gothic 3
45 Screenshot-Update: Dark Messiah of Might & Magic

Vorschau
46 Quake 4
50 DTM Race Driver 3
54 Fussball Manager 2006

AKTUELL

56 Black & White 2
58 Legion Arena
59 Team Fortress 2
60 World War 2 RTS
62 X-Men Legends 2
64 Knights of the Temple 2
65 Heroes of Might & Magic 5
66 Gene Troopers
67 Cold War

TEST

75 So testen wir
76 Teamseite
78 Hitlisten

Action
82 Heroes of the Pacific
84 Operation Matriarchy
85 7 Sins
86 Hellforces
88 Bloodrayne 2

TEST

Strategie
92 Die Sims 2: Nightlife
94 Dawn of War: Winter Assault
96 Die Siedler 5: Legenden
97 Metalheart

Abenteuer
98 Fahrenheit
103 Bonez Adventures
104 Dungeon Siege 2

Sport
108 FIFA 06
112 MotoGP 3
116 Madden NFL 06

Budget
118 Budgetliste
120 Vampire 2 Bloodlines
121 Half-Life 2
122 Rome – Total War
123 Far Cry
124 Doom 3



98 FAHRENHEIT

Das rasante Mystery-Adventure ausführlich getestet.



152 SPIEL MOBIL: NOTEBOOKS

Pixelpower für Unterwegs: Vier Spiele-Notebooks im Test.



108 FIFA 06

EA versucht, den Abstand zu PES 4 zu verkürzen.



166 DAS EWIGE KLISCHEE

Held vs. Bösewicht: Brauchen wir solche Abziehbilder?

TIPPS & TRICKS

126 Area 51
126 Doom 3
126 Dungeon Siege 2
127 Fahrenheit
127 Far Cry
128 MotoGP 3
128 Rogue Spear: Black Thorn
128 Vampire 2 Bloodlines

Taktiken

130 Guild Wars PvP Tipps (Teil 1)
134 Live for Speed S2 Fahrschule

HARDWARE

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

Hardware-News

140 Ati X800 GT
140 Xbox 360
141 Art Lebedev Optimus

HARDWARE

Schwerpunkt

142 Die besten CPU-Kühler im Test
143 Die Kaltmacher
144 Die Leisetreter
145 Die Billigheimer
146 Die Showstars
147 Die Passiven
148 Benchmarks und Messwerte
149 Vergleichstabellen

Vorschau

150 Creative X-Fi

Tests

152 Notebooks Spiel Mobil
154 Grafikkarte Gigabyte Geforce 7800 GT
154 Boxenset Teufel Concept G THX 7.1
155 Grafikkarte Biostar Geforce 7800 GTX
155 Maus Saitek Laser Mouse
155 Maus Hama S1 Gaming Mouse

MAGAZIN

160 Krach um die Spielekunst?
166 Das ewige Klischee
170 Verspielte Welt
172 Die 10 bescheuertesten Spiele-Mixe
174 Volle Packung
178 Spaß beim Fensterln
180 Retro: Dune 2
181 Retro: Indiana Jones 4
182 Leserbriefe

SERVICE

11 Editorial
12 Inhalt
14 DVD-Inhalt
16 HiRes-Videos
186 Im nächsten Heft
186 Impressum
187 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

7 Sins | Test 85
Ankh | GC-Vorschau 40
Asi Sports | News 21
Black & White 2 | Vorschau 56
Bloodrayne 2 | Test 88
Bonez Adventures | Test 103
Caesar 4 | News 21
City of the Dead | News 18
Codename Panzers 2 | News 19
Cold War | Vorschau 67
Company of Heroes | GC-Vorschau 38
Crime Life | News 20
Dark Messiah of Might & Magic | GC-Vorschau 45
Darkstar One | GC-Vorschau 36
Dawn of War: Winter Assault | Test 94
Der Herr der Ringe Online | News 18
Die Gilde 2 | News 22
Die Siedler 5: Legenden | Test 96
Die Sims 2: Nightlife | Test 92
Doom 3 | Test 124
Doom 3 | Tipps 126
DTM Race Driver 3 | Vorschau 50
Dungeon Siege 2 | Test 104
Dungeon Siege 2 | Tipps 126
Fahrenheit | Test 98
Fahrenheit | Tipps 127
Far Cry | Test 123
Far Cry | Tipps 127
FIFA 06 | Test 108
Fussball Manager 2006 | Vorschau 54
Geheimakte Tunguska | News 22
Gene Troopers | Vorschau 66
Gothic 3 | GC-Vorschau 44
Grotesque | News 22
Ground Zero | News 20
Guild Wars | Tipps 130
Half-Life 2 | News 18
Half-Life 2 | Test 121
Heart of Empire – Rome | News 23
Hellforces | Test 86
Heroes of Might & Magic 5 | Vorschau 65
Heroes of the Pacific | Test 82
Knights of the Temple 2 | Vorschau 64
Legion Arena | Vorschau 58
Live for Speed S2 | Tipps 134
Madden NFL 06 | Test 116
Metalheart | Test 97
MotoGP 3 | Test 112
MotoGP 3 | Tipps 128
Need for Speed Most Wanted | GC-Vorschau 32
Operation Matriarchy | Test 84
Patrizier Online | News 23
Planetside | News 22
Prime Time | News 23
Pro Evolution Soccer 5 | GC-Vorschau 42
Psychonauts | News 21
Quake 4 | Vorschau 46
Quake Wars | News 20
Rogue Spear: Black Thorn | Tipps 128
Rome – Total War | Test 122
Sabotage | News 23
Sacred | News 23
Schlacht um Mittelerde 2 | GC-Vorschau 28
Serious Sam 2 | Vorschau 68
Shadowgrounds | News 20
Stargate SG1 - The Alliance | News 18
Star Trek Online | News 19
Team Fortress 2 | Vorschau 59
The Chronicles of Spellborn | News 22
The Regiment | GC-Vorschau 43
The Witcher | GC-Vorschau 34
Und dann gab es keinen mehr | News 20
UT 2007 | GC-Vorschau 30
Vampire 2 Bloodlines | Test 120
Vampire 2 Bloodlines | Tipps 128
Volkswagen GTI Racing | News 19
War World | News 18
World of WarCraft | News 23
World War 2 RTS | Vorschau 60
X3 Reunion | News 22
X-Men Legends 2 | Vorschau 62

DVD INHALT

DEMOS

DUNGEON SIEGE 2



Action-Rollenspiel für Jäger und **Sammler**.

Genre	**Action-Rollenspiel**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**1,43 GB**
Sprache	**Englisch**

GT LEGENDS



Die **Legenden** leben – und das rasant.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,3 GHz, 512 MB RAM**
Umfang	**290 MB**
Sprache	**Englisch**

FAHRENHEIT



Interaktiver Krimi mit viel **Gänsehaut**.

Genre	**Abenteuer**
Minimum	**CPU mit 800 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**510 MB**
Sprache	**Englisch, mit deutschen Untertiteln**

DRAGONSHARD



Dungeons & Dragons jetzt als **Strategiespiel**.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM**
Umfang	**530 MB**
Sprache	**Englisch**

ROME: BARBARIAN INVASION



Erweiterung zu Rome – Total War.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**350 MB**
Sprache	**Englisch**

MOTOGP 3



Heiße Rennen mit den Knien am Asphalt.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 128 MB RAM**
Umfang	**160 MB**
Sprache	**Englisch**

PATCHES

- Battlefield 2 Patch 1.02
- Die Sims 2 Update 1.0.0.999
- Far Cry Patch 1.33
- GTA San Andreas Patch 1.01
- Imperial Glory Patch 1.1
- Live for Speed S2 Alpha Patch 0.5P2
- Psychonauts Patch 1.03
- Rome – Total War Patch 1.2
- Vampire The Masquerade Patch 1.2

TREIBER

- Ati Catalyst 5.7
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 77.77

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- ATI Tool 0.24
- Everest Ultimate Edition (Trial)
- Fraps 2.63
- HyperSnap-DX
- PowerStrip 3.61
- Prime 95 24.13
- RivaTuner 2.0
- ScummVM
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

MODS

- Live for Speed S2 Hotlap-Replays
- Live for Speed S2 Mehrspieler-Replays
- Live for Speed S2 PC PowerPlay Skins
- Live for Speed S2 Setups

SPIELE-TRAILER

- Alan Wake
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- King Kong
- Quake 4

EXTRAS

- Auto Assault | Screenshots
- Dawn of War: Winter Assault | Screenshots
- DTM Race Driver 3 | Screenshots
- Fahrenheit | Screenshots
- Hellforces | Screenshots
- Heroes of Might & Magic 5 | Screenshots
- King Kong | Screenshots
- Live for Speed S2 | Screenshots
- MotoGP 3 | Screenshots
- Myst 5 | Screenshots
- Panzer Elite Action | Screenshots

3 VOLLVERSIONEN

VOLLVERSION 1



Rasant-anspruchsvolles **Effekt-Feuerwerk**.



Rüsten Sie immer stärkere **Waffen** nach.



MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 500 MHz oder vergleichbar
128 MB RAM, 1,2 GByte HD
32 MB Grafikkarte, DirectX 8.1
DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

BANDITS PHOENIX RISING

- **22 Missionen**
- **Mehrspieler-Modus**
- **Sprachausgabe**
- **fetziger Soundtrack**
- **aufwändige Effekte**

Mad Max lässt grüßen! Erleben Sie kompromisslose Endzeit-Action in einer unwirtlichen Landschaft, in der nur Ihre Bewaffnung, Ihre Kaltblütigkeit und Ihr Gasfuß über Leben und Tod entscheiden. Denn als wichtigstes Mitglied Ihrer Highway-Bande sind Sie es, der die gefährlichsten Aufträge ausführen und sich mit den anderen Gangs heiße Gefechte liefern muss. Sie sammeln wertvolle Rohstoffe und seltene Objekte, verteidigen sie gegen hinterhältige Wegelagerer, fahren halsbrecherische Rennen durch die atomar verseuchten Wüsten und motzen Ihr waffenstarrendes Kampfvehikel immer stärker auf. Verkehrsregeln? Gibt es nicht. Rücksicht gegenüber den Kontrahenten? Können Sie sich nicht leisten. In **Bandits – Phoenix Rising** überleben nur die Stärksten und Gemeinsten! Actionherz, was willst Du mehr?

VOLLVERSION 2



Über **100** Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

COLD ZERO

- **16 Missionen**
- **über 100 modifizierbare Objekte**

Sich mit der Mafia einzulassen war noch nie eine wirklich gute Idee. Sich aber auch noch mit ihr anzulegen, erfordert eiserne Nerven, eine minutiöse Planung und ein wenig Glück. Ein packendes 3D-Action-Adventure ohne Atempause! Sie kämpfen an 16 verschiedenen Orten gegen das Verbrechen, sammeln Erfahrungspunkte und verbessern so Ihre Fähigkeiten. Dabei verteidigen Sie Ihre Haut mit mehr als 100 Waffen.



MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 600 MHz oder vergleichbar
128 MB RAM, 600 MByte HD
16 MB Grafikkarte, DirectX 8.1
DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

VOLLVERSION 3



Neue Aufträge, **Waffen** und Mehrspieler-Karten.

ROGUE SPEAR
BLACK THORN

- **neun fordernde Einzelspieler-Missionen**
- **mehr als zehn neue Waffen**

Ein neuer Feind unterstützt die Machenschaften der Terroristen. Und er weiß genau, wie Sie denken. Ist Ihnen immer einen Schritt voraus. Zeigen Sie der Terrorgruppe Black Thorn, dass Sie der größere Stratege und bessere Kämpfer sind! Neue Mission, neue Waffen und neue Mehrspielerareale erwarten Sie in dieser **Rogue Spear**-Erweiterung, die ohne das Hauptprogramm läuft.



MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 266 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM, 550 MByte HD
4 MB Grafikkarte, DirectX 8.0
DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

HiRes-Videos

HIRES-VIDEOS

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

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

BLACK & WHITE 2



Bauen, kämpfen und **Kreatur** pflegen Teil 2.

SERIOUS SAM 2



Fun-Shooter im ausführlichen Koop-Video.

DUNGEON SIEGE 2



Coole Monsterschnetzelei im **Videotest**.

FAHRENHEIT



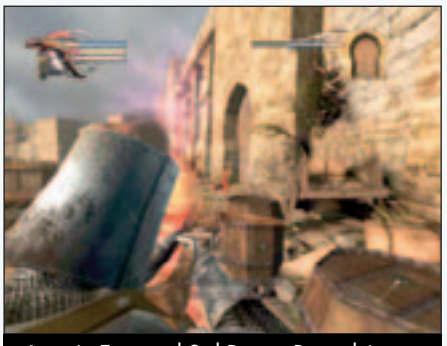
Mystery-Thriller aus Sicht von Täter und Cops.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



Grafisch extrem **aufgepeppte** Fortsetzung.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2



Ritter in Ego- und 3rd-Person-Perspektive.

IN 80 TAGEN UM DIE WELT



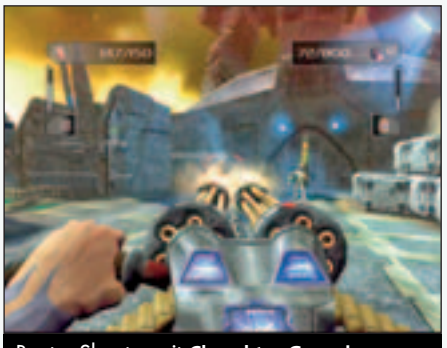
Klassische Story mit fordernden **Rätseln**.

MOTOGP 3



Zweirad-Racer für Adrenalin-Junkies.

GENE TROOPERS



Bunter Shooter mit **Charakter-Generierung**.

LEGION ARENA



Hochauflösende Massenschlachten-Vorschau.

COLD WAR



Schleich-Action à la Splinter Cell.

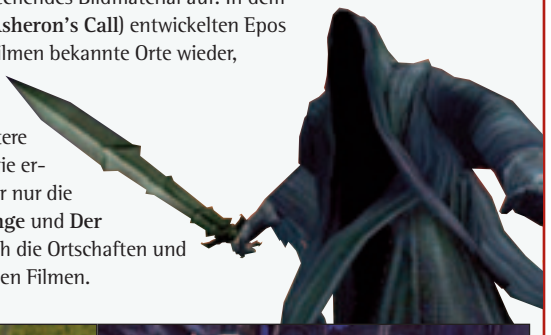
weitere Videos:

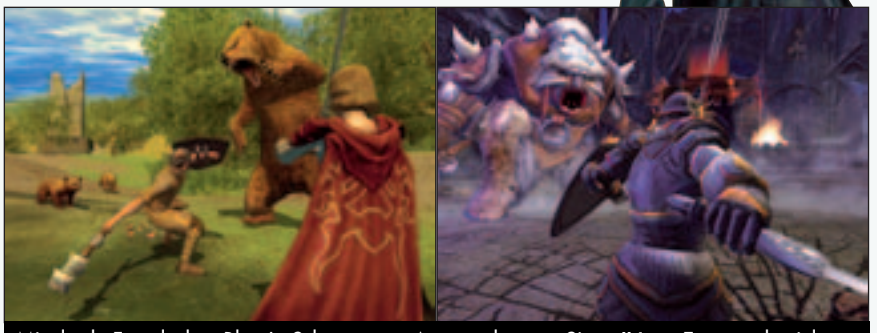
Dune 2 | Hellforces | Indiana Jones and the Fate of Atlantis | Metalheart

NEWS

DER HERR DER RINGE ONLINE: TAUSENDE SPIELER IN TOLKIENS WELT

Nicht nur **Schlacht um Mittelerde 2** führt die epische Geschichte von J.R.R. Tolkien fort: **Der Herr der Ringe Online – Die Schatten von Angmar** soll Mittelerde in Form eines riesigen Online-Rollenspiels auf den heimischen Monitor bringen und **World of WarCraft** heftige Konkurrenz machen. Nachdem wir von dem seit geraumer Zeit angekündigten Spiel lange nichts gehört haben, tauchen jetzt endlich neue Infos und viel versprechendes Bildmaterial auf. In dem von den Rollenspielexperten Turbine (**Asheron's Call**) entwickelten Epos finden Sie viele aus den Büchern und Filmen bekannte Orte wieder, darunter Bruchtal, das Auenland und das Gasthaus in Bree. Nach und nach wollen die Entwickler das Spiel um weitere Gebiete aus der Tolkienschen Mythologie erweitern. Allerdings haben die Entwickler nur die Rechte für die Bücher **Der Herr der Ringe** und **Der kleine Hobbit**. Daher unterscheiden sich die Ortschaften und Charaktere deutlich von den erfolgreichen Filmen.
Entwickler: Turbine | **Termin: 2006**





Mittelerde-Fans lecken Blut: In Schatten von Angmar können Sie **Tolkiens** Epos nachspielen.

WAR WORLD

MECH-ACTIONSPIEL

War World ist ein Shooter mit Mech-Robotern. Die gewaltigen Kampfmaschinen steuern Sie aus der Verfolgerperspektive durch über 100 Levels. Danach können Sie sich im Multiplayer-Modus mit anderen Spielern messen. Das Spiel kostet 25 Dollar per Download, Infos: www.warworld.net.
Entwickler: Third Wave | **Termin: erhältlich**



Die **Mechs** können Gegner zermalmen.

EA MOST WANTED

KLASSIKER ZUM NICE PRICE

Eletronic Arts hat ein neues Label für Budgetspiele aus der Taufe gehoben. Unter der Bezeichnung **Most Wanted** sollen Klassiker des Publishers zum Preis von knapp 10 Euro den Besitzer wechseln.

STARGATE SG1 – THE ALLIANCE

ENTWICKLER GEGEN PUBLISHER

Das sich in der Entwicklung befindliche **Stargate SG1 – The Alliance** ist von Publisher Jowood überraschend gestoppt worden. Die Geschichte hat nun ein unschönes Nachspiel: Benz Lenzo, Chef von Entwickler Perception, wirft Jowood Vertragsverletzungen in mehreren Punkten vor. Der Entwickler hatte dem Publisher ein Ultimatum gestellt, sämtliche Unklarheiten zu beseitigen. Stattdessen habe Jowood den Vertrag aber überraschend aufgekündigt. Jowood behauptet hingegen, dass Perception die Arbeiten an **Stargate** bereits vor Monaten eingestellt habe. Der Publisher prüft derzeit, ob er ein anderes Team mit der weiteren Entwicklung des Spiels beauftragen will. Perception besteht allerdings darauf, Inhaber an den Rechten für das Spiel zu sein. Es ist also durchaus möglich, dass der Streit der beiden Firmen vor Gericht endet.

CITY OF THE DEAD

ROMERO-PROJEKT IST PUBLISHER LOS

Horror-Fans sind traurig: Der von Kuju Entertainment entwickelte und von Zombie-Vater George A. Romero beaufsichtigte Ego-Shooter **City of the Dead** wurde von Publisher Hip Interactive gekickt. Begründung: Qualitätsmängel.



Diese netten **Herren** suchen einen Publisher.

HALF-LIFE 2

JEDE MENGE STEAM-UPDATES

Valve hat seinen Steam-Spielen mehrere Engine-Updates verpasst. Ferner taucht der Zusatzlevel **Lost Coast** in der Liste der zu erwartenden Spiele auf. Zudem gibt es eine Option, **Half-Life 2** ohne Blut- und Gewalteffekte zu spielen.



Lost Coast bietet neue **Shader**-Effekte.

VOLKSWAGEN GTI RACING
BILDER UND INFOS ZUM RENNSPIEL

In **GTI Racing** ist der Golf GTI der Hauptdarsteller. Sie dürfen mit 15 verschiedenen Modellen (von 1976 bis 2004) auf unterschiedlichen Strecken auf Achse gehen. Zusätzlich gibt es Bonusautos wie den New Beetle, Samba und Konzeptstudien. Neben einem Karrieremodus und fünf weiteren Rennarten sollen zahlreiche Tuning- und Gestaltungsoptionen zur Verfügung stehen.
Entwickler: Techland | Termin: 1. Quartal 2006





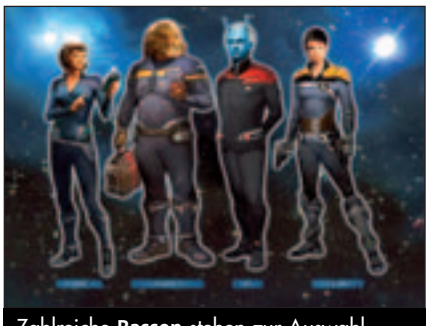
Die Entwickler versprechen ein detailliertes **Schadensmodell** und viele schicke Effekte.

CODENAME PANZERS 2
FORTSETZUNG ZUR PHASE 2

Publisher 10tacle Studios (**GTR**) hat sich die Rechte an der **Panzers**-Reihe geschnappt und produziert nun einen Nachfolger zum vor kurzen erschienenen Strategiespiel.

STAR TREK ONLINE
NAH AN DER SERIE

Das Online-Rollenspiel im **Star Trek**-Universum macht gute Fortschritte. Zeitlich spielt es nach dem letzten Kinofilm **Nemesis** und führt die Geschichte der Sternenflotte fort.
Entwickler: Perpetual | Termin: 2007



Zahlreiche **Rassen** stehen zur Auswahl.

LESER-CHARTS

1 – (1) GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar
Publisher Take 2

Aktenzeichen XY ungelöst in der Großstadt: Zahlreiche Autodiebstähle, Schusswechsel und Verstöße gegen die Straßenverkehrsordnung wurden in San Andreas festgestellt. Die zuständigen Beamten stehen vor einem Rätsel und haben aus Verzweiflung den Vorbestraften Tommy Vercetti verhaftet.

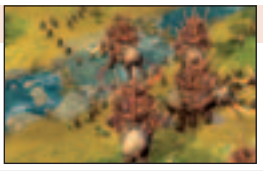
2 ▲ (3) GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Der Alte war ein mächtiger Zauberer namens Xardas. Er schickte einen namenlosen Helden los, der für ihn die Drecksarbeit erledigte. Das hat er ihm aber vorher nicht verraten, sonst wäre es glatt ein Fall für Zwei geworden.

3 ▲ (4) SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Richterin Barbara Salesch wollte kürzlich den Fall Sauron gegen Gandalf verhandeln. Allerdings erschienen weder der Zottelbart noch das Leuchtauge, deswegen wurde der Fall Tolkien gegen Fantasy-Ideenklauer vorgezogen.

4 ▼ (2) BATTLEFIELD 2



Entwickler Dice Publisher Electronic Arts

Ein Colt für alle Fälle nützt in diesem Fall leider gar nichts, denn hier zählen nur automatische Waffen. Allerdings ermöglichen Fahrzeuge und Leveldesign halsbrecherische Aktionen, die auch einen gestandenen Stuntman fordern würden.

5 ▲ (6) GUILD WARS



Entwickler Arenanet Publisher Ncsoft

Vier gegen Willi heißt es immer, wenn Willis Mitstreiter beim Einloggen die Gruppe verlassen. Dann steht er alleine in einer Ecke der Map und hofft vergeblich darauf, dass ihn das andere Team nicht findet – klappt aber nie.

6 ▼ (5) WORLD OF WARCRAFT



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Die Schlümpfe waren klein, blau, und fürchteten sich vor dem bösen Gargamel. Gnome sind klein, haben lustige Frisuren und fürchten sich vor großen Tauren. Kein Wunder, gehen sie ihnen gerade mal bis zum Knie.

7 ▲ (8) HALF-LIFE 2



Entwickler Valve Publisher Vivendi

Abenteuer Forschung in den Laboren von Black Mesa. Wer allerdings Aliens Tür und Tor öffnet, sollte vielleicht lieber die Finger von der Feldforschung lassen und stattdessen theoretische Thermodynamik betreiben oder Schach spielen.

8 ▼ (7) EARTH 2160



Entwickler Reality Pump Publisher Zuxxez

Hör' mal, wer da hammert! Ja, genau, es sind die Echtzeit-Strategen, die eine Basis aufbauen, um anschließend Einheiten zu rekrutieren, mit denen sie ihre Gegner besiegen können. Ein Genre, das vor Innovationen geradezu strotzt!

9 – (9) WARCRAFT 3: FROZEN THRONE



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Gute Zeiten, schlechte Zeiten – erst stolzer Prinz von Lordaeron, dann durch einen Schicksalsschlag zum Handlanger des Lich-Königs degradiert und mit einem immerhungrigen Schwert bestraft, der arme Arthas.

10 – (10) STRONGHOLD 2



Entwickler Firefly Publisher Take 2

Takeshi's Castle war bekannt für fiese Hindernisse und aberwitzige Fallen, doch das ist nichts gegen eine gut ausgebaute Stronghold-Festung: Pfeilhagel, Steinschlag und heißen Pech hätten Takeshi ganz schön alt aussehen lassen.





Dass die **Doom 3**-Engine durchaus zu farbenfrohen Außenlevels in der Lage ist, beweisen die beiden neuen Screenshots.

QUAKE WARS
KRIEGSBERICHTE VON DER FRONT

Im Zuge der Messe QuakeCon haben id Software und Splash Damage nicht nur frische Fotos vom Multiplayer-Shooter **Quake Wars**, sondern auch Infos zum Stand der Dinge veröffentlicht. Demnach machen sich die Entwickler derzeit ans Austarieren der Klassen, Waffen und Fahrzeuge. Die beiden Parteien, Strogg-Aliens und Menschen, sollen sich dabei deutlich unterscheiden.
Entwickler: Splash Damage
Termin: 2006

CHINA VERBIETET ONLINESPIELE
KEIN WOW FÜR MINDERJÄHRIGE

Ein Gesetzentwurf will Jugendlichen Onlinespiele verbieten, in denen das Töten anderer Mitspieler – oder besser: deren Avatare – Bestandteil ist, da man negative Einflüsse auf die Heranwachsenden fürchtet. Davon wären nahezu alle Genrevertreter betroffen, schließlich sind PvP-Kämpfe fast in jedem Online-Rollenspiel möglich.

VERKAUFS-CHARTS



1	▲	(2)	**BATTLEFIELD 2**
2	▼	(1)	**GTA SAN ANDREAS**
3	▲	(4)	**HALF-LIFE 2**
4	NEU	(–)	**RADSPORT MAN. PRO 05-06**
5	–	(5)	**WORLD OF WARCRAFT**
6	–	(6)	**GUILD WARS**
7	▲	(9)	**DIE SIMS 2**
8	▼	(7)	**STRONGHOLD 2**
9	NEU	(–)	**PANZERS 2**
10	NEU	(–)	**EMPIRE EARTH 2**

Verkaufscharts Juli 2005 von Media Control

CRIME LIFE
GANG-SPIEL VON KONAMI

Aus dem aufstrebenden Kleinkriminellen Tre sollen Sie einen Gang-Leader machen. Dazu bringen Sie prügelnderweise Stadtviertel unter Ihre Kontrolle. Die Rapper D121 machen den Soundtrack.
Entwickler: Konami | Termin: November 2005



Prügelnde **Gangs** gehören hier zum Alltag.

GROUND ZERO
ENDZEIT-TAKTIK AUS DEUTSCHLAND

Ähnlich wie **The Fall** mischt **Ground Zero** Taktik und Rollenspiel in einem Endzeit-Szenario. Als Anführer eines Teams aus Söldnern, Jägern, Ärzten und Technikern kämpfen Sie in Echtzeit.
Entwickler: Destrax | Termin: Herbst 2005



Echtzeit-Taktik aus der Vogelperspektive.

SHADOWGROUNDS
SCIENCE-FICTION-SHOOTER VON DTP

Einen Top-Down-Shooter im Stil alter Hits wie **Alien Breed** gab's auf dem PC schon lange nicht mehr. DTP schickt Actionfans nun endlich wieder schwer bewaffnet durch finstere Monsterwelten.
Entwickler: Frozenbyte | Termin: Oktober 2005



In Shadowgrounds fließt jede Menge **Blut**.

AGATHA CHRISTIE
ADVENTURE NACH KRIMI-KLASSIKER

Die Adventure-Umsetzung von **Und dann gab es keinen mehr** ist beinahe fertig gestellt. Der Spieler übernimmt die Rolle einer elften Person, eines Bootsmanns, der die Morde aufklären soll.
Entwickler: AWE Games | Termin: November 2005

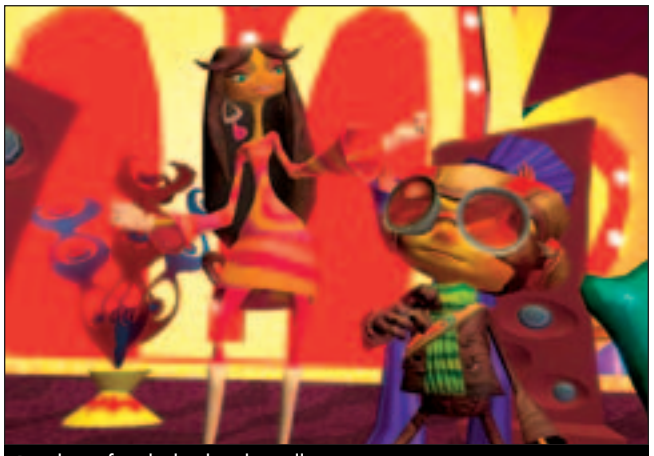


Auf **Spurensuche** im Luxus-Badezimmer.

TOP-NEWS

PSYCHONAUTS
DEUTSCHER PUBLISHER GEFUNDEN?

Freunde von aberwitzigem Ideen und genialem Leveldesign dürfen aufjubeln: Höchstwahrscheinlich kommt **Psychonauts** nach Deutschland! Tim Schafers brillantes Action-Adventure räumte seinerzeit im Test (**PC PowerPlay** 06/2005) satte 93 Prozent Spielspaß-Wertung ab. Einziger Wermutstropfen: Das Spiel war bislang nur über Import und auf Englisch erhältlich. Nach unserer Traumwertung ist nun endlich Bewegung in die Sache gekommen: Auf Nachfrage bestätigte Publisher THQ einigen Fans, das Spiel Ende des Jahres in Deutschland zu veröffentlichen. Wir hoffen auf eine standesgemäße Lokalisierung, damit der Humor nicht verloren geht.



Raz kämpft sich durch zehn völlig **unterschiedliche Levels**.

FLOP-NEWS

ASI SPORTS
PROLETEN-OLYMPIADE

Steckt auch in Ihnen ein kleiner, Bier saufender und rülpsender Prolet? Möchten Sie Ihr geheimes Ich mal so richtig entfesseln? Dann könnte Rondomedias gelinde gesagt eigenwillige Interpretation der **Summer Games** was für Sie sein. In fünf Disziplinen üben Sie sich in anspruchsvollen Sportarten wie Bierkastenweitwurf und Wettsaufen. Und wenn's hinterher schlimme Kopfschmerzen gibt, ist wenigstens nicht das Bier schuld. Gar nicht asi ist immerhin der niedrige Preis: Für 9,99 Euro gibt's alternativ auch nur einen halben Kasten Pils und eine Currywurst.
Entwickler: Rondomedia | Termin: erhältlich



Sind wir nicht alle ein bisschen **Asi**? Na dann, Prost!

CAESAR 4: KAISERLICHES AUFBAUSPIEL

Huch! Hat **Caesar 3** wirklich schon sieben Jahre auf dem Buckel? Höchste Zeit für einen Nachfolger, und an dem baut Tinted Mills (**Kinder des Nils**, PowerPlay-Wertung 1/05: 84%). In **Caesar 4** buckeln Sie sich vom Provinzbaumeister zum Kaiser hoch, insgesamt gibt's zehn Rangstufen. Außer dem obligatorischen »Nunc graficus est omnia 3D« (nun ist die Grafik komplett in 3D) gibt's viele schöne Neuerungen. So pflastern Sie nicht nur auf dem Stiefel, sondern auch in Afrika und England die Landschaft mit Kolosseum, Thermen und schicken Villen zu.

Wir freuen uns vor allem auf den Wuselfaktor: Ihre Bewohner marschieren zur Arbeit und springen bei Feuerkatastrophen schon mal mit brennender Tunika in den nächsten Brunnen. Im rudimentären Kampfpart kommt's vor allem auf solide Bollwerke an, um sich gegen Barbaren, Banditen und zwei Gallier samt Kampfhündchen zu verteidigen.
Entwickler: Tinted Mills | Termin: Herbst 2006



In Caesar 4 managen Sie ein **dreidimensionales** Rom.



Präsentiert von MMOG WELTEN

THE CHRONICLES OF SPELLBORN: MMOG AUS EUROPA

Der niederländische Entwickler Khaeon Games hat das Online-Rollenspiel **The Chronicles of Spellborn** angekündigt. Die künstlerische Leitung liegt in den Händen des Comic-Zeichners Romano Molenaar, der schon bei den **X-Men** mitgezeichnet hat. Dadurch unterscheidet sich **Spellborn** optisch deutlich von vielen anderen Genre-Vertretern. Um den Comic-Look gut rüberzubringen, nutzen die Entwickler eine lizenzierte **Unreal 2**-Engine.

Das Universum in **Spellborn** ist in riesige Felsbrocken aufgeteilt. Sie können sich über Portale zwischen den Felsbrocken bewegen. Durch stetiges Erforschen der Vergangenheit und Gegenwart von Spellborn sind Sie sogar in der Lage, zukünftige Ereignisse vorauszusagen. Eine erste Beta-Runde soll Anfang 2006 starten. Weitere Infos gibt's unter **www.spellborn.com.**

Entwickler: Khaeon Games
Termin: 3. Quartal 2006



Der eigenständige **Comic-Look** unterscheidet sich deutlich von anderen Online-Rollenspielen.

WERBUNG IN PLANETSIDE

MUSS DAS SEIN?

Wenn Sie im Online-Shooter **Planetside** demnächst über großformatige Coca-Cola-Plakate stolpern sollten, wundern Sie sich bitte nicht: Sony Online Entertainment will zukünftig Werbeflächen im Spiel vermieten.



Werbung ist angeblich nötig, um die weitere Entwicklung des Spiels zu finanzieren.

DIE GILDE 2

NEUES AUS DEM MITTELALTER

Neben beruflichen und politischen Laufbahnen bietet der Mix aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation endlich auch eine richtige Kampagne. Darin soll der Spieler einen Mordfall im mittelalterlichen England aufklären. Im freien Spiel geht's dagegen allein um Geld und Macht. Über mehrere Generationen hinweg wird dann etwa aus einer kleinen Kaufmannsfamilie eine Aristokratendynastie.

Entwickler: 4Head Studios | Termin: Frühjahr 2006



Sie kämpfen um Land, **Macht** und Gold.

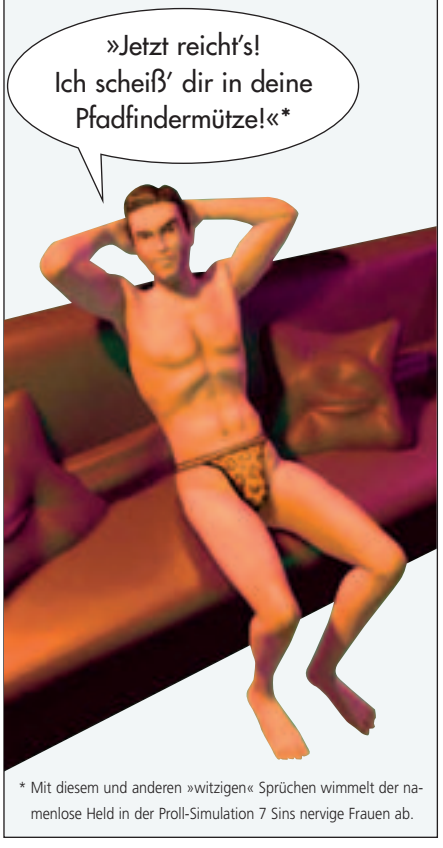
GROTESQUE

FANTASY-ROLLENSPIEL MIT ANTIHELDEN

Eine Handvoll deutscher Nachwuchsentwickler strickt derzeit an einem humorvollen Rollenspiel mit dem Titel **Grotesque**. Sie schlüpfen in die Rolle von Roger Sun, einem typischen Metal- und Rollenspielfreak, der eines schönen Tages in eine mittelalterliche Fantasy-Welt gezogen wird. Er hält sich für den Auserwählten, wird von den Bewohnern aber in die Klapsmühle verfrachtet.

Entwickler: Silent Dreams | Termin: 2006

SAG BLOSS ...



* Mit diesem und anderen »witzigen« Sprüchen wimmelt der namenlose Held in der Proll-Simulation 7 Sins nervige Frauen ab.

X3 REUNION

WELTRAUMSPIEL IST BALD STARTBEREIT

Egosoft hat mit den (nicht öffentlichen) Betatests für den dritten Teil der Weltraumsaga begonnen. Für Besitzer des Vorgängers gibt's unter www.egosoft.de übrigens einen Bonuspack, der alle kostenlosen Erweiterungen zusammenfasst.

Entwickler: Egosoft | Termin: Winter 2005





In X3 tummeln sich riesige **Raumkreuzer**.

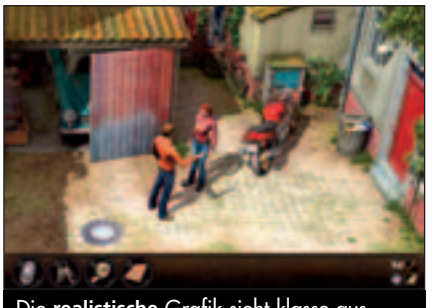
GEHEIMAKTE TUNGUSKA

ADVENTURE MIT SCHÖNER GRAFIK

Die Verschmelzung von 3D-Figuren und vorgerenderten Hintergründen ist den deutschen Entwicklern von **Geheimakte Tunguska** ausgezeichnet gelungen. Dank Motion-Capturing sind die Charaktere glänzend animiert.

Entwickler: Anim. Arts Termin: Sommer 2006





Die **realistische** Grafik sieht klasse aus.

HEART OF EMPIRE – ROME
AUFBAUSPIEL IM ALTEN ROM

Heart of Empire – Rome hat sich um ein paar Monate nach hinten verschoben. Als Herr über die antike Großstadt müssen Sie sich in 14 Missionen nicht nur um adäquaten Wohnraum kümmern, sondern auch um Brot und Spiele, sonst gibt's schon bald Aufstände.
Entwickler: Deep Red | Termin: 1. Quartal 2006



Die Bewohner mögen Theater und **Kultur**.

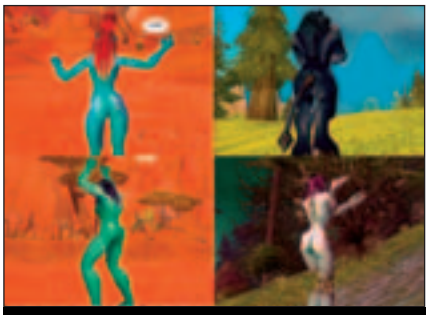
KULTURFÖRDERUNG
DETAILS ERST NACH DER WAHL

Die Arbeitsgruppe der Regierung von SPD und Grünen, die über verschiedene Möglichkeiten der Förderung für Computerspiele deutscher Hersteller berät – und damit auch über den Status von Computerspielen als Kulturgut –, will die Ergebnisse ihrer Beratungen nicht mehr wie geplant zum Herbstanfang vorstellen. Man wolle damit bis deutlich nach der vorgezogenen Bundestagswahl am 18. September warten.

Diese Auskunft erteilte die Pressestelle des Kulturstaatsministeriums in einem Telefonat mit **PC PowerPlay**. Im Falle eines Regierungswechsels nach der Wahl im September wären die bisherigen Beratungen dann erstmal hinfällig; Eine Koalition aus CDU/CSU und FDP würden dieselben nicht wieder aufgreifen, wie die Stellungnahmen der Parteien im Report »Wählen wir uns selber ab?« in PC PowerPlay 08/05 nahe legen. Beide Parteien erachten die Förderung von Computerspielen als nicht notwendig.

WORLD OF WARCRAFT
NACKT-CHEAT AUFGETAUCHT

Da bekommen selbst die sonst so schlagkräftigen Orks rote Ohren: In einem Fan-Video räkeln sich nackte Elfen-, Tauren- und Trolldamen vor der Kamera. Offensichtlich macht ein Nackt-Mod die Runde. Ob das FKK-WarCraft nach dem Ärger um **GTA San Andreas** allerdings in Blizzards Sinn ist, darf stark bezweifelt werden.



Huch! Ob das den Game Mastern gefällt?

PATRIZIER ONLINE
ASCARON UNTERSTÜTZT BROWSER-SPIEL

Entwickler Invisible Bit hat sich neben den Namen **Patrizier** auch die Unterstützung von Ascaron gesichert. In dem Browser-Game treffen sich Handelsleute und Piraten online und feilschen um Waren. Infos: **www.patrizier-online.de**

SABOTAGE
NEUER STEALTH-SHOOTER

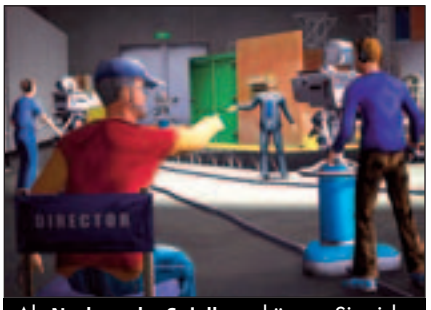
Violette Summer ist eine britische Agentin und versucht im Zweiten Weltkrieg mit Hilfe von Sabotage und Rettungsaktionen, die Pläne der Deutschen nachhaltig zu durchkreuzen.
Entwickler: Replay | Termin: 3. Quartal 2006

SACRED
ZWEITER ROMAN ZUM SPIEL

Sind Sie Fan von Fantasy-Romanen und mögen **Sacred**? Dann sollten Sie die Buchhandlung stürmen und rund 10 Euro in das zweite **Sacred**-Buch **Die Chroniken von Ancaria 2 – Sternental** investieren. Darin stehen neue Abenteuer.

PRIME TIME
AUF DER JAGD NACH QUOTEN

Verursacht das durchschnittliche Fernsehgeschehen bei Ihnen auch regelmäßig Brechreiz? Dann machen Sie doch Ihr eigenes Programm! In **Prime Time – Der Fernsehmanager** leiten Sie wie einst im Klassiker **Mad TV** die Geschicke eines Fernsehsenders. Sie planen Ihre eigenen Shows, entwerfen Serien und Events und schachern an der Filmbörse um die neusten Kinohits. Dabei behalten Sie ständig die Quote und die Finanzen im Blick. Damit es nicht zu einfach wird, treten Sie gegen drei konkurrierende Fernsehsender an. Nur wenn Sie den Nerv der Zuschauer treffen, kommen Sie an hoch dotierte Werbeverträge und steigen so langsam aber sicher zum Mogul auf, der schon bald die ganze Stadt beherrscht. Limbic Entertainment arbeitet gemeinsam mit RTL an der Wirtschaftssimulation.
Entwickler: Limbic Entertainment
Termin: November



Als **Nachwuchs-Spielberg** können Sie sich aktiv an den Dreharbeiten beteiligen.

KURZ UND KNACKIG

Unreal Engine 4: Seit zwei Jahren in der Entwicklung

Laut Vizepräsident Mark Rein arbeitet Epic bereits seit zwei Jahren an der vierten Generation der **Unreal**-Engine.

Wildlife Park 2

Spieler mit einem Herz für Tiere dürfen sich voraussichtlich im Frühjahr 2006 wieder im Zoo tummeln und wilde Bestien füttern. Als Manager kümmern Sie sich aber nicht nur um die Tiere, sondern auch um Besucher, Ökonomie, Marketing-Aktionen und Forschung.

Baphomets Fluch 4

Revolution Software hat dem Flehen der Fans nachgeben. Nach Aussage von Chefentwickler Charles Cecil bastelt man derzeit an einem vierten Teil der Adventure-Reihe.

Anaconda: Neues Adventure-Label

Publisher DTP will seine Adventurespiele demnächst unter dem Label Anaconda veröffentlichen. Die ersten Anaconda-Spiele sind **In 80 Tagen um die Welt**, **Tony Tough 2** und das heiß ersehnte **Runaway 2**.

Bet on Soldier: Demo-Pläne

Kylotonn Entertainment will Anfang September gleich zwei Demos zum Shooter **Bet on Solider** veröffentlichen. Während eine Demo den Multiplayer-Part vorstellt, gibt die andere einen Ausblick auf ein paar Solomissionen.

Adventure zu Verliebt in Berlin

Die Telenovela **Verliebt in Berlin** findet bald auch auf dem Computer statt: Zusammen mit DTP arbeitet Radon Labs an einem Adventure zur Serie.



Time Shift kommt später

Atari hat den Ego-Shooter **Time Shift** von Oktober diesen Jahres auf das Frühjahr 2006 verschoben.

Dawn of War Gold Edition

THQ hat für Ende September eine Gold Edition des Strategiespiels **Warhammer 40k – Dawn of War** angekündigt. Diese soll die Game-of-the-Year-Version des Hauptspiels und die Erweiterung **Winter Assault** enthalten.

Zweites Addon für Battlefield 2

Wie uns PR-Manager Christian Teichmann von Electronic Arts verriet, arbeiten Digital Illusions nicht nur am bereits bekannten Addon **Special Forces**. Parallel ist eine zweite Erweiterung in Arbeit, zu der aber noch keine Details bekannt sind. Mit der Veröffentlichung des zusätzlichen Addons rechnen wir im 1. Quartal 2006.

TERMIN-KALENDER



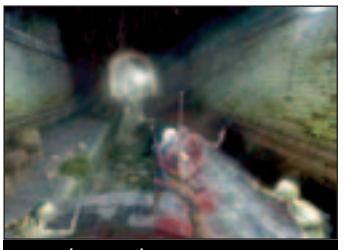
Neu: Schlacht um Mittelerde 2



Gespielt: X-Men Legends 2



Bestätigt: Serious Sam 2



Neu: The Witcher

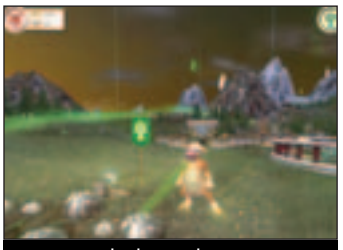
STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	AGE OF EMPIRES 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	ANKH	Adventure	Deck 13	Oktober 2005	noch nicht möglich
	ANNO 1703	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
	BATTLESTATION MIDWAY	Actionspiel	Mithis	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	BLACK & WHITE 2	Echtzeit-Strategie	Lionhead	13. Oktober 2005	sehr gut
	CALL OF DUTY 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	3. November 2005	noch nicht möglich
NEU!	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	noch nicht möglich
	CIVILIZATION 4	Strategiespiel	Firaxis	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	COLD WAR	Schleich-Shooter	Mindware	3. Quartal 2005	gut
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Taktik	Relic	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
NEU!	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2006	noch nicht möglich
NEU!	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	DTM RACE DRIVER 3	Rennspiel	Codemasters	Februar 2006	sehr gut
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	noch nicht möglich
	ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION	Rollenspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
	FEAR	Ego-Shooter	Monolith	Oktober 2005	sehr gut
NEU!	FUSSBALL MANAGER 2006	Fußball-Manager	Electronic Arts	6. Oktober 2005	noch nicht möglich
NEU!	GENE TROOPERS	Ego-Shooter	Cauldron	Oktober 2005	noch nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	GT LEGENDS	Rennspiel	Simbin	Oktober 2005	hervorragend
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	KING KONG	Actionspiel	Ubisoft Montreal	Winter 2005	noch nicht möglich
NEU!	KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	Prügelspiel	Cauldron	Oktober 2005	noch nicht möglich
NEU!	LEGION ARENA	Echtzeit-Taktik	Slitherine Strategies	Oktober 2005	gut
	NEED FOR SPEED MOST WANTED	Rennspiel	EA Games	15. November 2005	noch nicht möglich
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	November 2005	gut
NEU!	PRO EVOLUTION SOCCER 5	Fußball-Simulation	Konami	Oktober 2005	hervorragend
	QUAKE 4	Ego-Shooter	Raven Software	Winter 2005	sehr gut
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Dezember 2005	noch nicht möglich

PREVIEW-REGELN

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

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

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



Gespielt: Black & White 2



Neu: Cold War



Verschoben: World War 2 RTS



Neu: Pro Evolution Soccer 5

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	ROME: BARBARIAN INVASION	Strategiespiel-Addon	Creative Assembly	Herbst 2005	noch nicht möglich
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	März 2006	sehr gut
NEU!	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	Februar 2006	noch nicht möglich
	SERIOUS SAM 2	Ego-Shooter	Croteam	12. Oktober 2005	sehr gut
	SHATTERED UNION	Runden-Strategie	PopTop Software	6. Oktober 2005	sehr gut
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	Jowood	Winter 2005	noch nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	2006	noch nicht möglich
	STARSHIP TROOPERS	Ego-Shooter	Strangelite	Oktober 2005	gut
	STAR WARS BATTLEFRONT 2	Taktik-Shooter	Pandemic Studios	27. Oktober 2005	noch nicht möglich
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	noch nicht möglich
	THE MOVIES	Wirtschafts-Simulation	Lionhead	10. November 2005	noch nicht möglich
NEU!	THE REGIMENT	Taktik-Shooter	Konami	1. Quartal 2006	gut
NEU!	THE WITCHER	Action-Rollenspiel	CD Project	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	Sommer 2006	noch nicht möglich
	VIETCONG 2	Taktik-Shooter	2K Games	7. Oktober 2005	noch nicht möglich
	WAR LEADERS – WORLD WAR 2	Strategiespiel	Action Forms	3. Quartal 2005	sehr gut
	WORLD RACING 2	Rennspiel	Synetic	Herbst 2005	sehr gut
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
NEU!	X-MEN LEGENDS 2	Actionspiel	Beenox	Herbst 2005	gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN



Martin Deppe

Gleich zwei Weltraumspiele könnten meine Traumspiele werden: **X3** und **Darkstar One**. Beide dürften das enttäuschende **Freelancer** bei Freiheit und Story toppen.



Florian Stangl

Ich warte auf die Xbox 360. Bis heute sorgt die erste Xbox mit Spielen wie **Burnout 3** oder **Soul Calibur 2** für Entspannung. Am 25. November geht's in die zweite Runde.



Rüdiger Steidle

Nachdem ich David eine Weile bei **Black & White 2** über die Schulter geschaut habe, weiß ich: Das Spiel muss ich haben! Schon, weil die Kuh dermaßen süß ist.



Georg Valtin

Dark Messiah of Might & Magic präsentiert ein Actionspiel in moderner Technik (Source-Engine). Als Fan der altehrwürdigen Serie ist das mein klarer Favorit.



David Bergmann

Ich wurde bekehrt und ich glaube. Ich glaube, dass **Black & White 2** noch diesen Oktober erscheint und dass es gut wird. Jetzt bleibt mir nur noch, zu hoffen und zu warten.



Michael Galuschka

Ich warte sehnlichst auf **Shattered Union**. Da ist endlich mal wieder viel versprechende Runden-Strategie im Anmarsch, zumal die Jungs von PopTop die richtigen dafür sind.



Sascha Gliss

Hurra! Ein Lebenszeichen von **World War 2 RTS**. Offensichtlich waren die Macher bei Maddox fleißig, denn der potenzielle Taktikkracher macht einen tollen Eindruck.



Patrick Hartmann

Ich warte auf **Shattered Union**. Endlich mal wieder ein anspruchsvolles Runden-Strategiespiel. Ich überlege mir jetzt schon, für welche Seite ich später in den Kampf ziehe.



Simon Fistrich

Ich warte zähneknirschend auf **Quake 4**. Der Singleplayer-Modus interessiert mich wenig: Ich will endlich einen würdigen Nachfolger des besten Multiplayer-Spiels aller Zeiten.



Susanne Braun

Das Jahr nähert sich dem Ende und langsam rückt **Heroes of Might & Magic 5** in greifbare Nähe. Nachdem ich die tolle Grafik gesehen hab, will ich's unbedingt selbst spielen.

GAMES CONVENTION 2005

Viel Lärm um viel Spiel: **Vom 18. bis zum 21. August war Leipzig wieder das Mekka für Spieler aus aller Welt.** Die Messe war voller und lauter als im Vorjahr, erfolgreicher als jemals zuvor, und wir waren natürlich vor Ort.

Die Games Convention war auch in diesem Jahr wieder die E3 für jedermann. Wo in Los Angeles nur Fachbesucher spielen durften, konnten in Leipzig alle Besucher kommende Highlights wie **Heroes of Might & Magic 5**, **Star Wars – Empire at War** oder **The Movies** antesten. Erfreulicher Trend: Im Vergleich zum Vorjahr gab es mehr Konsolen und PCs zum Spielen, statt dunkler und stickiger Mini-Kinos, in denen lediglich kurze Trailer zu sehen sind.

Zeit zum Spielen

Auch auf der vierten Games Convention hatte es seine Vorteile, für PC PowerPlay zu arbeiten. Wir konnten nämlich schon am frisch eingeführten Pressetag die Hallen stürmen ... jedenfalls, nachdem wir vorher geduldig eine Stunde lang in der Schlange vor dem Pressezentrum anstanden, um unsere »Backstage«-Ausweise in Empfang zu nehmen. Außer uns wollten nämlich noch rund andere 1.998 Journalisten aus 28 Ländern die Spiele von den Entwicklern höchstpersönlich vorgeführt und erklärt bekommen. Trotz Rekord-Andrang haben sich die Macher aber viel Zeit für uns genommen, und wir konnten Hits wie **Schlacht um Mittelerde 2**, **Need for Speed – Most Wanted** und **Pro Evolution Soccer 5** in aller Ruhe anspielen.

Ring frei für Runde fünf

Der E3 den Rang abgelaufen, das hat die Games Convention auch dieses Jahr noch nicht. Aber sie hat aufgeschlossen, an Bedeutung gewonnen. Diverse Entwickler und Publisher haben manche Projekte in Leipzig enthüllt und in Los Angeles unerwähnt gelassen. Ubisoft beispielseise zeigte auf der Games Convention zum ersten Mal das viel versprechende Actionspiel **Dark Messiah of Might & Magic** in bewegten Bildern, auch die lang erwartete Aufbau-Fortsetzung **Caesar IV** feierte in den Leipziger Messehallen ihre Premiere.

Die Messe war ein voller Erfolg, für die Veranstalter und für den Spielestandort Deutschland. Und auch wenn uns die Blasen an unseren Füßen noch quälen, freuen wir uns doch schon aufs nächste Jahr.

David Bergmann



Den Großteil der Spiele konnte jeder in den Hallen selbst **antesten**.



Heiße Öfen, heiße **Frauen**. Ganz ohne Klischees kam auch die diesjährige Games Convention dann doch nicht aus.

Neben Messebabes gab's auf der Games Convention auch Spiele-Prominenz zu sehen. Eidos lud zum Foto-Shooting mit **Hitman und Lara**.

ZAHLEN UND FAKTEN

- **134.000 Besucher** pilgerten nach Leipzig; letztes Jahr waren es 105.000
- Die Messe fand auf **70.000 Quadratmetern** statt; das sind fast 50 Prozent mehr Ausstellungsfläche als im Vorjahr
- **280 Aussteller aus 15 Ländern** stellten ihre Spiele und Zubehör vor
- Im Vorfeld der Messe lockte die **Games Convention Developer's Conference** 500 Teilnehmer zum Fachsimpeln an, darunter Referenten wie Peter Molyneux und Bill Roper
- Die Würstchen an den Imbissständen lagen dieses Jahr besonders lange auf den Grills und waren extra pappig
- Am Mittwochabend wurde die Messe wieder mit einem Konzert eröffnet; **das FILMharmonic Orchestra aus Prag** spielte Stücke aus Morrowind, World of WarCraft, Brothers in Arms und anderen Spielen
- **Die Deutsche Bahn** versuchte dem Besucherandrang mit zwei Sonderzügen Herr zu werden
- **E-Sports** war ein großes Thema auf der diesjährigen Messe – unter anderem wurden Matches der folgenden Ligen ausgetragen: ESL, Giga-Liga und WCG
- Die gefühlte **Colatemperatur** lag bei 22 Grad
- Wer zu Hause bleiben musste, konnte über das Internet mit **steuerbaren Webcams** einen Blick in die Hallen werfen



Von wegen, Spielen macht einsam: An vielen Ständen konnten die Besucher an **vernetzten** PCs ihr spielerisches Können beweisen.



Abseits der Messehallen nahmen wir in aller Ruhe **Pro Evo** und andere Highlights unter die Lupe.



Hier nehmen zwei **Korsaren von Umbar** ein Elben-Schlachtschiff in die Zange, während ein anderer Korsar die Elben am Strand attackiert.



Des Burgherren Albtraum: Die flinken **Goblins** kraxeln einfach über die Mauern. Und die Giganten zertrümmern derweil die Bollwerke.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Schon nächsten Februar prügeln sich wieder alle um den einen Ring. Die Fortsetzung verspricht mit komplexeren Missionen und dem brandneuen Strategiemodus, **mehr als eine typische EA-Fortsetzung** zu werden.

Wenn Projektleiter Mike Verdu **Schlacht um Mittelerde 2** vorführt, dann mit einer Ruhe, die selbst Sauron nicht erschüttern könnte. Während er seine akkurat in Formation laufenden Zwerge einer Horde Goblins auf Spinnen entgegen schickt, erklärt er uns, was er und sein Team sich alles für den Nachfolger des Titelthemas unserer Erstausgabe ausgedacht haben. Nicht etwa das Gleiche in grün soll es werden, sondern ein Strategie-Epos, das sich deutlich anders spielt als der Vorgänger.

Den Sauron raus lassen

Schauplatz ist Mittelerde, dessen Völker um den einen Ring kämpfen. Ach? Ja. Das kommt Ihnen natürlich bekannt vor, aber der Trick ist, dass Sie diesmal all die Schlachten ausfechten, die in den Filmen gar nicht und in den Büchern nur am Rande vorkommen. Natürlich dürfen neue Völker nicht fehlen, denn Rohans Reiter oder die Truppen Isengards kennen wir ja schon aus Teil 1. Auf der guten Seite schicken Sie ab Februar die eleganten Truppen der Elben und stämmige Haudegen der Zwerge ins Gefecht. Miesepeter Sauron kontert mit den ebenso hässlichen wie vielseitigen Goblins.



Allein schon die neuen Einheiten sorgen für ein frisches Spielgefühl: Die Elben segeln mit schnittigen Booten gen Feind, der natürlich seine eigene Marine besitzt. So entbrennen grafisch imposante Seegefechte, die an Land enden. Denn mit Transportschiffen schicken Sie Bogenschützen und Nahkämpfer ins Hinterland des Gegners. Die Vielseitigkeit der Goblins haben wir schon angedeutet: Die flinken Gesellen reiten nicht nur auf Furcht einflößenden Riesenspinnen fatale Attacken, sondern können sogar über Festungsmauern klettern oder Tunnels graben – ein Albtraum für jeden Burgherren!

Belagerungen wie in Stronghold 2

Während der Vorführung lässt Mike Verdu in einer Mehrspieler-Session seine Goblins eine Zwergenfestung stürmen. Die wurde zuvor mit nur wenigen Mausklicks hochgezogen: Burgfried platzieren, Produktionsstätten aus dem Boden stampfen, Mauern hochziehen. Mauern? Ja, denn endlich können Sie sich eine richtig schmucke Festung ähnlich wie in **Stronghold 2** maßschneidern. Geschickte Feldherren aller sechs spielbaren Völker nutzen dabei das Terrain aus, indem sie Mauern und Wachtürme an Felswände anschließen, die selbst Goblins nicht überwinden können. Dennoch sind solche Bollwerke kein Allheilmittel: Mikes Gegner platziert nur wenige Bogenschützen in den Verteidigungstürmen und zieht den Großteil seiner Truppe in der Mitte der Festung zusammen – zu weit weg, um Mikes Angreifer frühzeitig mit Katapulten oder Pfeilen vernichten zu können.

Plötzlich schickt Mike Verdu seine Goblins los, die wieselflink ohne Sturmleitern über die Mauern der Zwergenfeste kraxeln. Währenddessen zerschmettern riesige Giganten nach und nach mehrere Mauerteile, um den Weg für Spinnenreiter und andere Schergen Saurons zu öffnen. Der Rest ist schnell erzählt: Obwohl die Zwerge im Nahkampf mächtig zuschlagen, ist die Übermacht erdrückend, die Festung in Goblin-Klauen.

Der Spieler als Mittelerde-Held

Neben den aus dem Vorgänger bekannten Helden wie Aragorn, Legolas und Gandalf spielen eine Reihe neuer Mittelerde-Promis tragende Rollen. Grima Schlangenzunge kennen viele sicher aus dem zweiten Film, während der Zwergenkönig Dain nur in den Büchern auftaucht. Just aus diesem Grund sicherte sich Electronic Arts auch noch die Rechte an den Büchern und kann so aus dem Vollen schöpfen. Allerdings mit einer Einschränkung: In der Einzelspieler-Kampagne von **Mittelerde 2** konzentrieren sich die Entwickler auf die neuen Helden und lassen die alten außen vor; naheliegend, weil die ja parallel zum Beispiel im fernen Helms Klamm oder Minas Tirith kämpfen.



Die Zwerge sind neben Elben und Goblins endlich ein spielbares Volk. Die starken Kämpfer stampfen imposante **Festungen** aus dem Boden.

Damit sich der Spieler dennoch gleich heimisch fühlt und gerne Seite an Seite mit den eher unbekannten Recken ficht, darf er sich seinen eigenen Helden zusammenbasteln. So stürzen Sie sich als Zwerg, Elb, Troll oder Ork in die Schlachten und nutzen dabei neue Spezialfähigkeiten, die Sie nach und nach erwerben. Besonders fies ist der so genannte Watcher: Mike Verdu lockt mit einer Handvoll Bösewichte die Zwergenarmee aus ihrer Festung und lässt dann den Watcher aus dem Boden hervorbrechen. Das Tentakelmonster, das sich im ersten Film vor dem Moria-Tor an Frodo heranmachte, peitscht dabei die Zwerge gleich in Gruppen durch die Luft und hat nach nur wenigen Sekunden die halbe Armee von Mikes Gegner aufgerieben.

Auf unsere Frage, ob die besonders starken Spezialfähigkeiten nicht die Balance im Spiel ins Wanken brächten, verweist Mike auf die noch anstehende, mehrmonatige Testphase.

Neue Befehle: format elb:\-zwerg

Wer **Schlacht um Mittelerde** gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an die teils riesigen Armeen, die dank der miesen Wegfindungs-Algorithmen mühevoll vom Spieler ans Ziel gelotst werden mussten. Natürlich soll die Wegfindung besser werden, versichert Mike schnell, aber gleich im Anschluss führt er uns die neuen Formationsbefehle vor, als könnten die das Wegfindungsproblem lösen. Immerhin: Wir finden es schon praktisch, dass wir bequem mit der Maus unsere Truppen derart aufstellen können, dass die Formation zum Gelände passt. Da das Spiel automatisch Fernkämpfer nach hinten und Nahkämpfer in die vorderste Reihe schickt, müssen wir das nicht selbst erledigen. Das hektische Jonglieren mit zusammengefassten Einheitengruppen könnte so also etwas entspannter ablaufen. Die ebenfalls neue Befehlskette dürfte dabei ebenfalls helfen, denn damit lösen Sie mit nur einem Klick den Angriff Ihrer Kavallerie erst dann aus, wenn Ihr Held zum Beispiel seinen stärksten Flächenzauber aufgeladen hat.

Rundenbasiert Mordor stürmen

Abschließendes Highlight unserer Besuchs in Mittelerde ist der Strategiemodus, der rundenbasiert abläuft und an **Risiko** und **Rome** erinnert: Ganz Mittelerde ist in etwa 40 Provinzen aufgeteilt, die Sie allesamt erobern können. Während Ihrer fünf Züge pro Runde bauen Sie zum Beispiel Kasernen, heben Armeen aus oder verschieben Aragorn (in diesem Modus sind alle Helden dabei!) samt seiner Truppen in ein bedrohtes Gebiet. Wenn zwei feindliche Armeen aufeinander treffen, wechselt das Spiel in die bekannte Schlachtfeld-Perspektive, in der Sie wie gewohnt um den Sieg kämpfen. Alle zuvor gebauten Gebäude tauchen dann natürlich am entsprechenden Ort auf. Falls Ihnen das zu mühselig ist, flüchten Sie (Pfui!) oder lassen das Ergebnis ausrechnen, abhängig von den jeweiligen Einheitenstärken. Der Strategiemodus soll sogar online gegen menschliche Spieler funktionieren.

Florian Stangl

MITTELERDE 2



Florian Stangls Einschätzung:

noch nicht möglich

»Endlich kann ich das Auenland erobern, Rivendell plätten und alleiniger Herrscher über Mittelerde werden! Mike Verdu und sein Team erweitern den tollen Vorgänger um viele spannende Neuerungen, auf die ich mich schon jetzt freue: Strategiemodus, Seeschlachten, Spezialfähigkeiten, eigener Held. Das Frühjahr steht im Zeichen des Rings.«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	EA Pacific
Version	Präsentation
Termin	Februar 2006



Goblin-Kavallerie gegen Zwergen-Nahkämpfer: Die Balance wird vor allem für den **Strategiemodus** eine knifflige Aufgabe werden.



Die Zwergenfeste im Überblick: Neu ist, dass Sie künftig **überall bauen** dürfen und nicht mehr auf vorgegebene Slots beschränkt sind.



Die **Grafik** von Unreal Tournament ist wieder grell, bunt und over the top. Aber auch sehr plastisch und schlichtweg genial.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Schnell, schick und mit mehr Handlungsfreiheit. Die nächste Version von Unreal Tournament bleibt der Serientradition treu: **Grafikmesslatte höher legen, ein paar Änderungen an bestehenden Waffen, ein neuer Spielmodus.**

Die dritte Generation der **Unreal**-Engine weist den Weg in eine bessere Zukunft, in eine fast fotorealistische Zukunft. Real im Sinne von wirklichkeitsgetreu sieht das Geschehen auf dem Bildschirm nämlich nicht aus, aber zum Greifen nah. Charaktere waren noch nie so plastisch, Mimik und Gesten noch nie so lebendig, und selten hat das Demolieren der Umgebung so viel Spaß gemacht. Leider wirkt die optische Brillanz auf Bildern nur halb so intensiv wie in der Präsentation, die wir im Rahmen der Games Convention von Lead Level Designer James A. Brown bekommen.



Diese **Conquest-Karte** bekamen wir auf der Games Convention zu sehen. In einer Stadt kämpfen zwei Teams um strategisch wichtige Punkte.



Unreal Tournament 2007 motzt den **Raketenwerfer** wieder auf. Diesmal sind die Geschosse hitzesuchend und laden automatisch nach.



Moderne Grafikeffekte sind für die dritte Generation der Unreal-Engine Ehrensache. Dass alle Objekte auch auf sich selbst **Schatten** werfen, ist da fast schon selbstverständlich.



Der **Goliath-Panzer** ist das mächtigste Gefährt und nur sehr schwer zu knacken.



Mit diesen **flinken Buggys** kommen Sie schnell zum Ort des Geschehens.

Menschelnde Maschinen

Viele Neuerungen in **Unreal Tournament 2007** erinnern an die jährlichen Updates der EA-Sports-Reihen. Die Künstliche Intelligenz etwa reagiert jetzt noch menschlicher. Die Gegner gehen häufiger in Deckung, springen in brenzligen Situationen schon mal ähnlich wild umher wie manche Spieler, und gehen geschickt mit den Fahrzeugen um. Mitunter wirkt das Match James gegen Maschine wie eine Internet-Partie mit einem ganzen Dutzend anderer Menschen. Und es ist hektisch – Ruhe und Gelassenheit bleibt für die **Unreal Tournament**-Reihe auch in der neuesten Version wieder ein Fremdwort.

Mal links, mal rechts

James stellt uns außerdem den neuen Spielmodus vor, mit dem Epic Mehrspielerpartien aufpeppen will. Conquest heißt das gute Stück und mixt die bekannten Modi Onslaught und Assault. Die Spieler sind in Teams eingeteilt und haben verschiedene Missionsziele zu erfüllen. Meist muss ein Team für die Gegner wichtige strategische Positionen einnehmen. Der Clou: Je nachdem, welche Gruppe welchen Punkt erfolgreich zerstört, einnimmt oder beschützt, verändert sich das Schlachtfeld.

Wir sehen eine Conquest-Karte, die eine heruntergekommene Stadt zeigt. Der Level besteht zum größten Teil aus engen Straßenzügen, in denen sich die Scharmützel abspielen. Als James die Feinde an einer Schlüsselstelle gründlich aufmischt, lässt eine Explosion ein paar Gebäude zusammenkrachen, und der Weg nach rechts ist versperrt. Die Schlacht folgt der Abzweigung nach links. Bei anderem Schlachtverlauf wäre es genau entgegengesetzt weitergegangen.

Damit sich die Schlachten tatsächlich mehrmals mit unterschiedlichen Verläufen spielen lassen, sind die Conquest-Karten mehrere Quadratkilometer groß. Ladepausen gibt es keine – neue Kartenabschnitte werden im Hintergrund in den Speicher geschaufelt, damit es zügig weitergeht.

David Bergmann

UT 2007



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Neben Dark Messiah of Might & Magic ist Unreal Tournament mein persönlicher Augenschmaus der diesjährigen Games Convention. Außerdem macht der Conquest-Modus Lust auf mehr. Dynamische Mehrspielerschlachten stehen schon lange auf meinem Wunschzettel. Jetzt muss sich das Ganze nur noch so gut spielen wie es sich anhört und aussieht.«

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Epic
Version	Präsentation
Termin	Sommer 2006



In den engen Straßenschluchten der gezeigten Conquest-Karte erfordert das Manövrieren der **Gleiter** einiges Geschick.



Nicht nur Charaktere und Fahrzeuge sehen dufte aus. Auch die **Umgebung** ist sehr detailliert und zu großen Teilen zerstörbar.



Im superexklusiven Carrera GT rasen wir um die Kurve. Dank der durch Fahrmanöver aufladbaren **Zeitlupenfunktion** können wir die Lücke in der Polizeisperre in Ruhe anvisieren (Bild: PC-Version).



PS-starke Flitzer wie der BMW M3 können zusätzlich getunt werden (PC).



Optik-Tuning: Die Straße sieht rauer aus, die Stadt wirkt **schmutzig** (Xbox 360).

NEED FOR SPEED **MOST WANTED**

Gut, dass manche Entwickler auf die Wünsche der Fans hören: In Most Wanted rasen wir statt in asiatischen Kleinwagen in sündteuren Luxuskarossen der Polizei davon. Und nutzen eine Art Bullet-Time für knifflige Manöver.

So beliebt **NfS Underground 2** auch sein mag: Fans der Serie, die sich noch an die Anfänge erinnern können, waren in den vergangenen Jahren immer etwas enttäuscht. Keine Polizei, keine italienischen Sportwagen, keine Sonne – stattdessen fuhren wir in Kleinwagen, die erst mühsam aufgemotzt werden mussten, bevor sich echtes Fahrvergnügen einstellte. Damit ist in **Most Wanted** Schluss, denn die PS-Boliden kehren ebenso zurück wie Polizei und Sonnenschein. Wir sind Probe gefahren.

Bullet-Time im Auto

Weil EA es nicht schaffte, eine PC-Version nach Leipzig zu schicken, müssen wir mit der Xbox-Version vorlieb nehmen. Da uns aber die **Most Wanted**-Vorgänger auch auf den Konsolen sehr vertraut sind, können wir die Verbesserungen zu den Vorhängern realistisch einschätzen. So ist zum Beispiel die aufgemotzte Fahrphysik sofort deutlich spürbar: Die Wagen reagieren feiner auf Lenkbewegungen, die Antriebsart wirkt sich glaubhaft aus. So konnten wir den BMW M3 GTR mit seinen 500 PS ohne Bremse, nur mit Lastwechseln, um die Kurven wuchten. Untermalt wird das ganze von einem V8-Sound, der von heiser bis brüllend variiert und sehr authentisch wirkt.

Die verwinkelten Strecken in **Most Wanted** verlangen vorausschauendes Fahren. Und Kenntnis der Abkürzungen – doch die sind meist nur mit haarsträubenden Manövern zu erreichen. Darum gibt es in **Most Wanted** eine Art Bullet-Time, die zum einen die Zeit verlangsamt, zum anderen dem Wagen mehr Grip verleiht. So schaffen wir 180-Grad-Kurven bei unrealistisch hohem Tempo. Perfekt, um die Cops abzuhängen!

Fetzige Verfolgungsjagden

Hurra, die Polizei ist wieder mit von der Partie! Wie früher stehen die schwarz-weißen Autos am Straßenrand und warten nur auf Temposünder. Nach einer halben Runde haben wir bereits fünf Cops am Heck und sehen auf der Mini-Map, dass zwei weitere uns den Weg abschneiden wollen. Nur mit Übersicht und der Zeitlupenfunktion schaffen wir es, den Verfolgern zu entkommen. Die Intensität der Rennen erinnert uns wohlig an das gute alte **Hot Pursuit**. Auch der Fuhrpark ist bestens besetzt, fernab von Golf oder Corsa: Corvette Z06, Mercedes-Benz SL 65 AMG und sogar der Porsche Carrera GT warten nur darauf, die Bullen abzuhängen. Doch auch die haben Tricks auf Lager: Straßensperren, Helikopter und die sauschnelle Polizei-Corvette.

Die Wagen der Ordnungshüter sind übrigens als einzige Vehikel kaputtbar – sprich: Der Wagen des Spielers kriegt kleine Kratzer ab, während die Polizei bei einem provozierten Crash Schiffbruch erleiden kann. Doch Vorsicht, die KI der von uns gespielten Vorabversion war bereits clever genug, uns in die Zange zu nehmen und so zum Stehen zu bringen. Als Quittung wurden wir eingebuchtet, was eine nette Zwischensequenz in Spielgrafik zeigt. Diese kleinen Videos verändern sich abhängig von der Intensität der Verfolgungsjagd: Je härter, desto energischer gehen die Cops mit dem Delinquenten anschließend um.

Auf dem Weg zum Renn-Gott

Warum überhaupt haben wir es denn so eilig auf den detaillierten Straßen der **Need for Speed**-Welt? Ganz einfach: Wir wollen 15 berühmte Bleifüße besiegen, um selbst der eine PS-Gott zu werden. Entsprechend klein fangen wir an, gewinnen die ersten bedeutungslosen Rennen, die aber unsere Kasse füllen. Damit brezeln wir unsere Karre auf, bis wir den ersten Promi besiegen können. Doch nicht immer bringen uns Zweikämpfe weiter, denn zusätzlich müssen wir Bestzeiten auf bestimmten Strecken aufstellen oder beweisen, dass wir selbst ein Großaufgebot der Polizei abhängen können. Ähnlich wie das Einzelspiel wird auch der Mehrspielermodus ablaufen, den die Entwickler gegenüber den Vorgängern feintunen wollen. So soll das Benutzen des Streckenrands als Bande nicht mehr ohne drastischen Tempoverlust möglich sein. Im Solomodus bemerkten wir auf jeden Fall eine deutliche Bremswirkung der Streckenbegrenzung. Wie sich das im Multiplayer-Modus auswirkt, wird allerdings erst unser Test klären können.

Florian Stangl

NFS MOST WANTED



Florian Stangls Einschätzung:

noch nicht möglich

»Reizvolle Autos, anspruchsvolle Strecken, bissige Polizisten und das komplexere Fahrmodell sollten vor allem langjährige Fans begeistern. Auch wenn keine PC-Version spielbar war, sind mir die vielen Verbesserungen im Detail angenehm aufgefallen. Ich freue mich schon auf Netzwerkrennen gegen die Kollegen – die müssen dann die Rolle der Ordnungshüter übernehmen.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	EA Games
Version	Xbox-Beta
Termin	15. November 2005



Die **Kämpfe** sind deutlich fordernder als etwa in Diablo 2. Zwar wird auch hier nur mit der Maus geklickt, allerdings müssen Sie dabei den richtigen Rhythmus finden, um effektive Kombos loszulassen.

THE WITCHER

Ein Action-Rollenspiel mit einem Antihelden, Kombo-Attacken und verschiedenen Handlungssträngen. Angesiedelt in einem Fantasy-Reich voller Parallelen zum Zweiten Weltkrieg. Klingt spannend? Das finden wir auch!

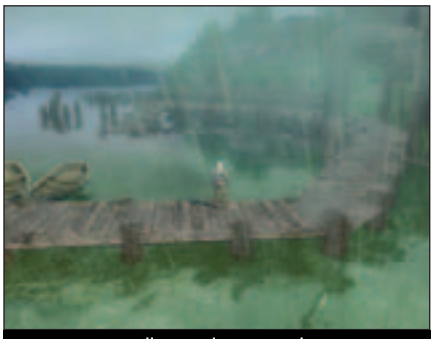
Auf dem PC gibt es zwei Arten von Rollenspielen: die simplen und die komplexen. Da stehen sich dann **Diablo 2** und **Neverwinter Nights** gegenüber und die gänzlich verschiedenen Fangruppen hinter ihnen. Der polnische Entwickler CD Projekt will mit dem Action-Rollenspiel **The Witcher** alle unter einen Hut bekommen.

Blade im Mittelalter

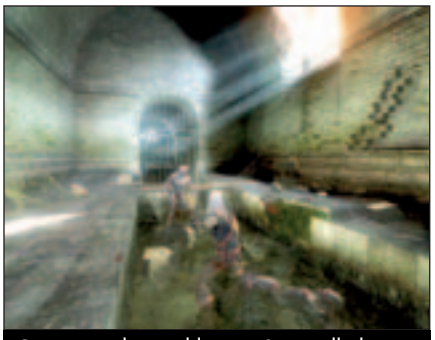
Die Handlung des Action-Rollenspiels basiert auf dem Buch **Der Hexer** von Andrzej Sapkowski (siehe Extrakasten) und spielt in einer Art depressivem Mittelerde. Die Welt ist düster, die Stimmung im Keller. Die Menschen herrschen mit eiserner Faust



Die **Gespräche** mit anderen Charakteren werden nicht nur stur durchgeklickt. Mit bestimmten Fragen beeinflussen Sie den Spielverlauf.



Das Action-Rollenspiel geizt nicht mit **Grafikeffekten** und sieht schick aus.



Genretypisch verschlägt es Sie in allerlei dunkle Verliese und **Dungeons**.



Mit drei Kampfmodi sind Sie für jede Schlacht gerüstet. Wenn Sie von mehreren Feinden auf einmal attackiert werden, sollten Sie beispielsweise den **Gruppenkampf** aktivieren.

über das Fantasy-Land und zwingen alle anderen Rassen unter ihre Knute. Die fast ausgerotteten Elfen kauern verstreut in den Wäldern und proben einen leisen Aufstand. Zwerge und Gnome haben es noch schlechter und fristen in Gettos ein trostloses Dasein.

Den Held Geralt, seines Zeichens Hexer, stört das wenig. Er verdingt sich als Dämonenjäger und haut modrigen Zombies, glitschigen Riesenwürmern, finsteren Dämonen und anderem Ungetier für Bargeld die Rüben ab.

Ein Klick zur rechten Zeit

Da Sie einen Dämonenjäger spielen, verbringen Sie einen Großteil der Spielzeit mit Kämpfen. Die funktionieren grundsätzlich ebenso simpel wie in **Diablo 2** per Maus, erfordern aber doch einiges Geschick. Das Kampfsystem von **The Witcher** fußt nämlich auf Kombo-Attacken. Um die Fieslinge besonders effektiv zu vermöbeln, müssen Sie dann zwar keine Tastenkombinationen auswendig lernen, aber die linke Maustaste im richtigen Moment drücken.

Klingt zunächst kompliziert, ist aber sehr simpel. Sie müssen Geralt nur genau im Auge behalten. Hat der einen Schwertstreich oder einen Tritt ausgeführt, müssen Sie erneut drücken. Die Kombos ergeben sich also direkt aus dem Spielverlauf.

Außerdem ist es wichtig, vor den Scharmützeln in den richtigen taktischen Kampfmodus zu gehen. Sie können besonders hart zuschlagen, um dick gepanzerte Feinde schnell auf die Matte zu schicken. Sie können den schnellen Kampfstil wählen, um die Attacken besonders flinker Widersacher zu parieren. Oder Sie schalten in den so genannten Gruppenkampf, sobald Sie von zu vielen Gegnern auf einmal umzingelt sind.

Variantenreich

Kämpfe sind aber natürlich nicht alles. **The Witcher** soll ein ernsthaftes Rollenspiel mit Tiefgang, geschwätzigen NPCs sowie vielen Quests und Rätseln werden. Für viele Aufgaben gibt es mehrere Lösungswege. Ein Beispiel dafür bekamen wir während einer Präsentation auf der Games Convention zu sehen.

In der gezeigten Szene will Geralt eine Stadt verlassen, deren Tor von zwei schlecht gelaunten Wachmännern beäugt wird. Mit beiden auf einmal kann es Geralt nicht aufnehmen, also muss sich der Dämonenjäger etwas anderes einfallen lassen. Er kann durch die Gassen wandern und die Bewohner in Multiple-Choice-Gesprächen aushorchen. Gerät er an den richtigen zwielichtigen Charakter, erfährt er einige Infos über das Privatleben einer der Wachen, aus denen sich eine prima Lügengeschichte stricken lässt. Tischt er diese dem Wachmann auf, räumt der seinen Posten und eilt nach Hause. Mit dem zweiten Lanzenträger wird Geralt spielend fertig. Eine zweite Lösung des Problems offenbart sich nur, wenn Geralt bei einer örtlichen Gang hoch im Kurs steht. Dann kann er die Rowdys nämlich gegen die Wachen aufhetzen, und das Problem löst sich von selbst.

Auf diese Art und Weise sollen Sie im Spielverlauf immer wieder Einfluss auf andere Charaktere und die Geschichte nehmen können. Die endet dann, abhängig von Ihren Entscheidungen, auf eine von drei möglichen Arten.

Der persönliche Dämonenjäger

Für das Erfüllen von Aufträgen und das Niederstrecken von Monstern werden Ihnen Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Die investieren Sie bei jedem Levelaufstieg in vier Charaktereigenschaften: Kraft, Wendigkeit, Ausdauer und Intelligenz. Außerdem können Sie verschiedene passive und aktive Fertigkeiten erlernen. Besonders kräftige Schwertstreiche etwa oder die Fähigkeit »Steinhaut«, die Geralts Rüstungswert dauerhaft erhöht. Während die passiven Fertigkeiten permanent wirken, lassen sich die aktiven Pendants gezielt aktivieren.

Wenn Ihnen das noch nicht ausreicht und Sie die nötigen Zutaten parat haben, können Sie Zaubertränke brauen. Dann hauen Sie besonders kräftig auf den Putz oder können auch bei völliger Dunkelheit noch klar sehen. Je stärker der Trank, desto böser die Nebenwirkungen. Die reichen vom Verlust einzelner Fertigkeiten bis hin zum plötzlichen Erblinden.

Mit Fertigkeiten und Zaubertränken haben Sie so jede Menge Möglichkeiten, den Dämonenjäger Ihrem Spielstil anzupassen.

David Bergmann

DIE ROMANE



Obwohl Andrzej Sapkowskis Werke unter der Fantasyfans in Polen Kultstatus genießen und bereits einen Film, eine Fernsehserie, Comicbände sowie ein Pen&Paper-Rollenspiel inspiriert haben, gilt der Autor hierzulande als Geheimtipp. Von den drei Büchern des Geralt-Zyklus, auf dem The Witcher fußt, wurden nur Teil 2 und 3 ins Deutsche übertragen: **Das Schwert der Vorsehung** und **Der letzte Wunsch**. Den Doppelband des Heyne-Verlags aus dem Jahre 2000 führt allerdings kaum noch ein Händler im Programm. Die Geschichten folgen episodenhaft den Abenteuern des Hexer Geralt von Rivien, und zeichnen sich hauptsächlich durch die augenzwinkernde Erzählweise und das Spiel mit Fantsy-Klischees aus.

THE WITCHER



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»The Witcher sieht zum Niederknien gut aus. Scharfe Texturen, flüssige Animationen und Grafikeffekte, die der Stimmung dienen. Ich habe mich spontan in das schaurig-düstere Setting verliebt, das ohne fröhliche Gnome und edle Elfen auskommt. Einen fundierten Eindruck lässt die kurze Präsentation allerdings noch nicht zu. Potenzial hat The Witcher aber mehr als ausreichend.«

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	CD Projekt
Version	Präsentation
Termin	1. Halbjahr 2006



Im Meteoritenfeld aus Eis legen wir uns mit gleich mehreren Gegnern an. Die **fünf Sterne** oben geben den Fahndungslevel an.

DARKSTAR ONE

Wer hätte das gedacht: Fernab von Rollenspielen (Sacred) und Wirtschaftssimulationen (Port Royale 2) bastelt Ascaron an einem imposanten Weltraumspiel. **Darkstar One könnte dabei Freelancer & Co. locker übertrumpfen**!

Beinharte Dogfights mit cleveren Raumschiffpiloten, eine verzwickte Handlung und geschickt eingesetzte Rollenspielelemente: So soll **Darkstar One** werden, das Weltraumspiel von Ascaron. Was auf den allerersten Blick wie ein **Freelancer**-Verschnitt aussieht, ist viel mehr. Denn die Ascaron-Entwickler haben nicht nur das ambitionierte Projekt von Digital Anvil gespielt, sondern auch gehört, was die **Freelancer**-Spieler zu bekritteln hatten.

Ein Schiff für alle Fälle

Konsequenz: **Darkstar One** wirft überflüssigen Schnickschnack über Bord und konzentriert sich aufs Wesentliche. Dutzende Raumschiffe, die der Spieler steuern kann, wird es nicht geben. Genau einen Kampfgleiter bietet Ihnen Ascaron an, doch der hat es in sich. Ähnlich einem Rollenspiel bauen Sie die Fähigkeiten des schmucken Flitzers nach und nach aus. Und wie in einem Rollenspiel wird nicht einfach nur alles besser, sondern anders. Beispiel: Mit einem ausgefeilteren Satz Flügel lenkt sich Ihr Schiff viel leichter, ist somit wendiger als die meisten Gegner. Aber auch schwächer bewaffnet, als wenn Sie stattdessen automatische Geschütztürme an der Unterseite platziert hätten.

Klarer Vorteil ist, dass jeder Spieler so sein Gefährt passend zur eigenen Spielweise aufrüsten kann. Wie in einem Rollenspiel. Ähnlich bekannt kommen uns spezielle Waffen vor, die an Zaubersprüche erinnern. Damit können Sie einen Gegner verlangsam oder komplett einfrieren. Das ist auch dringend nötig, denn die geplanten sechs, teilweise feindlichen Fraktionen beherrschen jeweils unterschiedliche Kampfstile. Das soll zum einen die entsprechenden Völker charakterisieren, zum anderen für dauerhafte Abwechslung in den Dogfights sorgen. Darum greifen die einen am liebsten frontal mit einem Raketenhagel an, andere können dagegen plötzlich einen Satz zur Seite machen und so Ihren Geschossen ausweichen.

Shooter im Weltall

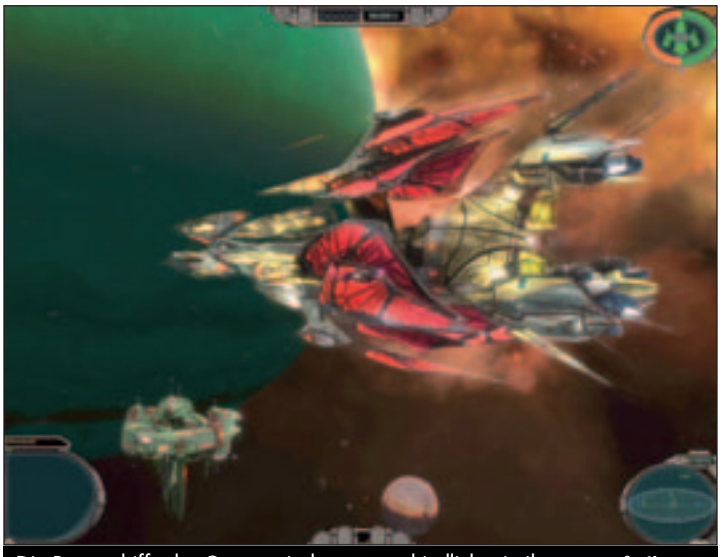
Darkstar One soll keine Raumflug-Simulation werden, sondern ein flottes Actionspiel mit Tiefgang. Also ist die Steuerung den beliebten Shooter-Standards angepasst: Die linke Hand ruht auf dem Keyboard, steuert mit A und D nach links und rechts. W und S sorgen für Nachbrenner-Schub oder Bremsdüsen, um Gegner geschickt auszumanövrieren. Mit dem Mausrad regeln Sie zusätzlich die Geschwindigkeit, ähnlich Sam Fishers Lauftempo in **Splinter Cell**. Die Maus steuert außerdem die Flugrichtung Ihres Raumschiffs und das Fadenkreuz der Waffensysteme, so wie in **Freelancer**.



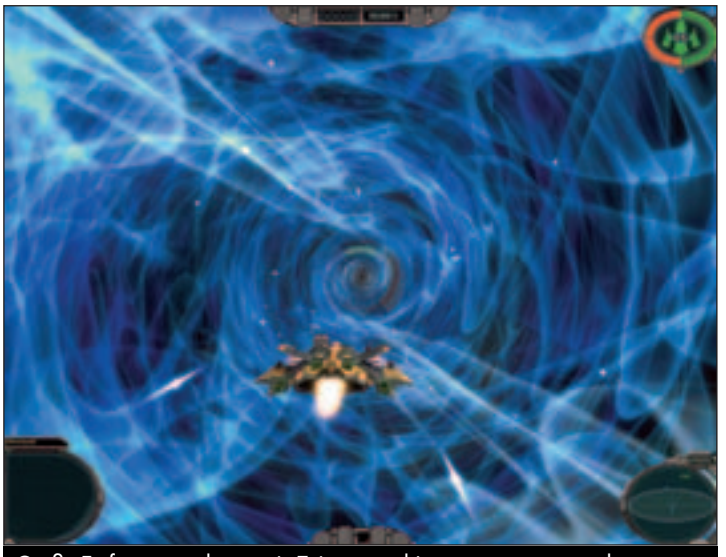
Sie können frei entscheiden, mit welchen **Völkern** Sie sich anlegen wollen.



Vor den **Raumstationen** (rechts) geht's hoch her, wenn Konvois andocken.



Die Raumschiffe der Gegner sind so unterschiedlich wie ihre **Kampfstile**.



Große Entfernungen legen wir Zeit sparend im **Hyperraum** zurück.

Action, Handel, Handlung

In der großzügig dimensionierten Galaxie ist es unvermeidlich, sich Freunde und Feinde zu machen. Die packt Ascaron allerdings nicht in feste Schubladen, sondern eher in Interessensgruppen. Diese Interessen beeinflussen Sie, indem Sie zum Beispiel in einem Sternensystem Händlerkonvois überfallen. Klar, dass deren Volk Sie wenig leiden kann.

So kann es passieren, dass Sie sich gerade mit einem Handlungs-relevanten Gegner anlegen und während des Kampfes in den Sensorradius der übellaunigen Polizei geraten. Schon haben Sie es gleich mit einer Übermacht zu tun. Andersrum können Sie Gegner zu wohlgesinnten Kameraden locken, die Ihnen helfen – vorausgesetzt, Ihr Opfer ist nicht neutral eingestellt. Dieses System funktionierte bereits in der Alpha-Version, die uns Daniel Dumont und Sebastian Neuhaus vorführten.

Ohne Story kein episches Weltraumspiel. In der Rolle von Kayron Jarvis wollen wir den Mord am Vater aufklären, der uns sein Schiff Darkstar One hinterlassen hat. Dieses ganz spezielle Vehikel birgt ein Geheimnis, das wir im Verlauf der Handlung ebenso lüften wie andere Mysterien, die hinter einer galaxisweiten Bedrohung stecken. Durch die Story wird uns auch der Weg zu immer weiter entfernten Völkern geebnet, so dass wir wie in **World of WarCraft** nach und nach die Spielwelt erkunden.

Die Geschichte erzählen rund 50 Minuten aufwändig gerenderte Zwischensequenzen, die vor allem Wert auf glaubwürdige Mimik der Personen legen. Wer sich von den Story-Missionen erholen will, der bereist einfach die schon bekannten Welten, holt sich dort kleine Nebenquests, wildert unter Handelskonvois oder wird selbst zum Händler – dank dynamischem Preissystem à la **Port Royale 2** ein verlockender Gedanke.

Da die Darkstar One ja alles andere als ein Frachtschiff ist, hat Ascaron kleine Drohnen erfunden, die für Sie Transporter ins Schlepptau nehmen. Ihr schwerfälliger Konvoi ist natürlich für Piraten ein gefundenes Fressen ...

Gefechte im Canyon

Grafisch setzt Ascaron vor allem auf Abwechslung. So erhält jedes Sternenreich einen zum Charakter passenden Look, vor allem aber wird es neben reinen Weltraumgefechten auch Balleraction auf Planeten geben. So flogen wir mit Sebastian Neuhaus durch einen schwer bewachten Canyon und mussten Raketentürme zerstören. Laut Daniel Dumont sollen auch Missionen in **Descent**-ähnliche Tunnelsystem und riesige Städte führen. Auch ein Grabenflug ähnlich dem Finale aus **Star Wars – Episode 4** ist in Planung. Dagegen bleibt ein Mehrspielermodus ungewiss, zumindest als Teil des Hauptprogramms. Möglicherweise wird er als Patch oder Addon nachgeliefert. »Wir wollen lieber die Handlung so intensiv wie möglich machen«, erklärt Daniel Dumont. Gut so.

Florian Stangl

DARKSTAR ONE



Florian Stangls Einschätzung:

noch nicht möglich

»Ich mochte Freelancer, aber ich habe mich spontan in Darkstar One verliebt: Ascaron hat viele tolle Ideen und eine viel versprechende Alpha-Version. Und lieber verzichte ich auf einen halbgaren Mehrspielermodus, wenn ich dafür eine ausgefeilte Solokampagne bekomme. Unterschiedliche Kampfstile, Rollenspiel-Einflüsse und die durchdachte Steuerung klingen verlockend.«

Genre	Weltraum-Action
Entwickler	Ascaron
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2006



Alles in den Levels kann zerstört werden: Die **Bauernhäuser** oben hatten vor dem Angriff wasserundurchlässige Dächer, und unten zerlegt eine verirrte Mörsergranate eine **Steinmauer**.



Ragdoll-Weltkrieg: Company of Heroes spielt sich intensiver als viele Ego-Shooter.



Mit den Karabinergewehren der Infanterie ist solch ein **MG-Nest** kaum zu knacken.

COMPANY OF HEROES

Wie brutal der Zweite Weltkrieg geführt wurde, können nur ganz wenige Spiele vermitteln. Strategietiteln gelingt das noch seltener. Company of Heroes ist da ganz anders: **schonungslos realistisch und spielerisch faszinierend**.

Wenn uns in **Call of Duty** Kugeln um die Ohren pfeifen, kriegen wir ein Gefühl für die Hölle, die Soldaten im Zweiten Weltkrieg erlebt haben. Wer dagegen **Commandos** spielt, konzentriert sich so sehr auf die Taktik, dass das Szenario eher abstrakt wird. **Company of Heroes** will beide Welten zu einem intensiven Spiel-Erlebnis verbinden; in Echtzeit. Wir ließen uns von Designer Jay Wilson eine atemberaubende Mission mit allen Details erklären.

Volle Deckung!

Wir befinden uns irgendwann im Zweiten Weltkrieg, irgendwo in Frankreich. Ein 5er-Trupp GIs läuft geduckt durch eine Gasse in einem Städtchen, überall liegt der Schutt halb zerstörter Häuser. Die Soldaten nutzen jeden Müllberg, jedes Trümmerstück als Deckung – ohne, dass Jay Wilson es ihnen immer wieder befehlen müsste. »Das ist das Herzstück des Spiels. Die KI erkennt jedes einzelne Teil in den Levels und kann sie als Deckung benutzen«, sagt Jay sichtlich stolz. Und tatsächlich: Wie in einem perfekt choreographierten Hollywood-Film stürzt sich der Trupp flink in Deckung, als ihm plötzlich Salven aus einem deutschen Hinterhalt um die Ohren pfeifen. Wir vermuten sofort ein Skript hinter der Aktion, dass diese Szene so eindrucksvoll aussehen



Sinnvoller **Augenschmaus**: Jedes Trümmerteil und sogar die Bombentrichter sollen von der KI als nützliche Deckung erkannt und genutzt werden.



Panzerschlachten sind selten, stattdessen stehen Gefechte mit mehreren **Squads** im Vordergrund. Beachten Sie, wie die Soldaten Deckung suchen.



lässt. Doch Jay ist darauf vorbereitet: Er startet den Level neu, die GIs bewegen sich ähnlich effektiv wie vorher, aber auch ein wenig anders. Um zu zeigen, dass alles in Echtzeit berechnet und nichts vorgegeben wird, teleportiert Jay per Cheat einen zweiten 5er-Trupp in den Level. Das zwingt die deutschen Soldaten, ihr Feuer auf mehrere Angreifer zu verteilen, die wiederum entsprechend reagieren: Die einen springen in Deckung und geben Feuerschutz, andere nutzen die Chance auf einen schnellen Spurt Richtung Gegner.

Bis auf ganz wenige Ausnahmen klappt auch die Wegfindung fehlerfrei, was angesichts der vielen Trümmerstücke ein kleines Wunder ist. Vor allem, weil ständig neue Teile dazukommen. Doch die Soldaten finden meist sofort den besten Weg und verheddern sich nur einmal kurz.

Alles kaputtbar

Schon aus der Vogelperspektive wirkt **Company of Heroes** eindrucksvoll, was an den unglaublich vielen Details liegt, die Relics neue »Essence«-Engine auf den Monitor zaubert. Die Animationen der Soldaten sind geschmeidig, jeder scheint einen eigenen Gang zu haben, Verwundete wälzen sich am Boden und heben hilfesuchend eine Hand – all das ist aus großer Höhe gut zu erkennen. Wer näher heranzoomt, fühlt sich dann wie in **Call of Duty** oder **Medal of Honor**. Natürlich geht so die Übersicht flöten, also spielt Jay in einer heraus gezoomten Ansicht weiter. Nach einer kurzen Zwischensequenz in Spielgrafik demonstriert er mit großem Vergnügen, dass sich so gut wie jedes Objekt im Level zerstören lässt.

In einem Haus haben sich im ersten Stock zwei MG-Nester verbarrikadiert, die Türen sind verrammelt. Während die US-Truppen in ihrer Deckung festsitzen, wartet Jay auf die herbei gerufenen Bazooka-Schützen. Sobald die angekommen sind, geben ihnen ihre Kameraden Feuerschutz, dann sprengen die schweren Geschosse erst mal das halbe Erdgeschoss des Hauses kaputt. Die Trümmerteile bleiben dabei liegen und bieten neue Deckung. Jetzt könnten unsere Jungs zwar das Haus durch das Loch stürmen, aber Jay ballert lieber auch den Rest des Gebäudes zu Staub. Schließlich will er zeigen, dass die Havok-Physikengine ganze Arbeit mit realistisch herumfliegenden Soldaten und Ziegeln leistet. Und dass jede gesprengte Häuserwand anders aussieht. Recht hat er, das Ergebnis ist eindrucksvoll und wirkt sehr natürlich.

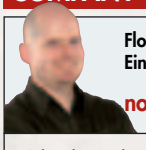
Imposantes Finale

Höhepunkt der Vorführung ist der Kampf um den zentralen Platz des Städtchens, der mit Soldaten, Panzern und Bombern geführt wird. Stacheldrahtsperren, Sandsackbarrikaden, Bombentrichter – alles ist Hindernis und Deckung zugleich. Das Vorrücken der US-Truppen können die deutschen Panzer nur kurz aufhalten, doch dann rumpelt ein mächtiger Tiger-Panzer auf den Platz zu und zerlegt nebenbei einen ganzen Torbogen, durch den er eigentlich nicht gepasst hätte. Weil der Tiger mit den beiden Shermans kurzen Prozess macht, beordert Jay Wilson einen Bomberangriff herbei, der den halben Stadtplatz in Schutt und Asche legt. 30 Sekunden und Dutzende grafische Spezialeffekte später sind vier Häuser zusammengestürzt und dem Tiger die Krallen gezogen. Jetzt stürmen die GIs in den Nahkampf – je näher sie dem Gegner sind, desto besser treffen sie. Umgekehrt zwar auch, aber das lässt sich angesichts der Übermacht verschmerzen. Level gewonnen, Vorführung beendet.

Company of Heroes hat das Zeug, eines der zwei oder drei größten Strategiespiele 2006 zu werden. Hauptknackpunkt ist die KI: Da die Designer dem Spieler viele Tätigkeiten wie das Suchen von Deckung abnehmen, muss der sich darauf verlassen können, dass die Einheiten perfekt handeln.

Florian Stangl

COMPANY OF HEROES



Florian Stangls Einschätzung:

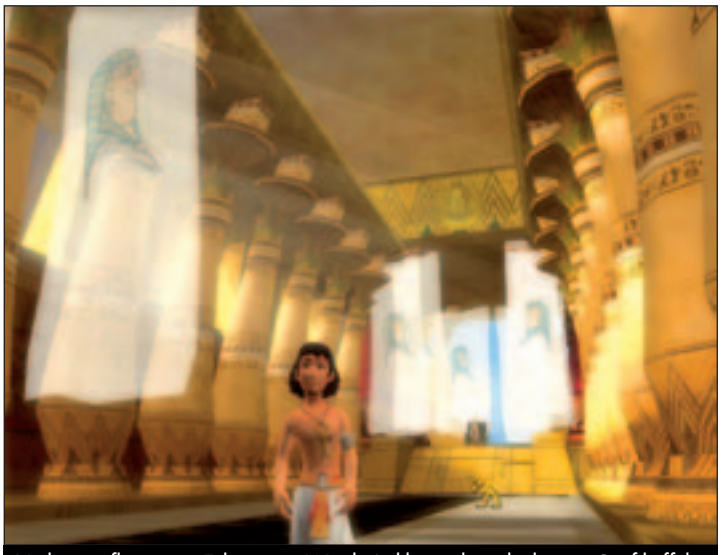
noch nicht möglich

»Die intensive Atmosphäre von Company of Heroes hat mich trotz Messehektik mächtig beeindruckt. Auch die taktische Tiefe durch das Ausnutzen und Umgestalten des Geländes könnte Relic erstmals richtig sinnvoll in ein Echtzeit-Spiel integrieren. Wichtig sind KI und Wegfindung – wenn das klappt, dann darf sich die versammelte Taktik-Konkurrenz warm anziehen.«

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Relic
Version	Präsentation
Termin	4. Quartal 2006



Dieses **Boot** bringt Sie nach dem ersten großen Abschnitt weiter. Bis es soweit ist, müssen Sie mit Assil aber erst einmal viele knifflige Rätsel lösen.



Vorhänge flattern in Echtzeit im Wind. Ankh macht sich diverse Grafikeffekte zunutze, um eine stimmige **Comic-Atmosphäre** zu erzeugen.

ANKH

Auch aus Deutschland kommen gute Adventures. Nach dem bierernsten Moment of Silence darf bei Ankh aber wieder geschmunzelt und gelacht werden. Denn **Humor und Rätsel stehen in bester LucasArts-Tradition.**

Das klassische Point&Click-Adventure aus Deutschland nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Auf der Games Convention konnten wir eine neue Version des ägyptischen Abenteuers rund um den jungen Assil begutachten. Und die erinnert an LucasArts-Klassiker wie **Monkey Island**. Die Grafik wirkt dank frisch eingebauter Leuchteffekte noch bunter und nähert sich immer mehr dem Comic-Flair alter Rätselperlen an.

Erst denken, dann klicken

Bis jetzt konnten wir über die Qualität der Rätsel nur Vermutungen anstellen. Das hat sich mit der Games Convention endlich geändert – Creative Supervisor Armin Burger vom Entwickler Deck 13 hat uns diverse Denksportaufgaben vorgestellt. Titelheld Assil soll beispielsweise einen schmackhaften Hamburger besorgen. Leichter gesagt als getan, denn die Zutaten muss er sich mühsam in der Stadt zusammensuchen. Dazu bestiehlt er beispielsweise eine wenig hilfreiche Händlerin auf dem Markt. Der Zweck heiligt eben die Mittel. Wie in **Day of the Tentacle** und Konsorten muss der Knabe ausprobieren und kombinieren, um die Dame schließlich trickreich abzulenken – mit Hilfe von zwei Katzen. Zur Belohnung gibt's dann nicht nur die dringend benötigte Zutat für den Burger, sondern auch eine kleine Zwischensequenz in Spielgrafik: Wutentbrannt werden die Fellknäuel an die Wand geschleudert und bleiben dort einige Augenblicke kleben. **Ankh** lebt von Wortwitz und Slapstickeinlagen; die Mimik der 3D-Charaktere transportiert einen Großteil des Humors.

Kombiniert und geknobelt

Auch das kennen wir von LucasArts: Wir müssen Rätsel nicht in einer bestimmten Reihenfolge abarbeiten. In jedem der drei großen Abschnitte bekommen wir verschiedene Aufgaben gestellt, die wir nach Lust und Laune lösen. Ist alles geschafft, geht es in den nächsten Abschnitt. Es stehen allerdings nicht nur Kombinationsrätsel auf dem Plan. In manchen Gesprächen erhalten wir Hinweise, die bei anderen Charakteren neue Multiple-Choice-Dialoge freischalten und uns vielleicht sogar Zugang zu einer weiteren der 30 Locations verschaffen.

Um möglichst viel Abwechslung in den Rätselalltag zu bringen, hat sich Deck 13 verschiedene Puzzles einfallen lassen, bei denen Knobeln gefragt ist. Sie müssen dann aber nicht wie Myst und anderen 3D-Adventures die korrekte Bedienung kryptischer Apparaturen erraten. Stattdessen setzen diese Rätsel auf den geschickten Einsatz der Charaktere. Im späteren Spielverlauf steuern Sie nämlich nicht nur Assil, sondern auch die ziemlich vorlaute Prinzessin Thara. Dann müssen Sie rechtzeitig zwischen den Charakteren umschalten, Gegenstände austauschen und Druckplatten in der richtigen Reihenfolge aktivieren.

Aus den Lautsprechern sind während der Knobeleien professionelle Sprecher zu hören. Unter anderem dabei: die deutschen Stimmen von Ben Stiller und John Cleese.

David Bergmann



Neben Smalltalk geben andere **Charaktere** Assil immer wieder hilfreiche Hinweise zum Weiterkommen.



Die witzige **Mimik** der Charaktere passt perfekt zum knallbunten Look des Comic-Abenteuers.

ANKH



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Tony Tough 2, Runaway 2, Baphomets Fluch 4 und Beneath a Steel Sky 2 ... das Adventure-Genre wird immer lebendiger. Ankh reiht sich in diese Liste voller prominenter Namen ein und hat ganz klar die Klassiker von LucasArts zum Vorbild. Ich mag die Comic-Grafik, ich mag den Humor und ich mag die Rätsel. Und ich mag die Vorstellung, im September grübelnd und schmunzelnd vor dem PC zu sitzen.«

Genre	Adventure
Entwickler	Deck 13
Version	Präsentation
Termin	September 2005


Konami hat viele **Animationen** hinzugefügt – dadurch wirkt Pro Evo 5 noch lebendiger.


Die Spieler sehen besser aus als bei FIFA. Stars wie **Ronaldinho** sind sofort zu erkennen.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Während die einen noch FIFA 06 testen, spielen die anderen auf der Games Convention schon Pro Evolution Soccer 5. Wir haben kräftig Bälle getreten und sagen Ihnen, **was sich bei Konamis Vorzeigekicker alles getan hat.**

Die **FIFA**- und **Pro Evolution Soccer**-Reihen nähern sich einander stetig an. **FIFA 06** hat sich eindeutig von der Konkurrenz aus Fernost inspirieren lassen, und bei **Pro Evo** tut sich von Version zu Version immer weniger – fast schon wie die jährlichen Updates von EA Sports. Allerdings muss man Konami zugute halten, dass es an **Pro Evolution Soccer** so viel nicht mehr zu verbessern gibt. Zumindest auf spielerischer Ebene, denn die altbekannten Lizenz-Wehwehchen plagen auch den neuen Spross der Serie, der im Oktober erscheinen soll.

Die Entwickler haben wieder ein wenig Boden gegenüber EA Sports gut gemacht. So sind diesmal die spanische La Liga, die niederländischen Eredivisie-Ligen und die italienische A-Liga mit allen Teams und Spielern vertreten. Außerdem wurden diverse neue internationale Spitzenteams lizenziert – Arsenal London und Galatasaray Istanbul laufen beispielsweise mit aktuellen Kadern auf. Insgesamt sind 3.000 neue Spieler lizenziert.

Noch realistischer

Auf dem Platz gibt es dann in erster Linie weiteres Feintuning. Die Ballphysik wurde noch einmal überarbeitet; die Pille springt den Spielern jetzt noch öfter vom Fuß, wenn die Kicker unglücklich stehen. **Pro Evolution Soccer 5** scheint wieder eine ganze Ecke fordernder zu werden als der Vorgänger. Alleingänge haben uns die Gegner nicht mehr durchgehen lassen. Auch die Torwarte halten ihre Kästen ein wenig sauberer.

Außerdem wirkt das Spielgeschehen dank frischer Animationen noch lebendiger. Bei gelben oder roten Karten protestieren die Spieler energischer als zuvor. Ballstafetten, wenn sie zustande kommen, fließen nur so durchs Mittelfeld, und in Zweikämpfen gehen die Ballakrobaten noch härter zur Sache. Das sieht nicht nur besser aus, sondern macht sich auch spielerisch bemerkbar; hängt der Gegenspieler erst einmal an unserem Stürmer dran, ist an gezieltes Passspiel überhaupt nicht mehr zu denken – sofern wir überhaupt zum Abspielen kommen und nicht ins Toraus gedrängt werden.

Noch komfortabler

Den Online-Modus hat Konami grundlegend überarbeitet. Im Vorgänger waren Internet-Partien nur über direkte IP-Verbindungen möglich. Dieses Jahr gibt es eine echte Lobby, in der Sie sich Begegnungen herauspicken und sich auch gegen unbekannte Spieler beweisen. Die Partien finden dann nicht mehr nur bei strahlendem Sonnenschein oder Regen statt – diesmal haben Konamis Meteorologen den Schneefall entdeckt.

David Bergmann

PRO EVOLUTION SOCCER 5



David Bergmanns Einschätzung:

hervorragend

»Gamepad greifen, Spiel starten und wie zu Hause fühlen. Auch wenn Pro Evo 5 besser aussieht als der Vorgänger, mir noch mehr Möglichkeiten zum Zaubern gibt und schwerer geworden ist, habe ich mich sofort zurechtgefunden ... und alle folgenden GC-Termine fast verpasst. Die beste Fußballsimulation heißt auch dieses Jahr Pro Evolution Soccer.«

Genre	Fußballsimulation
Entwickler	Konami
Version	Beta
Termin	Oktober 2005


Wenn der Schiedsrichter Karten zückt, sorgt das für **Aufruhr**.


Torerfolge kosten in Pro Evo 5 wieder Schweiß und Arbeit.



Ihre **Kameraden** stellen sich immer taktisch korrekt auf und achten auf größtmögliche Sicherheit. Ohne dass Sie ihnen während den Einsätzen komplexe Befehle erteilen müssen.



Wir rücken nur mit **Waffen** vor, die auch die S.A.S. tatsächlich verwendet.



Die fiesen **Terroristen** verstecken sich oft im Schatten und lauern Ihnen auf.

THE REGIMENT

Wenn die Künstliche Intelligenz tatsächlich intelligent ist, kann man Terroristen vergleichsweise entspannt die Tour vermasseln. Im Dienste der S.A.S. **durchleben Sie brenzlige Einsätze, ohne sich um jede Kleinigkeit kümmern zu müssen.**

Von wegen unterkühlte Briten: Die Jungs der Spezialeinheit S.A.S. (Special Air Service) sind mindestens genauso cool wie ihre amerikanischen SWAT-Kollegen. Entwickler Kuju Entertainment (**City of the Dead**) verpackt historisch verbriefte und fiktive Einsätze der Truppe in einen Taktik-Shooter, der sich wesentlich flotter spielt als Konkurrenten wie **SWAT 4** oder die **Rainbow Six**-Reihe.

Die Besten kommen weiter

Auf der Games Convention konnten wir zwei Level spielen: eine Episode des mehrteiligen Tutorials und einen kompletten Einsatz, in dem wir einen Anschlag auf das Parlamentsgebäude vereiteln sollen. Das Tutorial erinnert an **SWAT 4** – wir bewegen uns entlang aufgeklebter Markierungen durch eine Lagerhalle und folgen haarklein den Anweisungen, die wir über Funk bekommen. Die lotsen uns zu einem Schießstand, wir sollen auf bewegliche Ziele feuern. Mühelos erledigen wir die auf festen Bahnen gleitenden Zielscheiben. Training erfolgreich abgeschlossen ... zumindest fast. Bestanden haben wir zwar, von der höchstmöglichen Punktzahl sind wir aber ein ganzes Stück entfernt. Der Ehrgeiz ist angespornt, wir starten das Training erneut. Dem Wink des anwesenden PR-Managers folgend nehmen wir gezielt die aufgemalten Köpfe aufs Korn. Und siehe da: Wir schneiden eine ganze Ecke besser ab als im ersten Durchgang.

Diese Bewertung findet übrigens nicht nur im Training statt. Auch während der Einsätze beäugt **The Regiment** kritisch Ihre Leistungen. Abschließend geht es dann an die Auswertung, und Sie werden in eine Schublade gesteckt. Deren Bandbreite reicht von »S.A.S.-Veteran« über »feiges Huhn« bis zu »Geiselmörder«. Je besser Sie abschneiden, desto zeitiger schalten Sie Extras wie Interviews mit echten S.A.S.-Mitgliedern frei. Das soll zum erneuten Durchspielen der Missionen anspornen.

Schlaue Helfer

Wir begnügen uns derweil mit unserer passablen Bewertung und stürzen uns in den Einsatz. Vor Beginn brieft uns der ehemalige S.A.S.-Mann John McAleese in einem Filmschnipsel und gibt uns Tipps an die Hand. Dann landen wir im Spiel und starten in einer Tiefgarage. Hier stoßen wir auf die ersten Terroristen und wundern uns über die KI unserer Mitstreiter. Die feuern nämlich zügig aus allen Rohren. Die ersten fünf Gegner sind ausgeschaltet, bevor wir die Fieslinge überhaupt erblickt haben. Trotzdem halten die Jungs ihre vorgeschriebenen Positionen ein, sichern anstandslos jeden Raum und stürmen nicht-einfach ungefragt los – auch wenn unser Team also extrem eigenständig agiert, sind wir der Boss.

Im Direktvergleich mit **SWAT 4** ist es ausgesprochen angenehm, ohne ständiges Taktieren und das Ausgeben von Befehlen auch einfach mal vorpreschen zu können. Das müssen wir auch, denn Schnelligkeit ist in dieser Mission alles. Schaffen wir es im vorgegebenen Zeitlimit nicht, alle Bomben zu entschärfen, fliegt das Parlamentsgebäude in einer Zwischensequenz in die Luft. Game Over.

Team Rot, Blau, Grün und Gelb

Als wir die Bomben entschärft haben, wundern wir uns ein wenig. Für einen Taktik-Shooter ein extrem kurzer Einsatz. Dann stellen wir fest, dass wir nur mit einem von vier Teams unterwegs waren. Jede Mission besteht nämlich aus mehreren Teilmissionen. Da kümmert sich beispielsweise ein Trupp um das Entschärfen der Bomben, ein zweiter rettet die Geiseln, und ein dritter riegelt mögliche Fluchtwege ab. Zum Beispiel. Die Aufgaben variieren je nach Einsatz.

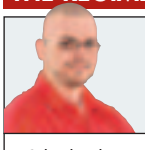
Sie spielen die verschiedenen Teams übrigens nicht stur nacheinander, sondern können die Reihenfolge frei wählen. Je nachdem mit welchem Trupp Sie anfangen, erleichtern Sie einem anderen Team und damit auch sich selbst unter Umständen das Leben. Ist ein Großteil der Terroristen bereits ausgeschaltet, haben Sie etwa bei der Befreiung von Geiseln mehr Ruhe.

Konvertierte Spezialeinheit

Technisch macht **The Regiment** einen durchwachsenen Eindruck. Einzelne Objekte wie in der Tiefgarage geparkten Autos sind sehr detailliert gestaltet, andere hingegen könnten kaum noch trister sein. Der Taktik-Shooter erscheint auch für die Playstation 2 und ist von Polygonzahl bis Schattenwurf klar auf die Konsole ausgerichtet.

David Bergmann

THE REGIMENT



David Bergmanns Einschätzung:

gut

»Schade, dass nur eine Mission spielbar war. Ich bin mir nicht ganz sicher, ob die Taktik beim recht actionreichen Spielablauf nicht völlig unter die Räder kommt. Grundsätzlich gefällt mir der einsteigerfreundliche Ansatz von The Regiment aber gut, und die KI ist weit mehr als bloßes Kanonenfutter. Eine Alternative zu Rainbow Six und Konsorten ist der Taktik-Shooter also allemal.«

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Kuju Entertainment
Version	Beta
Termin	Februar 2006

GOTHIC 3

GOTHIC 3



Genre	Rollenspiel
Entwickler	Piranha Bytes
Quelle	Präsentation
Datum der Bilder	August 2005
Termin	1. Quartal 2006

David Bergmann:

»Das technische Grundgerüst steht bereits – jetzt konzentrieren sich die Gothic-Erfinder bei Piranha Bytes ganz auf die spielerischen Inhalte. Diesmal führt Sie Ihre Reise durch 20 große Städte in einer Welt, die vier Mal größer ist als die aus Gothic 2. Ähnlich den Gilden der Vorgänger gibt es wieder verschiedene Gruppierungen, vielen davon können Sie sich anschließen und so den Ablauf der Geschichte beeinflussen. Die erzählt von einem unerfreulichen Ausgang der Ork-Kriege; die Grünlinge haben große Teile der Welt unterjocht. Ob Sie sich damit abfinden oder eine Revolte anzetteln, liegt bei Ihnen. Die neue KI sorgt dafür, dass sich Gerüchte über Ihre Heldentaten schnell verbreiten.«



In Gothic 3 geht alles seinen **natürlichen Weg**; selbst wenn Sie nur zuschauen.



Ladezeiten beim Betreten von **Städten** oder Dungeons gibt es nicht mehr.



In Gothic 3 können Sie so weit in die **Ferne** sehen, wie die Sichtlinie es erlaubt – technische Begrenzungen gibt es nicht.



Die Städte wirken dank hoher Polygonzahlen sehr detailliert. Die **Bewohner** tratschen über aktuelle Geschehnisse.



Die **Orks** sind die neuen Herrscher in der Welt von Gothic 3. Und Sie natürlich der Held, der das wieder ändern kann.



Was es mit dieser unheimlichen **Monstrosität** auf sich hat, finden Sie voraussichtlich im nächsten Frühjahr heraus.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Genre	Actionspiel
Entwickler	Arkane Studios
Quelle	Ubisoft
Datum der Bilder	August 2005
Termin	2. Quartal 2006

Sascha Gliss:

»Klasse! Zeit wurde es, dass ein Entwickler-Team die exzellente Source-Engine für ein Actionspiel ohne die üblichen Verdächtigen wie Desert Eagle, Kalaschnikow oder Raketenwerfer nutzt. In Dark Messiah of Might & Magic kann ich endlich wieder Orks, Goblins und Trollen aus der Egoperspektive mit Schwert, Armbrust und Zaubersprüchen zeigen, was eine Harke ist. Das weckt wehmütige Erinnerungen an längst vergangene Abenteuer mit Action-Klassikern wie Heretic oder Hexen. Besonders interessant: Valves Source-Engine soll nicht nur schmückendes Beiwerk sein, sondern als zentrales Spielelement dienen. Was das konkret bedeutet, wurde auf der Leipziger Games Convention bereits eindrucksvoll in einem kurzen Vorschaufilm demonstriert. Hier feuerte der Held heimlich ein magisches Geschoss auf eine riesige Statue, lies sie so umkippen und dem bösen Feind auf die Birne fallen. Rasante Fantasy-Action zum Mitdenken: Das will ich spielen!«



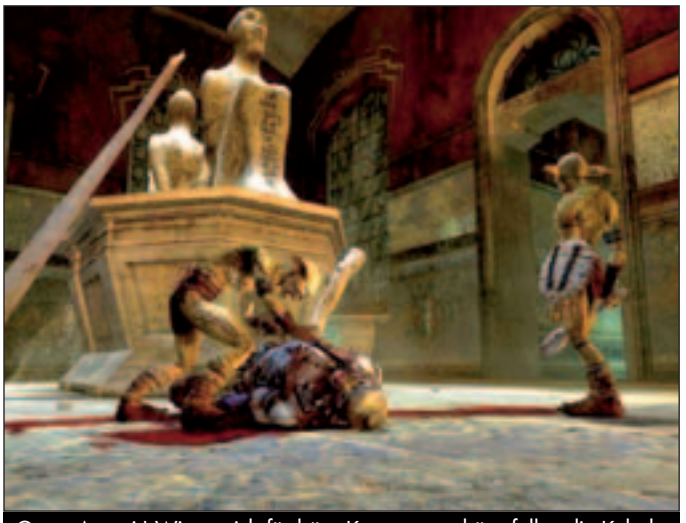
Wir kreuzen mit einem **Ork-Krieger** die Klingen. Für Fernduelle wird es auch Distanzwaffen wie Langbögen oder Armbrüste geben.



Wie niedlich! **Kobolde** sind klein, gemein, greifen vorzugsweise in Gruppen an und sind die Standardgegner in den ersten Welten.



Per **Blitzzauber** halten wir eine Riesenspinne auf Distanz. Je mehr Erfahrung unser Held sammelt, desto stärker werden seine Sprüche.



Guten Appetit! Wie es sich für böse Kreaturen gehört, fallen die Kobolde über **tote Kameraden** her und nagen an ihnen herum.



Ork-Gladiator: Diesem finsteren Gesellen sollten wir nicht zu nahe kommen. Die blutverschmierte Klinge lässt nichts Gutes ahnen.

QUAKE 4

Quake begründete einst die bis heute andauernde Vormachtstellung des Shooter-Genres – zusammen mit Doom und dem Duke. Doch Quake 4 muss schwerere Geschütze auffahren, **wenn es an die alten Glanzzeiten anschließen will ...**

Es ist schon ein mulmiges Gefühl, in einem abgedunkelten Konferenzraum eines Londoner Hotels erstmals **Quake 4** zu spielen. Vor allem, wenn zur gleichen Zeit im Nachbarstadtteil Notting Hill ein echtes Polizeiaufgebot ein Gebäude stürmt und Türen sprengt, um Terroristen festzunehmen. Noch mulmiger wird uns, als uns eine echte Unwetterwarnung erreicht – genau für die Zeit unseres Rückflugs. Die Nachricht kommt genau in dem Moment, als **Quake 4**-Held Matthew Kane im Intro eine Bruchlandung auf dem Strogg-Planeten knapp überlebt. Doch selbst der penetrant nach Tee schmeckende Kaffee kann uns nicht davon abhalten, endlich die Levels selber zu spielen, die wir bereits auf der E3 vorgeführt bekamen. Plus einige mehr, plus Multiplayer-Gefechte mit und gegen die versammelte europäische Fachpresse.

Tim, Todd, Toll 4

Aber bevor es endlich losgeht, haben zwei Männer viele euphorische Worte für uns parat: Tim Willits (baute unter anderem einige **Quake 3**-Levels, ist jetzt Lead Designer bei Raven Software) und Todd Hollenshead (Scheffe von id Software). **Quake 4** verbinde den tollen Solo-Part des zweiten Teils mit den tollen Multiplayer-Gefechten aus Nummer 3. **Quake 4** sei überhaupt ganz toll. Zum Beispiel wegen der tollen KI. Denn Gegner würden jetzt toll Deckung nehmen, sich tollen Feuerschutz geben oder bei Chancenlosigkeit toll fliehen. Und man agiere



Premiere: **steuerbare Fahrzeuge in Quake 4**. Im Panzer ballern wir mit Geschütz und MG auf einen spinnenden Bossgegner.



oft im Team mit anderen tollen Marines. Dank der tollen Physik-Engine verhielten sich die neuen Vehikel toll realistisch. Man sei Teil einer gewaltigen, tollen Schlacht, in der die Menschen-Armada auf dem Strogg-Planeten Stroggus landet. Teile der Fachpresse nicken andächtig. Ach ja, der Netzwerk-Code von **Doom 3** sei für **Quake 4** komplett überarbeitet. Aber das wussten wir schon, von der E3.

Cleveres Kanonenfutter

Nach so viel Enthusiasmus geht das Licht aus und das Spektakel endlich los: Wir können die vorgeführten Levels selber spielen. Böse, wie wir sind, überprüfen wir natürlich gleich den Wahrheitsgehalt der warmen Entwicklerworte. Und stellen fest, dass entweder Tim und Todd dezent übertrieben haben – oder unsere Strogg-Gegner keine Lust verspüren, sich clever zu verhalten. Im Gegenteil, sie benehmen sich eher wie Suizid-Kommandos und Kanonenfutter in Personalunion. Nur gelegentlich sind sie halb von Kisten verdeckt, und wir müssen halt etwas höher zielen, während wir durch die düsteren Gänge ihrer Basis huschen.

»Vielleicht müssen die Kerle sich erst warm spielen«, denken wir – und starten den gleichen Level noch einmal. Aber Fehlanzeige, die Halb-Mensch-halb-Maschine-Wesen warten an den exakt gleichen Stellen auf unseren Kugelhagel. Und verhalten sich exakt gleich.

Nochmaaal!

Wir erreichen ein paar unserer Kameraden aus dem Rhinosquad. Einen hat's böse erwischt, Medipack-Aufsammeln reicht nicht, er braucht einen Sanitäter. Unser Teamleader schickt uns zurück zum Levelanfang, den Medizinmann abholen. Also marschieren wir den gleichen Level zurück. Und erwarten, dass irgendwas Besonderes passiert. Dass der Weg blockiert ist und wir einen ganz anderen nehmen müssen. Oder dass der Sani verschleppt wurde. Irgendwas Spannendes halt. Wieder Fehlanzeige. Nur ein paar Stroggs greifen uns an.

Wir erreichen den Bandagenschwenker, der sich uns anschließt. »Jetzt aber. Jetzt passiert bestimmt was!« Nein, tut es nicht. Wir nehmen den gleichen Weg das dritte Mal, fühlen uns schon fast wie im heimischen Wohnzimmer, diesmal mit dem Sanitäter im Schlepptau. Immerhin heilt der unsere Verletzungen, und schießt auch selber ein bisschen, wenn uns neue Stroggs angreifen. Als wir den Verletzten erreichen, wird er aufgepäppelt, alle freuen sich, und wir hasten alleine weiter. Level-Ende.

Staffellauf

Neuer Level. Wir stecken mitten in einer Art Schützengraben, über uns dröhnen Jagdbomber, stapfen zweibeinige Walker umher. Ein Strogg-Geschütz macht besonders viel Ärger, weil es ständig unsere Raumer vom Himmel holt, wir sollen es ausschalten. Da haben wir ja Übung drin, schließlich gab's das gleiche Szenario schon in **Republic Commando** – vor einem halben Jahr. Davor in **Call of**

FÜNF WÜNSCHE AN **RAVEN**

So richtig vom Hocker gehauen hat uns der Solomodus nicht. Wir hoffen stark, dass in den noch nicht spielbaren Levels mehr drin steckt. Was wir uns wünschen:

1. Clevere Gegner! Kanonenfutter ist zwischendurch ja mal schön, zum Abreagieren. Aber doch nicht dauernd.
2. Charakterköpfe! Die Kollegen lassen uns völlig kalt, weil wir nur von einem zum anderen gescheucht werden.
3. Farben! Ja, braun und grau sind realistische Farben für einen Strogg-Planeten. Nein, auf Dauer ist das öde.
4. Raus mit dem Levelrecycling! Dreimal durch den gleichen Abschnitt zu hetzen ist lang und weilig.
5. Volumen! Steckt eure Energie nicht weiter in die ekligen Cutscenes, sondern lieber in schöne, große, grelle Explosionen.



Gelegentlich sind wir in kleinen Trupps unterwegs. Befehle können wir den **Kollegen** unseres Rhino Squads allerdings keine geben.



Immer wieder retten wir **Kameraden** vorm Exitus. Kurz darauf gehen sie a) doch noch hopps oder b) wieder eigener Wege.

NEUN JAHRE BEBEN

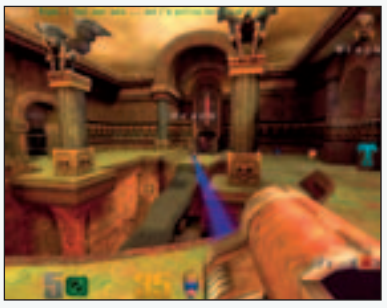
Die ersten drei **Quakes** erschienen Schlag auf Schlag: 1996, 97, 99. Ist lange her, darum stellen wir Ihnen die legendären Vorgänger kurz vor. Alle drei sind übrigens indiziert worden.



Quake (1996): Granatwerfer in Aktion. Kurz darauf erscheint ein Addon, in dem der Werfer Haftminen verschießt – witzig.



Quake 2 (1997): Spielt sich zäh, weil der Waffenwechsel so lange dauert. Multiplayer wurde deswegen kaum gespielt.



Quake 3 Arena (1999): Solomodus? Braucht kein Mensch! Q3 setzt auf Multiplayer und wird bis heute dauergespielt.



Der Mitarbeiter links gibt uns aus der Deckung Feuerschutz per Schrotflinte. Sieht beeindruckend und clever aus, ist aber geskriptet. Schön: die realistisch **abgewetzten** Kampfanzüge.

Duty. Und davor in **Medal of Honor**. Nur mit Panzern statt Walkern, mit Propellerflugzeugen statt Gleitern.

Mit einem Unterschied: So ein richtiges Schlachtgefühl will sich bei **Quake 4** nicht einstellen. Wir treffen zwar immer wieder auf Kameraden, aber das erinnert mehr an einen Staffellauf als an koordiniertes Vorgehen, weil wir nur von einem Marine zum nächsten geschickt werden. Nur gelegentlich begleiten uns ein, zwei Kameraden. Teambefehle? Gibt's nicht.

Märklin-Maps

Grafisch macht **Quake 4** einen sehr guten Eindruck – bei den Models. Marines und Stroggs sind sehr detailliert, schön texturiert und animiert. Egal, ob sie gerade hektisch winken oder Dauerfeuer verschießen, man glaubt immer, es mit echten Wesen zu tun zu haben. Dazu trägt auch der realistische Look der Kampfanzüge bei, die schön zerkratzt ausschauen.

Viel weniger schön hingegen die Levels. Klar, auf einem »bösen« Planeten erwarten wir weder bunte Wiesen noch lauschige Wälder – aber muss es Dauerbraungrau sein? Vor allem in den Außenlevels fielen uns die langweiligen Texturen negativ auf, und hier besonders Felswände und Gestein: Die erinnern eher an einen Mix aus Märklin-Eisenbahnlandschaften und Winnetou-Pappmaché-Felsen. Kein Vergleich zu den detaillierten, abwechslungsreichen, glaubwürdigen Levels eines **Half-Life 2**.

Strogghuhnjagd

Neuer Level. Wir sollen bei einem Konvoi mitfahren und ihn per Bord-MG schützen. Wir sind gespannt. Vor allem auf die »tolle Physik-Engine, die gerade bei den Vehikeln für ein realistisches Fahrverhalten sorgt.« Hat Tim ja so gesagt. Sekunden später wähnen wir uns wieder in einer Modelleisenbahn. Unser Konvoi-Laster fährt nämlich wie auf Schienen durch



Im Spielverlauf werden wir selber zum Halb-Strogg. Dann haben wir bessere Kampfwerte – und können **Strogg-Codes entziffern**.



Jetzt geht's dir an die Wäsche, Spinne! Unser Panzer kriegt Verstärkung durch einen **Walker** (links), der Raketen im Sixpack verschießt.



Im Vergleich zu den **Strogg-Damen** mit eingebautem Raketenwerfer und Zweiklingen-Schwert sind die Star-Trek-Borg nette Gesellen.

die Karte, während wir **Moorhuhnjagd** spielen. Halt mit Stroggs statt Hühnern. Wobei – eine gewisse Ähnlichkeit gibt es da schon, weil sich die Außerirdischen wie aufgeregte Hühner auf unsere Kolonne stürzen. Und in unser Abwehrfeuer.

Halt, ein Problem! Der Weg ist vermint, wir müssen einem Pionier Feuerschutz geben, der die Sprengkörper entschärft. Die Stroggs kapieren nicht, dass sie ihn vielleicht gemeinsam angreifen sollten statt einzeln, also nehmen wir in Ruhe einen nach dem anderen aufs Korn. Da waren die Moorhühner schlauer.

Schweben, stapfen, schießen

Zwei weitere Vehikel des **Quake 4**-Fuhrparks konnten wir ausprobieren: einen zweibeinigen Walker sowie einen Schwebepanzer. Beide haben zwei Waffen: Der Walker verballert entweder Raketen (sechs Stück in Folge, dann Nachladen) oder MG-Patronen. Der Panzer hat verschießt dicke Granaten (ein Stück, dann Nachladen) oder ... MG-Patronen.

Beide Kolosse steuern wir wie die Spielfigur Matthew Kane. Also vor, zurück, seitwärts strafen. Nur langsamer. Vorwärts bewegen und dabei Turm oder Kanzel drehen? Geht nicht. Weil sich die Kanzel so arg langsam dreht, haben wir das erste Mal Probleme mit den Angreifern. Als wir durch einen engen Tunnel stapfen, greifen die uns nämlich von zwei Seiten an. Rechts und links, aus Toren und Aufzugstüren. Wieder starten wir den Level testweise neu. Und wieder tauchen die Strogghühner an den gleichen Stellen auf, wir können schon vorab die Raketen abfeuern. Auch praktisch: Gelegentlich schlagen Spezialgeschosse vor uns ein, die sich zu einem stationären Geschütz entfalten. Auch immer an den gleichen Stellen. Und nach immer sechs Raketentreffern gehen sie kaputt. Äußerst praktisch.

Alte Bräute

Das Gewehr ist bekanntlich die Braut des Soldaten. Umso mehr freuen wir uns, viele alte **Quake**-Bräute wieder zu treffen: Railgun. Schrotflinte. Sturmgewehr. Raketenwerfer. Granatwerfer. Lightning Gun. Nadelpistole. Und eine Pistole, aber die nur am Anfang. Einige Waffen haben eine Zoom-Funktion. Sekundärer Feuermodus? Gibt's nicht. Gab's ja auch schon vorher nicht. Gerüchteweise lassen sich einige Waffen im fertigen Spiel upgraden (etwa der Raketenwerfer mit zielsuchenden Projektilen), aber in der aktuellen Version gab's das nicht. Dafür eine Taschenlampe, die wir im Gegensatz zu **Doom 3** zusammen mit der Waffe benutzen dürfen. Was wir auch oft machen.

Endlich quaken!

Jetzt aber. Multiplayer! Zu sechzehnt stürzen wir uns erst in Deathmatch, dann in Capture the Flag und Team Arena. Endlich ist es da, das **Quake**-Feeling. Verdammt schnell, nicht nur dank der Jump-Pads. Die Waffen sind uns ja wohlig vertraut, da brauchen wir keine Übung, es kann sofort losgehen. Noch mehr alte Bekannte: gelbe und rote Rüstung. Und natürlich das begehrte Quad-Damage-Symbol.

Reichlich ungewohnt sind dafür die vielen Effekte. **Quake 3** kennen wir schließlich seit sieben Jahren, und vergleichsweise spartanisch waren die großflächigen Wandtexturen oder Lichteffekte, die gelegentlich vom eigentlichen Geschehen ablenken. Jetzt dauert es eine Weile, bis uns rotierende Ventilatorblätter oder flackernde Leuchtröhren nicht mehr irritieren. Schön: In **Quake 4** soll es wieder Außenlevels à la DM17 geben – ideal für flotte Matches mit wenigen Spielern.

Martin Deppe

QUAKE 4



Martin Deppes Einschätzung:

sehr gut

»Quake 4 ist für mich Stillstand auf hohem Niveau: Die Levels, die ich spielen konnte, beben nicht gerade von Einfallsreichtum. Von einem Quake erwarte ich wesentlich mehr. In Sachen Multiplayer dürfte Teil 4 hingegen wieder zu den rasantesten Shootern gehören – deshalb gebe ich als Einschätzung noch ein ›sehr gut‹. Aber: Mit UT 2007 gibt's einen saustarken Konkurrenten.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Raven Software
Version	Alpha
Termin	Winter 2005



Anfahrt zur **Mercedes-Arena** am Nürburgring: Wie im echten Leben muss die erste enge Spitzkehre – das Castrol-S – bergab angebremst werden.



Mini-Formelflitzer wie diese beiden werden als unkomplizierte Einstiegsfahrzeuge in die Open-Wheel-Racing-Klasse dienen.

DTM RACE DRIVER 3

Die Motoren brüllen, die Luft riecht nach Benzin: Ein perfekter Tag also für eine Ausfahrt mit DTM Race Driver 3. Das dachten sich wohl auch die Codemasters-Macher und schickten uns mit einer frühen Version des Spiels auf die Piste.

DTM Race Driver 3 hat Suchtpotenzial. Schon nach einigen Runden mit der Alphaversion stellt sich bei uns der rennfahrerische Ehrgeiz ein, die Bestzeit der Entwickler – oder wenigstens die eigene – zu schlagen. Die Jagd nach Rekorden wird allerdings beim **DTM Race Driver**-Pressetermin auf dem Nürburgring zunächst rüde unterbrochen, denn wir müssen den echten Rennfahrern am PC-Lenkrad Platz machen.

Egal, ob virtuell oder real, die Jungs von der Deutschen Tourenwagen Masters sind so oder so schnell. Bernd Schneider, Christian Abt, Matthias Eckström und Marcel Fässler zeigen uns und den übrigen Journalisten wie man – am PC – richtig schnell fährt. Matthias Eckström brennt bei dieser Session die schnellsten Runden in den virtuellen Asphalt und wird auch später nach dem realen Rennen ganz oben auf dem Treppchen stehen.

Rasender Tausendsassa

Abseits vom Renngeschehen auf dem legendären Kurs in der Eifel können wir dann auch endlich selber mit dem dritten Teil von Codemasters' erfolgreicher Rennspielserie Gas geben. Wie beim Vorgänger ist der Titel übrigens irreführend, wenn auch im positiven Sinne. Neben der DTM simuliert das Spiel nämlich eine Vielzahl anderer Rennserien, wobei sowohl reale als auch frei erfundene Ligen auf unsere Teilnahme warten. Da bis zum Release des Spiels noch ziemlich genau ein halbes Jahr Zeit ist, gibt es von den meisten Serien, Strecken und Fahrzeugen jedoch noch nichts zu sehen. Die in der Vorabversion vorhandenen Pisten und Vehikel decken allerdings schon beinahe alle für das fertige Produkt geplanten Motorsportkategorien ab. So gehen wir nicht nur mit den hoch gezüchteten DTM-Boliden auf die Strecke, sondern scheuchen auch die bulligen Tourenwagen der australischen V8-Supercars über den Parcours. Außerdem bereits fahrbar: Die filigranen Formelflitzer der amerikanischen Indycar-Serie, die einsteigerfreundlichen Renault Clio V6 aus dem gleichnamigen Cup und – Oldtimer-Fans bitte festhalten – der legendäre Mercedes W25 Silberpfeil aus den 30er-Jahren.



Realismus? In der echten DTM fährt Opel eher hinterher als mittendrin. Im Spiel steuern sich die **Vectras** angenehm, leiden aber unter PS-Mangel.

Nackter Wahnsinn! Die Oldtimerserie ist eine von vielen ungewöhnlichen Ligen und simuliert unter anderem diesen unlackierten **Vorkriegs-Silberpfeil**.

Fahranfänger oder Renngott?

Auf unseren ersten schnellen Rennrunden sorgt das Fahrmodell zunächst noch für lange Gesichter. Natürlich steht uns mit **DTM 3** keine schraubengenaue Rennsimulation ins Haus, aber dass die Wagen sich wie auf Schienen um die enge GP-Strecke am Nürburgring prügeln lassen, hätten wir nun auch nicht erwartet. Minuten später kommt die Erleuchtung beim Gespräch mit Chefentwickler Matt White. In der von uns gefahrenen Vorabversion ist nur in einem Spielmodus (nämlich im Zeitfahren) die akkurate Wagenphysik aktiviert. In allen anderen Modi funktioniert bisher nur das Arcade-Fahrmodell, das die Walkbewegungen der Reifen in Kurven ignoriert und somit unrealistisch hohe Querbeschleunigungen und Bremsverzögerungen zulässt.

Mit diesem Wissen bewaffnet, konzentrieren wir uns aufs Zeitfahren und fühlen den simulierten Benzinschleudern genauer auf den Zahn. Gerade im Vergleich zum Vorgänger überrascht das Ergebnis, denn offensichtlich haben die Entwickler ihre Ankündigung ernst gemeint, dass Teil drei der realistischste **DTM Race Driver** aller Zeiten werden soll.

Historisches Experiment

Obwohl an der Fahrphysik noch ausgiebig gedreht und geschraubt werden soll, hinterlässt der Simulationsmodus schon einen sehr geschmeidigen Eindruck. Für Vergleiche mit **GTR** oder **Live for Speed S2** ist es natürlich noch zu früh, aber eines ist schon heute – ein halbes Jahr vor Erscheinen des Spiels – klar: **DTM 3** orientiert sich im realistischsten Modus eindeutig an den genannten Simulationen und verlangt nach einer sicheren Hand am Volant sowie einem ruhigen Gasfuß. Um das Fahrmodell anzutesten, wagen wir uns gleich an das vielleicht schwierigste Vehikel, das in der Vorabversion in der Garage steht: den Vorkriegs-Silberpfeil W25 von Mercedes-Benz. Mit dünnen Profilreifen, schwächlichen Trommelbremsen und einem bärenstarken Achtzylinder forderte dieses Ungetüm vor 70 Jahren den ganzen Mann am Lenkrad. Das Ergebnis unserer virtuellen Mutprobe fällt Furcht einflößend und somit durchweg positiv aus: Der Silberpfeil marschiert auf der Geraden wie von der Tarantel gestochen vorwärts, sobald aber eine Kurve in Sicht kommt, wird es brenzlig. Die Trommelbremsen haben ihre liebe Mühe, die Fuhre unter Kontrolle zu halten, und die völlig unterdimensionierten Reifen protestieren laut quietschend bei unserer Suche nach der schnellen Linie in Kurven. Ein kleiner Gasstoß zuviel, schon verliert die Hinterachse Grip, und wir segeln mit dem silbernen Oldtimer-Geschoss spektakulär in die Streckenbegrenzung.

Verliebt in Details

Egal, ob wir im Arcade-Modus oder mit realistischem Fahrverhalten auf die Strecke rollen, Grafik und Sound von **DTM 3** sind schon in der frühen Version sehr beeindruckend. Das fertige Spiel soll übrigens noch besser aussehen als die Vorabversion, da einige grafische Gimmicks und auch das viel versprechende optische Schadensmodell noch gar nicht eingebaut sind. Auch ohne diese Augenschmeichler gefallen uns die Wagen schon jetzt mit photorealistischem Lack, auf dem spektakuläre Lichteffekte und Reflexionen schimmern.



Stau auf der Strecke: Besonders **nach dem Start** ist Vorsicht geboten, denn die Fahrer-KI hat – wenigstens in der Vorabversion – nichts gegen Rempler.



Wie im Vorgänger: Wo DTM draufsteht ist nicht nur DTM drin. Diese pfeilschnellen **Prototypen** müssen Sie im Karrieremodus ebenfalls bändigen.

Gerade die Karosserien der DTM-Boliden sind minutiös bis ins kleinste Detail nachgebaut: Von den Winglets an den hinteren Radkästen der Audis über die weit hinten verlegten Auspuffrohre der Opel bis hin zum Stern auf den Mercedeshauben sind die Renner exakt ihren realen Vorbildern nachempfunden. Ähnlich eindrucksvoll präsentieren sich die Rennstrecken. Vor allem der Grand-Prix-Kurs am Nürburgring kommt seinem realen Vorbild sehr nahe, sowohl was Streckenführung und -belag als auch die zahlreichen Objekte am Rand angeht. Das merkwürdig eckige Dorint-Hotel an der Zielgeraden, die große Rundtribüne vor der Mercedes-Arena oder die hinterhältig abschüssige Anfahrt zum Castrol-S, alles ist im Spiel genauso, wie wir es beim DTM-Rennwochenende am echten Nürburgring gesehen und erlebt haben.

Bye, bye Story ...

Fans der storygetriebenen Karriere müssen jetzt ganz tapfer sein, denn die haben die Entwickler im aktuellen Spiel fast komplett über Bord gekippt. Wir werden uns in einem relativ konventionellen Karrieremodus nach oben arbeiten. Zwischensequenzen sind zwar auch geplant, auf die an Seifernopern erinnernden Storyelemente aus Teil zwei werden wir aber verzichten müssen. Ähnliche Rennserien sind dabei in übergeordnete Gruppen wie Tourenwagen, Formelrenner oder Oldtimer zusammengefasst. Obwohl viele der Veranstaltungen den realen Vorbildern entsprechen (DTM, V8-Supercars), wird die vielleicht interessanteste Serie – die Königsklasse Formel 1 – aus Kostengründen natürlich nicht komplett im Spiel auftauchen. Allerdings haben die Mannen bei Codemasters einen Deal mit dem Williams-F1-Team abgeschlossen, und können somit mehrere der britischen Flitzer ins Spiel einbauen. Neben dem Williams-BMW FW 27, der in der Saison 2005 von Nick Heidfeld und Mark Webber pilotiert wird, soll auch der FW18 von Damon Hill im fertigen Spiel vorkommen. Komplettiert wird das Feld mit dem W11b von Nelson Piquet aus den späten 80er-Jahren.

Vom Mehrspielermodus ist in unserer Fassung noch nichts zu sehen, er soll laut Codemasters aber definitiv im fertigen Programm enthalten sein und alle üblichen Schmankerl wie Zeitfahren, schnelle Rennen oder Meisterschaften bieten. An den einzelnen Modi feilen die Entwickler derzeit noch, aktuell angepeilt sind LAN- und Internetrennen mit bis zu zwölf Kontrahenten gleichzeitig auf der Piste.

Sascha Gliss

DTM RACE DRIVER 3



Sascha Gliss' Einschätzung:

sehr gut

»Das Fahrmodell machte im Arcade- und im Sim-Modus einen viel versprechenden Eindruck. Noch schrauben die Codemasters an den Feinheiten, sie sind aber offensichtlich auf dem richtigen Weg. Zwar fehlten in unserer Alpha-Version noch viele wichtige Features, wie der Karrieremodus und das Schadensmodell, aber was bisher zu sehen war, lässt mich auf den besten Titel der DTM-Serie hoffen. Da die Entwickler zudem noch reichlich Zeit fürs Feintuning haben, sollten sich Racing-Fans den Februar gut vormerken.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Codemasters
Version	Alpha
Termin	Februar 2006



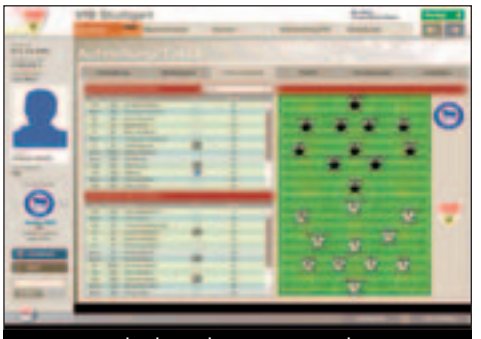
Sturm über der Wüste: Ob Jutta Kleinschmidts **Renn-Touareg** so hübsch aussehen wird, ist noch unklar. Dieses Bild wurde offensichtlich bearbeitet.



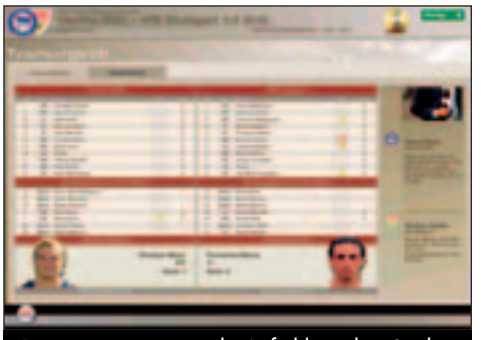
Ungewollte Realitätsnähe: Hier stimmen nicht nur die Karosserien, die Aufkleber und der Lack, sondern auch die Rangfolge **Audi vor Mercedes**.



Die **3D-Matches** sind das offensichtliche Highlight des neuen Starmanagers. Die Partien bleiben nicht nur dank unzähliger Spielzüge auf lange Sicht spannend, sondern reflektieren auch die Taktik.



Wer mag, überlässt die **Formation** dem automatischen Co-Trainer oder reguliert alles selbst.



Der **Teamvergleich** gibt Aufschluss über Stärken und Schwächen des nächsten Gegners.

FUSSBALL MANAGER 2006

Mit leichter Verspätung zum Bundesligastart geht Electronic Arts' neuer Topmanager in Stellung. Die 2006er Version verspricht spannendere Partien, **verbesserte Bedienung und mehr Spielraum für Tüftler**.

»Herzlich Willkommen beim Lokalderby **FM 2005** gegen den **FM 2006**. Der Neuling präsentiert sich in frischen Trikots und neuer Aufstellung. Dagegen sehen die Jungs von '05 doch ziemlich alt aus. Ebenfalls für Jubel gesorgt hat das Versprechen von Trainer Köhler, weniger auf Standardsituationen setzen zu wollen und die individuellen Fähigkeiten der Kicker stärker zu berücksichtigen. Der Manager der Nullsechser hat bereits angekündigt, das Match hinterher mit seinen neuen Analysewerkzeugen im Detail auszuwerten ...«

So oder ähnlich würden Günther Koch oder Marcel Reif wohl ihre Reportage einleiten, würden EAs Vorzeigemanager gegeneinander antreten. PC PowerPlay hat Chefentwickler Gerald Köhler zum Freundschaftsspiel in die Redaktion geladen und den neuen Star in Electronic Arts' Aufgebot unter die Lupe genommen.

Neuer Look, mehr Komfort

Die »frischen Trikots« sind natürlich die neuen Menüs. Der **Fußball Manager 2006** präsentiert sich nicht nur moderner und durchgestylter als der Altmeister, sondern vor allem auch deutlich aufgeräumter und übersichtlicher. Von der Zentrale geht's direkt zu Mannschaft, Marketing, Stadionausbau und dem Vereinsbildschirm – kaum eine Funktion ist mehr als zwei, drei Mausklicks entfernt, egal wo man gerade werkelt. Struktur und Bedienung lehnen sich dabei eher an der '04er Version als am direkten Vorgänger an. Eine Suchmaske hilft, Vereine oder Spieler direkt zu finden, das eingebaute Kalkulationstool erspart Taschenrechner und Schreibblock bei der Budgetplanung, auch Vereinsgegenüberstellung und Spielervergleich sind wieder mit von der Partie.

Die Website im Spiel stellt mit zirka 5.000 Berichten zum Spieltag, dem Transfermarkt und allerhand Gerüchten diesmal den Spieler und seine Aktionen in den Mittelpunkt. Dazu kann man etwa gezielt das Gespräch mit der Presse suchen, beispielsweise Prognosen für anstehende Spiele oder die Saison abgeben – allerdings muss man sich dann auch an seinen Aussagen messen lassen.

Spannend wie Sportschau

Die 3D-Matches sind mit Sicherheit das Highlight des **Fußball Manager 2006**. Zum einen von der technischen Seite: Dank der Engine von UEFA **Champions League** sieht Giovane Elber wie Giovane Elber aus (übrigens gibt's endlich auch in der Spielerdatenbank Portraitfotos, rund 6.000 an der Zahl), und die Stadien ähneln ihren Vorbildern – obwohl hier immer noch Raum für Verbesserungen bleibt. Zum anderen wartet die Partieberechnung nun mit so vielen neuen Spielzügen auf, dass wirklich kein Derby dem anderen gleicht. Die Probematches in der Redaktion waren jedenfalls derart spannend, dass Electronic Arts über eine Special Edition mit Dosenbier und Chips nachdenken sollte.

Dabei folgen die Spieler sichtbar Taktikanweisungen. Manndecker bleiben am zugewiesenen Gegner, Verteidiger grätschen munter drauf los, wenn Härte angesagt ist, die Viererkette bleibt auf Position, und, und, und. Wie gut das funktioniert, zeigt nach dem Abpfiff das Match-Analyse-Tool. Das lässt 22 Billardkugeln auf eine Murmel los, vergleichbar mit der Spieldarstellung der britischen **Football Manager**-Reihe. Jede Flanke, jeder Freistoß, jedes Foul wird aufgezeichnet und lässt sich im Nachhinein genauestens unter die Lupe nehmen. Umfangreiche Statistiken geben über jeden Akteur und jede Aktion Auskunft. Ideal, um an der Taktik zu feilen oder die Aufstellung zu überarbeiten.

Sprachgewaltiger Kommentator

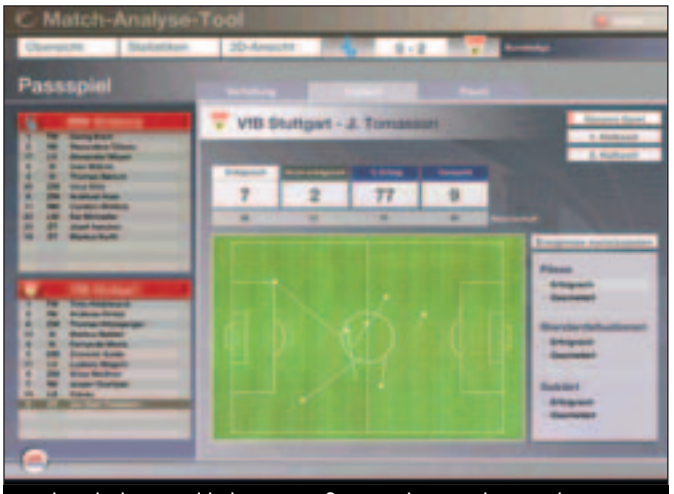
Eingefleischte Hobbytrainer werden natürlich nicht jede Partie im 3D-Modus verfolgen, das würde selbst in der höchsten Beschleunigungsstufe zu lange dauern. Deshalb haben Gerald Köhler und sein Team auch den Textmodus ausgebaut. Rund 4.000 neue Beschreibungen haben sie sich einfallen lassen, dank des extra großen Textfensters passen jetzt auch umfangreiche Spielzüge ganz rein. Das Spielfeld auf der rechten Seite zeigt währenddessen ständig die Ballposition an. Schaltflächen weiter unten bieten schnellen Zugriff auf bis zu drei Taktikeinstellungen, etwa »defensiv agieren« und »hart reingehen« (funktioniert übrigens auch in der 3D-Darstellung). Ein Szenenmodus, der die spektakulärsten Situationen in 3D mit Textbeschreibungen kombiniert, ist natürlich ebenfalls dabei.

Einzelgänger und Teamspieler

Laut Gerald Köhler haben die Entwickler einen großen Teil der Zeit damit verbracht, der Künstlichen Intelli-



Die Gesamtstärke eines Spielers hat keinen Einfluss mehr. Wie er sich auf dem Platz schlägt bestimmen stattdessen satte **40 Talente**.



Weil nach dem Spiel bekanntermaßen vor dem Spiel ist, ist das **Match-Analyse-Tool** ein unverzichtbares Werkzeug zur Taktikverfeinerung.

genz auf die Sprünge zu helfen. So sollen die vom Computer gesteuerten Vereine Aufstellung und Spielsystem öfter variieren, weg vom allgegenwärtigen 4-3-3 des Vorgängers. Außerdem passen sie ihre Taktik dem gegnerischen Team an und wechseln schon mal im Verlauf eines Derbys die Ausrichtung. Auch die Finanzen sollen die gegnerischen Clubs besser im Griff haben und langfristig investieren.

Spannend wird vor allem, ob die KI-Trainer ihre Kicker richtig einsetzen. Die verfügen nun nicht mehr über eine Gesamtstärke (wird zwar noch angezeigt, hat aber keine spielerischen Auswirkungen), sondern über mehr als 40 individuelle Eigenschaften wie Technik, Ballkontrolle oder Torriecher; insbesondere die mentalen Eigenheiten wie Aggressivität oder Führungsqualitäten wurden erweitert. Typenbeschreibungen wie »geht steil«, »Spielmacher« oder »Flügelflitzer« bestimmen darüber hinaus das Verhalten auf dem Platz.

Auch sonst haben die FM-Macher vieles überarbeitet und verbessert. Etwa die Vereinsgründung, die es möglich macht, mit der Lieblingsmannschaft die Bundesliga zu entern oder sich langsam noch oben zu arbeiten, mitsamt eigenen Trikots, Wappen und Heimatstadion. Lokalpokale sorgen auch in den Kreis- und Regionalligen für Turnierfieber.

Rüdiger Steidle

FUSSBALL MANAGER 2006



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»Erst der Langzeittest wird zeigen, ob sich die Neuerungen bewähren und die Programmierer alle Fehler aufgespürt und vernichtet haben. Zum jetzigen Zeitpunkt kann ich aber schon sagen, dass mir das neue Menüdesign deutlich besser gefällt als das alte. Und die neuen Komfortfunktionen wie das ›Match Analyse Tool‹ und der Kalkulator erleichtern vor allem Tüftlern die Arbeit.«

Genre	Fußballmanager
Entwickler	Electronic Arts
Version	Präsentation
Termin	6. Oktober 2005

INTERVIEW MIT CHEFENTWICKLER **GERALD KÖHLER**



PC PowerPlay Zunächst mal: Bist du mit dem Bundesligaauftakt zufrieden? Wem drückst du diese Saison die Daumen? Gibt's Geheimtipps vom Experten?

Gerald Köhler Selbstverständlich war ich mit meinem Stuttgartern in Duisburg und muss sagen – Respekt. Das war richtig laut da, obwohl leider nicht ausverkauft. Dieses Jahr braucht es eigentlich keinen Geheimtipp, Bayern macht es wieder. Schalke und Bremen kämpfen um Platz 2.

PC PowerPlay Gab's nach den ersten Partien schon Anlass, Spielerwerte zu überarbeiten? Sprich: Hat sich jemand besser oder schlechter präsentiert, als ihr ihn eingeschätzt habt? Wie entsteht überhaupt eure Kickerdatenbank?

Gerald Köhler Tatsächlich ändert sich das täglich. Beim VfB ist zum Beispiel Gentner so ein Fall. Der spielt plötzlich in der ersten Mannschaft, und das richtig gut. Er wurde nach dem Ligapokal aufgewertet und nach dem ersten Ligaspiel gleich noch mal. Natürlich geschieht das mit Vernunft, er hat immer noch Werte unterhalb eines etablierten Stammspielers. Die Datenbank generell entsteht online, jeder Verein hat seinen Paten. Außerdem gibt es noch jeweils einen Ligenchef, der schaut, dass nicht ein Verein zu stark und ein anderer zu schwach ist. Die größte Schwierigkeit bei der Erstellung der Datenbank ist dann die Koordination zwischen den einzelnen Ländern.

PC PowerPlay Viele Spieler scheinen sich weniger für die neuen Features als vielmehr für die Frage zu interessieren, ob der neue FM weitgehend bugfrei ausgeliefert werden wird ... Habt ihr es geschafft, die »alten Bekannten« aus den Vorgängern aufzuspüren und auf Nimmerwiedersehen vor die Tür zu setzen?

Gerald Köhler Ja, wir haben im Forum einen großen Fehler-Thread gestartet und alles gesammelt, was aus dem Vorjahr noch übrig geblieben ist. Man sollte das aber auch nicht überbewerten. Die meisten Fehler, die da zusammen kamen, sind extrem selten, und man muss einige davon schon mit richtigem Aufwand provozieren. Was die Spieler aber noch viel mehr wollten, waren KI-Verbesserungen, zum Beispiel bei den Aufstellungen, der Kaderzusammenstellung und den Finanzen der Computervereine. Auch dem haben wir Rechnung getragen.

PC PowerPlay Für Neulinge sind heutige Manager geradezu überwältigend komplex. Denkst du, diese Zielgruppe ist mit den Automatikfunktionen bereits hinreichend bedient, oder kannst du dir für künftige FM-Generationen vielleicht zwei Spielmodi für Profis und Einsteiger vorstellen – oder gar einen Ableger speziell für Gelegenheitsspieler?

Gerald Köhler Letzteres sicher nicht, dazu ist diese Zielgruppe zu klein. Einfachere Manager sehe ich eher auf den Konsolen. Der erste wird sicher in den nächsten Jahren kommen. Mindestens genauso wichtig wie die Einfachheit für Einsteiger ist dabei, dass damit natürlich auch der Multiplayer-Modus wieder in den Vordergrund rückt.

PC PowerPlay Bist du selbst jemand, der sich auf Taktik und Aufstellung konzentriert und den Rest der Automatik überlässt, oder nimmst du jedes Detail selbst in die Hand? Wie gut sind die Computerassistenten wirklich?

Gerald Köhler Ich arbeite in der Regel mit den voreingestellten Spielsystemen und bin eher ein Manager, das heißt, ich versuche, coole Spieler zu holen. Wenn es nicht läuft, müssen neue her. Taktisch bin ich, nachdem ich meine Grundeinstellungen gemacht habe, vor allem im Spiel aktiv. Meine häufigste Aktion scheint das Einwechseln zusätzlicher Stürmer zu sein ...

PC PowerPlay Denkst du, dass die sehr zahlen- und tabellenlastigen Manager die Faszination Fußball überhaupt noch rüberbringen? Klar, es gibt die ultra-spannenden 3D-Matches, aber viele vermissen doch den »Abenteuerfaktor« deiner früheren Werke.

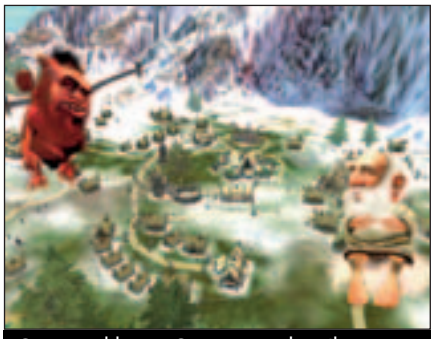
Gerald Köhler Fußballmanager sind einfach erwachsener geworden. Der Trend ist in den letzten Jahren immer mehr vom Verspielten zum Ernsthaften gegangen. Datenbank und taktische Optionen haben an Bedeutung gewonnen. Das hängt zum Teil auch damit zusammen, dass die Spiele heute eben für den europäischen Markt gemacht werden. Aber gerade die integrierte Webseite ist wieder ein Schritt in Richtung alte Zeiten.

PC PowerPlay Welche Verbesserung gefällt dir persönlich am besten?

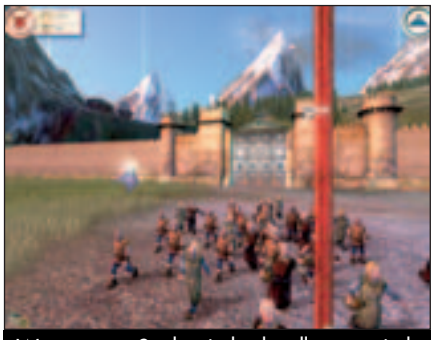
Gerald Köhler Ganz klar das 3D-Spiel. Wenn man sich reinsteigert, ist es fast so gut wie die Realität. Es ist extrem abwechslungsreich geworden, alles kann passieren. Die Herausforderungen sind heute andere als noch vor zwei Jahren, als wir uns damit herumgeschlagen haben, dass schnelle Spieler auch schneller sind oder dass man mehr über die rechte Seite spielen kann. Heute analysieren wir reale Spiele und simulieren komplexeste Mannschaftstaktiken unter der Berücksichtigung von weit über 100 Team- und Spielerattributen. Kein Angriff ist mehr wie der andere.



Black & White 2 sieht aus wie ein **Bilderbuch**. Das liegt nicht zuletzt daran, dass Sie Straßen per Hand in die Landschaft »malen«, und alles sehr **natürlich** wirkt.



Gutes und böses Gewissen stehen Ihnen auch diesmal wieder als **Berater** zur Seite.



Wenn unsere Städte eindrucksvoll genug sind, laufen **Bürger** anderer Siedlungen über.

BLACK & WHITE 2

Schieben Sie Erinnerungen an enttäuschte Hoffnungen beiseite, vergessen Sie Vorurteile gegenüber Black & White 2: **Lionhead ist wieder in göttlicher Mission unterwegs und arbeitet an einem Spiel schöner als der Garten Eden.**

2001 erschien mit **Black & White** eines der am stärksten hochgejubelten PC-Spiele aller Zeiten. Mit allen nur erdenklichen Vorschusslorbeeren bedacht, sollte das »**Populous** deluxe« uns alle zu Göttern machen. Das Ergebnis war eine weltweite Enttäuschung, denn der Göttersimulation fehlte trotz innovativer Ansätze der spielerische Kern.

Bei **Black & White 2** soll alles besser werden. Den Hype des Vorgängers gibt es diesmal nicht, Peter Molyneux war in den vergangenen Monaten ungewöhnlich zurückhaltend, und völlig unerwartet trudelte diesen Monat eine spielbare Vorabversion in der Redaktion ein. Dem beigefügten Info-Schreiben zufolge wird **Black & White 2** bereits Ende September fertig, am 13. Oktober soll es dann im Laden stehen. Zumindest einen Erfolg kann Peter Molyneux aber schon jetzt für sich verbuchen: Die Vorabversion hat auch den letzten Zweifler in der Redaktion bekehrt.

Von Déjà-vus und offenen Mündern

Es scheint fast, als wollte sich Lionhead bei den enttäuschten Fans entschuldigen. Als wollte man sagen »Ja, auch wir hatten uns vom ersten Teil mehr versprochen«. **Black & White 2**, das ein bisschen wie eine Neuauflage des ersten Teils mit vielen Verbesserungen anmutet, beginnt nämlich exakt wie der Vorgänger.

Das Intro zeigt eine rasante Kamerafahrt durchs All, ein Off-Sprecher referiert über die Geburt eines Gottes. Allmählich kommt die Erde ins Bild, Gebete sind zu hören. In diesem Fall von den Griechen, die göttlichen Schutz verlangen, einen weisen und gerechten Führer. Doch bevor es ans Herrschen geht, schweben ein rauschebärtiger Engel und ein bierbäuchiger Teufel ins Bild. Die kennen wir zwar aus dem Vorgänger, schauen aber zwei Mal hin, denn für ihren zweiten Auftritt hat das Duo sich richtig herausgeputzt. Lippensynchrone Sprachausgabe, messerscharfe Texturen, voluminöse Haare – richtig knuffig sehen die beiden aus.

Erst nachdem wir die zwei gemustert haben, fällt unser Blick auf die Landschaft hinter ihnen. Die strahlend goldene Sonne spiegelt sich im glänzendsten Ozean der Spielegeschichte. 1.001 Grashalme spicken den Boden und wiegen sich im Wind, die Bäume der umliegenden Wälder tun es ihnen gleich. **Black & White 2** ist ein bonbonfarbenes Bilderbuch, ein wahrer Augenschmaus. Und läuft im derzeitigen Alphastadium auf einem Pentium 4 mit 3,0 GHz, 1,0 GB RAM und einer Radeon 9800 Pro mit vollen Details und einer Auflösung von 1.280 x 1.024 Pixel, ohne jedes Stottern oder Ruckeln.

Handbetrieb

Die Steuerung wird wie im Vorgänger komplett über die Maus abgewickelt.

WAS **BLACK & WHITE 2** BESSER MACHT ALS DER VORGÄNGER

Erziehung In Black & White wurden aus den Kreaturen schnell manisch depressive Risikofaktoren. Das passiert in Black & White 2 nicht so schnell, denn die Erziehung geht deutlich leichter von der Hand. Unser Haustier stellt immer wieder gezielt Fragen: »Soll ich neben Bäumen schlafen?« oder »Soll ich dieses Gebäude bauen?«. Klicken wir dann auf das Tier, erscheint eine Skala von »Tu' das nie wieder!« bis »So ist's brav!«, mit der wir durch Bestrafen (schnelle Mausbewegungen, schlagen) oder Belohnen (langsame Mausbewegungen, streicheln) das zukünftige Verhalten unseres Lieblings einstellen.

Statistikwüsten Im Vorgänger mussten Sie sich in einem Tempel umständlich von Statistik zu Statistik durchklicken. Der wird in Black & White 2 durch ein Monument ersetzt, das in jeder Stadt zu finden ist. Zwei Statuen zeigen hier an, was unsere Bewohner am dringendsten brauchen. Wenn wir die Maus wenige Sekunden stillhalten, bekommen wir außerdem Infos über die Anzahl der Einwohner, vergebene Berufe und andere wissenswerte Informationen über die Siedlung. Besonders praktisch: Auch das am dringendsten benötigte Gebäude wird auf dem Monument abgebildet und kann direkt mit der Maus »aufgehoben« und errichtet werden.

Hilfskraft Schon in Black & White sollte Ihnen Ihre Kreatur beim Städtebau unter die Arme greifen. Das hat nur selten funktioniert, denn meistens hatte Ihr Schützling dazu keine Lust. Diesmal können Sie der Kreatur verschiedene Rollen wie Sammler, Baumeister oder Alleinunterhalter aufs Auge drücken, und das Tier bleibt bei der Sache.

Wehrpflicht Kriege konnten Sie im Vorgänger nur mit Zaubersprüchen und Ihrer Kreatur führen. Diesmal mit Armeen. Dazu errichten Sie in Ihrem Einflussgebiet ein Feldlager. Sobald genug Bürger dorthin marschiert sind, stehen statt des Lagers Soldaten bereit. Die kommandieren Sie wie die Nachtelfen in WarCraft 3 zu Fußmärschen, Patrouillengängen oder Städteeroberungen ab. Steht ein größerer Feldzug an, können Sie mehrere Armeen auch aneinanderkoppeln – alle Trupps folgen dann der gleichen Marschroute.



Wie im Vorgänger können Sie sehr weit herauszoomen und die **Aussicht** genießen.



Wenn unsere Kreatur als **Baumeister** tätig ist, lässt sie die benötigten Rohstoffe herabregnen.



Lionhead hat das **Erziehen** der Kreaturen deutlich vereinfacht. Diesmal stellen die Kerlchen uns Fragen, mit denen wir ihr Verhalten gezielt einstellen können.

Der Cursor ist als göttliche Hand dargestellt, mir der wir uns über den Boden »ziehen«, um den Bildausschnitt zu verschieben. Halten wir die Hand kurze Zeit über Objekten, erscheinen Infotafeln und Hilfetexte. Ein ausführliches Tutorial zeigt, was wir mit dem Patschehändchen alles anstellen können. Innerhalb eines leuchtend grün markierten Einflussbereiches um die eigenen Städte herum nämlich so ziemlich alles. Bäume ausreißen etwa und sie woanders wieder in den Boden rammen – so entstehen neue Wälder. Arbeitslose Bürger aufnehmen und sie auf einem Feld absetzen – so rekrutieren wir Farmer. Felsen vom Format eines Einfamilienhauses greifen und durch die Gegend schleudern. Felder, Steinbrüche oder Wälder selbst abernten und die Ausbeute brav ins städtische Lager bugsieren. Auch der Städtebau funktioniert intuitiv: Straßen beispielsweise werden in die Landschaft »gemalt«.

Wenn Ihnen Echtzeit-Strategie im Blut liegt, dann werden Sie das Verschieben des Bildausschnittes wie aus anderen Spielen gewohnt vermutlich mit der Tastatur erledigen. Alles andere lässt sich ebenso komfortabel wie problemlos über die Maus abwickeln. Selbst in höheren Zoomstufen picken Sie noch gezielt Bürger aus Menschenmengen heraus und setzen sie am Einsatzort ab.

Putziger Zweibeiner

Außerdem ist das Tutorial wie in **Black & White** der Punkt, an dem wir uns eine Kreatur aussuchen sollen. Ein Affe, ein Löwe, eine Kuh und ein Wolf stehen da zur Wahl. »Wer soll jetzt Dein Herzblatt sein?«, fragen Engelchen und Teufelchen ... zumindest sinngemäß. Das gewählte Schoßtier müssen wir uns dann erziehen, damit es eine echte Hilfe wird. Es kann uns beim Siedlungsbau helfen, bei der Ernte zupacken, Bürger bei Laune halten oder aber gegnerische Armeen im Alleingang zermalmen.

Egal für welche Kreatur Sie sich entscheiden, Sie dürfen das Tier nicht vernachlässigen. Sie müssen es beschäftigen und aufpassen, dass Ihr Liebling keinen Blödsinn anstellt. Vor allem in der ersten Spielstunde kostet die Erziehung einige Zeit und Mühe; dafür ist das Tempo der ersten Mission entsprechend langsam.

Noch göttlicher, noch spannender

Nachdem uns unsere beiden Helferlein erklärt haben, wie der Hase läuft, geht's ans Eingemachte. Die Azteken greifen unsere inzwischen lieb gewonnenen Griechen an. Eine komplett geskriptete Sequenz führt uns nacheinander an verschiedene Schauplätze der blutigen Schlacht. Darin schmeißen wir mit Felsen auf die Angreifer, zünden Strohballen an und lassen sie einen Hang hinunterrollen und retten am Ende im wahrsten Sinne des Wortes eine Hand voll Griechen vor dem Tod.

Auch wenn diese Sequenz natürlich nicht den Spielablauf von **Black & White 2** widerspiegelt, so macht sie doch sehr deutlich, dass Lionhead diesmal auf wesentlich mehr Abwechslung setzt und verschiedene Wege sucht, **Black & White 2** unterhaltsamer zu machen.

Yin und Yang

Nach dem Tutorial folgt eine komplett spielbare Mission. Wir landen zusammen mit den geretteten Griechen auf der Insel der Wikinger. Unser Ziel: Die Nordmänner mit einer prunkvollen Stadt beeindrucken und als Verbündete gewinnen – oder eine mächtige Armee ausheben und sie zerquetschen. Gut oder böse also; auch etwas, das Lionhead im zweiten Teil stärker forciert. Für alle Aufgaben, die wir bis jetzt spielen konnten, gab es eine gute und eine böse Lösungsmöglichkeit. Die Auswirkungen machen sich ebenfalls sofort bemerkbar: Wenn wir uns gut verhalten, wird etwa das Fell unserer Kuh golden, und sie hinterlässt kunterbunte Blumen, wenn sie über Wiesen tollt.

Völkerwanderung

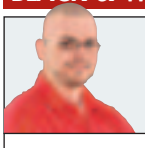
Wir entscheiden uns dafür, die Wikinger mit einer pompösen Stadt zu beeindrucken. Mit vielen Taten und vor allem mit dem Ausbau unserer Siedlungen verdienen wir dabei Tribut, mit dem wir neue Gebäude und Gegenstände freischalten, beziehungsweise kaufen. Einen Teddybär oder eine Voodoopuppe für unsere Kreatur beispielsweise. Je nachdem, ob das Tierchen gut oder böse sein soll. Oder größere Wohnhäuser für unsere schwer schuftenden Untertanen, einen schicken Marktplatz, schmückende Ziergärten oder praktische Straßenlaternen. Wenn wir solche fortgeschrittenen Gebäude errichten, fühlen sich nicht nur unser Schoßtier und die Bürger unserer Städte wohler, die Siedlungen generieren auch mehr Eindruck. Haben wir wiederum eine bestimmte Menge an Eindruck geschunden, packen die Bewohner neutraler oder feindlicher Siedlungen prompt ihre sieben Sachen und campieren vor einer unserer Städte, bis wir sie schließlich hereinlassen.

In den meisten Missionen dürfte dies ein probates Mittel sein, um den Bevölkerungszuwachs zügig anzukurbeln – in diesem Fall ist es Teil unseres Missionsziels, denn bevor sich der Häuptling höchstpersönlich auf unsere Seite schlägt, müssen wir sechs seiner Städte für uns gewinnen. Unterbrochen wird der Ablauf durch kleinere Nebenmissionen. Ein Vater beschuldigt uns beispielsweise, seine Tochter geschwängert zu haben. Langweilig wird es in **Black & White 2** also ganz sicher nicht.

David Bergmann

BLACK & WHITE 2

Video



David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»Black & White hat mir damals drei Tage Spaß gemacht und landete dann in der Ecke. Entsprechend skeptisch stand ich dem Nachfolger gegenüber – bis jetzt. Die sensationelle Grafik, die vielen Verbesserungen und eine knuffige goldene Kuh ... wenn Lionhead den Abwechslungsreichtum der Vorabversion das ganze Spiel über durchhält, wird Black & White 2 wirklich göttlich.«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Lionhead
Version	Alpha
Termin	13. Oktober 2005



Der **General** im Vordergrund stärkt die Moral seiner Männer, wenn diese an seiner Seite fechten (erkennbar am grünen Kreis). Die Festung im Hintergrund ist nur schmückendes Beiwerk.



Mit der richtigen **Aufstellung** können Sie die Schlacht schon vor dem Start entscheiden.



Uniformen und Ausrüstung der Legion wählen Sie selbst. **Lila Schilde?** Kein Problem!

LEGION ARENA

Statt wie seine Ahnen Legion und Spartan solide Aufbaustrategie mit mäßigen Echtzeit-Schlachten zu kombinieren, konzentriert sich Sprössling Arena voll auf **knifflige Taktik-Scharmützel** in Echtzeit.

Das britische Softwarestudio Slitherine ist wohl nur eingefleischten Freizeit-Feldherren ein Begriff. Kein Wunder: Freundlich gesagt, weckten ihr Erstlingswerk **Legion** und die drei Nachfolger seinerzeit selige Erinnerungen an Hits der frühen 90er wie **Civilization** oder **Sim City** – allerdings auch in Sachen Bedienung und Grafik. Neben dem netten rundenbasierten Aufbauteil können die Echtzeit-Konflikte nicht bestehen: Die Aktionsfreiheit beschränkt sich größtenteils auf die Wahl des Manövers (vorrücken, stürmen, halten), die Rest läuft automatisch. Bei **Legion Arena** haben Hobby-Generäle endlich die volle Kontrolle über ihre Truppen.

Für Rom! Für Gallien!

In zwei Kampagnen mit über 100 Missionen versuchen sich Gelegenheits-Taktiker als antike Kriegsherren. Legionäre erleben auf der einen Seite den Aufstieg der Ewigen Stadt zur Weltmacht, von den ersten Geplänkeln mit den Sabinern und Etruskern, bis hin zu Augustus' Eroberungen. Auf der anderen Seite kämpfen Keltenfürsten mit ihren Stammeskriegern gegen die vorrückenden Armeen Roms ums nackte Überleben. Mal soll schlicht das gegnerische Aufgebot in die Flucht geschlagen werden, mal winken prestigeträchtige Sondereinsätze wie die Gefangennahme eines Hauptmanns oder Verzögerungsgefechte gegen eine vielfache Übermacht. Die meisten Konfrontationen sind in wenigen Minuten entschieden, die Gesamtspielzeit schätzt Slitherine auf rund 20 Stunden, zuzüglich Multiplayer.

Gold für geile Gäule

Für Siege winken Goldprämien, mit denen Sie Ihre Streitmacht nach und nach erweitern. Milizen sind günstig zu rekrutieren, Panzerreiter reißen dagegen tiefe Löcher in die Kriegskasse. Noch mehr als Schwert und Rüstung zählt allerdings Erfahrung. Ihre Abteilungen lernen mit jedem Scharmützel dazu und verdienen sich neue Fähigkeiten. So werden Bogenschützen je nach Wahl zielsicherer, erhalten Moralboni oder lassen sich zu Anti-Elefanten-Spezialisten ausbilden – lohnt sich, wenn Hannibal mit den Viechern über die Alpen wandert. Für eine Extrazahlung können Sie Ihren Männern auch bessere Ausrüstung spendieren, etwa Speerträgern größere Schilde verpassen.

Vorausdenken lohnt sich

Drei Faktoren beeinflussen den Ausgang der Schlacht maßgeblich. Zum einen das viel zitierte Stein-Schere-Papier-Prinzip: Bewaffnete Bauern haben gegen Kavallerie wenig zu melden, Plänkler sind im Clinch hoffnungslos überfordert. Zum anderen das Terrain: Auf freiem Feld unterliegt Leichte Infanterie schwer bewaffneten Elitegarden; im dichten Wald oder gar im Moor haben die agileren Schwertkämpfer den Vorteil aber auf ihrer Seite. Angriffe von Hügeln aus bringen ebenso Boni wie Flankenattacken oder Einkreisungen.

Den dritten Faktor stellt Ihr General dar, der als besonders schlagkräftiger Reiter höchstpersönlich an der Seite seiner Männer trabt. Der kann nämlich je nach Erfahrungsstufe nur eine begrenzte Anzahl Kommandos brüllen, bevor er eine Verschnaufpause braucht. Beispiel: Wenn Sie gerade drei Formationen Speerträger an die Front beordert haben, müssen Sie warten, bis sich Ihr Offizier wieder erholt hat, bevor Sie die Jungs wieder zurückpfeifen dürfen. Sie sollten also stets darauf achten, das Befehlslimit nicht voll auszunutzen, andernfalls können Sie auf gegnerische Bewegungen nur verspätet reagieren. Deshalb entscheidet oft schon die Aufstellung vor der Schlacht über Sieg oder Niederlage. Dort lassen sich bereits im Voraus Manöver planen, etwa Zangenangriffe. Auf diese Weise wollen die Entwickler vorausschauende Spieler belohnen. Wer sich mit der Idee gar nicht anfreunden mag, darf das Feature zumindest im Solopart deaktivieren.

Rüdiger Steidle

LEGION ARENA

Video



Rüdiger Steidles Einschätzung:

befriedigend

»Abgesehen von zeitgemäßer Grafik hat Legion Arena eigentlich alles, was ich von einem Echtzeit-Taktikspiel erwarte. Ich freue mich vor allem auf das Aufrüsten und Ausbilden meiner Legionäre. Allerdings waren mir die Missionen in der Betaversion zu gewöhnlich. Weniger, dafür abwechslungsreichere Einsätze wären mir deutlich lieber.«

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Slitherine Strategies
Version	Beta
Termin	Oktober 2005



HDR-Studie 1: Das **High-Dynamic Range Lightning** der Source-Engine kommt im angekündigten Addon Half-Life 2: Aftermath und zweifellos auch in Team Fortress 2 zum Einsatz.



Bereits 1999 erhält Team Fortress 2 den **Best Online Game**-Award auf der E3.



HDR-Studie 2: Der Hintergrund ist fotografiert, **Panzer und Figuren** sind aus dem PC.

TEAM FORTRESS 2

Was macht eigentlich Team Fortress 2? Aktuelle Informationen verraten, dass das Muiltiplayer-Epos im Universum von Half-Life 2 spielt – und eine **Mischung aus Taktik-Shooter und Echtzeitstrategie** wird.

Anfang 2003 versichert Valves Marketing Director Doug Lombardi gegenüber Presse und Öffentlichkeit noch, dass »man mit **Team Fortress 2** sehr viel weiter sei, als die meisten Leute glauben«. Ende desselben Jahres wird auch dem letzten Optimisten klar, dass vom Taktik-Shooter tatsächlich Null Bytes fertig sind. Denn da stielt ein Deutscher Valves Daten aus dem Firmen-Netzwerk und veröffentlicht sie im Internet.

Nun, anderthalb Jahre später, geben Code-Schnipsel aus Valves offiziellem und frei erhältlichem Software-Entwicklungs-Paket (SDK) erstmals Aufschluss darüber, warum wir auf **Team Fortress 2** so lange warten mussten.

Half-Life 2.5

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich seit dem 24. August 1996 (**Team Fortress** erscheint für **Quake**) nichts geändert. Straff organisierte Teams von Spezialisten stehen sich auf einem Schlachtfeld gegenüber und proben den virtuellen Krieg. Neu ist allerdings, dass die Schlachten des offiziellen Nachfolgers nicht in einer der Realität nachempfundenen Umgebung (à la **Battlefield 2**) stattfinden sollen, sondern im Universum von **Half-Life 2**.

Die Vermutungen reichen sogar so weit, dass Sie und Ihr Team sich vielleicht im sagenumwobenen »Sieben-Stunden-Krieg« wiederfinden – die Schlacht, in der die Combine die Erde überrannten. Gegen diese Theorie spricht allerdings, dass es (laut der reichlich verworrenen Handlung von **Half-Life 2**), zu dieser Zeit keine menschlichen Combine gab. Ganz ausgeschlossen ist es aber auch nicht – wer kann schon sagen, wie Valve die zahlreichen Story-Lücken füllt.

Bau auf, bau auf!

Bereits die gestohlene **Half-Life 2**-Alpha hatte ein in der Öffentlichkeit kaum beachtetes Feature: Die dreibeinigen Strider waren mit einem Sitz ausgestattet. Von dort aus, am Rücken des Wesens, hätte der Spieler sie selbst steuern können. Ins fertige Spiel kam das nie. Doch die Idee scheint für die Entwickler, die Valve-Designer Robin Walker um sich geschart hat, nicht gestorben: Im SDK-Code ist von »Mini Striders, Walker Striders« und ganzen Basen für deren Herstellung die Rede.

Es geht noch weiter: In **Team Fortress 2** gibt es anscheinend »Baupunkte, Bauhöfe, Teleport-Stationen für Vehikel«, und selbst der Begriff »MCV« taucht auf. Diese Abkürzung stammt aus **Command & Conquer** und steht für das »Mobile Construction Vehicle«. Die Code-Zeilen mit dem Befehl »Alle Teams sortieren« legen zudem nahe, dass sich mehr als bloß zwei Parteien auf den, verglichen mit **Half-Life 2**, wesentlich größeren Maps rangeln. Tatsächlich finden sich auch Hinweise auf mindestens eine weitere insektenartige Rasse. Das alles koordiniert weiterhin der Commander, der aus der isometrischen Perspektive aufs Geschehen schaut und per lippensynchroner Ingame-Voice-Funktion mit seinem Trupp spricht.

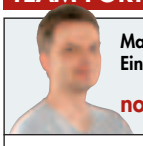
Mehr Teams, weniger Klassen?

Dem letzten Insiderbericht eines Valve-Besuchers zufolge sind etwa neun Klassen fertig: »Die Charaktere sehen ganz anders aus« als in **Team Fortress Classic**. Angeblich trägt der Mediziner »einen langen Mantel, der den Trenchcoats aus Wehrmacht-Zeiten ähnelt, eine Spritze im Anschlag und eine Brille auf der Nase«. Der Mechaniker einen »Bauhelm, Schweißbrille, sowie Schraubenschlüssel in der einen und ein Schweißgerät in der anderen Hand«. Und die riesigen Chain Guns der Heavy-Weapon-Infanterie seien augenscheinlich so schwer, dass den Soldaten »die Beine unter dem Gewicht schlackern«. Upgrades, Stacheldraht, bemannte Geschütz-Türme à la **Unreal Tournament** und bewaffnete Vehikel wie in **Halo** werden das Arsenal zudem abrunden.

Klingt toll, aber wann geht's los? Wir vermuten, dass **Team Fortress 2** den »Best Online Game«-Award ein zweites Mal gewinnen könnte – diesmal vielleicht auf der E3 2006.

Martin Deppe

TEAM FORTRESS 2



Martin Deppes Einschätzung:

noch nicht möglich

»Wird Team Fortress 2 eine Art StarCraft mit ›Mittendrin statt nur dabei‹-Gefühl? Wenn Valve die ambitionierte Mischung aus Tatik-Shooter und Echtzeit-Strategie richtig ausbalanciert, wird Team Fortress 2 mit Sicherheit die nächste Evolutionsstufe im Multiplayer-Bereich.«

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Valve Software
Version	Internet-Recherche
Termin	2006 (geschätzt)



WORLD WAR 2 RTS

Was IL-2 Sturmovik für Flugsimulationen war, soll World War 2 für Taktiker bringen: **die Revolution in Sachen Realismus und Detailtreue.** Ob dabei die Spielbarkeit erhalten bleibt? Wir haben für Sie nachgeschaut ...



Mit all seinen Bewegungsschaltern und Einheiteninformationen wirkt das **Spielmenü** auf den ersten Blick sehr verwirrend. Auf den zweiten auch.



Ein amerikanisches Panzer-Platoon geht auf Tuchfühlung mit einer deutschen Kampfgruppe. Die **Besatzung** des geknackten Panthers konnte ausbooten.

Falls Ihnen die Bilder auf diesen Seiten entfernt bekannt vorkommen: **World War 2 RTS** ist kein völlig neues Projekt. Bislang war es unter dem Namen **Wartime Command** bekannt. Nachdem sich aber Publisher Codemasters zurückgezogen hat, entwickeln die Jungs von Maddox Games ihr Echtzeit-Taktikspiel nun wieder in Eigenregie unter dem alten Codenamen **World War 2 RTS.** Aber Achtung, Verwirrungsgefahr: Trotz des Kürzels RTS (Real Time Strategy = Echtzeit-Strategie), zählt der Titel mangels Aufbauanteilen zum Taktik-Lager. Wir haben uns das Spiel angesehen und mit den Moskauer Machern gesprochen.

Eindrucksvolle Zahlenspiele

Schon die nackten Fakten klingen imposant: **World War 2 RTS** stellt in 70 Missionen 30 Schlachtfelder gemäß historischer Vorgaben nach, angefangen beim Polenfeldzug 1939 bis hin zu den letzten Scharmützeln auf europäischem Boden rund um den Reichstag. Vor 300 regional typischen Bauwerken und ebenso vielen Landschaftsobjekten gehen satte 150 Vehikel und Geschütze in Stellung, von der Opel-Zugmaschine bis hin zum ausgewachsenen Tiger-Panzer. Soldaten kleiden sich nicht nur in 200 verschiedene Uniformen, sondern verfügen auch über mehr als 30 Attribute, die ihre Fähigkeiten im Umgang mit den diversen Waffensystemen ebenso bestimmen wie etwa ihr Verhalten unter Feuer. In keinem anderen Strategiespiel konnten Freizeitkommandeure je auf ein so gewaltiges Arsenal zurückgreifen.

Priorität: Realismus

Dabei haben die Entwickler historische Akkuratesse zum obersten Gebot erklärt. Alle Ausrüstungsgegenstände sollen bis ins kleinste Detail nachempfunden werden. Für einen Kampfwagen bedeutet das etwa korrekte Werte für Front-, Seiten-, Heck- und Turmpanzerung, verschiedene Geschwindigkeiten in den Vor- und Rückwärtsgängen im Gelände und auf befestigten Wegen, Gesamtgewicht, Turmdrehzeit und allerhand Waffendaten, darunter Ladezeit, Penetrationstabellen, Mündungsgeschwindigkeit und Munitionsarten sowie -vorräte für Hauptkanone und Sekundärwaffen: Explosivgranaten, panzerbrechende, Hohlladungsgeschosse, und, und, und. Da gerät man schon beim Lesen außer Atem.

Hunderte Mannstunden haben die Entwickler allein mit der Recherche dieser Daten verbracht. Man muss nicht unbedingt Militärtechnik des 20. Jahrhunderts studiert haben, um sich zurechtzufinden – aber es hilft! Die wichtigsten Werte zeigt **World War 2 RTS** immerhin in einem ständig abrufbaren Informationsbildschirm (siehe Screenshots), und eine Online-Enzyklopädie soll Geschichtsfans zufrieden stellen. Auch das Schadensmodell ist entsprechend ausgefeilt. Statt simple Hitpoints aufzurechnen, lokalisiert es Trefferzonen, stellt gegebenenfalls fest, welche Systeme beschädigt und ob Crewmitglieder verwundet wurden und so weiter. Übrigens werden nicht nur gegnerische Einheiten in Mitleidenschaft gezogen, sondern auch Gebäude und das Terrain selbst.

Ein Problem bringt der Realismus allerdings mit sich: Bei Waffenreichweiten von 1.500 bis 2.000 Metern können die großen Kaliber theoretisch fast übers gesamte Spielfeld ballern, das bis zu drei Quadratkilometer umfassen wird. Um solche Long-Range-Duelle zu vermeiden, werden die Macher den Sichtbereich auf etwa



Staubwolken lassen herannahende Feinde erahnen, noch bevor sie in Sichtweite rücken. Artillerie kann dann etwa Präventivsalven schießen.



Luftunterstützung durch Jagdbomber oder Schlachtflieger wird wie bei Blitzkrieg nicht direkt gesteuert, sondern auf Knopfdruck herbeordert.

500 Meter beschränken. Andernfalls müsste man in einer extrem herausgezoomten Ansicht mit daumennagelgroßen Einheiten spielen.

Die Mannschaft macht's

Allerdings ist auch der schönste Panzer ohne die geeignete Besatzung nur ein teurer Klotz Stahl; je nach Modell hocken bis zu fünf Mann darin. Wer im Schützengraben kämpft und wer im bequemen Funkersessel oder in der Kommandokuppel Platz nehmen darf, entscheidet der Spieler mithilfe der oben erwähnten Charakterwerte. So führt man denn auch keine Fahrzeuge durch die vier Kampagnen (die Ausrüstung ändert sich je nach Kriegslage), sondern vielmehr eine Kompanie Soldaten – hier zirka 50 Mann. Mit jedem Treffer, jedem Sieg, aber auch jeder Niederlage lernen die Schützlinge dazu, verdienen sich Orden, Beförderungen und neue Talente. Wer sich an der Haubitze bewährt hat, macht später vermutlich auch am Panzerabwehrgeschütz eine gute Figur. Ein versierter Fahrer ist dort hingegen fehl am Platz.

Eine beinahe ebenso große Rolle wie die individuellen Fähigkeiten spielt die Moral. Damit die Männer Ihre Befehle prompt befolgen und auch unter Beschuss die Nerven bewahren, sollte möglichst immer ein Offizier in der Nähe sein. Auch ein Panzer-Platoon im Rücken hilft, die Infanterie zu beruhigen. Andernfalls nehmen besonders Rekruten schnell die Beine in die Hand, wenn gegnerische Tanks anrollen.

Vom Häuserkampf zum Hinterhalt

Über die Missionen ist vergleichsweise wenig bekannt. Ein Teil wird historische Gefechte nachstellen auf Schlachtfeldern, die anhand von topografischen Karten, Originalplänen und zeitgenössischen Fotos erstellt wurden. Dort geht es meist darum, bestimmte Schlüsselpunkte zu erobern oder gegen einen Vorstoß zu verteidigen. Andere Einsätze simulieren Sabotageakte mit Kommandotruppen, Aufklärungsvorstöße, Hinterhalte oder Häuserkämpfe. Egal was auf dem Plan steht, das Erfahrungssystem fordert minimale Verluste. Wer etwa bei den Sowjets seine besten Männer in der Frühjahrsoffensive '45 verheizt, muss später beim Sturm auf Berlin mit grünen Jungs auskommen.

Material ist hingegen entbehrlich. Das Oberkommando stellt Ihnen für jedes Scharmützel neue Fahrzeuge und Geschütze zur Verfügung. Je nach Kriegsjahr und Situation sind mal Furcht einflößende Stahlkolosse darunter, mal Vehikel mit zweifelhafter Kampfkraft. Dabei wird **World War 2 RTS** die Chancen relativ gleich verteilen und Königstigern keine Spähwagen gegenüberstellen. Mangelnde Qualität wird gegebenenfalls mit Quantität ausgeglichen. Will heißen, auf einen einzigen Panther kommen drei, vier Shermans.

Zahn der Zeit

World War 2 RTS verwendet eine stark modifizierte Version der Engine von **IL-2 Sturmovik**. Die glänzt vor allem mit detaillierten 3D-Modellen und natürlichen Landschaften. Allerdings hat der Zahn der Zeit trotz aller Verbesserungen wie pixelgenauen Lichteffekten und Bump Mapping sichtbar an der Grafik genagt. Mit kommenden Blendern wie Relics **Company of Heroes** kann **World War 2 RTS** offensichtlich nicht mithalten, was unter anderem auch an der recht realistischen, aber unspektakulären Spielphysik liegt. Dafür glänzt Maddox Games' Projekt mit unzähligen Animationen. Beispiel: Wenn die Bedienmannschaft eines Geschützes bis auf einen Mann fällt, macht der als Einzelkämpfer weiter. Erst wird nachgeladen, dann das Ziel anvisiert, schließlich gefeuert – alles mit lebensechten Bewegungen.

Rüdiger Steidle

INTERVIEW MIT PROJEKTLEITER **DAVID PHILIPPOV**

PC PowerPlay Abgesehen von einigen Screenshots und einem Trailer zur E3 war es im letzten Jahr sehr still um World War 2 RTS. Was habt ihr währenddessen getan?

David Philippov Wir haben sehr hart gearbeitet, aber irgendwann festgestellt, dass wir mit dem Resultat noch nicht ganz glücklich waren. Deshalb haben wir beschlossen, den Release-Termin zu verschieben und einige Bereiche wie Grafik, Spielerfeedback und KI noch einmal zu überarbeiten. Jetzt sind wir endlich zufrieden.

PC PowerPlay Kannst du uns etwas über die Kampagnenstruktur und die Missionen verraten?

David Philippov Neben unterstützenden Nationen wie Italien oder Ungarn haben wir vier spielbare Parteien eingebaut: Polen, Alliierte, Deutschland und die Sowjetunion. Der Spieler kann in jeder Kampagne die Seiten wählen und verschiedene historische Schlachten nachspielen, aber auch Sondermissionen durchführen, etwa Aufklärungsvorstöße oder Kommandoeinsätze.

PC PowerPlay Wie wollt ihr all die Funktionen wie Moral und verschiedene Munitionsarten integrieren, ohne Gelegenheitsspieler zu vergraulen?



David Philippov Am Interface haben wir ebenfalls hart gearbeitet. Grundsätzlich halten wir uns an Echtzeit-Standards, was die Steuerung betrifft. Der Trick ist, dem Spieler auf Abruf alle Informationen zu geben, die er braucht – etwa Beschusstabellen oder Panzerungswerte –, ohne ihn zu überfordern. Einsteiger werden den Spielablauf so weit anpassen können, dass sich World War 2 RTS fast wie ein gewöhnlicher Echtzeit-Taktiktitel spielt. Auf der anderen Seite werden echte Wargamer alles bis ins kleinste Detail kontrollieren und den hohen Realismusgrad voll genießen können.

WW2 RTS



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»Als ich vor rund drei Jahren bei den Entwicklern zu Besuch war, konnte World War 2 RTS nicht nur in Sachen Detailtreue punkten, sondern überragte auch grafisch die Konkurrenz. Den technischen Vorsprung haben die Macher inzwischen verspielt. Auch die Steuerung ist ein Knackpunkt: Nur wenn Maddox Games Gelegenheits-Taktiker nicht überfordert, räume ich World War 2 RTS mehr als einen Achtungserfolg ein.«

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Maddox Games
Version	Präsentation
Termin	Frühjahr 2006



Wie jeder der anderen Mutanten verfügt auch Cyclops über mächtige **Spezialkräfte**. Hier brutzelt er mit seinem Laserstrahl seine Feinde.

X-MEN LEGENDS 2

In einem **actionlastigen Mix aus Rollenspiel und Dauerprügler** schicken sich die X-Men an, nach den Konsolen auch den PC zu erobern. Wir haben uns für Sie schon einmal durch die ersten zwei Levels gekämpft.

Wer die X-Men kennt, weiß auch um die geklärten Fronten zwischen den Helden und der Bruderschaft – beide Mutantenteams sind sich spinnefeind und bekämpfen sich, ohne dass jemals jemand gewinnen würde. Nun wird es aber Zeit, dass sich die beiden Gruppen zusammenraufen, um sich gegen den Mutanten-Tyrann Apocalypse zu stellen, der sich die Welt untertan machen möchte. Keine leichte Aufgabe, zwei Truppen zu vereinen, wenn sie sich so feindlich gesinnt sind, wie zum Beispiel Wolverine und Sabretooth. Die hacken nämlich gerne aufeinander ein. Sprichwörtlich gesehen, natürlich.

Alles beginnt damit, dass der Bösewicht Apocalypse einen bitteren Krieg mit Magneto führt. Professor Xavier, seines Zeichen Anführer und Mentor der X-Men, wird eher als Bauernopfer von Apocalypse entführt. Dem ging es nämlich hauptsächlich um Mutantin Blink, die Portale zu verschiedenen Orten öffnen kann und somit immer den schnellstmöglichen Reiseweg mit sich herumträgt. Da die X-Men mit ihren Kräften allein nicht in das Versteck von Apocalypse eindringen könnten, müssen sie notgedrungen mit Magnetos Truppe zusammenarbeiten, um den Professor zu befreien. Gesagt, getan, und schon stehen vier Mutanten alleine da und müssen sich den Weg aus dem Versteck freikämpfen.

Die fantastischen Vier?

Zu Beginn des Abenteuers übernehmen Sie die Kontrolle über Wolverine, Cyclops, Storm und Magneto. Aber keine Angst: Im Laufe des Kampfs gegen Apocalypse probieren Sie bis zu 16 verschiedene Mutanten und ihre zehn Spezialfähigkeiten aus.

Sie können zu jeder Zeit wählen, welchen der vier Charaktere Sie spielen wollen, ein kurzer Mausklick auf das Portrait genügt und schon wechseln Sie die Figur. Die anderen drei Mutanten kämpfen trotzdem munter mit – auf welche Art, entscheiden Sie selbst, da Sie die KI auf defensiv, normal oder aggressiv einstellen können.

Je öfter Sie einen Charakter spielen, desto schneller steigt er eine Stufe auf. Die nötigen Erfahrungspunkte erhält er mit jedem Gegner, den er erledigt. Aber auch die drei Mitstreiter in Ihrer Gruppe gehen nicht leer aus, denn sie erhalten ebenfalls Erfahrungspunkte für ihre Kampferfolge.

Bei einem Levelaufstieg werden nicht nur Attribute wie Gesundheit, Regeneration, Schaden und Angriffsgeschwindigkeit gesteigert. Freischaltbare Spezialangriffe erleichtern Ihnen die Kloppereien mit den Feinden. Steigt ein Held eine Stufe auf, entscheiden Sie selbst, ob Sie die Punkte verteilen wollen, oder ob das Programm diese Aufgabe übernehmen soll. Ebenso funktioniert die Aufteilung von Rüstungsgegenständen wie Hosen, Oberteile und Armbänder, die Sie in den Levels finden.

Lauter Supermänner

Die Spezialangriffe sind natürlich auf jeden einzelnen Charakter ausgerich-



Unterschiedliche **Gegnertypen** überraschen die Mutanten oft aus dem Hinterhalt. Da sind vor allem schnelle Reaktionen gefragt.



Bei solchen Rangeleien können Sie schnell entscheiden, welchen der vier **Charaktere**, die zur Verfügung stehen, Sie einsetzen wollen.



Verschiedene **Schauplätze** wie diese Pyramide versprechen Abwechslung. Außerdem dürfen Sie sich auch auf Genosha tummeln.



Originell: Die **Grafik** der Charaktere und unterschiedlichen Schauplätzen sorgt für ein waschechtes Comicfeeling.

tet. Wolverine, den wir uns im ersten Level wegen seiner netten messerscharfen Krallen geschnappt haben, können wir mit der linken Maustaste angreifen lassen. Mit der rechten Maustaste lösen wir einen heftigen Angriff aus, der den Spezialattacken an Kraft und Stärke aber bei weitem nicht nahe kommt. Die Zifferntasten aktivieren erst die wirklich wuchtigen Angriffe, die die Gegner ziemlich alt aussehen lassen. Storm schleudert einen kräftigen Blitz, während Cyclops seine Laseraugen aktiviert.

Die speziellen Fähigkeiten jedes Mutanten helfen auch bei kleinen Rätseleinlagen. So stehen wir mit unserer Gruppe vor einem Schutzschild, hinter dem wir lockende Gesundheitsboni und Mutantenkraft-Auffrischer entdecken. Mit einem Windstoß von Storm oder einem Krallenhieb von Wolverine kommen wir hier nicht weiter. Aber Magneto hat noch seine anziehenden magnetischen Kräfte in petto, mit denen wir spielend leicht den Schild ausschalten, um an die begehrten Hilfsmittelchen heranzukommen. Solche Gesundheits- und Mutantenkraftpäcken finden wir überall in den Levels, und sammeln sie natürlich für den Notfall ein. Zwei Balken zeigen uns jeweils an, wie es um die Gesundheit und die Energie des gerade ausgewählten Helden bestellt ist. wenn's mal eng wird, können wir beides mit den eingesammelten Paketen auffrischen. Ärgerlich: Wie arg unsere Gruppenmitglieder angeschlagen sind, können wir bisher nur erkennen, wenn wir die betroffene Figur auswählen. Eine Partyübersicht wie in **Dungeon Siege 2** würde die Übersicht erleichtern. Die Gegner gehen schließlich auch auf die Figuren los, die wir nicht spielen. Außerdem sind die Kämpfe mitunter zu hektisch, als dass wir im Sekundentakt alle Charaktere durchschalten könnten, um zu sehen, wem es schlecht geht.

Kunterbuntes Getummel

Die Entwickler von Beenox haben eng mit den Marvel-Verantwortlichen zusammengearbeitet und **X-Men Legends 2** eine stimmige comicartige Grafik verpasst: Schwarze Linien umreißen jede Figur und lassen sie damit nur noch mehr wirken, als seien sie frisch einem Comic entsprungen. Die Schauplätze, seien es nun der Südpol, die Insel Genosha oder Ägypten, sehen ähnlich Comic-inspiriert aus und fügen sich damit sehr gut in das Flair des Action-Rollenspiels ein.

Ein großer Vorteil ist auch die einstellbare Kameraführung. Damit die Steuerung nicht unnötig kompliziert wird, können Sie die Kamera hinter dem aktiven Helden platzieren und vermeiden damit ein Steuerchaos wie in **Fantastic 4**. Es kann nämlich doch mal gefährlich werden, wenn Ihre Heldentruppe an einer Wand festhängt, und just in dem Moment ein paar Feinde herangestürmt kommen.

Apropos Gegnerhorden: Bei den Schauplätzen wie bei den Mutantenfeinden waren die Entwickler kreativ – Beenox verspricht rund 100 Gegnertypen, darunter auch Lady Deathstrike und die Reiter des Apokalypse. Zudem soll es einen Online- und einen Offline-Mehrspieler-Modus geben, bei dem Sie sich mit drei weiteren Spielern in Mutanten verwandeln. Großer Wert wird auf den kooperativen Modus gelegt; aber auch sechs andere Modi, unter anderem Spieler gegen Spieler, werden integriert.

Susanne Braun

X-MEN LEGENDS 2



Susanne Brauns Einschätzung:

gut

»Endlich mal keine verniedlichte Comicgrafik, sondern Figuren und Schauplätze wie aus den Marvel-Vorlagen. Auch dass die Entwickler sich auf ein Hack-and-Slay konzentriert haben, passt mir in den Kram. Wenn Beenox noch ein wenig Feintuning betreibt, mir eine bessere Übersicht über meine Mutanten gibt und Ruckler in den Zwischensequenzen behebt, steht dem Spaß nichts im Weg.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Beenox
Version	Alpha
Termin	Herbst 2005



Mit einem **Rundumschlag** erledigt Paul gleich mehrere Gegner auf einmal. Eine von rund 15 Kombos, die der Templer im Spielverlauf trainiert. Allerdings nicht ganz einfach zu aktivieren.



Bossgegner wie dieser aufgebrachte Gigant fordern ausgeklügelte Kampftaktiken.



Die meisten Zeit ficht Paul mit Hieb- und Stichwaffen. **Armbrustattacken** sind selten.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Womit gebietet man den Kreaturen der Hölle Einhalt? Weder mit Bibelsprüchen noch Weihwasser, wie versierte Computer-Abenteuer wohl wissen. **Schwert und Schild sind die Waffen der Wahl!**

Eigentlich hatte Paul de Raque die Pforten der Unterwelt ja bereits verschlossen. Doch wie das Böse nun mal so ist, es kommt immer wieder. Selbst die Schwarzwaldklinik wird wiederholt. Und so sieht sich Ritter Paul erneut den Dämonen der Finsternis gegenüber. Drei heilige Artefakte gilt es zu finden, um die Tore erneut zu verriegeln: Auge, Schlüssel und Schwert. Alles, was zwischen Paul und dem Sieg steht, sind zirka dreihundertvierundachtzig Untote, elf Dutzend Sarazenenkrieger und eine Handvoll Höllenkreaturen. Ein Glück, dass der Ritter seine Templerrüstung vom ersten Rachefeldzug noch nicht eingemottet hat.

Duelle im Mittelpunkt

Wie im Vorgänger stehen Schwertduelle im Mittelpunkt. Allerdings weitet **Knights of the Temple 2** das Spielprinzip um Elemente aus Rollenspielen und Action-Adventures. So hangelt sich Paul nicht mehr einfach von Level zu Level an einem fest vorgegebenen Handlungsstrang entlang, sondern wählt selbst seinen Weg, der entsprechend in einem anderen Abspann gipfelt. Immer wieder trifft er auf Computercharaktere, die ihn um Hilfe bitten oder zu einer von 22 Nebenquests einladen. Dafür winken Belohnungen in Form von besonderen Waffen (mehr als 30, vom Dolch bis zur Armbrust) oder Erfahrungspunkten. Die werden am besten investiert, um die Kampfkünste des Ritters auf Vordermann zu bringen.

Erneut greift Paul auf ein Repertoire aus über einem Dutzend Kombos und Spezialattacken zurück, die sich im Spielverlauf ausbauen und verstärken lassen. So richtet ein Rundumschlag Level 5 deutlich mehr Schaden an als die Ursprungsvariante. Außerdem erlernt der Templer mehr und mehr Zaubersprüche, mit denen er beispielsweise nach einem erbitterten Zweikampf seinen Vorrat an Gesundheitspunkten wieder auffüllen kann. Alternativ kommen magische Tränke zum Einsatz, die es bei Strassenhändlern zu erwerben gibt. Dort lassen sich auch abgewetzte Klingen wieder instand setzen.

Wie in den 50ern

Die rund 30 Abschnitte der Hauptstory wollen die Entwickler der slowakischen Cauldron Studios mit allerhand Skriptszenen ausschmücken. Anders als im Vorgänger, wo's schlicht darum ging, sich irgendwie von A nach B durch zu schnetzeln, erzählen die Levels diesmal Geschichten, die in Sachen Dramatik typischen Mittelalterepen der 50er würdig wären. Wenn Paul etwa, wie in unserem DVD-Video zu sehen, die Belagerung der Stadt Ylgar im Alleingang durchbricht, muss er erst mit dem Bolzenschussgerät die anstürmenden Sarazenen von den Stadttoren vertreiben (wobei die Kamera von der üblichen Verfolgerin die Schulteransicht wechselt), dann unter schwerem Beschuss einen Rammbock zu Kleinholz verarbeiten und schließlich in den finsteren Gassen selbst aufräumen.

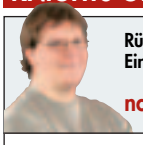
Dort trifft unser Held einen der sieben extra fiesen Bossgegner, die entscheidende Spielabschnitte bewachen. Igor-Normal-Bösewicht kann mit den großen Jungs zwar nicht ganz mithalten, bringt dafür aber meistens viele seiner Freunde mit. Rund zehn Standardschergen haben die Macher aus der Taufe gehoben, in diversen Schwierigkeitsstufen und Outfits. Schlägt er nicht gerade Köpfe ab, zerbricht sich Paul seinen eigenen an Schalter- oder Farbenrätseln, die aber kaum die Komplexität üblicher Adventurepuzzles erreichen.

Multi-Metzeln

Gesellige Prügelspieler wird vor allem freuen, dass **Knights of the Temple 2** mit einem Multiplayermodus aufwarten soll. Acht Charaktertypen, zehn Karten und drei Modi stehen zur Wahl: zwei Deathmatch-Varianten und Capture-the-Grail. Waffen und Rüstungen (gibt's in Läden) werden aus Balancegründen angepasst.

Rüdiger Steidle

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 Video



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»Die kurze Spielzeit mit der Alpha reicht mir noch nicht für eine sichere Prognose. Ich freue mich auf Knights of the Temple 2 aber allein schon deshalb, weil's auf dem PC viel zu wenige klassische Prügelspiele gibt. Außerdem scheint der zweite Teil die Schwächen des Vorgängers (mangelnde Abwechslung, Linearität) konsequent auszumerzen.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Cauldron
Version	Alpha
Termin	Oktober 2005



Ganz gleich, ob Sie lieber mit Dämonen oder Menschen in die Schlacht ziehen: Die **3D-Grafik** bringt Farbe und Leben in die fantastische Welt. Vor allem die Landschaften sind sehr gelungen.



In **rundenbasierten** Kämpfen schlagen sich die flüssig animierten Gegner die Köpfe ein.



Menschen gegen Dämonen – zwei der sechs geplanten, spielbaren **Völker**.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Im Frühjahr 2006 gibt es eine neue Fantasywelt zu erkunden! Die Entwickler von Nival verpassen der Heroes-Reihe **ein neues Aussehen und spannende Abenteuer** für mutige Helden.

Isabel ist eine junge und ansehnliche Frau, durch deren Adern ein wenig blaues Blut fließt. Kein Wunder also, dass sie mit Nicolai verheiratet werden soll, dem jungen Herrscher über alle Menschen des Greifen-Imperiums. Doch erstens kommt es immer anders, und zweitens, als man denkt. Nicolai wird von üblen Dämonen erschlagen, die nach langen Jahren ihrer Verbannung in das finstere Zwischenreich ziemlich sauer sind. Mit dem Tod ihres Machthabers stürzt die Welt der Menschen ins Chaos, und Isabel sinnt auf Rache. Sie verbündet sich mit den Nekromanten und zieht gegen die Dämonen in den Kampf.

Soviel zur spannenden Geschichte, die sich die Entwickler von Nival (**Silent Storm**) für den fünften Teil von **Heroes of Might & Magic** ausgedacht haben. Viel interessanter ist jedoch, wie das Team an ein bereits bestehendes Universum herangeht.

Völkervielfalt

Eingefleischte Fans werden vielleicht manchem Heroen aus den Vorgängern eine Träne nachweinen, denn keiner der »alten« Helden taucht in **Heroes of Might & Magic 5** wieder auf. Dafür ist aber Ordnung in das Rassenchaos gekommen, das in manchem Vorgänger herrschte. Es wird sechs Parteien geben, die sich untereinander die Köpfe einschlagen. Die Menschen, die Untoten und die Dämonen stehen bisher als Völker fest. Zudem treiben sich in manchem Wäldchen auch Elfen und Orks herum. Ob diese beiden Fraktionen spielbar oder nur schmückendes Beiwerk sind, steht noch nicht fest – wir tippen natürlich auf spielbar.

Dafür spielen die Wesen, auf die in Mythen und Sagen das Bestehen der Welt zurückgeführt wird, eine wichtige Rolle – Drachen. Die sind nicht nur Schutzherren der verschiedenen Fraktionen, auch die Geschichten der Völker haben direkt oder entfernt mit ihnen zu tun. Vor allem auf dem Schlachtfeld werden sie eine schlagkräftige Streitmacht sein.

Spurenlesen

Der Strategie- und Rollenspielmix bleibt natürlich erhalten. Wenn Sie mit Ihren Truppen durch die Lande ziehen, sammeln Sie Truhen und Artefakte, nehmen Minen, Mühlen und Sägewerke ein. Übrigens hinterlässt Ihr Held bei seinen Streifzügen eine Spur, der andere Kämpfer Ihrer Fraktion folgen können. Je höher die Stufe Ihres Recken ist, desto breiter wird auch seine Fährte sein. Da jeder Held einer Rasse einen solchen Pfad hinterlässt, erkennen Sie einfach und schnell, wer sich in dem Gebiet lauern könnte, in das sie gerade einfallen.

Neuigkeiten gibt's auch von der Front: Sind Sie mit wenigen Einheiten unterwegs und es kommt zu einem Kampf, wird die taktische Karte, auf der Sie die Schlacht austragen, dementsprechend klein sein. Dadurch werden die Scharmützel schneller über die Bühne gehen. Kommt es zu einer langen Belagerung mit vielen Einheiten, ist das Feld folglich größer.

Zoomen erwünscht!

Die größte Neuerung ist die schöne 3D-Grafik. Vorbei die Zeiten der isometrischen Ansicht in zweidimensionaler Landschaft. Die Menschenstädte sehen zum Beispiel sehr eindrucksvoll und detailliert aus. Hier und dort steigt Rauch aus den Schornsteinen auf, und Wimpel wehen im Wind, während der Engel, der auf dem Dach der Burg thront, im Abendlicht schimmert. Auch die Dämonenstadt, auf die wir bereits einen Blick werfen konnten, schaut ähnlich imposant und beeindruckend aus. Der von Lava gefüllte Graben rund um das finstere Gemäuer trägt ebenso viel zur bedrohlichen Atmosphäre bei, wie die Feuerfontänen, die aus manchem Fenster schießen. Selbst Wald-und-Wiesen-Landschaften wirken sehr lebendig und naturgetreu. Wenn näher herangezoomt wird, sehen sogar die Vogelscheuchen auf dem Acker klasse aus.

Susanne Braun

HEROES OF M&M 5

Video

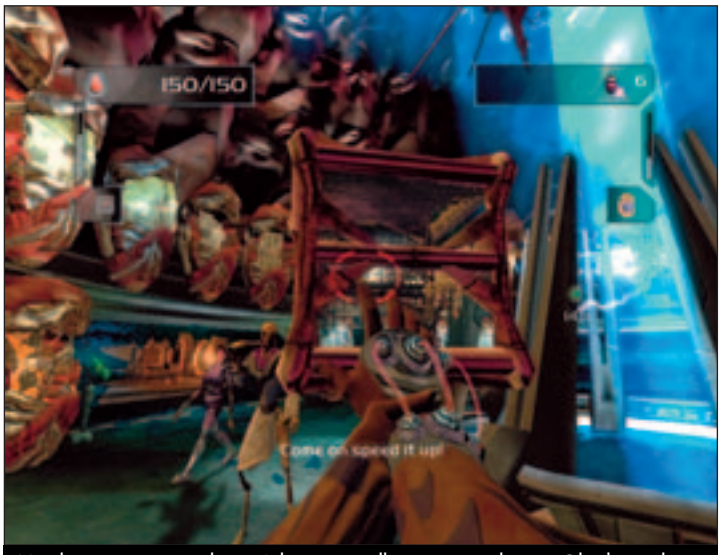


Susanne Brauns Einschätzung:

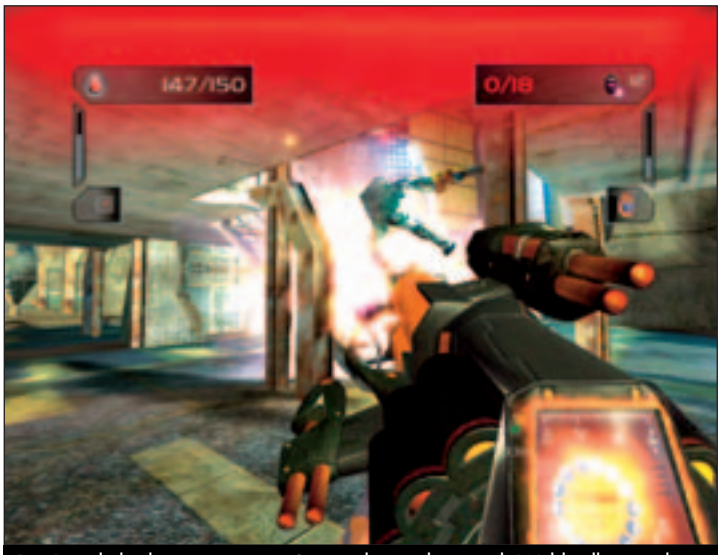
noch nicht möglich

»Nicht schlecht, Herr Specht. Die neue 3D-Grafik bringt allerhand Schwung in die optisch etwas angestaubte Serie. Endlich kann die Grafik auch mit aktuellen Konkurrenten mithalten. Die gewohnt rundenbasierten Schlachten laufen flüssig ab und sehen schön aus, da die Kämpfer gut animiert wurden. Gut, dass Nival am altbewährten Kampfprinzip nichts ändern will.«

Genre	Rundenstrategie
Entwickler	Nival Interactive
Version	Presse-Informationen
Termin	Frühjahr 2006



Mit den **Grip Gloves** kann Johansson selbst zentnerschwere Objekte anheben und durch den Raum schleudern – auch auf vorlaute Kontrahenten.



Die Projektile des **Raketenwerfers** suchen sich je nach Wahl selbstständig ihre Opfer. Besonders bei größeren Gegneransammlungen hilfreich.

GENE TROOPERS

Eine gute Portion Serious Sam, ein bisschen Halo – **Gene Troopers wirkt stellenweise wie aus dem Genbaukasten** der Spielebranche. Was bei diesen Vorbildern allerdings kein Nachteil ist, wie die spielbare Beta zeigt ...

Das kommt davon, wenn Aliens einfach irgendwelche Leute entführen: Als die gemeinen Gene Troopers Space-Käpt'n Johansson Bridger mitsamt Tochter für eklige Erbgut-Experimente stibitzen, ahnen sie nicht, dass sich die Beute schon bald in ihren schlimmsten Albtraum verwandeln wird. Bridger bricht aus und hat nur eines im Sinn: Töchterchen Mareen zu befreien und es seinen Kidnappern ordentlich heimzuzahlen. Da trifft es sich gut, dass die Alien-Chirurgen aus Bridger einen Elitesoldaten gebastelt haben ...

Häuptling Guck-durch-die-Wand

Anfangs sind Bridgers Superkräfte zwar noch etwas unterentwickelt, doch jeder in die digitalen Jagdgründe geschickte Gegner bringt Erfahrungspunkte, durch die der Held im Spielverlauf bis zu zehn Tricks erlernt. Mit denen kann er etwa im Dunkeln oder durch Mauern hindurch sehen, blaue Flecke kurieren, einen Energieschild um sich herum errichten oder Übelwichte per Todesgriff durch die Luft schleudern. Bei letzterem hilft ihm ein Handschuh, der ganz ähnlich wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2** funktioniert. Damit wirbelt Johansson selbst zentnerschwere Kisten umher, was ihm nicht nur bei einigen Minipuzzles gelegen kommt, sondern auch im Zweikampf – dann werden Container einfach als Wurfgeschosse zweckentfremdet. Die allseits beliebte Havok-Engine sorgt bei solchen Kunststückchen für die korrekte Spielphysik und Ragdoll-Effekte.

Bonbonbunte Alienwelt

Wenn Bridger nicht gerade zaubert, greift er auf eine eindrucksvolle Sammlung aus Raketenwerfern, Gatlingkanonen, Pistolen und Schnellfeuergewehren zurück. Die meisten Waffen verfügen über zwei Feuermodi; bei der Gatling kann man so beispielsweise die Läufe schon mal vorbeugend in Rotation versetzen, die Standard-Zimmerflak hat ein Zielfernrohr. Um Rückstoß oder Streuung muss sich der Spieler dabei keine Sorgen machen, **Gene Troopers** ist ein reiner Spaß-Shooter. Was auch die Grafik unterstreicht: Levels, Gegner, Effekte leuchten in den schönsten Bonbonfarben – egal, ob nun auf Dschungelplaneten oder im Innern von Raumschiffen gekämpft wird.

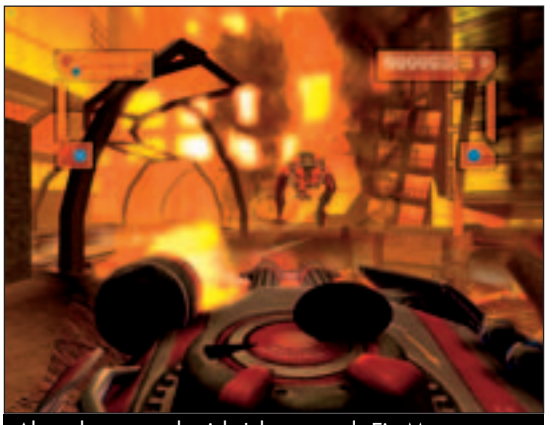
Weltenretter und Rabenvater?

Den Großteil der Zeit ist der Superheld auf Schusters Rappen unterwegs. Gelegentlich knattert er aber auch per Geländebuggy durch die außerirdische Pampa, versucht sich als Heckschütze in einem Mini-U-Boot oder klemmt sich hinter einen fest verankerten Schießapparat. In den meisten Levels ist Dauerfeuer angesagt, nur gelegentlich warten komplexere Aufgaben wie Eskorteinsätze für KI-Kameraden. Dafür kann der Spieler den Storyverlauf an mehreren Stellen beeinflussen. So wird Johansson im Spielverlauf vor die Wahl gestellt, seine Tochter zu retten oder einen Angriff auf die Erde abzuwehren.

Rüdiger Steidle



Alle paar Levels warten besonders übellaunige **Zwischengegner** auf eine deftige Abreibung.



Ab und an versucht sich Johansson als Ein-Mann-**Geschützmannschaft** oder als Fahrzeuglenker.

GENE TROOPERS

Video



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»Nach Schwergewichten wie Half-Life 2 und Fear habe ich direkt mal wieder Lust auf einen kunterbunten Simpel-Shooter wie Gene Troopers. Damit das Dauerballern nicht langweilig wird, müssen die Macher aber für abwechslungsreiche Level sorgen. Ob sie das schaffen, konnte die Vorschauversion noch nicht klären.«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Cauldron
Version	Beta
Termin	Oktober 2005



Eins von den 30 Bierchen gestern war wohl schlecht ... **Betäubte Gegner** tragen wir umher und entsorgen sie außer Sichtweite ihrer Kollegen.



Wie die Lausbuben: Mit der **Hightech-Zwille** lassen sich Feinde wesentlich diskreter ausschalten als mit einer lärmenden 9mm-Automatik.

COLD WAR

Großalarm im Kreml! Der Schleich-Shooter Cold War versetzt Sie zurück in die Zeit, **als Mütterchen Russland noch das Reich des Bösen und der eiserne Vorhang intakt war.**

Etikettenschwindel in Moskau? Trotz des kriegerischen Namens und der finsteren Schauplätze geht es in **Cold War** eigentlich friedlich zu. Das sieht Reporter Matt Carter allerdings ganz anders. Der investigative Journalist ist die Hauptfigur des Spiels und verstrickt sich zu Beginn der Story in einem Netz aus Intrigen und politischen Machenschaften im Moskau der 80er-Jahre. Carter ist von Natur aus friedlich, doch das interessiert seine Verfolger herzlich wenig. Die Herren vom KGB sind naturgemäß wenig zimperlich und ballern uns grundsätzlich zur Begrüßung ein paar Kugeln vor den Latz.

Natürlich liegt es an uns, dies zu verhindern und den Schreiberling – der rein äußerlich übrigens glatt als der verlorene Zwillingsbruder von Ex-Rennstallbesitzer Eddie Jordan durchgehen könnte – mit heiler Haut aus dem Schlamassel zu führen. Ganz nebenbei enthüllen wir dabei natürlich auch noch die Verschwörung und stellen deren Hintermänner bloß.

Sam Fisher mit Presseausweis

Spielerisch steht **Cold War** in der Tradition der Schleich-Shooter-Referenz **Splinter Cell**. Wir beobachten Herrn Carter aus der Verfolgerperspektive und dirigieren ihn mit Maus und Tastatur durch die spärlich beleuchteten Spielabschnitte. Im Multifunktionsdisplay wird neben dem derzeit aktivierten Gegenstand und unserer Gesundheit natürlich auch unser Krawall-Level angezeigt. Je mehr von dieser blauen Anzeige zu sehen ist, desto wahrscheinlicher nimmt eine vorbeimarschierende Wache unseren Helden wahr und eröffnet das Feuer. Matt ist allerdings alles andere als wehrlos. Zum einen können wir seine Geschwindigkeit per Mausrad regulieren, und so weniger Krach veranstalten. Zum anderen verfügt der Reporter über ein bodenloses Inventar, und seine Frickelkünste würden selbst McGyver vor Neid erblassen lassen. Matt kann unterschiedliche Konstruktionspläne einsammeln und erlernen. Mit diesen Anleitungen – und den passenden Zutaten – stellt er dann im Bastelmenü improvisierte Werkzeuge, Fallen oder Köder her.

Killer müssen draußen bleiben!

Wie eingangs schon erwähnt, spielt sich **Cold War** ausnehmend menschenfreundlich. So besteht das zentrale Missionsziel in beinahe allen Einsätzen darin, keinen einzigen Gegner über den Jordan zu schicken. Betäuben ist erlaubt, Töten hingegen pfui. Zwar findet unser cleverer Held auf Schritt und Tritt Waffen samt Munition, darf sie aber nicht gegen seine Gegner einsetzen. Oder besser gesagt: Er darf sie nicht im Originalzustand einsetzen. Mithilfe einer der ersten Blaupausen nämlich können wir aus normaler Munition und einer Plastikflasche Gummigeschosse basteln. Mit diesen Kugeln lassen sich lästige Wächter dann ganz bequem ins Reich der Träume schicken, auch wenn das natürlich ziemlichen Radau veranstaltet. Wer richtig geheim vorgehen will, schleicht sich in bester **Splinter Cell**-Manier von hinten an den Gegner an und zieht ihm mit der Faust eins über.

Sascha Gliss



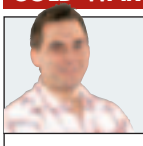
Der Mann mit den Röntgenaugen. Die **X-Ray-Kamera** lässt uns durch die dicksten Wände spähen.



Friedlicher Kopfschuss: Dank **Gummikugeln** wird dieser Bösewicht nur betäubt und nicht getötet.

COLD WAR

Video



Sascha Gliss' Einschätzung:

befriedigend

»Was bisher von Cold War zu spielen war, macht keinen schlechten Eindruck, auch wenn am Leveldesign derzeit noch fleißig gebastelt wird. Eine neue Referenz wird hier allerdings wohl nicht auf uns zukommen, dafür präsentiert sich Cold War einfach zu altbacken. Gut gefallen haben mir die interessanten Gimmicks aus dem Bastelscreen oder die witzige Röntgenkamera.«

Genre	Schleich-Shooter
Entwickler	Mindware
Version	Beta
Termin	3. Quartal 2005





Vorsicht mit den Steroiden! Der **Oberhäuptling** der fetten Schildträger war wohl im Fitness-Studio und überragt seine Untertanen um ein Vielfaches.

SERIOUS SAM 2

Dauer-Action zwischen Farbenrausch und Hülsenflug! **Serious Sam meldet sich mit einem fulminant inszenierten Auftritt an der Ballerfront zurück.** Wir haben uns in einer fast fertigen Version an die Fersen des Comic-Terminators geheftet.

Weißes T-Shirt, blaue Jeans, flache Birne und kantiges XXL-Kinn: So kommt Serious Sam, der simpel gestrickte Ballerheld mit der Vorliebe für überdimensionale Kanonen, auch in seinem zweiten Abenteuer daher. Aber nicht nur äußerlich zeigt sich der Held fast unverändert, auch seine Philosophie (erst schießen, dann fragen) ist die gleiche – zum Glück!

Time to get serious ...

Blam! Bevor wir uns lange mit der (noch unfertigen) Story der Vorabversion beschäftigen, schicken wir Sam lieber gleich auf die erste Mission seines jüngsten Abenteuers. Mit der Standardwaffe in der Hand stürmen wir im ersten Level durch die Landschaft und wundern uns über das idyllische Szenario. Links und rechts ragen riesige Palmen in den Himmel, und in einiger Entfernung erspähen wir einen blitzsauberen Sandstrand inklusive kleiner blauer Sonnenschirme. Ja, genau das richtige Ambiente, um mal so richtig ... durchzudrehen und scharenweise Monster niederzu-

NEUES SPIELZEUG FÜR DEN BALLER-KING

Auch wenn Sam selbst seit Teil eins praktisch unverändert aussieht, hat er doch für sein jüngstes Abenteuer einige neue Tricks einstudiert.



Reite mich! Der Raptor trägt uns in den Kampf. Während Sam im Sattel sitzt, kann er weiterhin schießen.



Incoming! Sam kann feste Geschütztürme besetzen und so Horden von Gegnern in die Knie zwingen.



Besuch von der Toshi-Station? Diesen Landspeeder würde Luke Skywalker garantiert nicht verscherbeln.



Croatian Gladiators: Was wie ein Fitness-Gerät aussieht, ist in Wahrheit eine ziemlich gemeine Waffe.



Angriff der Schreihälse: Die **rennenden Bomben** erstrahlen in neuem Glanz und wurden für Teil zwei mit noch mehr TNT bestückt. Warum sie sowjetische Trikots tragen, wird wohl ein Geheimnis bleiben.

PHYSIKUNTERRICHT MIT SAM

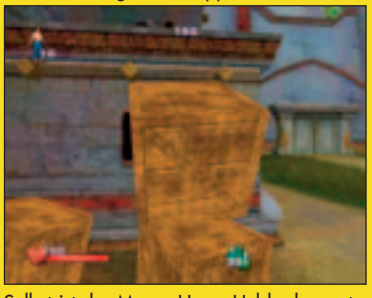
Neuer Trend: Rätsel, die auf der Physik-Engine basieren. In Serious Sam 2 finden Sie überall benutzbare Objekte.



Problem: Serious Sam will an die Bombe auf dem Vorsprung heran, kann aber nicht annähernd hoch genug hüpfen



Rein zufällig stehen am Fuß der Mauer einige Holzkisten, die Sam aufheben und durch die Gegend schleppen kann.



Selbst ist der Mann: Unser Held schnappt sich per »Benutzen«-Taste eine der Kisten und bastelt daraus eine Behelfstreppe.



Fast fertig: Die Kisten sind übereinander gestapelt, jetzt kann Sam den Vorsprung mit der Bombe erreichen.



Endlich geschafft! Mit zwei schnellen Sprüngen sind wir am Ziel und können die mächtige Waffe einsammeln.

metzeln. Denn bevor wir uns an der Traumkulisse satt sehen können, fliegen schon merkwürdige grüne Kokons durch die Luft. Die schleimigen Klumpen landen kurz vor unseren Füßen, verwandeln sich in riesige Mäuler auf zwei Beinen, die offensichtlich scharf auf Menschenfleisch sind. Urlaub abgesagt, Schluss mit Tagträumen, Sam: Ballern ist angesagt!

Tradition verpflichtet

In seinem dritten Ausflug auf die Schlachtfelder der von Oberbösewicht Mental bedrohten Galaxis hat unser Held nur bedingt dazugelernt. Aber Hand aufs Herz: Wer erwartet denn ernsthaft von einem **Serious Sam**-Titel Gehirnakrobatik oder herausfordernde Puzzles? Das heißt selbstverständlich nicht, dass Sam sich im Jahr 2005 mit der Technik von Anno Tobak herumschlagen muss. Ganz im Gegenteil: Wie es sich für einen gestandenen Ego-Shooter gehört, nutzt Teil zwei eine komplett neu entwickelte Engine, die sinnigerweise auf den Namen »Serious Engine 2« hört.

Diese neue Technik kann nicht nur massenweise detaillierte Gegner, Objekte und Gebäude gleichzeitig darstellen, sie läuft auch bereits in der von uns gespielten Vorabversion erstaunlich stabil und flüssig, selbst wenn wir uns mit einem ganzen Dutzend riesiger Zwischenbosse herumschlagen. Besonders beeindruckend sind die stufenlos angepassten Texturen, die immer detaillierter werden, je mehr wir uns einem Objekt nähern. Das geht soweit, dass wir bei einigen Standardgegnern in der höchsten Detailstufe jede einzelne Falte auf der Haut erkennen können – bevor wir sie stilecht mit dem Raketenwerfer in tausend Stücke schießen.

Staplerfahrer Sam

Eine weitere Stärke der neuen Technologie ist die zeitgemäße Physik-Engine, die unter anderem für die Ragdoll-Effekte und das Zusammenspiel von Charakteren und »unbelebten« Objekten in der Welt verantwortlich ist. Das bedeutet, dass wir etwa Gegenstände wie Kisten oder Vasen nicht nur zerballern, sondern mit schwächeren Kalibern oder Streifschüssen auch vor uns herschießen oder umwerfen können.

Wer weniger martialisch vorgehen will, kann beispielsweise Kisten per »Benutzen«-Taste in die Hand nehmen und an beliebiger Stelle ablegen. Auf diese Weise lassen sich einige kleinere Rätsel im Spiel lösen, indem wir uns etwa eine behelfsmäßige Leiter zurechtzimmern, über die Sam an einen ansonsten unerreichbaren Ort gelangt (siehe Kasten).Im Jahr eins nach **Half-Life 2** ist das zwar alles andere als Bahn brechend, funktioniert im Spiel aber sehr gut und sorgt für Abwechslung zwischen den Massenschlachten. Die Mini-Rätsel haben also nichts mit unserem Weg zum Levelausgang zu tun, sie dienen lediglich als Schmankerl nebenher und werden folgerichtig »nur« mit besonders dicken Bonusgegenständen belohnt.

Lachen oder schießen?

Wie von einem **Serious Sam** nicht anders zu erwarten, gibt's im gesamten Spiel so gut wie keine Feinde, die wir wirklich ernst nehmen können. Die brüllenden Kamikaze-Bomber aus den eineinhalb Vorgängern sind zwar wieder mit von der Partie, aber bei Weitem nicht das Absurdeste, was uns in Teil zwei vor den Lauf rennt. Neben zombifizierten Börsenmaklern (ausstaffiert mit Nadelstreifen und Schrotflinten) bekommen wir es unter anderem mit Football-Fröschen, aufziehbaren Killer-Nashörnern, beinamputierten Cyber-Dämonen, mechanischen Spinnen im haushohen XXL-Format und übergewichtigen Teufelsweibern zu tun.

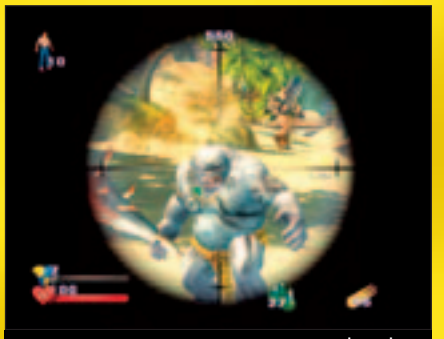
Fast genauso schön wie die Monster selbst sind ihre individuellen Sterbeanimationen. Mal hauchen die Gegner kreischend ihr Leben aus und klappen einfach zusammen, meist jedoch brechen sie spektakulär auseinander und verflüchtigen sich in einer riesigen Wolke aus knallbunten Körperflüssigkeiten und wild herumfliegenden Gliedmaßen.

Globale Vernichtung im Handgepäck

Wer ordentlich metzeln will, braucht ein anständiges Waffenarsenal, und Sam schleppt meistens Ausrüstung für eine ganze Kompanie mit sich herum. Gerade zu Beginn des Spiels jedoch ballern wir uns mit recht durchschnittlichen Standardknarren durch



Der Frosch mit der Maske: In späteren Abschnitten treffen wir auf diese Elite-Variante der **Killer-Kröten**. Auch wenn sie fies aussehen, stecken sie nur relativ wenig Schaden ein.



Das **Sniper-Gewehr** zoomt zwar nicht sehr weit herein, macht aber schön viel Schaden.



Diese mit tödlichen Spikes verzierte Grube ist eins der vielen kleinen **Rätsel** im Spiel.

die Gegnerreihen. Die wirklich verrückten Mordinstrumente finden wir erst in späteren Abschnitten. Als Grundausstattung stehen unserem Helden gleich zwei Kanonen zur Verfügung, die beide über ein bodenloses Magazin verfügen: Standardwaffe Nummer eins ist eine Art Laserpistole, die wir durch Halten der Feuertaste aufladen und so eine stärkere Ladung abfeuern können. Die zweite Serienwumme ist ein großkalibriger Revolver im Doppelpack, der zwar böse ausschaut, aber relativ geringen Schaden anrichtet. Einen alternativen Feuermodus hat übrigens keiner der Schießprügel, mit der rechten Maustaste lassen wir Sam dafür Handgranaten werfen, während wir mit der linken Taste fröhlich weiterballern.

Pro Welt findet Sam eine neue Waffe, wobei sich das Finden meistens darauf beschränkt, dass sie ihm von seinen kleinen blauen Freunden (den »Simbas«) vor die Füße geworfen wird. Los geht es mit Varianten der Schießprügel, mit denen schon die Space Marines im Ur-**Doom** auf die Pirsch gingen. Neben halbautomatischer und doppelläufiger Schrotflinte wandern so nach und nach auch potentere Klassiker wie eine Gatling Gun, zwei verschiedene Raketenwerfer oder ein phasenkoordiniertes Plasmagewehr in Sams riesigen Tornister.

Monsterkillen wie die Profis

Immer mächtigere Gegner in erdrückender Menge überfordern irgendwann den besten Raketenwerfer. Praktischerweise finden wir in späteren Levels die passenden Mega-Knarren, um ganze Monsterfamilien mit einem Schuss auszulöschen. Da wäre etwa das Kanonenrohr, das direkt aus dem Requisitenfundus eines Piratenfilms zu kommen scheint. Dieses grobschlächtige Teil verschießt riesige Kugeln, die alles plätten, was ihnen in den Weg kommt. Die Projektile haben zudem einen Zeitzünder und explodieren nach einer Weile automatisch, falls sie auf ihrer Reise nicht gegen einen Gegner geprallt sind. Wie alle übermächtigen Ballermänner im Spiel setzen wir die Kanone jedoch relativ selten ein, da die Munition für die potentesten Prügel nur recht spärlich in den Arealen verteilt ist. Ebenfalls ein heißer Kandidat für den Titel »bescheuerteste Waffe des Monats«: die Papageibombe. Dieses biologische Vernichtungsgerät verstößt gegen jedes Tierschutzgesetz, denn Sam nutzt die – offensichtlich dressierten – Vögel, um hochexplosive Bomben mit traumwandlerischer Sicherheit ins Ziel zu lenken. In der Praxis bedeutet dies, dass wir den explosiven Papagei »abfeuern«, er selbstständig zum nächsten Gegner in Reichweite fliegt und sich dort selbstlos in die Luft sprengt.

Einsamer Streiter, Teil zwei

Das umfangreiche Waffenarsenal unseres Helden kommt natürlich nicht von ungefähr, denn auch **Serious Sam 2** steht vor allem für eines: Ballern, bis die Rohre glühen. Wie in den Vorgängern rennen wir von Punkt A

GEMEINSAM SIND WIR STARK: **SERIOUS SAM 2 IM KOOP-MULTIPLAYER**

Als Afro-Disco-King und Sams Zwilling ziehen Herr Gliss und Herr Steidle gemeinsam los. Im endgültigen Spiel könnte die ganze Redaktion mitmachen.



Arbeitsteilung: Der grüne Footballspieler konzentriert sich ganz auf Sascha, so kann Rüdiger ihn von der Seite unter Feuer nehmen.



Getrennte Wege: Diese Stelle ist offensichtlich noch nicht für Koop optimiert. Rüdiger wurde der Weg abgeschnitten, Sascha muss alleine kämpfen.



Die Geschütze und Vehikel funktionieren genau wie im Einzelspielermodus. Hier bedient Rüdiger gerade eine Plasmakanone und metzelt fleißig Gegner.



Großaufnahme: So sehen die Texturen in **höchster Detailstufe** aus. Im fertigen Spiel sollen sie allerdings noch schöner daherkommen.



Damen aufgepasst, meiner ist 18 Meter lang! Wer den **Zombie-Maklern** so nah kommt, riskiert einen Tritt in die eigene Visage.

(Levelanfang) zu Punkt B (Levelende) und metzeln auf dem Weg Scharen von Gegnern nieder. Die Gefechte laufen dabei allerdings einen Tick abwechslungsreicher als im Vorgänger ab. Zwar gibt es auch weiterhin die klassischen **Serious Sam**-Ballerszenarien, in denen wir alleine auf weiter Flur stehen und von allen Seiten immer neue Gegnergruppen vor unsere glühende Mündung laufen. Doch diesmal folgen eben nicht alle Schlachten diesem altbekannten Schema. So ist etwa einer der zahlreichen Innenlevel wie eine natürliche Wendeltreppe aufgebaut, auf der sich Sam immer weiter nach oben kämpfen muss. Auf der Innenseite dieser Treppe liegen zudem auf Felsvorsprüngen heiß begehrte – weil lebenswichtige – Gegenstände wie Rüstungen oder große Verbandskästen. Sobald wir uns nach oben vorgeschossen haben, können wir diese Hilfsmittel mit einigen geschickten Sprüngen endlich erhaschen. Dadurch allerdings kommen wir fast unweigerlich an den Anfang der Wendeltreppe zurück und müssen uns durch eine zweite Gegnerwelle erneut an die Spitze durchkämpfen.

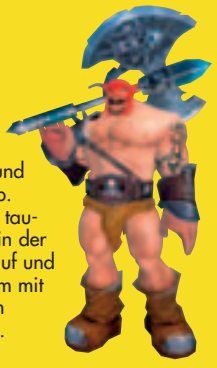
Ballern oder abnippeln

In einem anderen Level hingegen geht es in guter alter **Serious Sam**-Tradition zur Sache. Hier kämpfen wir uns auf einer Außenwelt durch einen engen Canyon, um schließlich auf eine riesige Ebene zu gelangen. Bevor wir die richtig betreten, stolpern wir über einen Stapel von Kisten. Ein, zwei Schüsse mit der Schrotflinte, und die Behälter geben ihren Inhalt preis: jede Menge Gesundheit und eine schwere Rüstung. Kombiniere: Hier wird es gleich mächtig rund gehen. Einige hundert Meter in Richtung Zentrum der Ebene wird unsere Vorahnung bestätigt. Wie aus dem Nichts werfen feindliche Helikopter immer neue Schwärme von Killerfröschen, halbnackten Barbaren und anderem Kroppzeug ab, und zu allem Überfluss teleportieren sich immer wieder schwer bewaffnete Cyber-Dämonen direkt vor unsere Nase. Wir können nur hoffen, dass wir noch genügend Raketen, Patronen und Granaten im Gepäck haben, um der Alien-Plage Herr zu werden.

Der Pulverdampf hat sich verzogen, wir warten nur noch auf den Ladebildschirm für den nächsten Level.

SAMS GEGNER, ODER: **WARUM SIND ALLE GEGEN MICH?!**

Was wäre ein Ego-Shooter-Held ohne eine Armee von fiesen, hinterhältigen und abgedrehten Gegnern, die ihm ans Leder wollen? Serious Sam brachte mit den Kamikaze-Bombern bereits in Teil eins einen der denkwürdigsten Gegnertypen der Spielegeschichte hervor. Natürlich sind die schreienden Herren im zweiten Teil (in verbesserter Form) wieder mit von der Partie, allerdings bringen sie diesmal haufenweise Verstärkung mit.



Onan the Librarian: Groß, stark und ziemlich tumb. Diese Herren tauchen bereits in der ersten Welt auf und beharken Sam mit ihren riesigen (Wurf)-Äxten.



Marcel, der Clown: Dieser übergewichtige Spaßmacher bewirft uns – absolut stilecht – mit Sahnetorten. Dummerweise sind die Dinger explosiv. Macht aber nichts, denn Sam kann sie mit einem Schuss vorzeitig zur Detonation bringen.



Kopfloser Kamikaze: Dieser durchtrainierte Bursche ist die verbesserte Version der ursprünglichen Bomber. Seine explosive Ladung ist noch heftiger, und er rennt auch etwas schneller als das alte Modell. AAAHHH!!!!!



Kung Phew, der Karate-Zombie: Blind, gehirnlos und aggressiv. Diese freundlichen Zeitgenossen traktieren Sam aus der Distanz mit ihren Wurfgeschossen oder verpassen ihm im Nahkampf einen freundlichen Tritt.



Arachnophobe, bitte wegschauen! Diese riesigen Spinnen sehen nicht nur fies aus, sie sind es auch.



Killer-Rhinozeros: Dieses überdimensionale »Spielzeug« kennt nur ein Ziel: Sam aufs Horn zu nehmen. Die Viecher haben eine extrem dicke Haut und stecken einige Treffer ein, bevor sie endgültig abtreten.



Aktion Sorgendämon: Ego-Shooter-Veteranen wird dieser rote Dämon bekannt vorkommen. Es gibt ihn bei Sam übrigens in mehreren Ausführungen – mal mit, mal ohne Beine.



Zombie-Börsenmakler: Fragen Sie uns bitte nicht, woher diese Herren stammen. Fakt ist, dass sie mit ihrer Schrotflinte auch auf große Entfernung gefährlich sind. Allerdings zerfallen sie nach ein paar Treffern zu Staub.



Der Tierschutzverein muss hier nicht eingreifen, da dieses **Nashorn** nur eine mechanische Killer-Variante des bedrohten Dickhäuters ist. Ehrlich!



Auf der **Vulkanwelt** kloppen wir diesen Dämonen die Birne weich. Wie üblich kommen sie in zwei Varianten: groß und sehr groß.

Doch plötzlich staksen riesige Metallbeine direkt über unserem Kopf durch die Landschaft. Was zum Geier greift uns denn jetzt an? Es hilft nichts, wir müssen mit Sam einige Meter zurückweichen, da dieses Monster so riesig ist, dass es anders gar nicht auf den Bildschirm passt. Das Ungetüm entpuppt sich als gigantische Cyberspinne! Da wir mit Serious Sam unterwegs sind, greift uns nicht etwa ein einzelnes dieser Monstren an, sondern gleich ein halbes Dutzend auf einmal! Also die Knarre noch einmal durchladen und hoffen, dass unsere Gesundheit für eine weitere epische Schlacht mit Mentals Schergen ausreicht ...

Der rollende Tod

Auch wenn sich am Spielprinzip nichts Grundlegendes geändert hat: **Serious Sam 2** kommt im Detail mit zahlreichen Neuerungen daher. Da wären etwa die Vehikel und stationären Waffen, mit denen uns die Entwickler die Monsterjagd erleichtern. In vielen Abschnitten stehen feste Geschütztürme, die wir benutzen können. Diese Mega-Wummen sind natürlich so platziert, dass wir sie kurz vor einer besonders heftigen Großoffensive der Killeraliens übernehmen, um so Horden von Gegnern relativ gefahrlos dahinzumetzeln. Die Kanonen verfügen allesamt über unendliche Munitionsvorräte und schonen somit Sams knappe Ressourcen. Allerdings stecken die Türme nur begrenzt Schaden ein. Sobald ein Geschütz zu stark beschädigt wird, fliegt es unweigerlich in die Luft, und Sam muss den Kampf zu Fuß fortsetzen.

Ganz ähnlich verhält es sich mit den Vehikeln, etwa dem bewaffneten Landspeeder oder dem waffenstarrenden Helikopter, die ebenfalls nur eine begrenzte Zahl an Trefferpunkten besitzen. Allerdings sind viele der Gefährte derart flott, dass wir mit ihnen dem feindlichen Feuer leichter ausweichen können als auf den eigenen Füßen. Eine Ausnahme bildet hier allerdings eine Art Killerkugel, die entfernt an die Laufgeräte der TV-Show »American Gladiators« erinnert. Allerdings ist Sams Variante natürlich mit Stahlzacken bestückt – wenn wir genügend Anlauf nehmen, können wir mit diesem Teil ganze Horden von Gegnern zu Mus verarbeiten, ohne einen einzigen Schuss abzufeuern.

16 Freunde sollt ihr sein!

Ein Shooter ohne Multiplayer? Undenkbar. Natürlich schickt uns auch **Serious Sam 2** im LAN oder Internet auf die Jagd. In der von uns probegespielten Version funktionierte der Koop-Multiplayer bereits mit bis zu vier Spielern, in der endgültigen Fassung sollen hier maximal 16 (!) Gleichgesinnte die Galaxis von der Alien-Plage befreien können. Die Anzahl der Gegner steigt übrigens mit jedem Mitspieler (und abhängig vom Schwierigkeitsgrad), was bei 16 Teilnehmern geradezu wahnwitzige Monsterhorden vermuten lässt. Derzeit läuft diese Variante zwar schon sehr stabil, Feinheiten wie ein Text-Chat oder eine Spielerliste fehlten in unserer Vorabversion allerdings noch. Die sollen in der Verkaufsfassung aber ebenso enthalten sein wie andere klassische Multiplayer-Spielarten. Bislang jedoch ist von Deathmatch, Team Deathmatch oder Capture the Flag noch nichts zu sehen.

Sascha Gliss

SERIOUS SAM 2

Video



Sascha Gliss' Einschätzung:

sehr gut

»Schuster, bleib bei deinem Leisten, oder besser gesagt: Sam, bleib bei deiner Gatling Gun! Serious Sam 2 knüpft mit abgedrehten Gegnern, riesigen Levels und minutenlangen Massenschlachten nahtlos an die Vorgänger an und versucht erst gar nicht, das Genre neu zu erfinden. Besonders gespannt bin ich auf den Koop-Modus mit bis zu 16 Spielern. In unserer Version konnten nur maximal vier Sams zur gemeinsamen Monsterhatz antreten – und das war schon ein Riesenspaß!«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Croteam
Version	Beta
Termin	12. Oktober 2005



Banzai: Für Zombies bewegen sich die **Kung-Fu-Killer** erstaunlich schnell. Im Rudel stellen sie eine echte Bedrohung für Sam dar.



Im Gartenlevel werden Sam und die Gegner auf **Däumlingsgröße** geschrumpft. An der Schlagkraft unserer Waffen ändert das freilich nichts.

SO TESTEN WIR

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

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

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

FLORIAN STANGL

Da kommt echte Schlachtfest-stimmung auf



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

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

Meine Wertung **89**

RÜDIGER STEIDLE

Kleine Kratzer auf der Hochglanz-Oberfläche



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

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

Meine Wertung **88**



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

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

UNSERE **AWARDS**

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



*Beispiel: Unsere Wertung zu Battlefield 2 in Ausgabe 08/2005.

FAKTEN ZUM SPIEL

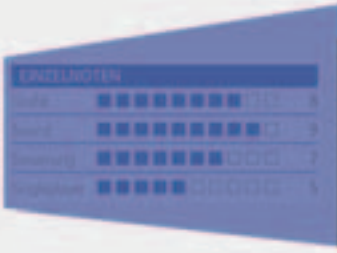


Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zumInhalt der Packung sind weitere Hilfen bei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

Alles auf einen Blick

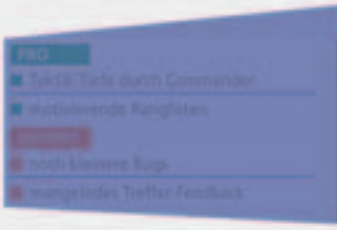
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen so leicht wie möglich machen, das gewünschte Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens manchmal von einzelnen Anbietern unterboten werden – vergleichen lohnt also! Ob das Spiel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

EINZELNOTEN



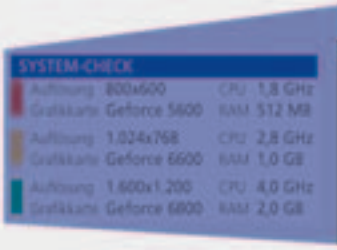
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier übrigens als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



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

SYSTEM-CHECK



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

DER **TECHNIK-CHECK**



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

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

DAS POWER-TEAM

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

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



MARTIN DEPPE – Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of Siewissenschon

Derzeitiges Lieblingslied
alle nicht-italienischen Hymnen nach einem Formel-1-Rennen

Lieblings-Charakter der Simpsons
Donald Duck

Meine längste Spiele-Session dauerte …
18 Stunden – lustigerweise beim Civilization-Brettspiel

Lieblings-Kuchen
Kirschkuchen mit viel Kirsch und wenig Kuchen

Lieblings-Romanfigur
siehe oben, bei der Simpsons-Frage

Lieblings-Mod
Naomi Campbell

Lieblings-Bonbon
Nimm Zwei

Lieblings-Spieleserie
Heroes of Might & Magic

Bei Kopfschmerzen …
… frische Luft. Oder Paracetamol.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… erschienen?



FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Live for Speed S2

Derzeitiges Lieblingslied
Demons & Wizards: alles

Lieblings-Charakter der Simpsons
Hm … ich hab die nie gesehen …

Meine längste Spiele-Session dauerte …
zehn Stunden (NHL Hockey 95)

Lieblings-Kuchen
Erdbeerkuchen

Lieblings-Romanfigur
Lestat

Lieblings-Mod
Desert Combat

Lieblings-Bonbon
Nimm Zwei orange

Lieblings-Spieleserie
NHL

Bei Kopfschmerzen …
… helfen zwei Stunden möglichst lauter Heavy Metal.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… keine Ahnung. Fertig? Da? Lustig? Unwichtig? Mir egal.



RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Falcon 4.0 Allied Force

Derzeitiges Lieblingslied
Slipknot: Three Nil

Lieblings-Charakter der Simpsons
Troy McLure

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… zu lange, als dass ich mich noch erinnern könnte.

Lieblings-Kuchen
Mutterkuchen?

Lieblings-Romanfigur
Franz Woyzeck

Lieblings-Mod
Stony Road to War (Hearts of Iron 2)

Lieblings-Bonbon
Englische Weich-Toffees

Lieblings-Spieleserie
Wing Commander

Bei Kopfschmerzen …
… beantworte ich keine bescheuerten Fragebögen.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… uninteressant.



DAVID BERGMANN – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

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

Lieblings-Charakter der Simpsons
Mulder und Scully in der Akte X-Parodie

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… etwa 30 Stunden, bin dann vor dem PC eingeschlafen.

Lieblings-Kuchen
Mohnkuchen

Lieblings-Romanfigur
David Sedaris

Lieblings-Mod
Eclipse (Half-Life 2)

Lieblings-Bonbon
Bonbons sind nur was für Lutscher!

Lieblings-Spieleserie
WarCraft und Command & Conquer

Bei Kopfschmerzen …
… bin ich ratlos. Ich habe fast nie Kopfweh.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… mir schnurzpiepegal.



MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, Power Play

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Live for Speed S2

Derzeitiges Lieblingslied
Metal Church: Badlands

Meine längste Spiele-Session dauerte …
…harmlose zehn bis zwölf Stunden, auf mehr habe ich einfach keine Lust.

Lieblings-Kuchen
Eierlikör-Torte

Lieblings-Romanfigur
Pennywise

Lieblings-Spieleserie
Jagged Alliance, Pro Evolution Soccer

Bei Kopfschmerzen …
…mach ich gar nix, da ich eher selten und nie lange Kopfschmerzen habe.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
…genauso unbeachtet an mir vorüber gegangen wie die anderen neun (oder waren es nur fünf?) Bände.



SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei
Power Play, PC Games

Spielt am liebsten
Simulationen, Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Falcon 4.0 Allied Force

Derzeitiges Lieblingslied
Ding, dong, die Hex' ist tot

Lieblings-Charakter der Simpsons
Charles Montgomery Burns

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… circa 48 Stunden.

Lieblings-Kuchen
Zitronenkuchen

Lieblings-Romanfigur
Marvin, the paranoid android

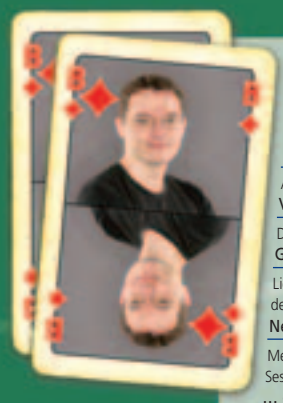
Lieblings-Mod
Ich stehe mehr auf Teds …

Lieblings-Bonbon
Fisherman's Friend Wild Cherry

Lieblings-Spieleserie
Jagged Alliance und Monkey Island

Bei Kopfschmerzen …
500 mg Acetyl-Salicylsäure

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… schon draußen??!



GEORG VALTIN – Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire 2

Derzeitiges Lieblingslied
Guns'n'Roses: Estranged

Lieblings-Charakter der Simpsons
Ned Flanders

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… circa 20 Stunden. Danach habe ich im Traum weitergespielt.

Lieblings-Kuchen
Ich weiß nicht, wie die heißen, aber auf jeden Fall selbst Gebackenes aus der Heimat.

Lieblings-Romanfigur
Aloysius Pendergast

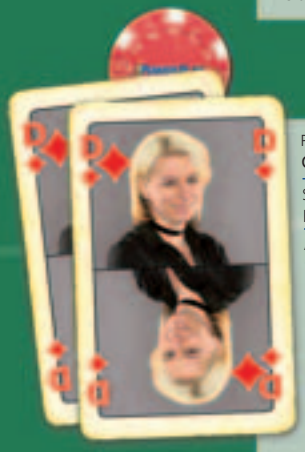
Lieblings-Mod
Instagib (UT)

Lieblings-Bonbon
Diese ultra-sauren Zitronenteile, die mir meine Schwester mal aus Australien mitgebracht hat.

Lieblings-Spieleserie
WarCraft und Gothic

Bei Kopfschmerzen …
… nehme ich eine Aktren forte oder Ibubeta, das hilft.





SANDRA STREHLE – Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Scrabble

Derzeitiges Lieblingslied
Tanzwut: Caupona

Lieblings-Charakter der Simpsons
Krusty

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… neun Stunden

Lieblings-Kuchen
Brownies, Muffins und Donuts jeglicher Art und Sacher-Torte

Lieblings-Romanfigur
Kay Scarpetta und Julian Mayfair

Lieblings-Mod
dieses Herr-der-Ringe-Ding von Diablo 2

Lieblings-Bonbon
Campino und Jelly Beans

Lieblings-Spieleserie
Baldur's Gate

Bei Kopfschmerzen …
… hilft ein abgedunkeltes Zimmer und die guten Tylenol oder Paracetamol 500.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… mir komplett egal.



SARA STEHLIN – Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Psychonauts

Derzeitiges Lieblingslied
Refused: Summerholidays vs. Punkroutine

Lieblings-Charakter der Simpsons
Itchy & Scratchy

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… zu lang.

Lieblings-Kuchen
Schokokuchen mit Schokostücken und Schokoglasur

Lieblings-Romanfigur
Romeo

Lieblings-Bonbon
Thailändische Bonbons

Lieblings-Spieleserie
Monkey Island

Bei Kopfschmerzen …
… schlaf ich erst mal 'ne Runde, dann sind sie meistens von alleine verschwunden.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… mir wurst.



MICHAEL ERLWEIN – Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Sacred

Derzeitiges Lieblingslied
Tu Vuo' Va L'americano: Talented Mr. Ripley (OST)

Lieblings-Charakter der Simpsons
Wer? Ich bin 38!

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… drei Tage inklusive sechs Stunden Schlaf täglich

Lieblings-Kuchen
Obstkuchen mit dickem, weichem Boden

Lieblings-Romanfigur
Lady Chatterly

Lieblings-Mod
Hot Coffee Mod

Lieblings-Bonbon
Take 2

Lieblings-Spieleserie
Gothic

Bei Kopfschmerzen …
… gehe ich schlafen, trinke vorher aber ein Bierchen.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… bereits im Internet zu haben.



PATRICK HARTMANN – Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Battlefield 2

Derzeitiges Lieblingslied
Iron Savior: For the World

Lieblings-Charakter der Simpsons
Homer

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… so an die 24 Stunden.

Lieblings-Kuchen
der Streuselkuchen meiner Mutter

Lieblings-Romanfigur
Raistlin Majere

Lieblings-Mod
habe keine

Lieblings-Bonbon
Fisherman's Friends Pfefferminz

Lieblings-Spieleserie
WarCraft und Grand Theft Auto

Bei Kopfschmerzen …
… löse ich ein Aspirin auf und stecke den Kopf in den Sand.

Das neue Harry-Potter-Buch ist …
… erst zur Hälfte durchgelesen.



SIMON FISTRICH – Trainee

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel
Max Payne 2

Derzeitiges Lieblingslied
The Gathering: A Life All Mine

Lieblings-Charakter der Simpsons
Homer, der alte Kapitalist

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… circa 20 Stunden – Monkey Island 2 am Stück durchgezockt.

Lieblings-Kuchen
Erdbeerkuchen à la Großmutter

Lieblings-Romanfigur
Roland aus »Der dunkle Turm« von Stephen King

Lieblings-Mod
Instagib für verschiedene Spiele

Lieblings-Bonbon
Gummibärchen

Lieblings-Spieleserie
Quake

Bei Kopfschmerzen …
… sollte man ein Aspirin griffbereit haben.

Das neue Harry Potter-Buch ist …
… bestimmt wieder richtig gut.



SUSANNE BRAUN – Trainee

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Gorillaz: Fell Good Inc.

Lieblings-Charakter der Simpsons
Apu Nahasapeemapetilon und Moe Sizlack

Meine längste Spiele-Session dauerte …
… um die zwölf Stunden *gähn*

Lieblings-Kuchen
Donauwellen

Lieblings-Romanfigur
Kurt Wallander

Lieblings-Mod
Max Payne Chronicles

Lieblings-Bonbon
Reese's Peanutbutter Cups – kann man in der kleinen Form auch als Bonbon ansehen.

Lieblings-Spieleserie
Hitman

Bei Kopfschmerzen …
… gehe ich schlafen oder ignoriere einfach die Leute, die sie verursachen.

Das neue Harry Potter-Buch ist …
… ahrg! Muss weglaufen! Schnell!



TOP 30 ACTION

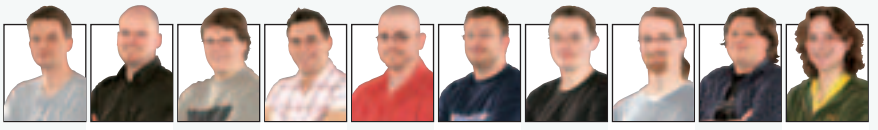


GTA San Andreas: Der Verkaufsschlager bleibt in der Spitzengruppe.



Battlefield 2: Commander und Soldaten liefern sich heiße Online-Kämpfe.

ACTION-HITLISTE



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



TOP 30 STRATEGIE

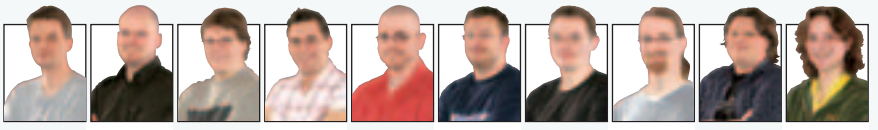


WarCraft 3: Wird mit Addon immer noch fleißig übers Internet gespielt.



Panzers 2: Der Hit für Freizeitpanzerfahrer und Hobbygeneräle.

STRATEGIE-HITLISTE



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

TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES

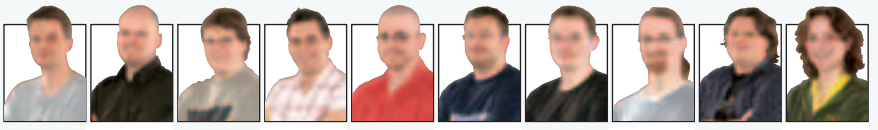


Fahrenheit: Sichert sich mit flotten Kameraschnitten einen Platz.



Dungeon Siege 2: Besser als der Vorgänger, landet auf Position 28.

ROLLENSPIELE/ADVENTURES-HITLISTE



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

TOP 30 SPORT

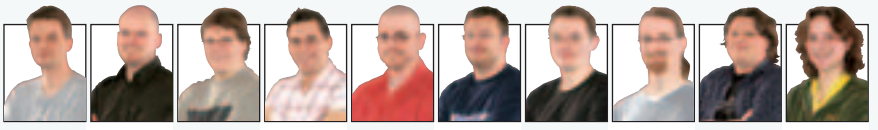


MotoGP 3: Rast an MotoGP 2 vorbei und bremst im Mittelfeld.



FIFA 06: Spielt in derselben Liga wie FIFA 2005, stürmt auf Platz 17.

SPORT-HITLISTE



		Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Sascha Gliss	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin	Patrick Hartmann	Simon Fistrich	Susanne Braun
1	GTR	91	90	91	90	–	–	92	–	–	–	–
2	LIVE FOR SPEED S2	90	–	–	–	90	–	90	–	–	–	–
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	–	88	90	–	91	–	90	91	–	–
4	PRO EVOLUTION SOCCER 4	90	88	89	–	–	91	92	87	90	–	–
5	F1 CHALLENGE 99-02	89	88	90	–	–	–	88	89	–	–	–
6	NASCAR RACING 2003	89	–	88	–	–	–	89	–	–	–	–
7	JUICED	88	89	91	–	–	–	83	–	–	–	–
8	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	88	85	90	–	–	–
9	NHL 2004	88	–	91	–	–	–	84	–	–	–	–
10	FUSSBALL MANAGER 2005	85	–	89	84	–	–	83	–	–	–	–
11	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	81	88	84	82	–	–	–
12	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	–	86	–	–	85	84	83	–	–	–
13	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83	–	–	–
14	MADDEN NFL 06	84	–	84	–	–	–	83	–	–	–	–
15	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	–	–	82	–	–	–	86	–	–	–
16	MOTOGP 3	83	–	84	79	–	85	–	–	–	–	82
17	FIFA 06	83	–	–	–	–	84	80	85	–	–	–
18	NFS UNDERGROUND 2	83	84	87	83	–	–	79	84	–	–	–
19	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81	–	–	–
20	NBA LIVE 2005	83	–	83	–	–	–	80	85	84	–	–
21	TIGER WOODS PGA TOUR 2005	83	85	86	–	–	80	81	83	83	–	–
22	TOP SPIN	83	83	82	80	–	85	–	–	–	–	–
23	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	85	76	83	–	–	–
24	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	–	82	82	–	81	–	–
25	MTX MOTOTRAX	81	81	81	81	–	–	82	78	81	–	–
26	NHL HOCKEY EASTSIDE MANAGER 2005	80	–	80	–	–	–	79	–	–	–	–
27	TRACKMANIA SUNRISE	80	81	72	–	–	80	85	–	–	–	–
28	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–	–	–	–
29	RTL SKISPRINGEN 2005	79	79	–	–	–	78	–	81	–	–	–
30	SKI ALPIN 2005	79	77	80	–	–	79	–	78	–	–	–



HEROES OF THE PACIFIC

Während Falcon-Spieler noch das Handbuch wälzen, pinseln die Helden des Pazifiks bereits ihre Abschussmarkierungen ans den Rumpf: **Nie war Luftkampf einfacher – und zu unserem Erstaunen nur selten spaßiger**.

Mit Schwerlast-Simulationen vom Schlage eines **Il-2 Sturmovik** hat **Heroes of the Pacific** herzlich wenig gemein, abgesehen davon, dass hüben wie drüben Flugzeuge in dramatischen Dogfights durch die Wolken kurbeln. Vielmehr führt Codemasters' Pazifikfeldzug die Tradition von Klassikern wie **Afterburner**, **Crimson Skies** und **Secret Weapons over Normandy** fort. Einsteigen, aufsteigen, Spaß haben, heißt die Devise. Daumendicke Handbücher und nicht enden wollende Trainingslektionen bleiben außen vor.

Rache für Pearl Harbor

Vor dem Hintergrund des Pazifikkriegs erzählt **Heroes of the Pacific** die Geschichte des Nachwuchspiloten William Crowe, der beim japanischen Überfall auf Pearl Harbor trotz verzweifelter Rettungsversuche mit ansehen muss, wie sein Bruder mit dem Schlachtschiff Arizona im Hafenbecken versinkt. Mit mächtig viel Wut im Bauch drückt das Allroundtalent fortan jedem berühmten Schauplatz des Konflikts seinen Stempel auf, von Wake Island über Midway bis hin zu Iwo Jima. Mal als Jagdflieger, mal im Bomber, mal als Teil einer Aufklärerstaffel. Dabei mischt **Heroes of the Pacific** historische Filmaufnahmen mit Tricksequenzen im Stil alter Fliegercomics und Propagandaplakaten der 40er. Fast tröstet die gelungene Präsentation über die unvermeidlichen Anklänge von Hurrapatriotismus und dumpfem Heldentum hinweg.

Einsteiger willkommen!

Die mäßig interessante Flugschule können sich selbst blutige Landratten sparen. Einen guten Joystick vorausgesetzt – die Kombination Maus und Tastatur taugt für **Heroes** keinen Meter – lupfen auch Neulinge ihre Mühle butterweich vom Acker und vollführen schon nach ein paar Minuten die abenteuerlichsten Kunststückchen. Der Arcademodus bringt die Maschine anschließend ganz automatisch wieder auf Kurs. Der Profimodus lässt den Piloten größere Freiheiten, dafür droht allzu forschen Fliegern schnell Bodenkontakt. Von echten Simulationen ist aber auch die realistischere Variante noch Lichtjahre entfernt. Schießen erfordert etwas mehr Training, bei der großzügigen Kollisionsabfrage und unendlichen Munitionsvorräte treffen aber auch Zielwasserverweigerer schnell ins Schwarze. Auch Bombenwürfe oder Torpedoeinsätze gehen dank der Zielhilfen einfach von der Hand.

Satte 35 Jäger, Bomber und Torpedoflieger haben die Modellbauer für den Spieler konstruiert, von der Zero bis hin zur düsengetriebenen Shooting Star. Zwar pochen die Macher auch hier nicht auf historische Akkuratesse und setzen schon mal Geheimwaffen oder europäische Fabrikate ein, dafür unterscheiden sich die Kisten aber spürbar im Handling. Mit einem Catalina-Flugboot geraten Loopings naturgemäß etwas träger als mit einer agilen Corsair. Fast jeden Einsatz bestreitet Leutnant Crowe in einem anderen Flugzeug, zusätzlich zu den Standardausführungen lassen sich Sondermodelle und Feindgeräte freischalten. So wird aus einer gewöhnlichen Wildcat etwa die mit Raketen bewaffnete F-4F M2.

Des Admirals Fluchthelfer

Solche Extras winken besonders erfolgreichen Piloten, die nicht nur die Hauptaufgaben, sondern auch die zahlreichen Sekundärziele meistern, oder herausragende Zielsicherheit unter Beweis stellen. So abwechslungsreich wie das Fluggerät sind auch die Einsätze. Da soll William beispielsweise japanische Landungsboote versenken, sich währenddessen mit einem Haufen Zeros herumschlagen und schließlich einem amerikanischen Admiral zur Flucht verhelfen, indem er die Verfolger in ihren Jeeps ausschaltet und dann die Rückzugsroute säubert. Dann wieder startet der Tausendsassa zum Fotoshooting der Kaiserlichen Flotte, immer darauf bedacht, sich nicht in Reichweite der gegnerischen Flakgeschütze zu wagen, umgekehrt aber für die Bilder auf Tuchfühlung zu bleiben. Einmal muss der Held ein U-Boot torpedieren, bevor es abtaucht. Was sich als nicht ganz einfach erweist, denn die Aale finden nur bei Tiefstflug und gedrosseltem Motor ihr Ziel.



Bomber sind meistens **leichte Beute**, da sie auch unter Feuer still halten.



Die optionale **Cockpitperspektive** eignet sich für Dogfights nur bedingt.



Die **Zielanzeige** links hilft Torpedofliegern beim Abwurft der Aale.



Frontalangriffe gehören zu den erfolgversprechendsten Kampftaktiken.

Gewaltige Luftschlachten

Die Leveldesigner beeindrucken dabei mit allerhand Feuerwerk und Grafikzauber. Wenn sich zig Sturzkampf- und Jagdbomber auf den Trägerverband rund um die aus allen Rohren feuernde Akagi stürzen, brennt förmlich die Luft. In regelrechten Massenschlachten tummeln sich teilweise weit über 100 Maschinen in den Wolken. Wie üblich erzeugen Skripts zusätzlich Spannung, etwa wenn die gerade geretteten Kriegsgefangenen plötzlich von Zerstörern beschossen werden. Allerdings lassen sich diese automatisch ablaufenden Sequenzen mitunter austricksen, indem man beispielsweise für später gedachte Ziele schon vorher attackiert.

Während sich die Flugzeugmodelle durch die Bank sehen lassen können und die Effektabteilung modernste Tricks auffährt, ist den Grafikern ausgerechnet das zuhauf vorhandene Wasser weniger gelungen. Die Inselchen schauen weit hübscher aus als das umgebende Meer, obwohl Gebäude und Bewuchs nicht gerade durch enorme Detailtreue glänzen.

In Sachen Sound enttäuscht **Heroes of the Pacific**. Motoren, Explosionen und Waffen klingen reichlich dünn, und der technisch wie kompositorisch schwache Soundtrack wird der ansonsten beinahe kinoreifen Präsentation nicht gerecht. Einzig die Sprecher erledigen ihren Job ohne Fehl und Tadel – allerdings auf Englisch; die deutsche Version bringt nur mäßig übersetzte Untertitel.

Die Rotte hetzt die Meute

Meistens gehen Sie nicht als einsamer Wolf auf die Pirsch, sondern unterstützen verbündete Geschwader. Nach ein paar Missionen vertraut man Ihnen selbst eine Rotte mit vier Flügelmännern an, die auf vier simple Befehle hören. Sie lassen sich etwa auf ein bestimmtes Ziel ansetzen, halten Ihnen den Rücke frei, fliegen für Alliierte Geleitschutz oder machen sich auf zur freien Jagd. Die Hauptlast der Einsätze ruht trotzdem auf Ihren Schultern; zu mehr als Aushilfs-Assen taugen die Computerkameraden kaum. Die Heckschützen in den dicken Dingern wie der B-25 Mitchell schinden da schon mehr Eindruck. Sie holen vorwitzige Angreifer schnell auf den Boden der Tatsachen zurück. Gleiches gilt für die Gegnermannschaft: Bomber sind beinahe gefährlicher als Jäger. Nur selten werden die Staffeln von Assen angeführt, die Ihnen mehr abverlangen als ein paar Kurven und Dauerfeuer.

Wirklich schwierig wird **Heroes of the Pacific** erst in der höchsten der vier Einstellungen, und dann erst kurz vorm Ende. Mit Ausnahme vielleicht einer Handvoll Eskortaufgaben, denn die Schützlinge fliegen mit Vorliebe mitten durchs dickste Abwehrfeuer. Glücklicherweise haben die Entwickler die Speicherpunkte fair verteilt, vor solchen schwierigen Stellen sichert das Programm automatisch den Spielstand. Eine Quicksave-Funktion werden Sie kaum vermissen.

Tragende Rollen

Neben der Solokampagne, einer Handvoll historischer Schlachten und automatisch generierten Skirmish-Missionen lädt **Heroes of the Pacific** bis zu acht Teilnehmer zu fünf Multiplayer-Modi ein. Dogfight und Team-Deatmatch dürfen natürlich ebenso wenig fehlen wie der Klassiker Capture the Flag. Bei der Fuchsjagd übernimmt ein Spieler die Rolle des Räubers, die anderen versuchen sich als Gendarmen. Die wohl interessanteste Spielvariante ist die Trägerschlacht, in der zwei Mannschaften darauf aus sind, den Flugzeugträger des Gegners in den Meeresgrund zu bohren. Richtig Spaß machen die Multiplayermatches alle erst mit der maximalen Teilnehmerzahl, Zweier- oder Vierer-partien laufen meistens auf nicht enden wollende Kurvenkämpfe hinaus. Schade, dass PC-Spieler auf den Splitscreen-Modus der Konsolenversion verzichten müssen.

Rüdiger Steidle

SASCHA GLISS

Gebt mir richtige Cockpits!



Sicher: Heroes will keine schraubengenaue Simulation sein, aber auch von einem Actionspiel kann ich einige Standard-Features erwarten. Die Cockpit-Ansicht ist völlig nutzlos, da ich mich im Kampf nicht umschauen kann. Wieso also darf ich meinen Coolie-Hat nicht benutzen? Das hätte die Dogfights wesentlich übersichtlicher gemacht.

An der Präsentation hingegen gibt es nichts zu mäkeln: Das Spiel sieht gut aus, und der 40er-Jahre-Look (Marke »Lucky-Strike-Plakat«) versetzt mich zurück nach Pearl Harbor.

Meine Wertung **71**

RÜDIGER STEIDLE

Gebt mir würdige Gegenspieler!

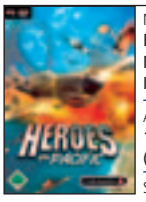


Meinem Liebling Secret Weapons over Normandy kann Heroes of the Pacific nicht ganz das Wasser reichen. Und das, obwohl sich Codemasters' Actionflugsimulation mindestens ebenso abwechslungsreich präsentiert wie das offensichtliche Vorbild und es technisch weit übertrifft – den schwachen Soundtrack mal außen vor gelassen.

Aber wo mich Secret Weapons mit minutenlangen Dogfights fesselt, bietet Heroes nur Tontaubenschießen. Die eindrucksvolle Masse der Gegner kann deren fehlende Klasse nicht ganz ausgleichen. Deshalb habe ich mich umso mehr über die Duelle mit den japanischen Assen gefreut – leider sind die zu selten. Profipiloten sollten die höchste Schwierigkeitsstufe wählen.

Meine Wertung **80**

HEROES OF THE PACIFIC



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	IR Gurus/Codemasters
Webseite	www.heroesofthepacific.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	8. September 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	5
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- Grafik mit Feuerwerk-Qualitäten
- vielfältige Missionen und Maschinen
- motivierendes Upgradesystem

KONTRA

- schwache Soundkulisse
- nur mit Joystick richtig spielbar
- zu schwache Gegner

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 80
SASCHA GLISS 71

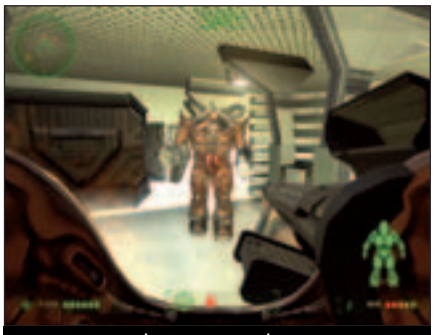
76



Was uns die Entwickler mit **Monstern** wie diesem sagen wollen? Wir haben keinen blassen Schimmer. Jedenfalls sind die Viecher dermaßen schlecht animiert, dass es Augenkrebs verursacht.



Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Was die KI nicht kann, muss schiere **Masse** rausreißen.



In einem Mech-Anzug machen wir einem hässlichen **Bossmonster** den Garaus.

OPERATION MATRIARCHY

Er kommt aus Russland und ist unfassbar mies: **Operation Matriarchy ist der Bodensatz des Shooter-Genres.**

Wir wissen nicht, worum es in **Operation Matriarchy** geht. Nicht so richtig zumindest, denn die Sprachausgabe ist russisch (nur die Texte sind englisch). Offenbar sind wir Astronaut und werden frühzeitig aus dem Kälteschlaf gerissen. Unsere Kameraden liegen leblos in ihren Kammern, und wir stolpern los. Nachdem wir durch die ersten tristen Raumschiffkorridore geirrt sind, finden wir ein Messer und eine Pistole – jetzt bricht die Hölle los. Während wir in den Levels nach Schlüsselkarten suchen, stürmt Welle um Welle absurder Monster auf uns ein. Roboter-Mutanten, halb Fleisch halb Metall, zuckeln da in Drei-Phasen-Animationen in unser Sichtfeld und bringen unsere Ohren mit stümperhaft aufgenommenen Grunzlauten zum Bluten.

Pling, Plong, peng, bumm

Zur Wehr setzen wir uns mit Pistolen, Maschinengewehren und Laserwaffen, die klingen, als würde eine Vorschulklasse Westernstadt spielen – Plings und Plongs gesellen sich zum eintönigen Grunzen grotesker Fleischklumpen und halbnackter Dominas mit Metallnippeln. Das ist zu viel Trash auf einmal, wir drehen die Lautsprecher ab.

Auf der Suche nach der nächsten Schlüsselkarte wundern wir uns, dass die Mutanten lieber gegen Wände ruckeln anstatt uns anzugreifen. Wir haben zum Glück weniger Probleme mit der Orientierung als die Feinde. Offenbar haben sich auch die Entwickler in den tristen Ganglabyrinthen nicht mehr zurechtgefunden und eine entsprechende Hilfe eingebaut: Auf einem Radar werden nicht nur die fehlgeleiteten Kreationen verwirrter russischer Designer angezeigt, sondern auch der nächste Zielpunkt.

Operation Matriarchy gefährdet Ihre Gesundheit

Lassen Sie sich nicht täuschen. **Operation Matriarchy** macht mit seinem hohen Trashfaktors tatsächlich Spaß. Den ersten Level über. Danach vergeht einem das Lachen. Farbgebung, Leveldesign, künstliche Intelligenz, Waffensounds, Missionsziele – an diesem Shooter stimmt nichts! Damit hat sich **Operation Matriarchy** die Gurke des Monats und unsere bisher niedrigste Wertung redlich verdient. Machen Sie es besser als die Entwickler und verschwenden Sie keine Zeit auf diesen digitalen Albtraum!

David Bergmann

RÜDIGER STEIDLE



Operation Lachanfall

Zehn Minuten hat mich Operation Matriarchy blendend unterhalten – selten so gelacht! Deshalb gibt's von mir auch satte zehn Spaßpunkte. Allein die Waffensounds sind zum Schießen. Als ob der Audiotechniker seinen Neffen beim Räuber-und-Gendarm-Spielen ein Mikro unter die Rotznasen gehalten hätte. Piu! Piu!

Nach einigen Levels kann auch der Trash-Faktor nicht mehr über die Wahrheit hinwegtrösten: Operation Matriarchy ist in jeder Beziehung indiskutabel schlecht. Setzen, sechs!

Meine Wertung **10**

DAVID BERGMANN



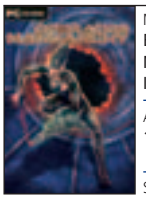
OMFGWTFLOL!!!11

Manchmal hasse ich meinen Job. Neben Operation Matriarchy wird selbst das Davilex'sche Miami Vice zu einem echten Highlight. An diesem Shooter stimmt nur die Steuerung, der Rest strapaziert für ein paar Minuten die Lachmuskeln und danach die Tränendrüse. Vor allem Gegner und Animationen sind eine einzige seelische Grausamkeit.

Damit ist alles gesagt, was es zu sagen gibt. Da ich aber diesen Meinungskasten füllen muss, eine kurze Liste von Dingen, die sinnvoller sind, als Operation Matriarchy zu spielen: Abwasch erledigen, mal wieder mit Mutti telefonieren, Unkraut jäten, die Steuererklärung machen, ein Buch lesen, das Wohnzimmer neu streichen, der Farbe beim Trocknen zuschauen.

Meine Wertung **3**

OPERATION MATRIARCHY



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

Ausstattung
1 CD

Sound Stereo

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Madia/Buka
Webseite	www.buka.com
ca. Preis	nicht bekannt
Verkaufsstart	Import
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	noch nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/–

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	1
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- hat noch keinen deutschen Publisher

KONTRA
- furchtbarer Sound
- miese Animationen
- nicht vorhandene KI
- tristes Leveldesign
- spielspaßbefreit

		Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN	3	7
RÜDIGER STEIDLE	10	



Gott, muss Liebe schön sein! Wir stellen einer **Kundin** in der Umkleidekabine die Sender ein. Solche Aktionen funktionieren erst, wenn wir uns bei einer Dame genügend eingeschleimt haben.



Eigenurintherapie: Wir reagieren uns an unschuldigen **Toilettenfliegen** ab.



Zweikampf! Dem Boss mal richtig eine langen, das baut Aggressionen ab.

7 SINS

Pullern, Prollen, Pimpern: So sieht er also aus, der Alltag eines echten Mannes. Zumindest, wenn wir der belanglosen Machosimulation 7 Sins glauben dürfen.

Hätte Siegmund Freud **7 Sins** gekannt, er hätte sich eine Menge Arbeit ersparen können. Tiefenpsychologische Betrachtungen der männlichen Seele werden hier nämlich auf drei Instinkte reduziert: Geilheit, Stress und Hass. Von diesen drei Trieben regiert, flirtet, schleimt und fummelt sich die namenlose Hauptfigur auf der Hatz nach Reichtum und Ruhm nach oben. In der Praxis bedeutet dies, dass wir mit unserem Möchtegern-Casanova beispielsweise in der Luxusboutique Weiber anquatschen, ihnen erzählen, was sie hören wollen, um sie schließlich in der Umkleidekabine zu penetrieren und ihnen teuren Tand anzudrehen.

Das Vorspiel

Bevor es jedoch ans Eingemachte geht, müssen wir die Damen in Stimmung quatschen. Hierfür sprechen wir die Auserwählte an und führen sie (etwa in der Boutique-Mission) vor ein Regal mit Klamotten oder Schmuck. Sodann nutzen wir vorgegebene Sätze wie »Bei jeder anderen Frau würde das vulgär wirken« oder »Ein Prozent unserer Gewinne gehen an vegetarische Waisen«, um herauszufinden, welche Vorlieben die Dame hat. Während einige Damen über Promis quatschen oder Komplimente hören wollen, können wir bei anderen mit platten Sprüchen und New-Age-Gefasel landen. Sind die richtigen Worte gefunden, verbessert sich unsere Beziehung, und die Tussi folgt unseren amourösen und pekuniären Begierden offener als zuvor.

Klingt einfach? Stimmt! Außer wir lassen bei unseren Annäherungsversuchen die drei Instinkt-Balken aus den Augen. Fast jede Antwort der Damen macht den Helden nämlich geil, stresst ihn oder bringt ihn in Rage. Wird einer der Balken zu voll, müssen wir uns in einem Minispielchen abreagieren. So können wir etwa Kundinnen beim Schuhverkauf unter den Rock linsen, um uns sexuell zu beruhigen. Wer sich zu sehr ärgert, kann Passanten anpöbeln oder in eine Topfpflanze pinkeln.

Saints and Sinners

Die sieben Sünden aus dem Titel tauchen ebenfalls auf: Aktionen wie Sex in der Umkleide, Fressorgien oder dem Chef in den Kaffeebecher pinkeln werden als Sünde gewertet, und können erst wiederholt werden, wenn wir gesühnt haben. Vergebung erlangt unser Held durch Aufräumen, Abspülen – oder wenn er sich die langweiligen Geschichten der Damen anhört.

Sascha Gliss

SANDRA STREHLE



Die achte und neunte Sünde: Schwachsinn und Langeweile

Superbia, Avaritia, Invidia, Ira, Luxuria, Gula, Acedia – das sind die sieben Sünden. Was die allerdings mit dem Spiel zu tun haben, ist mir ein Rätsel.

Denn hier steuere ich einen eklig gegelten Frauenhelden durch Apple City und muss zum Stressabbau oder Anbaggern völligen Schwachsinn machen, etwa Parfüm trinken oder Frauen begrabschen. 7 Sins richtet sich an pubertierende Jungs, die sich im richtigen Leben solche unnützen Dinge niemals trauen würden. Wenn schon ein Anmachspiel, dann doch lieber Larry!

Meine Wertung **15**

SASCHA GLISS



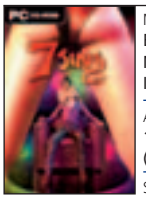
Es ist geil, ein Arschloch zu sein? Nicht mit 7 Sins!

7 Sins disqualifiziert sich bereits, bevor die CD im Laufwerk liegt. Kaum öffne ich die Packung, fällt mir nämlich ein Flyer von Lula 3D entgegen, da werden schlimme Erinnerungen wach.

Ganz so schlimm wie Lula kommt der Prollsimulator auf den ersten Blick aber gar nicht daher: Die Grafik sieht ganz nett aus, die Steuerung ist okay, die ultraplatten Machoallüren des Hauptdarstellers sorgen zunächst für Heiterkeit. Eine Stunde und etliche virtuelle Quickies später allerdings beginnt die Suche nach dem tieferen Sinn. Ergebnis: Es gibt keinen. 7 Sins ist nichts weiter als eine Sammlung von Kotz- und Pinkel-Minispielchen, die ich in ähnlicher Form auf unzähligen Websites gratis »genießen« kann.

Meine Wertung **25**

7 SINS



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (16 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Prollsimulation
Entwickler/Publisher	Monte Cristo/CDV
Webseite	www.cdv.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	5
Multiplayer	–

PRO
- kurzzeitig unterhaltsam

KONTRA
- stupides Spielprinzip
- Gespräche laufen zu ähnlich ab
- Minispielchen auf Dauer langweilig
- Frauenbild aus der Steinzeit
- Sexszenen nur in Unterwäsche

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS	25
SANDRA STREHLE	15

20



In fast jedem Level gibt es nur **vier bis fünf Gegnertypen**. Bei Nacht sehen die gar nicht schlecht aus, im Licht ändert sich das aber schnell.



Die Lichteffekte wirken oft reichlich künstlich. Besonders in Bewegung verleihen sie den Gegnern einen billigen **Plastik-Look**.

HELLFORCES

Was haben ein blasser Barkeeper, seine Ex-Freundin und ein Haufen Zombies mit dem Ende der Welt zu tun? Wenn Sie es unbedingt wissen müssen, kommen Sie um den wahrscheinlich konventionellsten Shooter des Jahres nicht herum.

Auch Untote haben Rechte! In zahllosen monotonen Actionspielen und Horrorfilmen hat der gemeine Zombie als tumbes Kanonenfutter herhalten und sich die Birne von Teenie-Busenwundern durchlöchern lassen müssen. Gut: Ab und an gab es dafür auch Teenie-Gedärme zu futtern, aber insgesamt könnte man die wandelnden Leichen als die ausgebeutete Klasse der Unterhaltungswelt bezeichnen. Da staunt der Laie, und der sozialkritisch denkende Spieler wundert sich, dass es nicht schon längst eine eigene Zombie-Gewerkschaft gibt.

Zombies, höret die Signale ...

Angesichts belangloser Ballerorgien wie **Hellforces** verwundert uns dieser Mangel an gewerkschaftlicher Organisation im Reich der lebenden Toten umso mehr. Zombies haben offensichtlich keine Lobby, denn freiwillig würde bestimmt kein Untoter mit diesem Spiel in Verbindung gebracht werden wollen. Die ebenso dünne wie konfuse Alibi-Story stellt uns in pseudo-stylishen Comicsequenzen den Helden der Geschichte vor. Stephen Geist – seines Zeichens Barkeeper – beschließt eines Tages, seiner drogensüchtigen Ex-Freundin zu deren neuen Kumpanen zu folgen. Zufälligerweise gehören diese Freunde einer bitterbösen Satanistenclique an, die gerade im Begriff ist, Luzifer das Tor zwischen Hölle und Erde zu öffnen. So weit, so belanglos.

Das Spiel hält sich nur kurz mit der Hintergrundgeschichte auf und stürzt uns sogleich ins Zombie-Schlachtfest. Die erste Waffe (ein Metallrohr) in der Hand, latschen wir mit Stephen durch die Slums der Stadt und bekommen es sogleich mit tumben und hungrigen Standard-Zombies zu tun, die uns an die Eingeweide wollen. Das kann natürlich kein guter Barkeeper auf sich sitzen lassen!

The red side of life

Wir erwehren uns unserer Haut nach Schema F, indem wir die Zombies zunächst windelweich prügeln, oder – im späteren Spielverlauf – mit Feuerwaffen aus dem reichlich standardmäßigen Arsenal zur endgültig letzten Ruhe betten. Neben Pistolen und Revolvern findet Stephen Shooter-Klassiker wie eine MP5, ein AK-47 oder eine automatische Schrotflinte, mit denen die Gegnerhatz deutlich leichter von der Hand geht als mit den fünf (!) Hieb- und Stichwaffen.

Wie nicht anders zu erwarten, zerplatzen unsere untoten Gegner nach einigen Treffern in ihre vermoderten Einzelteile. Ein Kopfschuss etwa erzielt das Ergebnis, das ein echter Splatter-Fan erwartet. Das heißt allerdings nicht, dass die Gore-Effekte besonders gut aussehen würden. Das Pixel-Blut fliest zwar in rauen Mengen, allerdings wirkt es reichlich aufgeklebt und gekünstelt. Ebenso nichts sagend sind der Look und die Anima-



Der übertriebene **Ragdoll-Effekt** lässt tote Gegner in unmöglichen Stellungen liegen. Die Körper verbiegen sich dabei bis ins Lächerliche.

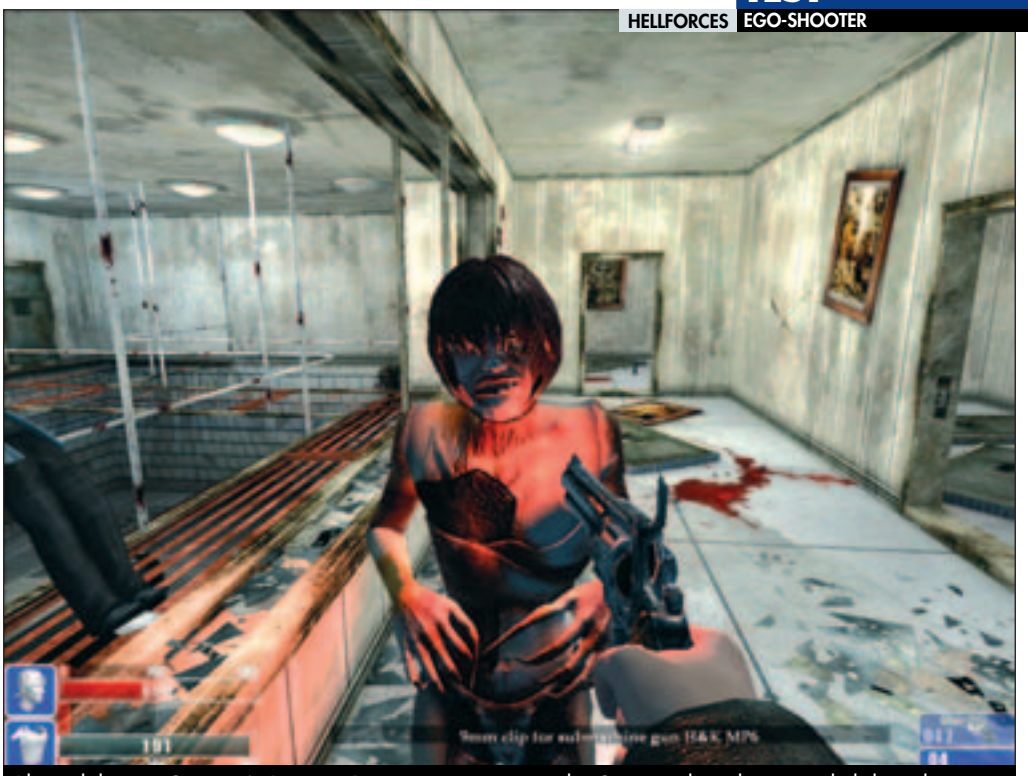


Ganz weit aufmachen, bitte! Körpertreffer mit Schusswaffen geben den Blick auf die **verottende Zombieanatomie** frei.

tionen der Gegner: Gerade die merkwürdigen Seitschritte der moderigen Lady-Zombies erinnern eher an einen Tanztee im Altersheim als an die Nacht der lebenden Toten.

Bug-Jagd im Reich der Toten

Wirklich grotesk allerdings wird es, wenn wir auf einen der zahlreichen Bugs im Spiel stoßen. So weckt die Engine Erinnerungen an die schlechte alte Zeit der Ego-Shooter, in der Gegner noch mit Vorliebe durch Türen und Wände hindurch »clipten«. Besonders unfreiwillig witzig ist das, wenn wir in einem Flur stehen, und die Schatten von Zombies im Nebenraum durch eine Betonwand hindurch auf den Boden vor uns fallen. Wirklich ärgerlich wird es dann aber, wenn hinter einer geschlossenen eisernen Tür eine feindliche Granate explodiert, und unser Held durch den zentimeterdicken Stahl hindurch von der Detonation gekillt wird.



Playmobil meets George A. Romero. Die **optische Qualität** der Gegner schwankt ungewöhnlich stark.

Untotes Kanonenfutter

Technisch ist **Hellforces** also eher pfui als hui, aber vielleicht wird das ja auf spielerischer Seite wett gemacht? Falsch gedacht, denn die »Rätsel« folgen dem uralten »Finde Schlüssel für Tür X«-Strickmuster. Auch im Kampf kommt keine Freude auf, dafür benehmen sich unsere untoten und lebendigen Gegner – später greifen uns auch Menschen an – einfach zu dämlich. Mit schöner Regelmäßigkeit rennen uns die gleichen Gegnertypen sabbernd entgegen, und betteln darum, mit unseren Waffen Bekanntschaft machen zu dürfen.

Die menschlichen Gegner ballern zurück, werfen Granaten oder hechten ruckelig animiert aus der Schussbahn. Wirklich schwierig wird das Schnetzeln dadurch aber nicht: Jeder halbwegs talentierte Spieler kommt nur dann in Gefahr, wenn ihn Zombie-Horden in die Ecke drängen oder ihm die Munition ausgeht.

Verrotteter Netwerkcode

Spätestens in einer Mehrspielerpartie fallen dann auch die hartgesottensten Zombie-Verehrer vom Glauben ab. Hier stehen gerade mal drei winzige Karten bereit, und der Netzwerkcode stammt noch aus den Anfangstagen des PC-Zeitalters. Die Gegner ruckeln derart heftig durch die Levels, dass an ein flüssiges Spiel gar nicht zu denken ist. Zudem wirken die Animationen noch hölzerner als im Einzelspielermodus: Wenn Sie etwa einen Gegner erschießen, werden Sie nicht mit einer Todesanimation belohnt, sondern sehen mit an, wie der Widersacher in einem blauen Lichtblitz verschwindet.

Sascha Gliss



In einigen Levels laufen uns tatsächlich **»echte« Menschen** über den Weg. Wirkliche Interaktion ist mit ihnen allerdings nicht möglich.

SIMON FISTRICH



Dümmliche Zombies und konfuse Story, aber trotzdem ganz nett

Kennen Sie das? Sie latschen fröhlich über eine schmale Brücke, verhaspeln sich und stürzen in den Abgrund. Kein Problem, denn wozu gibt es F5 für Quickload? Aber halt, falsche Taste … F5 ist Quicksave! Zu spät: Todeszustand abgespeichert, der letzte reguläre Spielstand zwei Stunden her, Autosave fehlerhaft, Tischplatte durchgebissen.

Trotz der Zumutung sehe ich es nicht so streng wie Sascha: Dank abwechslungsreicher Levels und kaum Leerlauf macht mir das Zombie-Schlachtfest für ein paar Stunden durchaus Spaß.

Meine Wertung **55**

SASCHA GLISS



Das große Gähnen

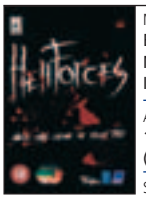
Einsamer Held metzelt Zombies und rettet die Welt. Platter und uninteressanter geht es wohl nicht. Warum sollte ich mich mit einem technisch mittelmäßigen Shooter wie Hellforces herumplagen, wenn ich mich mit Doom 3 in viel schönerer Optik langweilen kann? Richtig grottig schlecht ist das Spiel nicht, aber auch wenn einige Levels ganz nett entworfen sind, gibt es für mich im Jahr 2005 keine Daseinsberechtigung für eine derart konventionelle Metzelorgie.

Innovationen konnte ich auch mit der Lupe nicht finden, es gibt sie schlichtweg nicht. Glauben Sie einem alten Romero-Verehrer, der Ihnen sagt, dass kein Zombie-Fan so verzweifelt sein kann, sich dieses Spiel anzutun.

Meine Wertung **35**

HELLFORCES

Video



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (12 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Orion/Buka
Webseite	www.orion-mm.ru
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich (Import)
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	noch nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	5
Multiplayer	1

PRO

- einfaches Spielprinzip
- Untoten-kompatible Rätsel

KONTRA

- ultralange Ladezeiten
- langweiliges Waffenarsenal
- lachhafter Mehrspielermodus
- tumbe Gegner-KI

SASCHA GLISS	35
SIMON FISTRICH	55

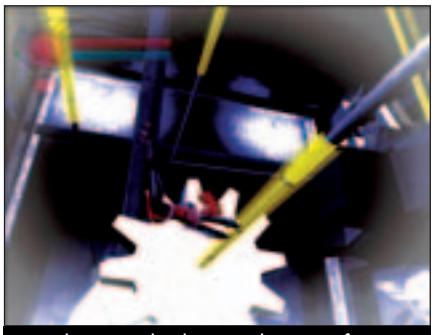
Durchschnitts-Wertung der Tester **45**



Stayin' Alive: In einer Disko fordert die Vampirdame zum **makaberen Ball**. Wer aus der Reihe tanzt, verliert schnell den Kopf – und noch mehr.



Mit der **Harpune** halten wir uns die Gegner vom Leib und wirbeln sie durcheinander.



Turnübungen absolviert Lady Rayne fast von selbst. **Gelbe Flächen** zeigen Haltepunkte.

BLOODRAYNE 2

»Mit dem Essen spielt man nicht!«, steht im Benimmbüchlein. Vampirlady Rayne hat's offensichtlich nicht gelesen. Sie treibt mit ihren zweibeinigen Mahlzeiten vor dem Verzehr **allerhand blutigen Schabernack**.

»Bloodrayne 2 wird Ihnen präsentiert von ... der deutschen Metzger-Innung«, würde wohl die RTL-Ansagerin säuseln, wäre **Bloodrayne 2** ein Fernsehfilm. Alternativ böte sich das Rote Kreuz als Sponsor an – dermaßen viel Blut fließt in Terminal Realitys Schnetzelorgie. Kein Wunder, dass sich noch kein deutscher Publisher gefunden hat. Schon der Vorgänger landete vor rund zwei Jahren auf dem Index. So bleibt volljährigen Splatterfans nur der Gang zum Importhändler ihres Vertrauens.

Drama bei Familie Untot

Ähnlich wie Kinoheld **Blade** ist Madame Rayne als Tochter eines Knoblauch-Allergikers und einer Sterblichen zwischen zwei Welten gefangen, eine »Dhampir«. Nachdem sie im ersten Teil Daddy Kane gejagt hat, der ihre gesamte Verwandtschaft auf dem Gewissen hat, startet sie nun ihrerseits einen Rachefeldzug gegen seine unheilige Brut – ihre eigenen Geschwister. Obwohl sich die Entwickler alle Mühe geben, das Familiendrama mit zahlreichen sauber gedrehten Renderfilmen spannend zu inszenieren, bleibt die Story doch – Verzeihung – blutleer. All die Verschwörungen und Welteroberungspläne dienen nur als Rechtfertigung, viele Finsterlinge um die Polygonecke zu bringen.

If you want blood ...

Zu diesem Behufe hat Miss Rayne eifrig Karate und Schwertkunst studiert. Aus sechs Standardaktionen zaubert sie beinahe 40 Attacken und Verteidigungsgriffe, dazu lernt sie im Spielverlauf fünf besonders durchschlagende Specialmoves. Keine Sorge, dafür muss man sich nicht ebenso viele Kommandos einprägen. Zum einen wählt die Heldin die passende Aktion je nach Situation automatisch. Die gleiche Buttonfolge, die sie etwa in der Offensive mit einem Sprung auf ihre Opponenten stürzen lässt, löst in der Defensive eine Rolle vorwärts aus.

Zum andern kommt man mit einem Repertoire aus einem halben Dutzend Angriffsvarianten ganz gut über die Runden. Anders als etwa bei **Prince of Persia** sind viele Duelle sogar durch bloßes Rumhämmern auf den Schlagknopf zu gewinnen. Nicht gerade elegant, aber effektiv. Darüber freuen sich vor allem Tastaturbesitzer, denen Befehlsketten naturgemäß schwerer fallen als Gamepad-Akrobaten. Alles in allem lässt sich aber auch das Duo Maus und Keyboard gut an.

Fatality!

Im Nahkampf verlässt sich Rayne mit Vorliebe auf Tritte und vor allem ihre heiß geliebten Unterarmklingen. Die Dinger zerlegen selbst einen Eichenholztisch mit einem Hieb in seine Einzelteile – was sie mit Fleisch und Knochen anstellen, zeigen sonst nur Horrorfilme. Abgetrennte Gliedmaßen, enthauptete Gegner, gespaltene Köpfe: **Bloodrayne 2** lässt keine Grausamkeit aus. Zwar überdrehen die Entwickler den Gewaltfaktor ins Lächerliche. Man muss auch kein Sadist sein, um über Raynes One-Liner zu grinsen: »Keine Sorge, Ärzte vollbringen heutzutage Wunder mit Prothesen!« In Kinderhände gehört dieses Spiel aber auf gar keinen Fall.

Als ob die Metzelorgie noch nicht brutal genug wäre, haben die Macher der Vampirlady mehr als ein Dutzend Todesstöße beigebracht. Dabei spießt die Dame beispielsweise ihre Opfer auf, säbelt am Boden liegenden Gegnern den Kopf von den Schultern oder zerreißt sie in handliche Stückchen. Diese »Finishing Moves« kommen immer dann zum Einsatz, wenn Rayne ihre Hauer in einem Gegnerhals versenkt. Solche Zwischenmahlzeiten bringen nicht nur verlorene Lebenspunkte wieder, sondern auch Raynes übernatürliche Kräfte in Wallung. Mit denen turnt sie dann zum Beispiel wie **Max Payne** in seinen besten Tagen in Zeitlupe durch die Levels oder macht sich für kurze Zeit gänzlich unverwundbar.

Leinenzwang für Gegner

Fernduelle bestreitet die Jägerin entweder mit einer Harpune oder zwei magischen Pistolen. Letztere empfehlen sich nur für größere Entfernungen. Einerseits, weil das Zielen mangels Fadenkreuz schwer fällt, andererseits fasst das Magazin grade mal 40 Patronen; jeder weitere Schuss kostet Lebensenergie. Lediglich der später verfügbare Granatwerfer überzeugt.

Als elegantere Lösung empfiehlt sich die Harpune. Ein Tastendruck, schon zappelt der Bösewicht an der Kette und wirbelt durch die Luft. Mit etwas Übung lassen sich die Opfer auf Gegner schleudern, die dann zu Boden gehen, oder gegen allerhand Objekte werfen – etwa rostige Eisenstangen (flotsch!), Nashornköpfe (pieks!) oder Gasflaschen (kawumm!). Das Prinzip machen sich die Entwickler auch in einigen »Rätseln« zunutze. So bringt Rayne eine Müllpresse zur Explosion, indem sie sie kontinuierlich mit Leichen füttert, oder schaltet ein Kraftfeld aus, indem sie Gegner auf die Sicherungskästen schubst. Beim ersten Mal noch ganz witzig, beim fünften nur noch schnarchig ...

Angriff der Klonkrieger

Den größten Teil des gegnerischen Aufgebots stellen Sterbliche, die, mit



Seit Moorhuhn ein Schlager: Mit Hilfe fest installierter **Geschütze** Gegner plätten.



Diese rüstige **Monsteromi** ist mit normalen Waffen nicht zu schlagen. Harter Bösewicht.



Regelmäßige **Snacks** halten Rayne bei Laune und guter Gesundheit. Gleichzeitig die einfachste und mächtigste Attacke.

Gewehren, Baseballschlägern oder E-Gitarren (?!) bewaffnet, nur in Banden ein Problem darstellen. Die größte Gefahr droht, wenn Rayne im Getümmel zu Boden geht und gleich mehrere Treffer auf einmal einsteckt. Mit einem beherzten Salto entkommt man aber auch in solchen Fällen schnell der Gefahrenzone. Schade: Pro Level gibt es selten mehr als zwei, drei Angreifertypen, die aber in Massen. Wenn zum hundertachtzigsten Mal zwei Bodybuilder anrücken oder drei Lederschlampen den Weg versperren, breitet sich Langeweile aus.

Außerdem machen auch die extrafetten Obermotze die mangelnde Abwechslung nicht wett. Die Duelle sind größtenteils einfallslos und bis auf ein, zwei Ausnahmen durch stupides Draufhauen und ausgiebigen Gebrauch des Unverwundbarkeitszaubers zu gewinnen.

Simple Sportstunde

Abseits der Scharmützel warten einige Geschicklichkeitseinlagen. Dann müssen Sie etwa ein gigantisches Uhrwerk erklimmen, indem Sie von Zahnrad zu Zahnrad hüpfen und sich von einem Rohr zum anderen schwingen. Anders als bei den meisten Genrekollegen erfordern die Turnübungen weder Timing noch Fingerakrobatik. Die Leveldesigner haben die Gerätschaften so fair verteilt, dass Ihre Heldin nie daneben greift oder zu kurz springt. Einzige Ausnahme sind die gelegentlichen Rutschpartien auf Geländern oder Rohren, bei denen Sie rechtzeitig die Route wechseln sollten, um nicht beispielsweise in einen Abgrund zu rauschen. Mit welchen Objekten Sie interagieren können, enthüllt die so genannte Auravision. Die färbt zum Beispiel Griffstangen gelb ein und verrät mit grünen Symbolen, wo's in den nächsten Level geht.

Durch die Unterwelt

Trotz der Konsolenabstammung ist **Bloodrayne 2** technisch auf dem neuesten Stand. Zwar haben die Grafiker die wenigsten Figuren so wunderhübsch ausgearbeitet wie die Heldin in ihren sexy Lackklamotten, dafür glänzen die Animationen. Wenn Rayne geschmeidig wie eine Katze durch die Luft wirbelt, zwei Opponenten per Rundumschlag ins Reich der Träume befördert und dem dritten die Beine wegzieht, lacht das Herz. Die Levels haben die Designer detailliert eingerichtet, allerdings etwas an Farben gespart. Klar, als Geschöpfe der Nacht tummeln sich Vampire am liebsten an schattigen Plätzchen, aber muss sich der Rachefeldzug denn wirklich dauernd durch irgendwelchen schummrigen Hinterhöfe oder triste Abwasserkanäle ziehen?

Mit einer Konsolenunart müssen verwöhnte PC-Spieler allerdings leben: Speicherpunkte. Die sind zwar meistens fair verteilt, zumal der Schwierigkeitsgrad auch Genreneulinge nicht überfordern sollte. Aber manchmal wünscht man sich doch eine Quicksave-Funktion. Etwa wenn der Speicherpunkt ausgerechnet vor einer extralangen Zwischensequenz liegt, die sich nicht abbrechen lässt. Seltsam, an anderen Stellen funktioniert's doch auch.

Rüdiger Steidle

DAVID BERGMANN



Blut spritzt, Brüste wackeln – da lacht das Männerherz

Bloodrayne 2 ist perfekt für Splatterfans. Unmengen an Blut, vergossen in überzeichneten Kämpfen. Neben der Inszenierung gefallen mir vor allem die Kombo-Manöver. Wenn ich will, kann ich mich betont cool durch die Gegnerhorden schnetzeln – wenn nicht, tut's auch stupides Hämmern auf die Tasten.

Äußerst unschön finde ich dagegen die immer gleichen Gegnertypen pro Level und die sterbenslangweiligen Bosskämpfe. Auf dem Weg zum Vorzeigeprügelspiel haben die Entwickler zu viel Potenzial verschenkt.

Meine Wertung **76**

RÜDIGER STEIDLE



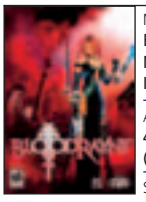
Sexy Wiederholungstäterin

Der blutige Spaß hält rund drei Stunden vor, dann habe ich alle Kombos ausprobiert und mich am guten Dutzend Finishing Moves satt gesehen. Und dann? Dann hat Bloodrayne 2 eben nicht mehr viel zu bieten, reiht immer wieder die gleichen Schergen an immer wieder die gleichen Rätsel an die immer wieder gleichen Bossgegner – selbst die Obermotze werden von den Entwicklern recycelt.

Man kann's immer mal wieder rauskramen, um sich etwa nach einem anstrengenden Arbeitstag abzureagieren und nach Herzenslust drauflos zu schnetzeln. Nach ein paar Minuten ist's dann auch wieder gut, und die CD wandert zurück ins Regal – bis mich das nächste Mal der Blutdurst packt.

Meine Wertung **69**

BLOODRAYNE 2



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

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (28 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Terminal Reality/Majesco
Webseite	www.bloodrayne2.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- viele Kombos und Special Moves
- Interaktion mit Umgebung
- schwarzer Humor

KONTRA
- abwechslungsarmer Ablauf
- lahme Bossgegner
- schwache Geschicklichkeitseinlagen

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	69
DAVID BERGMANN	76

73



Ein großartiges Date: Die **Anzeige** oben rechts zeigt Ihnen an, wie Ihr Schwarm die Verabredung findet. Nach erfolgreichem Baggern kommt es dann schon mal zu intimen Momenten zu zweit.



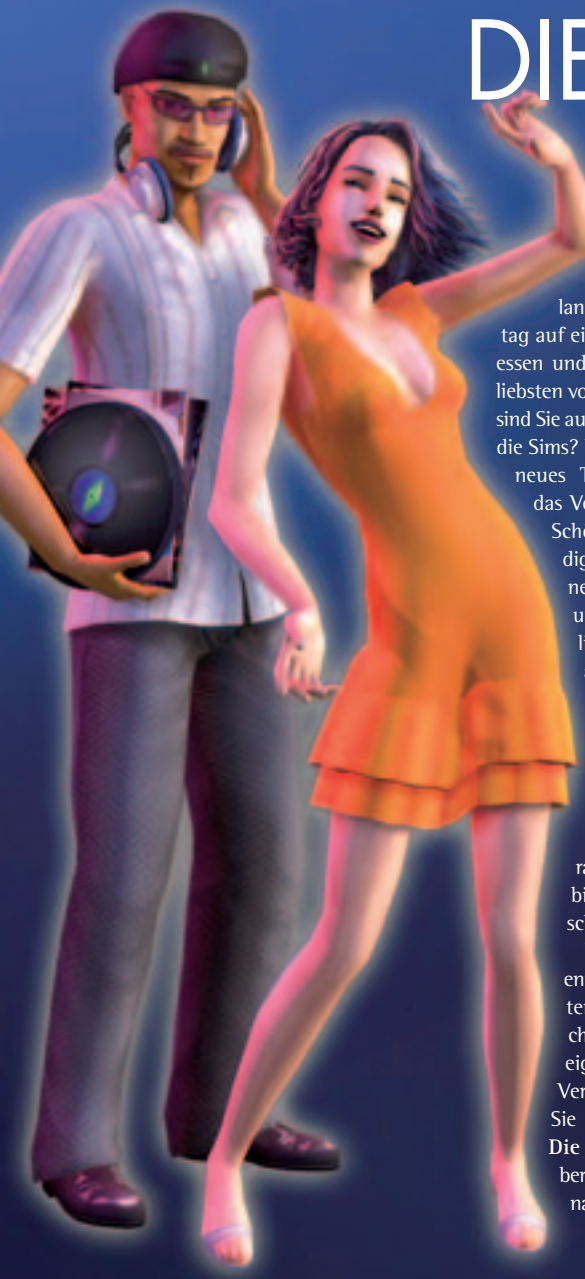
Das **Gyroskop** ist nichts für schwache Nerven – es gerät oft außer Rand und Band.



Bowling ist nur eine der vielfältigen Beschäftigungsmöglichkeiten am Abend.

DIE SIMS 2 **NIGHTLIFE**

Wie schön das Leben als Sim sein kann – jetzt müssen Ihre Sims nicht mehr in den heimischen vier Wänden versauern. **Schicken Sie sie auf die Piste!**



Freuen auch Sie sich nach einem langen, stressigen Arbeitstag auf ein entspanntes Abendessen und lümmeln danach am liebsten vor dem Fernseher? Oder sind Sie auch ein Pistenjunkie, wie die Sims? Die haben nämlich ein neues Territorium erobert – das Vergnügungsviertel von Schönsichtigen, Merkwürdigenhausen und Co. Das nennt sich Downtown und bietet viele Möglichkeiten, um den Tag auf Sims-Art ausklingen zu lassen. Egal, ob Sie der romantische Typ sind und im Liebeslabyrinth spazieren gehen, oder gerne die Sau beim Karaoke raus lassen – Downtown bietet für jeden Geschmack etwas.

Die Stadt können Sie entweder mit vorgefertigten Sims unsicher machen, oder Sie laden Ihre eigenen Familien in das Vergnügungsviertel. Oder Sie starten komplett neu. **Die Sims**-Figuren, die Sie bereits gespielt haben, sind natürlich im Vorteil, denn die müssen nicht erst Geld verdienen. Schließlich kosten Drink-Runden und Hummeressen einiges an Kohle.

Speed-Dating

Wir entwerfen einen Single-Sim, um ihn gleich ins Rennen zu schicken. Bei der Erstellung eines neuen Charakters sind jetzt zusätzlich zu Karriere und Sternzeichen An- und Abtörner auswählbar. Damit legen wir die Vorlieben des Sims fest – ob er nun auf geschminkte Menschen steht oder eher nicht, ob er einen Hang zu blondhaarigen Flirtpartnern hat, und so weiter.

Glücklicherweise kommt nach unserem Einzug gleich das übliche Empfangskomitee vorbei. Wir freuen uns, weil ein Sim-Weibchen dabei ist, das uns auf Anhieb gefällt. Nach nur kurzem Plaudern und Smalltalk schalten wir neue Gesprächsoptionen frei. Das geht in **Nightlife** erheblich schneller als noch im Hauptprogramm. Zusätzlich können wir die Dame zum Beispiel fragen, was sie von uns hält, was sie in Wallung bringt, wo sie arbeitet, was sie verdient – eine Menge intimer Fragen also, auf die nicht jedes Gegenüber sofort eingeht. Wenn es aber Antworten gibt, dann steigt der Sympathiewert, der das Flirten einfacher macht. So können wir schon kurz nach der ersten Begegnung mit unserem Weibchen vorsichtig Händchen halten und um ein Date bitten.

In-Disko oder Parkspaziergang?

Wo Sie sich ins Rendezvous stürzen wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Sie sollten aber ein wenig Rücksicht auf die Wünsche Ihres Schwarms nehmen. Unsere Herzdame zum Beispiel steht auf schicke Anzüge, würde sich auf der Bowlingbahn also schlechter von unseren Qualitäten überzeugen lassen.

Wenn es dann zum Date kommt, bleibt Ihnen ein gesetzter Zeitraum, in dem Sie munter drauflos baggern. Eine Anzeige im Spielbildschirm zeigt, wie viel Zeit Sie noch haben, und ob Ihr Date das Treffen einsame Spitze oder grottenschlecht findet. Die Zeitspanne können Sie verlängern, indem Sie fleißig die Wünsche Ihres Gesprächpartners erfüllen. Wenn in der Gedankenblase über dem Sim ein Hummer aufpoppt, sollten Sie ihm im Restaurant besser keinen Hamburger best,ellen.

Weil Maxis das Flirtsystem erheblich beschleunigt hat, kann es passieren, dass Sie Ihren Schwarm schon nach dem ersten erfolgreichen Rendezvous zu einem kleinen Techtelmechtel überreden können. Oder gar fragen, ob er bei Ihnen einziehen möchte – so kommt nämlich doppelt Geld in die Partykasse.



Mit dem **Auto** erreichen die Sims viele Orte schneller und günstiger als mit dem Taxi.



Diese Tanzart wird Stehblues genannt und steigert erheblich die **Sympathiewerte**.



Spaß am **DJ-Pult**: So können Sie auch ein wenig Kleingeld verdienen. Außerdem nerven Sie die Gäste mit dem manchmal eigenwilligen Geschmack Ihres Sims, der trotzdem viel Spaß hat.

Rasantes Spielzeug

Unser Sim führt natürlich nicht nur ein wildes Party-Leben, sondern muss tagsüber auch mal ein wenig arbeiten gehen, damit er sich seine kostspieligen Abendunternehmungen überhaupt leisten kann. Oder etwas noch viel Praktischeres: ein Auto nämlich. Für ein gewisses Entgelt können wir zwischen fünf verschiedenen Modellen wählen – die Bandbreite reicht vom Kleinwagen über die Familienkutsche bis hin zum rasanten Sportflitzer. Da wir nicht ganz so sparsam gelebt haben, langt es zwar nur für den klapprigen Stadtwagen, trotzdem sparen wir jetzt Zeit und Geld fürs Taxi.

Neben Rostlauben und kleinen Rennern gibt es für unseren Sim natürlich noch andere neue Dinge zu entdecken – Einrichtungsgegenstände wie leuchtende Würfel, die die Farbe wechseln. Es gibt aber auch neue Spielzeuge zum Ausprobieren. Eines davon ist das Gyroskop, in das sich unser Sim hineinstellt, und dann im Kreis und über Kopf geschleudert wird. Bis er quasi hinausfliegt, denn das Gerät gerät manchmal außer Kontrolle. Auch die Bowlingbahn und das DJ-Pult sind amüsante Freizeitbeschäftigungen. Wir können uns nicht nur Lieder beim DJ wünschen, sondern seinen Job übernehmen und so ein wenig Geld verdienen. Besonders lustig schaut es aus, wenn wir wie wild geworden unserem Kopfhörer hinterher hechten, weil er uns aus Versehen heruntergefallen ist.

Her mit den Beißern!

Zwar bietet das neue Addon keine neuen Ziele, die erreicht werden müssen, erweitert aber die Umgebung der Sims um lustige Attraktionen und Personen, die einen zum Schmunzeln bringen. So zum Beispiel Frau Knautschgesicht, die auf jedes heftig knutschende Pärchen einstürmt und mit ihrer Handtasche darauf einprügelt. Es gibt wandernde Geister in der »Oase der Ruhe«, und Vampire, die sich in der Nacht unter den Sims tummeln und mit ihnen auf Tuchfühlung gehen. Die haben den Vorteil, dass sich ihre Bedürfnisse in der Nacht nicht verändern und sie als Fledermaus reisen können.

Wurde Ihr Sim einmal von einem Vampir gebissen, bedeutet das aber noch nicht ein lebenslanges Schattendasein. Die örtliche Heiratvermittlerin, eine Zigeunerin mit Kristallkugel, die auffallend oft vor dem Haus Ihres Sims herumlungert, kann Ihnen mit Zaubertränken weiterhelfen.

Licht aus, Spot an!

Falls Ihnen neben Vampirismus auch die Farben der Möbel im Kaufmenü nicht gefallen, kann dem nun Abhilfe verschafft werden. Sie können die Farben vieler Gegenstände schon im Kaufmodus ändern und sich so Ihre Traumeinrichtung zusammenstellen. Ebenso können Sie Laserstrahler in Diskos und Bars anklicken und auf Wunsch deren Einstellungen ändern. So wird aus einem normalen Lichtstrahl ein breit gefächerter Kegel, der sich im Kreis dreht.

Unverständlicherweise sind die Hardware-Anforderungen immer noch ziemlich hoch: Wie schon das Hauptprogramm und das erste Addon lässt sich Nightlife am besten mit heruntergedrehten Details spielen.

Susanne Braun

MARTIN DEPPE

Die Party vor dem Urlaub



Ich habe mal wieder ein Déjà-Vu! Denn Nightlife recycelt die Grundidee des Sims-1-Addons Hot Date. Das ist praktisch! So weiß ich, welche Erweiterungen als nächstes kommen: Hausviecher (Tierisch gut drauf), Mallorca (Urlaub total), Harry Potter (Hokus Pokus) und schließlich irgendwas mit Grölen und Hüpfen (Megastar).

Ist aber nicht schlimm, denn auch Nightlife macht Laune. Vor allem wegen der tollen Animationen – da will ich mein Gegenüber erobern, weil es so sympathisch-menschlich ist.

Meine Wertung **86**

SUSANNE BRAUN

Lustiges Nachtleben

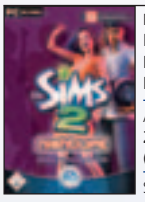


Das Addon zu Die Sims 2 ist eindeutig für die Fans der Knuddelcharaktere. Dadurch, dass es keine gesteckten Ziele zu erreichen gibt, fällt für mich schon ein guter Spielgrund weg. Trotzdem macht es mir Spaß, die Sims in die verschiedenen Clubs zu scheuchen oder beim Date mitzufiebern, auch wenn es schon fast zu einfach ist, meinen Sim mit einem Partner meiner Wahl zu verkuppeln und die Verlobung zu feiern.

Dass das Programm allerdings immer noch so hohe Anforderungen an die Hardware stellt, ist in meinen Augen ein Unding – schließlich möchte ich die Sims ab und zu auch gerne mal in ihrer vollen Pracht sehen und nicht ständig die Details runterdrehen, damit sich überhaupt was bewegt.

Meine Wertung **83**

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (14 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Strategie-Addon
Entwickler/Publisher	Maxis/EA
Webseite	www.diesims.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	15. September 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x786	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- neue Interaktionsmöglichkeiten
- praktisches Einflussmodell
- kuriose Gestalten
- schnelleres Flirten

KONTRA
- keine vorgegebenen Ziele
- hohe Hardware-Anforderungen

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	83
MARTIN DEPPE	86

85



Icons, Balken, Einheitenwust und Explosionen – Winter Assault steht dem Hauptprogramm in Sachen »Unübersichtlichkeit« in nichts nach. Man gewöhnt sich aber schnell ans **Chaos**.



Heldeneinheiten sind schlagkräftig und schalten mehrere Trupps auf einmal aus.



Die **Geschichte** wird diesmal mit zahlreichen Sequenzen in Spielgrafik erzählt.

DAWN OF WAR
WINTER ASSAULT

Der Mehrspielermodus von Dawn of War war über die meisten Zweifel erhaben. Die Einzelspielerkampagne enttäuschte. Winter Assault bringt nun beides unter einen Hut und **setzt voll auf bombastische Warhammer-Atmosphäre.**

Dawn of War lebt wie das **Warhammer**-Universum von der Superlative: Soldaten in überdimensionierten Rüstungen prügeln mit überdimensionalen Waffen in gigantomanischen Massenschlachten aufeinander ein. Das Addon **Winter Assault** macht da keine Ausnahme und schickt Sie auf den schneeweißen Planeten Lorn V. Dort kämpfen Orks, Chaos Space Marines, die Eldar und die Imperiale Armee um einen Roboter mit dem Format eines Fußballstadions. Und gegen eine mysteriöse neue Bedrohung ...

Imperiale Übermacht

Die Imperiale Armee ist die neue Fraktion in **Winter Assault**, kämpft an der Seite der Space Marines gegen die giftgrünen Orks und bringt neue Kriegsmaschinerie ins Spiel. Neue Panzer, neue Artillerie und Spezialeinheiten wie den Kommissar. Der hat stärkende Effekte für die Soldaten der Imperialen Armee parat und haucht seinen Kameraden beispielsweise mehr Kampfeswillen ein. Den haben die Jungs auch bitter nötig, denn mit den offensiven Vorgehensweisen der anderen Völker hat die neue Fraktion nicht viel gemeinsam.

Wer sich auf die imperiale Seite schlägt, der profitiert von stärker gepanzerten Gebäuden, Verteidigungsbollwerken und der Möglichkeit, in kurzer Zeit riesige Armeen zu rekrutieren. Kein Licht ohne Schatten: Die starke Panzerung wird ausgeglichen, indem die Truppen vergleichsweise wenig Schaden anrichten. Die Imperiale Armee ist also eine Fraktion für Spieler, die sich gerne einmauern und auf den richtigen Zeitpunkt für einen groß angelegten Angriff warten. Das macht vor allem den ohnehin schon sehr guten Mehrspielermodus noch etwas runder – hier ging's bis jetzt sehr offensiv zur Sache.

Wie bei Hempels unterm Sofa

Eine neue Fraktion, neue Einheiten – das erwartet man einfach von einem Addon. Entwickler Relic hat sich aber auch die Kritik am Hauptprogramm und dessen Einzelspielerkampagne zu Herzen genommen. Die war nämlich nur mit den Space Marines spielbar und stand mit dem immer gleichen Missionsziel »mach' alles platt« hinter Konkurrenten wie **WarCraft 3** zurück. In **Winter Assault** gibt es zwei Kampagnen. Auf Seiten der Ordnung steuern Sie die Imperiale Armee und die Eldar. Die Seite der Unordnung wiederum besteht aus Chaos Space Marines und Orks.

Beide Kampagnen zeigen die Schlachten auf Lorn V aus zwei Perspektiven und umfassen jeweils fünf Missionen. Da bereits die ersten Missionen für ein bis zwei Stunden beschäftigen, ist die Spielzeit für ein Addon mehr als akzeptabel. Zumal Sie in den vorletzten Missionen beider Kampagnen durch Ihre Handlungen festlegen, welches Volk in die finale Schlacht zieht; streng genommen hat also jede Kampagne sechs Missionen.

Zerstörungswut war gestern

Das »vier Völker in zwei Kampagnen«-Konzept funktioniert sehr gut. Immer wieder wechseln Sie zur Halbzeit der Missionen die Seite. Im ersten Einsatz der Ordnung-Kampagne beispielsweise steht die Imperiale Armee vor einem scheinbar unverwüstlichen Tor. Rückzug? Keinesfalls, denn die edlen Eldar erbarmen sich der primitiven Menschheit und räumen auf der anderen Seite mit den Chaos Space Marines auf. So spielen wir zwar nicht wie gewohnt eine auf die eigene Lieblings-Fraktion zugeschnittene Kampagne, es kommt aber Spannung und Abwechslung ins Spiel.

Apropos Abwechslung: Die Missionsziele in **Winter Assault** sind bunt gemischt. Als Ork vereinen wir verfeindete Stämme in einem Kreuzzug unter unserem Banner. Als Imperiale Armee schlagen wir uns in rauer Zweiter-Weltkriegs-Atmosphäre durch Labyrinthe von Schützengräben und Bunkeranlagen. In Eldar-Haut räumen wir mit einer Heldeneinheit und Psi-Kräften alleine mit ganzen Armeen auf. Für die Chaos Space Marines bringen wir kleinere Trupps der Imperialen Armee unter unsere Kontrolle und opfern sie an einem Altar, damit der Blutgott sich ein paar neue Drinks mixen kann. Wir müssen an Schlüsselpositionen mehrere Gegnerwellen abwehren und Kraftwerke zerstören, bevor wir in Basen vordringen können. Manchmal sind wir nur mit Stoßtrupps unterwegs und pfeifen auf den Basisbau.

Wumms macht der Panzer

Winter Assault bietet Solospielern deutlich mehr als **Dawn of War** und setzt dabei auf mehr Action als Taktik. Viele der Missionen sind Effekt-



Um Armeen auszuheben, müssen Sie diese **strategisch** wichtige Punkte erobern.



Für die Imperiale Armee gilt **Masse** statt Klasse – die Jungs setzen auf Überzahl.



Grafisch macht das **trist-verschneite** Winter Assault weniger her als Dawn of War. Zumindest was die Umgebung angeht. Die Schlachten sind nach wie vor wahre Effektfeuerwerke.

orgien und treiben die Kawumm-Atmosphäre des Hauptprogramms auf die Spitze. Riesige Armeen preschen aufeinander ein, mehrere Dutzend Laserstrahlen durchziehen das Bild, Explosionen nehmen mitunter die Sicht aufs Kriegsgeschehen. Schon **Dawn of War** war überzeichneter Kriegs-Bombast, aber **Winter Assault** lässt das Hauptprogramm wie das Neujahrsfeuerwerk von Familie Fröhlich auf Balkonien aussehen. Die taktische Tiefe bleibt deshalb etwas auf der Strecke. Für Mikromanagement würde schlichtweg die Übersicht fehlen. Deshalb sind viele Missionen der Kampagne actionreiche Schlachtzüge mit viel Kawumms.

Logenplatz im Zukunftskrieg

Der Mehrspielermodus verkommt freilich nicht zur Actionorgie – hier bestimmen immer noch die Spieler das Tempo. Trotzdem müssen sich Veteranen umgewöhnen. Nicht nur die Imperiale Armee erweitert Netzwerk- und Internetschlachten, jede der schon in **Dawn of War** enthaltenen Fraktion bekommt eine neue Einheit spendiert. Bei den Space Marines gesellt sich der Ordenspriester in die Riege der Anführer, heilt seine Trupps und nimmt Feinde aus sicherer Distanz aufs Korn. Bei den Chaos Space Marines ziehen die Khorne Berserker in den Nahkampf und frönen ihrer Blutlust. Die Orks stecken ihre Bosse in Mechähnliche Rüstungen und hauen kräftig auf den Putz. Bei den Eldar räumen die so genannten Feuerdrachen mit ihren Flammenwerfern unter den Feinden auf.

Außerdem ist es jetzt endlich möglich, Mehrspieler-Scharmützeln auch als Beobachter beizuwohnen. **Warhammer 40.000 Dawn of War** macht also Mehrspieler nach wie vor froh, und Solospieler ebenso.

David Bergmann

DOW – WINTER ASSAULT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie mit Dawn of War noch immer Mehrspielerschlachten austragen

... falls es Ihnen auf dem Bildschirm gar nicht grell genug zugehen kann

... wenn Sie sich gerne einigeln und in Ruhe Armeen aus dem Boden stampfen

... wenn Ihnen zum gelungenen Mehrspielermodus in Dawn of War eine spannende Solo-Kampagne gefehlt hat

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie mit der tristen Winterkulisse nichts anfangen können

... falls Ihnen schon Dawn of War zu hektisch war

... wenn Sie Echtzeit-Strategiespiele nur solo spielen – dann bietet nämlich auch Winter Assault zu wenig für Sie



RÜDIGER STEIDLE



Gegen die künstliche Intelligenz viel zu hektisch

Als Rundenstrategiefan ist mir Winter Assault eigentlich zu hektisch. Allerdings begeistert mich die Warhammer-Atmosphäre. In Multiplayer-Matches kann ich es dann auch etwas gemächlicher angehen lassen und mich mit der Imperialen Armee erst mal einigeln.

In der Kampagne fehlt mir die Taktik. Durch Übermachten zu gewinnen, das ist mir schlichtweg zu wenig. Aber jetzt entschuldigen Sie mich. Als Modellbauer muss ich meinen virtuellen Armeen mit dem Figuren-Editor jetzt den richtigen Anstrich verpassen.

Meine Wertung **83**

DAVID BERGMANN



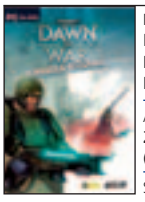
Alles wird besser

Die erhoffte Einzelspieler-Frischzellenkur ist Winter Assault nicht geworden – eigenständige Kampagnen hätten mir besser gefallen. Das identische Szenario wird durch den Fraktionswechsel allerdings wieder wettgemacht. Letzten Endes gefällt mir das Addon sogar besser als das Hauptprogramm. Ich mag die actionreiche Atmosphäre von Warhammer 40K, und die kommt in Winter Assault mit riesigen Massenschlachten noch stärker zur Geltung.

Einziger Wermutstropfen: Für die meisten Missionen reichen schlichte Übermachten aus. Knobeln und Taktieren ist nur selten nötig. Etwas mehr Anspruch wäre schön gewesen. Den muss ich mir nach wie vor in spannenden Mehrspielerduellen holen.

Meine Wertung **87**

WINTER ASSAULT



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Relic/THQ
Webseite	www.dawnofwar-game.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	30. September 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	9

PRO
- verbesserte Kampagnen
- Warhammer-Feeling
- komplett neue Fraktion
- actionreicher Spielablauf ...

KONTRA
- ... mit zu wenig Taktik
- teilweise sehr hektisch

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 87
RÜDIGER STEIDLE 83

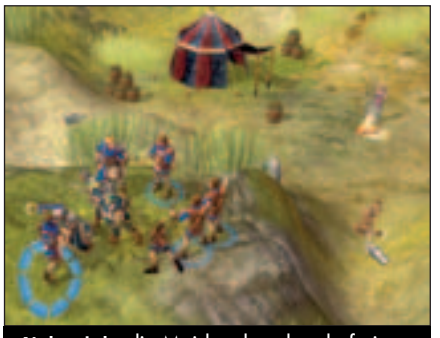
85



Eigentlich hätten wir uns durch das hohe Gras vorpirschen sollen. Dummerweise haben uns Wachleute erspäht und Truppen alarmiert, die nun unsere **Windmühle** zerlegen.



Hauptjob: Kirchenruine abreißen und eine schicke Kathedrale bauen. Dauert ewig!



Nebenjob: die Maid rechts oben befreien. Dankbar verrät sie uns Rohstoffvorkommen.

SIEDLER 5 LEGENDEN

Vier neue Kampagnen. Klingt nach laaanger Spielzeit. Ist auch so. Aber dass laaang nicht nur gut ist, merkten wir beim Testen. Da war ein Rohstoff am wichtigsten: Kaffee.

Es gab eine Zeit, da brachte ein **Siedler**-Addon ein neues Volk, mit neuen Gebäuden und neuen Einheiten. Bei **Siedler 3** etwa, mit der **Amazonen**-Erweiterung. Aber damals war ein **Siedler** noch ein **Siedler**. Heutzutage schielt **Siedler 5** nach seinen Echtzeitstrategie-Kollegen und spart am Aufbaupart. Und das Addon **Legenden** spart auch – am Inhalt. Zwar gibt es 17 neue Missionen in vier Kampagnen, plus zehn Mehrspieler- und fünf Solokarten. Aber keine frischen Truppentypen oder Bauwerke, nicht mal Upgrades.

Abwechslung mit Leerlauf

Die vier Kampagnen richten sich an unterschiedliche Spielweisen. Wer lieber baut als kämpft, findet »seinen« Feldzug ebenso wie diejenigen, die lieber den Gegner als Steine kloppen. An sich eine schöne Sache, doch dummerweise haben fast alle Karten wahnsinnig viel Leerlauf. Warten, bis genug Rohstoffe für den Kavalleriestall bereit sind. Warten, bis der Technologiebaum endlich soweit erforscht ist, dass wir Kanonen bauen können. Warten, bis wir genug Truppen für den Großangriff haben. Und Warten heißt bei **Siedler 5** nicht, dass man seinem putzigen Volk gern beim Rumwuseln zuschaut – sondern Rohstoffzahlen beim Hochtickern.

Dabei sind die Missionen durchaus abwechslungsreich: Schafherden eskortieren, unter Beschuss Straßensperren beseitigen, einem Ritter einen Ballistaturm errichten, damit er endlich mal Pause machen kann. Auch das Erweitern der Basis, das stückweise Erobern von Ressourcenquellen, das Erforschen der Karte macht wieder Spaß. Wenn es denn mal soweit ist, denn immer wieder herrscht absoluter Leerlauf. Wir waren testweise mal drei Stunden nicht am Rechner. Nach unserer Rückkehr hatten wir ganz viele Rohstoffe, während der Feind (Barbaren, Wölfe etc.) die Chance zum Zuschlagen offenbar verpennte.

Seitenwechsel

Halt, beinahe hätten wir weitere »aufregende« Neuerungen vergessen: In einer der Kampagnen dürfen Sie die garstigen Helden Kerberos, Mary de Mortfichet und Varg spielen, mitsamt ihren Spezialfähigkeiten.

Ach ja, der Editor bietet jetzt auch ein paar neue Möglichkeiten: verbessertes Editieren der Baumdiagramme – und eine Zufallsfunktion zum Terrainanlegen. Dass diese Bahn brechenden Neuerungen sogar im Produktblatt angepriesen werden, lässt tief auf den Umfang des Addons blicken.

Martin Deppe

RÜDIGER STEIDLE



Hausmannskost aus Siedlingen

Was Martin zäh erscheint, werden andere Dörflebauer schätzen: gemütliches Vor-sich-hin-siedeln, ohne dass einem der Gegenspieler dazwischen pfuscht.

Wenn ich aber wieder und wieder die gleichen Fundamente lege, wieder die gleichen Studien in Auftrag gebe und wieder minutenlang zum Zuschauen verdammt werde, weil meine Arbeiter nicht in die Pötte kommen, gähnen in der Tat Leerlauflöcher, die strafferes Leveldesign vermieden hätte. Unterm Strich ein solides, aber liebloses Zusatzabenteuer.

Meine Wertung **73**

MARTIN DEPPE



Zähe Kampagnensammlung

Legenden wirkt auf mich wie eine Kartensammlung von Fans, die aus dem vorhandenen Siedler-Inhalt eigene Missionen gebaut haben. Und die sind durchaus gut, weil abwechslungsreich, bieten tatsächlich etwas für jeden Spielertyp.

Doch warum sind die Missionen teils so grottenzäh? Warum muss ich fast jedes Mal von Grund auf mit meiner Siedlung anfangen, wieder und wieder den gleichen Kram erforschen? Und warum gibt's weder neue Gebäude noch Einheiten, geschweige denn ein neues Volk? Das erwarte ich für stolze 25 Euro nun wirklich. So aber kann ich Legenden nur Siedler-Fans empfehlen, die viel Geduld mitbringen. Und warte lieber auf Anno 1703 und Caesar 4. Da wuselt's auch mehr.

Meine Wertung **70**

SIEDLER 5 LEGENDEN



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeitstrategie-Addon
Entwickler/Publisher	Blue Byte/Ubisoft
Webseite	www.siedler.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	1. September 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- viele Missionen
- Szenarios für jeden Spielertyp
- abwechslungsreich

KONTRA
- langatmige Missionen
- viel Leerlauf
- kaum Neues

MARTIN DEPPE	70
RÜDIGER STEIDLE	73

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



Die Rundengefechte werden durch das **unübersichtliche Interface** unnötig erschwert. So liegt etwa die Schaltfläche zum Beenden des Zugs versteckt am oberen Bildrand.



Im – anfangs reichlich begrenzten – **Inventar** verwalten Sie Ihre Habseligkeiten.



Trist: Bei höheren Auflösungen überwiegt in **Innenlevels** die Farbe schwarz.

METALHEART

Was kommt dabei heraus, wenn man die Taktikklassiker Jagged Alliance 2, Fallout Tactics und The Fall miteinander mixt? **Hoffentlich ein besseres Spiel als Metalheart.**

Harte Zeiten für Weltraum-Ass Lanthan und seine Kollegin Cheris: Mit knapper Not flüchten die beiden im Intro von **Metalheart** aus einem explodierenden Raumfrachter, nur um dann auf einem gottverlassenen Wüstenplaneten abzustürzen. Aber wenigstens sind die beiden Helden noch am Leben, und so beginnen sie flugs mit der Suche nach einem Raumtaxi zurück in die Heimat.

Der Babelfish lässt grüßen

Trotz konfuser Story und unfreiwillig komisch übersetzter Texte stellt sich bald heraus, dass Lanthan und Cheris auf einem Gefängnisplaneten gelandet sind, auf dem die Rebellion gegen ein ominöses »Imperium« brodelt. Mit den herumlaufenden NPCs unterhalten Sie sich per Multiple-Choice-Verfahren und ergründen so die Story. Einige dieser Charaktere vergeben Missionen, mit denen Sie Ihr gähnend leeres Konto aufbessern und die Fähigkeiten Ihrer Helden optimieren. Praktischerweise erhalten Sie von jedem Auftraggeber neben einer Einsatzbeschreibung auch einen Schnappschuss des Zielgebietes. Dieses Foto kommt in Ihr Inventar und zeigt den genauen Ort, an dem Sie einen Gegenstand abholen oder einen KI-Charakter abmurksen müssen.

Wir klauen uns ein Spielprinzip

Sie steuern die beiden Helden – und bis zu vier weitere Charaktere – ähnlich wie im Echtzeit-Taktikhit **Jagged Alliance 2**. Solange alles schön friedlich ist, bewegen Sie die Truppe in Echtzeit. Kommt es zum Gefecht, schaltet das Spiel in den rundenbasierten Modus. Wie üblich kosten hier alle Tätigkeiten wie das Bewegen eines Charakters oder das Ballern auf einen Gegner Aktionspunkte.

Auch wenn die Kämpfe in Grundzügen stark an Genreprimus **Jagged Alliance 2** erinnern, erreichen sie nie dessen Qualität und taktische Tiefe. Das Benutzerinterface verteilt wichtige Funktionen quer über den Bildschirm, anstatt sie zusammen zu fassen. Selbst wenn Sie sich daran gewöhnt haben, laufen die Kämpfe hölzern und uninspiriert ab. Das liegt sowohl an den Animationen Marke »Diashow«, als auch am unausgegorenen Kampfsystem. So kündigt das Spiel etwa den Wechsel vom Echtzeit- zum Rundenmodus nicht wirklich an. Macht aber fast nichts, denn die Charaktere ignorieren diese Wechsel selber gerne, und latschen – Aktionspunkte verbrauchend – einfach weiter, sobald es zum Gefecht kommt.

Sascha Gliss

RÜDIGER STEIDLE



Taktik-Gefechte ohne Taktik

Ohne die oft mit Herzblut werkelnden Hobby-Programmierer diskreditieren zu wollen: Metalheart wirkt stellenweise wie ein von Amateuren zusammengeschustertes Shareware-Spielchen.

Auf der Habenseite kann das Spiel lediglich das stimmig-schmutzige Endzeit-Szenario und die teilweise ansehnliche Rendergrafik verbuchen. Leider haben die Entwickler ausgerechnet die Hauptsache – die Rundengefechte – verbockt. Die lassen sich nur sehr umständlich steuern und locken kaum mit taktischer Tiefe.

Meine Wertung **30**

SASCHA GLISS



Runden-Taktik-Langweiler aus der untersten Schublade

Fans der Jagged-Alliance-Serie erkennen sofort, bei wem sich die Metalheart-Entwickler bedient haben. Allerdings ist dieses amateurhafte Endzeit-Machwerk qualitativ meilenweit vom genialen Söldner-Oldie entfernt. Neben der unverständlichen Story und der hanebüchenen Übersetzung (Read-Me = Gelesen Mir) ließen mich besonders das unübersichtliche Benutzerinterface und die abgehackten Animationen der Figuren am Geisteszustand der Entwickler zweifeln.

Inhaltlich schließlich wirkt Metalheart nur einschläfernd, denn die meiste Zeit renne ich von NPC zu NPC, um öde Aufträge abzuarbeiten. Also: Finger weg und zurück nach Arulco!

Meine Wertung **25**

METALHEART



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (42 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Runden-Taktik
Entwickler/Publisher	Numlock/Dreamcatcher
Webseite	www.dcegames.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	4
Steuerung	2
Multiplayer	–

PRO

- leicht zu deinstallieren
- halbwegs professionelle Sprecher

KONTRA

- indiskutable Bedienung
- hölzerne Animationen
- miese Übersetzung
- konfuse Story

SASCHA GLISS 25
RÜDIGER STEIDLE 30

Durchschnitts-Wertung der Tester **28**



FAHRENHEIT



Die dramatischsten Geschehnisse finden immer dann statt, wenn man sie am wenigsten erwartet. So geht's Lucas Kane, der nur in Ruhe zu Abend essen will. Plötzlich findet er sich in einem **Albtraum aus Mord und Verschwörung** wieder.

John (Typ Versicherungsvertreter) betritt die Toilette eines New Yorker Diners und erleichtert sich an einem der Pissoirs. Seine ergrauten Haare sitzen perfekt. Das verrät ihm ein Blick in den Spiegel über dem Waschbecken, während er sich die Hände wäscht. Er hört nicht, wie sich die Tür einer Toilettenbox hinter ihm öffnet. Auch die leise schlurfenden Schritte, die sich ihm nähern, nimmt er nicht wahr. Noch ein letztes Mal schaut er in den schlecht beleuchteten Spiegel und sieht für einen kurzen Augenblick etwas hinter ihm aufblitzen. Er fährt herum. Dort steht ein junger Mann mit wirrem Blick, der ein Messer über seinen Kopf erhebt und die Waffe ohne ein einziges Wort niedersausen lässt.

Der Ältere ist zu überrascht, um einen Schrei von sich zu geben; schon spürt er die Klinge in seiner Brust. Schwer verletzt stürzt er auf den Boden. Abermals hebt der Angreifer das Messer, das er mit den Händen fest umklammert. John starrt in die irrsinnigen Augen des Mannes, die so verdreht sind, dass fast nur das Weiß zu sehen ist. Es ist das letzte, was er in seinem Leben sieht – der Täter hingegen schreckt Sekundenbruchteile später zurück, als er das leblose Gesicht des Alten vor sich sieht. Überrascht springt er auf die Beine und hört im selben Moment ein Klirren. Über den blutverschmierten Boden schlittert das Messer, das er eben noch in den Händen hielt. Was ist geschehen? Ungläubig starrt er auf die Leiche, die vor ihm am Boden liegt; fassungslos blickt er an sich herunter – seine Arme sind rot vor Blut. Plötzlich spürt er den eisernen Griff von Panik und Angst, er muss hier weg! Raus! So schnell wie nur möglich!

Spielfilmformat

Was im ersten Moment nur nach einem »normalen« Mord klingt, ist vielmehr Teil einer mystischen Verschwörung, die den herannahenden Weltuntergang einleitet. Mitten darin verwickelt sind drei Hauptfiguren, deren Steuerung Sie im Spielverlauf übernehmen. Auf der einen Seite ist Lucas Kane, der den Mann im Diner erstochen hat. Mit seiner Flucht vom Tatort versucht er sich Zeit zu verschaffen, um Licht in das Dunkel um seine Besessenheit zu bringen. Denn er hat



WAS IST FAHRENHEIT ?

... der Film

Fahrenheit 9/11
Der bekannteste Film, der Fahrenheit im Namen trägt, wurde von Michael Moore gedreht. Zur Unterstützung des Wahlkampfs der amerikanischen Demokraten zur Präsidentschaftswahl 2004 will Moore klären, was vor und nach den Attentaten auf das World Trade Center 2001 in Amerikas Regierungskreisen geschah.

... der Mann

Daniel Fahrenheit
Der Physiker Daniel Gabriel Fahrenheit (1686 – 1736) entwickelte die präzise Fahrenheit-Skala, die heutzutage als Temperaturangabe in angloamerikanischen Ländern verwandt wird. Die Umrechnung auf Celsius funktioniert wie folgt: 1°C = 1°F : 1,8 - 32.

... das Buch

Fahrenheit 451
In dem 1951 veröffentlichten Buch Fahrenheit 451 von Ray Bradbury geht es um eine Endzeit-Welt, in der keine Bücher erlaubt sind. Die Helden Amerikas, die Feuerwehrmänner, müssen jedes aufgespürte Buch verbrennen. Daher auch der Titel: Bei 451 Grad Fahrenheit entzündet sich Papier von selbst. Als der Feuerwehrmann Guy Montag sich in eine Frau verliebt, die heimlich Bücher aufbewahrt, muss er sich zwischen seinem Herz und seiner Berufsehre entscheiden. In den Jahren 1966 und 2005 wurde das Buch verfilmt.



Eine gefährliche Situation – damit Lucas sich am Hubschrauber festhält, müssen Sie so schnell wie möglich die **Richtungstasten** drücken.



Carla hat Raumangst, und wir müssen per **Tastatur** verhindern, dass sie panisch wird. Dazu muss der weiße Balken in der Mitte bleiben.



Eine Reise in die Vergangenheit: Lucas muss unentdeckt seinen Bruder retten. Die **Minimap** zeigt die Position von Wachen und dem Zielort.



Wie in »24«: Sie erfahren was, zur selben Zeit an verschiedenen Orten passiert. Die Person, die Sie im großen **Fenster** sehen, steuern Sie.

sein Opfer keineswegs freiwillig umgebracht. Seine Gegenspieler sind die Polizisten Carla Valenti und Tyler Miles, die natürlich alles daransetzen, um den Mörder dingfest zu machen. Vor allem Carla muss aber mit der Zeit einsehen, dass noch lange nicht feststeht, wer Jäger und wer Gejagter ist.

David Cage, der Autor und »Regisseur« von **Fahrenheit**, erzählt eine Geschichte, die den Spieler in seinen Bann zieht. Dabei dreht es sich neben Verschwörungen und Endzeitthesen vor allem um die Menschlichkeit selbst. Anhand von filmischen Stilmitteln, wie schnellen Schnitten und wechselnden Perspektiven, und großem Raum für Entscheidungsfreiheit wird das Adventure-Genre kräftig aufgemischt.

Es gibt kein Zurück

Entscheidungsfreiheit ist das, was in vielen Adventures fehlt. Da klicken wir uns durch stilisierte Bildschirme und fragen jede mögliche Gesprächsoption nacheinander ab. Das ist auf Dauer langweilig, wenn die Rätsel nicht in eine spannende Geschichte verpackt sind. **Fahrenheit** ist anders: In der dicht gestrickten Story haben wir bei der Lösung von Rätseln, bei Gesprächen und der Benutzung von Objekten einen großzügigen Handlungsspielraum. Und dabei klappern wir nicht jeden Punkt nacheinander ab, sondern entscheiden uns für einen Weg – da kann es sein, dass wir bestimmte Informationen überhaupt nicht erhalten oder gewisse Dinge nicht erleben. Entscheiden wir uns also für eine Richtung, gibt es kein Zurück mehr.

Im Spiel gibt es zweierlei Arten von Entscheidungen, die wir treffen müssen. Zum einen kommen wir in Situationen, in denen sich unsere Entschlüsse auf den Verlauf der Story auswirken. In anderen Momenten betrifft unsere Auswahl nur die Figur, die wir grade spielen.

In folgender Szene beeinflussen wir mit unserer Entscheidung den Storyverlauf: Bei einem Treffen mit Lucas' Bruder Marcus kommt es zum Streit zwischen den beiden. Marcus ist Priester, während Lucas nichts von religiösem Glauben hält. Nun wählen wir, ob wir uns mit Marcus verkrachen und er uns im weiteren Spielverlauf nicht mehr zur Seite steht, oder ob wir klein beigeben und den Familienfrieden wahren.

Da wir im Vorfeld nicht wissen, ob Marcus uns noch helfen könnte oder nur eine Randfigur ist, überlegen wir unser Vorgehen sorgfältig. Wir entscheiden uns dafür, nicht mit Marcus zu brechen. So stehen wir hoffentlich auf der richtigen Seite.

Strahlender Held oder elender Feigling?

In Situationen, in denen Ihre Entscheidungen die Spielfigur betreffen, müssen Sie Ihre Auswahl schnell treffen, denn die Zeit läuft gegen Sie. Das passiert vor allem in Momenten, in denen Sie auch im wirklichen Leben schnell handeln würden. So eine Szene findet zum Beispiel in einem winterlich verschneiten Park statt. Lucas hat eine Vision von einem Jungen, der in das eiskalte Wasser eines Sees fällt. Der gesunde Menschenverstand rät natürlich sofort, hinter dem Kind her zu springen und es zu retten. Allerdings zögern Sie, denn in diesem Augenblick kommt der Polizist um die Ecke, der Sie am Mordabend im Diner gesehen hat.

Wie entscheiden Sie sich? Retten Sie den Jungen und riskieren, festgenommen zu werden? Oder wenden Sie sich ab, gehen einfach weg – Ihr schlechtes Gewissen plagt Sie bis an Ihr Lebensende? Keine Angst: Egal, wie Sie sich entscheiden, in dieser Szene bestimmt Ihre Entscheidung nur den Gemütszustand von Lucas.

Den sollten Sie aber nie außer Acht lassen, denn Objekte und Gespräche beeinflussen den geistigen Zustand der spielbaren Figuren. Dabei reicht der Spielraum von »neutral« bis »völlig fertig«. Sollte sich der Zustand Ihres Charakters dem seelischen »völlig fertig« annähern, wird es Zeit, ihn wieder aufzuheitern. Ansonsten heißt es nämlich »Game over«. Gut, dass Sie an jedem Schauplatz, an dem sich die Laune der Charaktere verschlechtern kann, auch genug Möglichkeiten finden, um die Personen wieder aufzubauen. In Lucas' Wohnung sind das zum Beispiel alltägliche Kleinigkeiten. Lassen Sie ihn Musik hören, Gitarre spielen, den Sandsack verdreschen oder einfach nur ein Glas Wasser trinken, und schon geht es ihm wieder ein wenig besser.

Hollywood lässt grüßen

Fahrenheit ist in Punkto Kameraeinstellungen etwas Besonderes. Den Entwicklern von Quantic Dreams sind die schnellen Filmschnitte wichtiger als eine alles überragende Grafik. Jeder Schauplatz und jede Szene ist mit vielen Zwischensequenzen versehen, in denen die Kameraperspektiven oft wechseln. So wird die Handlung dynamisch erzählt. Aber auch in den Momenten, in denen Sie die Hauptfiguren selber steuern, gibt es Splitscreens und geskriptete Ereignisse.

WIE WÜRDEN SIE ENTSCHEIDEN?

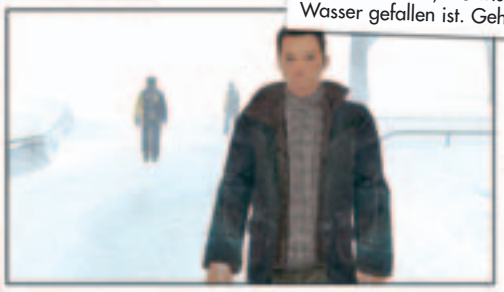
Eine Situation, mehrere Wege. Sie stehen vor der Wahl zwischen Leben und Tod, zwischen Freiheit und Gefangenschaft. Vor Ihnen liegt der verschneite Parkweg – geradeaus stürzt in dieser Sekunde ein Junge in das eiskalte Wasser eines Sees. Von rechts kommen zwei Polizisten auf Sie zu, von denen einer Sie aus dem Diner kennt. Der Weg nach links ist frei. Für welche Lösung entscheiden Sie sich?



Der Erstarrte Aus Angst scheinen Sie zu Stein geworden zu sein. Oder hoffen, dass die Polizisten das Kind retten. Geht aber nicht, die wissen gar nicht, dass der Junge ins Wasser gefallen ist. Gehen Sie direkt ins Gefängnis!



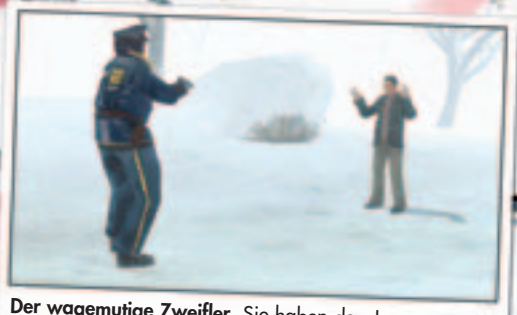
Der Orientierungslose Und schon haben Sie verloren. Sie sind nach rechts geradewegs in die Polizisten hineingelaufen. Der Polizist hat Sie erkannt, zückt sofort seine Waffe und sperrt Sie hinter schwedische Gardinen.



Der Feigling Nehmen Sie sich in Acht vor Gewissensbissen – Sie sind nach links gegangen und beweisen, dass Sie keinen Mumm in Ihren Knochen haben. Lucas dankt es Ihnen mit einer erheblichen Niedergeschlagenheit.



Der Wagemutige Sie haben sich dafür entschieden, in das kalte Wasser zu springen und den leichtsinnigen Buben wieder an die Luft zu holen. Bravo: Sie dürfen sich zwischen einer der folgenden Kategorien entscheiden.



Der wagemutige Zweifler Sie haben den Jungen an Land geholt und wollen einfach gehen? Unfassbar! Der Polizist findet das äußerst unpassend. Dafür passt Ihr Gesicht sehr gut zu dem des Diner-Mörders.



Der wagemutige Glotzer Ist Ihnen so kalt, dass Sie sich nicht mehr bewegen können? Anstatt den Jungen anzustarren, sollten Sie ihm lieber helfen. Andernfalls steckt Sie der Polizist in ein gemütlich warmes Kittchen.



Der wagemutige Publikumsliebling Gratulation, Sie haben den Jungen aus dem Wasser geholt und wiederbelebt. Damit gewinnen Sie nicht nur die Sympathien der umstehenden Gaffer, sondern auch die des Polizisten, der Sie zwar erkennt, aber laufen lässt.

Das Prinzip erinnert an die TV-Serie 24: Sie stehen zum Beispiel mit Lucas in einem Motel. Dann poppt auf der linken Seite des Spielbildschirms ein kleines Fenster auf, in dem sich die beiden Polizisten Carla und Tyler Lucas' Zimmer nähern. In einem zweiten Fenster sehen Sie Lucas' Bruder. So werden Ihnen keine Informationen vorenthalten – und zudem spielen Sie in dieser Szene jeden der Charaktere im Hauptfenster, während Sie in den kleinen Fenstern beobachten können, was die anderen so treiben.

Einziger Kritikpunkt an den schnellen Schnitten: Zwar wirkt **Fahrenheit** umso mehr wie ein Spielfilm, wenn die Kamera mit den Figuren mitgeht, oft erschwert aber gerade die ständig wechselnde Perspektive die Steuerung von Lucas, Carla und Co. Es dauert einige Momente, bis man den Dreh raus hat, denn das Tutorial ist nur kurz, und man wird ziemlich schnell ins kalte Wasser geworfen.

Auch die Hintergrundmusik wird als stilistisches Mittel eingesetzt, um Sie in die Story hineinzuziehen. Die klassischen Musikstücke von Angelo Badalamenti (**The Beach, Twin Peaks**) treiben in passenden Momenten die Spannung auf den Höhenpunkt und wirken dabei keinesfalls aufgesetzt oder falsch platziert.

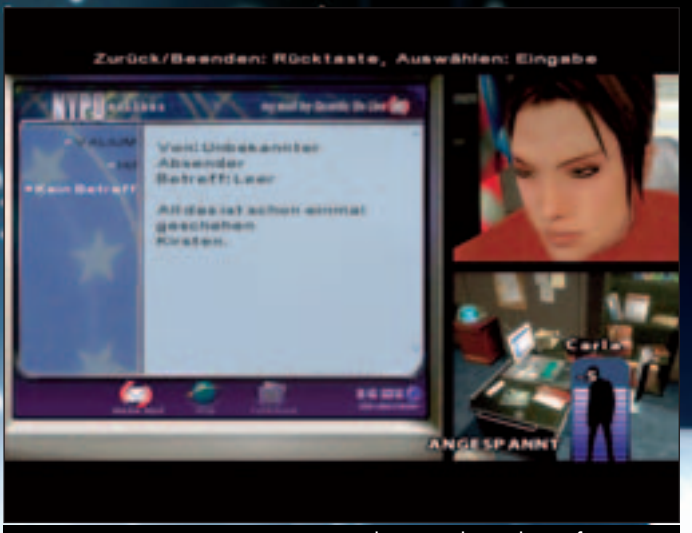
Gekünstelt klingen dagegen die deutschen Synchronsprecher: Tyler kommt als zwanghaft cool daher, die Stimmen mancher Randfiguren wirken übertrieben verstellt, während Lucas' Sprecher sich hin und wieder ein Hustenbonbon gönnen sollte. Wenn Sie also der englischen Sprache mächtig sind, empfehlen wir Ihnen, auf die Original-Synchro zurückzugreifen, die Sie wie bei Film-DVDs im Optionenmenü auswählen können.

Und Action!

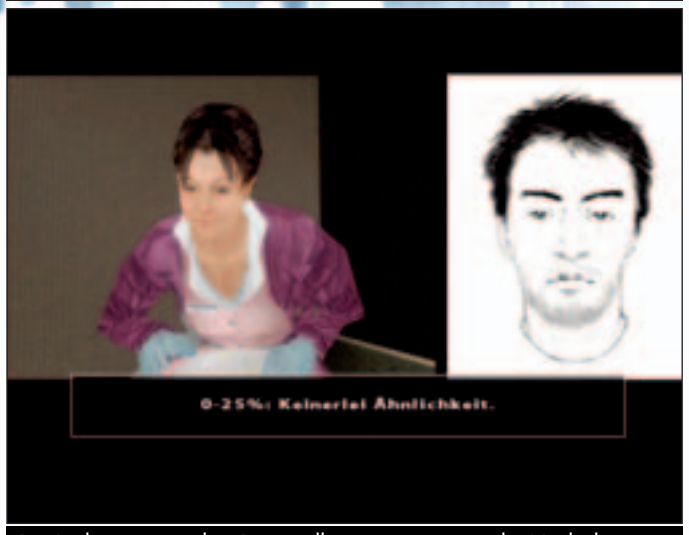
Gespräche und Actionsequenzen sind neben Schnitt und Kameraführung weitere wichtige Bestandteile von **Fahrenheit**, die die Geschichte um Lucas spannend erzählen. Geht es darum, mit anderen Personen zu reden oder Objekte zu benutzen, gebrauchen wir einfache Mausgesten. Die



Mit **Mausgesten** führen Sie das Gespräch. Wenn Sie die Maus nach oben ziehen, vermutet Carla, dass ein Serienmörder unterwegs ist.



Die **Gemütszustandsanzeige** unten rechts zeigt Ihnen die Verfassung der Charaktere an. Achten Sie darauf, dass sie nie zu weit absinkt.



Die Bedienung aus dem Diner soll ein **Phantombild** des Verdächtigen erstellen. Wir waren bei unserem Versuch leider nicht sehr erfolgreich.



Splitscreens erzählen die Story sehr dynamisch. Die Schlange ist das Symbol, das sich Lucas vor dem Mord in die Arme geritzt hat.

Zeichen am oberen Bildschirmrand zeigen immer an, in welche Richtung Sie die Maus bewegen müssen, damit die Charaktere das gewünschte Thema wählen. Auf diese Weise nutzen wir auch die Gegenstände, die an den Schauplätzen zur Verfügung stehen. Sehr schön: Die Bewegungen, die Sie machen müssen, passen zu der, die Lucas ausführt. In einer Kommode kann er beispielsweise zwei Schubladen öffnen. Indem Sie die Maus nach oben schieben, nimmt er die obere Lade. Ziehen Sie die Maus nach unten, ergreift Lucas den Griff des unteren Schubfachs.

In vielen zeitbegrenzten Szenen kommt eine andere Steuerung zum Tragen. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein blauer Balken, der uns anzeigt, dass wir so schnell wie möglich auf die Richtungstasten einhämmern sollen. Nur so können wir Gewichte stemmen, tauchen oder schnell laufen. Das ist mitunter ganz schön schweißtreibend. Dieses System gibt es aber auch in ruhigen Sequenzen. Ein Beispiel: Carla leidet unter Raumangst. In engen und dunklen Räumen wird sie geradezu panisch. Umso schlimmer, dass sie in das enge Polizeiarchiv im Keller gehen muss, um eine alte Akte zu suchen. Und noch schlimmer: Sporadisch fällt dort das Licht aus.

Kaum, dass wir im Keller sind, müssen wir mit behutsamen Tastendrücken den Strich in der Mitte des Balkens halten, damit Carla ihre Suche nicht aus lauter Angst abbricht. Dass wir währenddessen auch noch Räder drehen, Datenträger einsammeln und Schalter drücken müssen, vereinfacht die Aufgabe nicht.

Button, Button, Links, Rechts

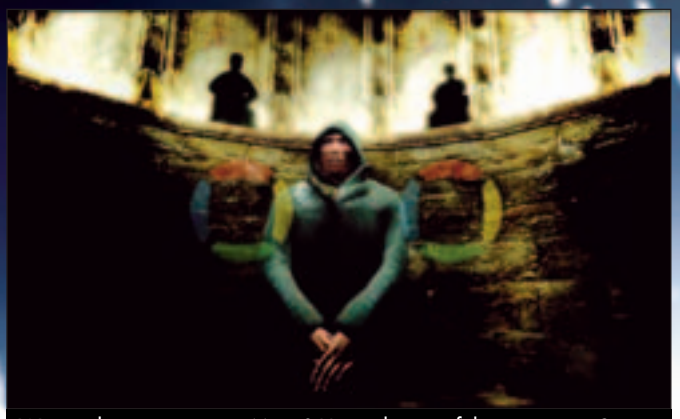
Das dritte System der Actionsequenzen ist zugleich das anspruchvollste. Kommt es zu so einer Szene, sehen Sie zwei Kreise in der Mitte des Spielbildschirms. Die sind jeweils in vier Abschnitte unterteilt. Jedem Teil ist eine Farbe (blau, gelb, grün und rot) zugeordnet. Die Viertel leuchten abwechselnd auf – und das oft auf beiden Seiten. Eine gute Hand-Augen-Koordination ist hier vonnöten, damit Sie diese Aufgaben meistern können.

Mit diesem System müssen Sie ruhige, aber auch actiongeladene Situationen bestehen. In den ruhigen Szenen geht es um Ihre Ausdauer, über längere Zeit die richtigen Farben zu drücken. Die rasanten Momente sind nur zu meistern, wenn Sie schnell genug die Tasten erwischen beziehungsweise die Maus in die richtige Richtung ziehen. Vor allem am Ende von **Fahrenheit** zieht die Schwierigkeit dieser Actionsequenzen deutlich an. Unschön ist vor allem, dass man nur noch auf die beiden Kreise starrt und kaum mitbekommt, was in diesen Szenen passiert.

Verwirrend wird es, wenn das Farb-System auf das Richtungstasten-System trifft: In seltenen Fällen müssen Sie während eines Kampfes oder einer Fluchtszene zwischen beiden Steuerungsvarianten hin und her wechseln, damit Sie am Ende als Sieger dastehen oder nicht im Knast landen.

Eine gelungene Mischung

Die Actionsequenzen bestimmen zusammen mit den verschiedenen Kameraperspektiven das hohe Tempo, in der die Geschichte erzählt wird. In ruhigen Momenten lösen wir aber auch Rätsel. **Fahrenheit** ist keineswegs ein klassisches Adventure, hat dennoch einige Elemente des Genres übernommen. Wir brüten mit Tyler in einer Buchhandlung über Tipps, um ein bestimmtes Buch zu finden. Auf der Toilette des Diners suchen wir solange nach Hinweisen auf den Mörder, bis wir alle gefunden haben. Im Polizeiarchiv lassen wir Carla an Rädern drehen, um Wege frei zu räumen. Das sind keine anspruchsvollen Rätsel – mit einigen logischen Schlussfolgerungen sind die kleinen Kopfnüsse leicht und schnell zu knacken.



Wer ist dieser mysteriöse Mann? Um mehr zu erfahren, müssen Sie die Farben, die in den **Kreisen** aufleuchten, zur richtigen Zeit drücken.

Am markantesten für das Adventure-Genre ist immer noch Carlas Kombinationsrätsel. Alle Indizien des Mordfalls liegen vor uns, und wir müssen die Teile des Puzzles richtig zusammenfügen, um Lucas auf die Schliche zu kommen. Dabei stehen wir auch hier wieder unter Zeitdruck – Carla gähnt in regelmäßigen Abständen und verliert dabei ihre Lust, weiterzumachen. Ein kleines Spielchen mit dem Jojo oder ein Becher Wasser heitern sie zwar wieder auf, doch nicht genügend. Da rutscht der Gemütszustand schnell in den Keller, und bevor wir uns versehen, gibt Carla entnervt auf und hängt ihren Job als Polizistin für immer an den Nagel. Mission gescheitert.

Kein Loch ohne Boden

Für ein Adventure ist es untypisch, kein Inventar zu haben. Deswegen haben die Entwickler im Spiel nur wenige vereinzelte Objekte platziert, die die steuerbaren Figuren mitnehmen können. Die Gegenstände werden dann einmalig kurz danach benötigt und müssen nicht weiter in der Gegend herumgeschleppt werden.

Es gibt aber noch einige andere Dinge, die Sie einsammeln können. Damit Ihnen das Leben in den zuweilen hektischen Actionsequenzen leichter fällt, finden Sie an verschiedenen Orten Kreuze. Die verstecken sich in Schubladen, Schränken oder werden Ihnen von anderen Personen zugesteckt. Jedes Kreuz steht für ein »Continue«; Sie dürfen also noch mal ran, wenn Sie an einer der schnellen Actionsequenzen scheitern. Und wenn Sie in den Szenen doch nicht erfolgreich waren, steigen Sie beim letzten Speicherpunkt wieder ein. Das Programm speichert in fair gesetzten Intervallen automatisch ab.

Als kleines Extra können Sie im Spiel auch Bonuskarten einsammeln, die an vielen Schauplätzen zu finden sind. Sobald Sie dann im Hauptmenü den Unterpunkt Bonus aufrufen, tauschen Sie die gesammelten Werke gegen Videoclips, Musikstücke und Bildergalerien ein. Falls Ihnen etwa 15 Stunden Spielzeit nicht genügen, schalten Sie bestimmte Actionsequenzen aus dem Spiel frei und wiederholen sie so oft, wie Sie wollen.

Susanne Braun

FAHRENHEIT: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie schon immer mal schuldig und unschuldig zur selben Zeit sein wollten

... wenn Sie Thriller lieben

... wenn Sie sich nicht an abstrusen Enden stören

... wenn Sie interessiert, was in den Köpfen anderer Menschen vorgeht

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn klassische Musik Sie Amok laufen lässt

... wenn Sie von Verschwörungstheorien die Nase gestrichen voll haben

... wenn Ihnen bewegte Bilder in einem Adventure ein Graus sind

... wenn Sie echte Kopfnüsse haben wollen

TEST-CENTER

GEORG VALTIN



Spannender Mystery-Thriller

Selten habe ich bei einem Adventure eine so spannende Story, so ausgefeilte Charaktere und eine so dichte Atmosphäre erlebt. Gegen Fahrenheit wirken andere aktuelle Genrevertreter mit ihrem immer gleichen Spielablauf einfach nur altbacken und langweilig. Und im Gegensatz zu David finde ich es nicht schlimm, dass die Handlung in den letzten Kapiteln schwächelt.

Probleme habe ich mit der teils ungenauen Steuerung in Verbindung mit den oft festen Kameraeinstellungen. Außerdem wirken die deutschen Sprecher mitunter recht aufgesetzt. Dafür ist die jederzeit passende musikalische Untermalung genial.

Meine Wertung 85

DAVID BERGMANN



Warum gute Geschichten so wichtig sind ...

Die konsequente cineastische Aufmachung und der geniale Soundtrack sorgen für Dauerspannung und ziehen mich in die Geschichte. Zumindest, bis den Drehbuchautoren die Sicherungen durchgebrannt sind. Gegen Ende entwickelt sich Fahrenheit nämlich zur klischeebehafteten Peinlichkeit.

Dass die deutsche Sprachausgabe Atari-typisch unter aller Kanone ist, macht die Lage nicht besser. Die Sprecher von Fahrenheit haben mir schon bei Still Life den Spaß verdorben. Da kann der Spielablauf noch so spaßig und innovativ sein ... bei Fahrenheit zählt für mich in erster Linie die Geschichte und die leidet einfach zu sehr.

Meine Wertung 70

MARTIN DEPPE



Spannend wie »24«

Fahrenheit fesselt mich an den PC wie 24 vor den Fernseher: Wie die Abenteuer von Kiefer Sutherland zieht das Spiel seine Faszination nicht nur aus den vielen Schnitten und Perspektiven – sondern auch aus der Story. Allein schon den Besuch des misstrauischen Polizisten in meiner Wohnung werde ich so schnell nicht vergessen. Wie damals, als meine Eltern unangemeldet meine Studentenbude besuchten ...

Meine Wertung 84

SUSANNE BRAUN



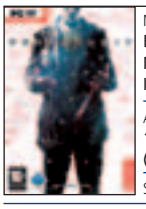
Baff ist gar kein Ausdruck!

Ganz im Gegensatz zu Kollege Bergmann störe ich mich nicht an den kuriosen Enden von Fahrenheit – über zwei Drittel des Spiels ist die Story sehr klug erzählt, die Spannung wird konstant auf hohem Level gehalten und zieht mich in die Geschehnisse eines düsteren Thrillers mit einigen Schockmomenten. Für mich ist Fahrenheit ein tolles Spiel, denn nicht umsonst habe ich an die 15 Stunden bangend den Bildschirm angestarrt und mit Lucas gelitten.

Der größte Kritikpunkt für mich ist der schnell anziehende Schwierigkeitsgrad der Actionsequenzen, und dass ich vor lauter blinkenden Farben an manchen Stellen überhaupt nicht mitbekommen habe, um was es geht. Aber dem kann ich Abhilfe verschaffen, indem ich den Schwierigkeitsgrad auf »leicht« stelle und mir mehr Fehler erlauben darf.

Meine Wertung 86

FAHRENHEIT



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Quantic Dream/Atari
Webseite	www.atari.com/fahrenheit
ca. Preis	ca. 50 Euro
Verkaufsstart	8. September 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- spannende Story
- große Entscheidungsfreiheit
- grandiose Hintergrundmusik
- Spielfilmfeeling

KONTRA
- detailarme Grafik
- mitunter schwierige Steuerung

SUSANNE BRAUN	86
GEORG VALTIN	85
MARTIN DEPPE	84
DAVID BERGMANN	70

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

Demo Video Tipps



Die **Kämpfe** sind nicht gerade grafische Leckerbissen. Hauptcharakter und Gegner wie diese Mumie sind nur kümmerlich animiert.



Kleine Actioneinlagen lockern das Spiel zwischendurch auf. Hier ballern wir in einem **Moorhuhn-Verschnitt** mit Schrot auf Fledermäuse.

BONEZ ADVENTURES

Dieser Diablo-Klon ist Shareware, wie sie im Buche steht. Gegen budgetreiche Konkurrenz kommt der Indiana-Jones-Verschnitt nicht an. Für kleines Geld gibt's aber **einen feierabendtauglichen Zeitvertreib für frustresistente Abenteurer.**

Bonez Adventures – Tomb of Fulaos mixt **Diablo 2** mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis.** Der namensgebende Mr. Bonez ist erfolgloser Archäologe mit einem Alkoholproblem. Zumindest, bis er den Fund seines Lebens macht und für billigen Fusel keine Zeit mehr hat: Alte Grabkammern, Mumien und unzählige Schätze locken ihn in unterirdische Verliese irgendwo in Ägypten. Den Spaß trüben kann da nur der mumifizierte Griesgram Fulaos. Der findet es gar nicht so lustig, dass jemand in seinen Gemächern herumspaziert. Deshalb setzt Indiana Jone... ähm, Mr. Bonez nicht nur sein Köpfchen ein, sondern auch mal die Fäuste.

Anfängerfehler

Sie steuern den Archäologen aus einer isometrischen Verfolgerperspektive – ähnlich wie in **Diablo 2**. Die linke Maustaste setzt den Knaben in Bewegung, drücken Sie zusätzlich die Umschalt-Taste, wird der Kampfmodus aktiviert. Verwirrend: Durch das Bewegen der Maus bestimmen Sie nicht nur die Marschroute des Helden, sondern justieren auch die Zoomstufe. Ärgerlich: Ausgerechnet das Drehen der Ansicht funktioniert nicht über die Maus, sondern ist auf der Tastatur untergebracht. Da Sie den Großteil der Spielzeit in unterirdischen Labyrinthen voller rechter Winkel verbringen, kommen Sie um ständiges Drehen der Ansicht nicht herum.

Auch das Kampfsystem ist frustig statt spaßig. Die Scharmützel gegen Ratten, Skorpione, Mumien, Fledermäuse und andere Ungetüme sind nämlich komplett zufallsabhängig. Diverse Male schlugen wir eine Minute lang erfolglos auf eine Ratte ein – während wir dabei keinen einzigen Treffer landen konnten, hat der Nager uns nach und nach ins Jenseits geknabbert. Gespeichert werden darf übrigens nur an – immerhin fair platzierten – Speicherpunkten.

Zeitvertreib mit Internetvertrieb

Bonez Adventures hat aber auch seine guten Seiten. Die Rätsel beispielsweise, die Sie immer wieder lösen müssen. Manchmal sollen Sie lediglich Geheimgänge aufstöbern, das fordert kaum. Oft genug gibt es aber Adventure-kompatible Puzzles. Zahlenkombinationen knacken, antike Truhen öffnen – oder aber dem Helden im richtigen Moment ein Schlückchen Alkohol einflößen.

Außerdem motiviert der **Diablo**-Suchtfaktor zum Weiterspielen. Etwas Glück vorausgesetzt findet man bei erledigten Gegnern oder in Truhen verschiedenste Ringe, Schwerter, Amulette, Schießprügel und andere Gegenstände, mit denen man Mr. Bonez ausstaffiert. Die steigern dann Charakterwerte wie Stärke oder Wahrnehmung, die man auch bei jedem Levelaufstieg mit Erfahrungspunkten selbst trainieren kann.

Im Grunde ist **Bonez Adventures** schlichtweg ein weiterer **Diablo**-Klon mit Adventure-Einschlag, der gegen Vollpreisspiele nicht bestehen kann, als Shareware-Zeitvertreib aber seine Daseinsberechtigung hat. Bestellen können Sie das Iso-Abenteuer mit Macken für 15,95 Dollar unter www.bonez-adventures.com.

David Bergmann

SIMON FISTRICH



Der Action-Teil ist ein Schuss in den Ofen!

Bonez Adventures beginnt viel versprechend: Die ersten Rätsel machen richtig Laune und lassen auf ein zwar grafisch schlichtes, dafür aber durchaus gelungenes Adventure hoffen.

Sobald das Spiel den Fokus vermehrt auf Action legt, wird aus Lust schnell Frust: Genau wie David hadere ich mit der misslungenen Steuerung und dem schlechten Gegner-Balancing. Zudem sind mir viele Levels auf Dauer zu eintönig. Kinderkrankheiten wie unerklärliche Abstürze rauben mir den letzten Spaß. Indy wäre enttäuscht.

Meine Wertung **40**

DAVID BERGMANN



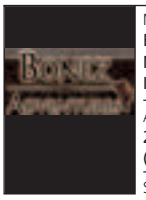
So frustresistent bin ich dann doch nicht

Was mich bei Bonez Adventures wirklich auf die Palme bringt, ist das Kampfsystem. Da flattert mich eine Fledermaus (!) drei Mal in Grund und Boden, und im vierten Anlauf knüppele ich das Vieh auf einmal mit zwei Schlägen nieder. Ich habe kein Problem mit Zufallsfaktoren, die gehören bei Rollenspielen eben dazu – Bonez Adventures ist in dieser Hinsicht aber zu extrem und schlichtweg frustig.

Dafür gefällt mir der Ansatz, das Diablo-Spielprinzip in ein Nicht-Fantasy-Szenario zu stecken. Das Indiana-Jones-Feeling hält mich bei der Stange. Zumindest für ein bis zwei Stunden; danach spiele ich doch lieber das hübschere, komfortablere und einfach rundere Dungeon Siege 2.

Meine Wertung **47**

BONEZ ADVENTURES



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

Ausstattung
230 MB Download, (10 Seiten als HTML)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Bonez Arts/Bonez Arts
Webseite	www.bonez-adventures.com
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	noch nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Radeon 7500	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	3
Multiplayer	–

PRO

- Diablo-Sammelfieber
- kurzweilige Rätsel

KONTRA

- zufallsbestimmte Kämpfe
- verkorkste Steuerung
- kein freies Speichern
- kaum vorhandene Animationen

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 47
SIMON FISTRICH 40

44



DUNGEON SIEGE 2

Eine riesige Spielwelt, eine epische Story und ein umkompliziertes Spielprinzip: Obwohl man echte Neuerungen mit der Lupe suchen muss, macht das **actionreiche Fantasy-Metzeln** nach wie vor jede Menge Spass.

Es ist schon ein Kreuz mit den Bewohnern einer Fantasy-Welt: Statt sich in friedlicher Eintracht an den wunderschönen, industriefreien Welten zu erfreuen und Magie höchstens für Kartentricks einzusetzen, haut man sich lieber die Streitäxte und Blitzschläge um die Ohren, dass es nur so scheppert. Bestimmte Zeitgenossen wie der finstere Valdis fordern es aber auch heraus: Der übergeschnappte Herrscher der blutgierigen Morden-Armee hält sich für den Erben des schon lange vergessenen Düster-Gottes Zaramoth und ist nur ein paar Artefakte davon entfernt, das Land Aranna endgültig in Blut zu tauchen. Die friedlichen Völker finden's doof, uns freut's: Da können wir es nach alter Väter Sitte mal wieder so richtig krachen lassen.

Was hätten's denn gern?

Bevor wir uns Valdis stellen können, müssen wir aber erst einen starken Charakter heranzüchten. Zur Wahl stehen Menschen, Elfen, Dryaden und Halbriesen, die über unterschiedliche Boni und Stärken verfügen. Die kräftigen Halbriesen etwa haben einen Tapferkeitsbonus, während die magiebegabten Elfen ihr Mana fünf Prozent schneller regenerieren. Schnell noch ein wenig an Aussehen und Geschlecht gefeilt, und unser Held ist einsatzbereit. Im Unterschied zu anderen Rollenspielen entfällt die Wahl einer Charakterklasse. Ganz wie im Vorgänger entscheiden Sie mit Ihrer Spielweise und der Verteilung von Skillpunkten, welche der vier Grundrichtungen Nahkampf, Fernkampf, Natur- oder Kampfmagie Ihr persönliches Steckenpferd wird.

Let's have a Party

In **Dungeon Siege 2** sind Sie schon bald auf Mitstreiter angewiesen, um gegen die Monsterhorden eine Chance zu haben. Bei Ihren Streifzügen durch Aranna finden Sie zahlreiche NPCs, die sich Ihnen gerne anschließen. Anfangs dürfen Sie genau einen Kollegen rekrutieren, für jeden weiteren freien Slot in Ihrer Party müssen Sie bei den örtlichen Kneipenwirten Gold lassen. Insgesamt können Sie Ihre Truppe auf bis zu sechs Helden aufstocken, die natürlich jederzeit austauschbar sind. Schon bald haben Sie eine ordentliche Mischung aus Kämpfern und Magiern beisammen, die Ihnen die Monsterhatz erheblich erleichtert.

Ihre Charaktere sammeln in bekannter Manier mit jedem erlegten Gegner und jeder gewonnen Quest Erfahrungspunkte. Greift Ihr Recke häufig zu Schwert und Streitaxt, steigen die Werte für Stärke und Nahkampf. Setzen Sie eher auf Heilung und das Herbeibeschwören von Hilfsgeistern, sind Sie schon bald ein Ass in punkto Intelligenz und Naturmagie.

Der Nachteil einer großen Party: Gewonne Erfahrungspunkte werden unter den Charakteren aufgeteilt. Da-



Der Rhinock ist für unsere Party kein Problem. Erst recht nicht, wenn unsere Fernkämpferin die Fähigkeit »**Beißender Pfeil**« anwendet.



Die klassenabhängigen **Spezialfähigkeiten** sind eine mächtige Waffe im Kampf gegen die Monster und sorgen für den meisten Schaden.



Während der **Speerkämpfer** im Hintergrund durch unseren Schlag noch betäubt ist, hat für seinen Kumpel das letzte Stündlein geschlagen.



Zwischensequenzen in Spielgrafik führen die Story fort oder erläutern uns unsere Aufgaben. Dieser alte Mann braucht dringend Hilfe.

her steigen Sie langsamer auf, als wenn Sie nur mit wenigen Kämpfern zu Felde ziehen.

Wieder was dazugelernt

Sobald Ihre Party-Mitglieder genügend Erfahrung gesammelt haben, erklimmen Sie die nächst höhere Stufe. Jetzt stehen Ihnen eine Handvoll Skillpunkte zur Verfügung, mit denen Sie Ihren Charakter weiter spezialisieren können. Das Spiel gibt Ihnen von Anfang an den Tipp, auf nur eine Kategorie zu setzen. Einem Fernkämpfer sollten Sie also möglichst viele Punkte auf Fernkampf-Fähigkeiten spendieren. Ein Möchtegern-Allrounder endet in Aranna ziemlich schnell als Monster-Mahlzeit. Die Skillpunkte entscheiden auch darüber, welche Gegenstände Sie verwenden können. Ein Magier kann mit einem erbeuteten starken Bogen nichts anfangen, und ein Nahkämpfer nichts mit einer mächtigen Zauberschriftrolle. Erst, wenn der Charakter eine bestimmte Stufe erreicht und die Talentpunkte entsprechend verteilt hat, ist die Waffe einsatzfähig.

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es diesmal einen echten Skillbaum. Beispiel: Nahkämpfer, die den »Eifer«-Skill (bringt drei Prozent mehr Geschwindigkeit beim Zuschlagen) erlernen wollen, müssen vorher die Talente »Zwei Waffen« und »Kritischer Schlag« beherrschen, zudem müssen sie einen bestimmten Level im Nahkampf erreicht haben. Für ganz starke Skills sind zum Teil auch rudimentäre Kenntnisse in einer zweiten Klasse erforderlich. Zusätzlich gibt es für jede Klasse noch besonders heftige Spezialfähigkeiten, die nach Gebrauch einige Minuten lang aufladen müssen.

Altbekanntes Spielprinzip

Dungeon Siege 2 spielt sich größtenteils wie die anderen Vertreter der Action-Rollenspiele. Kenner des Genres kommen sofort mit der Steuerung zurecht. Per Linksklick dirigieren Sie Ihre Party durch die Spielwelt, die rechte Maustaste dient als Angriffs- und Interaktionsauslöser. Die Kamera drehen Sie wahlweise mit der Maus oder mit der Tastatur. Mit dem Mausrad zoomen Sie das Geschehen stufenlos heran oder rücken es weg. Das ist auch bitter nötig, denn gerade in engen Verliesen oder Höhlen kann es bei vielen Gegnern schon mal unübersichtlich werden.

Wie gut, dass Sie das Spiel mit der Leertaste jederzeit pausieren können. Ähnlich wie in **Baldur's Gate 2** oder anderen Rollenspielen dürfen Sie Ihren Party-Mitgliedern währenddessen Befehle geben und sogar Items und Rüstungen austauschen. Viele Kämpfe sind dadurch problemlos lösbar, da Sie auf jede Kampfsituation reagieren können. Im Test fiel uns außerdem auf, dass die altbekannte Taktik, kleinere Gruppen von großen Gegneransammlungen wegzulocken, nach wie vor hervorragend funktioniert. Während die Feinde auf unsere Gruppe zustolpern, werden sie bereits mit Fernwaffen und Zaubern attackiert. Bis sie ankommen, sind sie schon stark geschwächt – und zwei, drei Axthiebe später Geschichte. Taktisch sonderlich tief ist das nicht gerade.

Im Gleichschritt, Marsch!

Die Anzahl der möglichen Formationen Ihrer Party wurde im Vergleich zum Vorgänger gesundgeschrumpft. Während es im ersten **Dungeon Siege** gleich sechs verschiedene Formationen gab, sind im Nachfolger nur noch zwei so genannte Anordnungen enthalten. Bei der ersten Variante imitieren Ihre Partymitglieder die Aktion des gerade aktiven Anführers. Bei der zweiten Anordnung agieren sie selbständig. Im Test war uns die erste Version allerdings deutlich lieber, da wir so konzentrierter attackieren konnten. Nur bei schwächeren Gegnern verließen wir uns von Zeit zu Zeit auf die KI. Sollten sich die Kämpfer zu weit voneinander entfernen, können wir sie per Hotkey zurückholen. Das gilt allerdings nicht für den Fall, wenn ein Partymitglied an einem Objekt



Rock on: Die großen Vulk schleudern dicke Felsbrocken durch die Luft. Kuriose Notiz am Rande: Unser **Lastesel** richtet mit seinen Hufen mächtig Schaden bei den Riesen an.



In engen **Dungeons** leidet die Übersicht. Da hilft der häufige Druck auf die Pause-Taste.



Magier und Fernkämpfer sterben häufig, wenn Sie ins Visier der **Monster** geraten.

hängenbleibt und wir mit der restlichen Gruppe ein anderes Gebiet betreten. Dann müssen wir den verloren gegangen Kameraden umständlich zur Gruppe zurückführen. Glücklicherweise sind solche KI-Patzer eher die Ausnahme als die Regel.

Die nützlichen Komfortfunktionen wurden eins zu eins aus dem Vorgänger übernommen. Mit einem Druck auf H kippen Sie einen Heiltrank, M beschert frisches Mana, und V blendet sämtliche Inventare gleichzeitig ein, die sogar auf Knopfdruck sortiert werden. Sehr praktisch: Nachdem Sie eine Gegnergruppe zu Kleinholz verarbeitet haben, genügt ein Druck auf Z, und Ihre Helden sacken alle fallen gelassenen Schätze und Gegenstände in Sichtweite ein. Tastatur-Verächter können das Spiel aber komplett mit der Maus steuern; sämtliche Funktionen sind auch klickbar.

Sehr gut gefallen hat uns das ins Spiel integrierte Handbuch. Nach und nach wird es mit sämtlichen Informationen aufgefüllt, die zum Spielen notwendig sind. Zusätzlich dabei ist eine Liste aller Monster, auf die Sie im Spiel treffen.

Die Aranner Stadtmusikanten

Schon bald platzt Ihr Inventar aus allen Nähten. Das Item-System erinnert stark an **Diablo**: Es gibt normale, seltene, magische, rare und einzigartige Waffen. Mit Hilfe bestimmter Reagenzien, die Sie in der Spielwelt finden, können Sie gut erhaltene normale Waffen magisch aufwerten. Freilich müssen Sie dafür bei einer Magierhändlerin reichlich Gold lassen. Apropos Gold: Bald können Sie sich den bereits aus dem Vorgänger bekannten Esel leisten, der diesmal sogar beim Kampf ordentlich draufhaut. Das Langohr belegt aber einen ganzen Platz in Ihrer Gruppe. Es gibt noch weitere käuflich zu erwerbende Tiere (Pets), die mit der Zeit neue Fähigkeiten dazulernen.

Daneben können Naturmagier auch tatkräftige Unterstützung in Form magischer Geschöpfe herbeibeschwören. Im Gegensatz zu den pelzigen Pet-Kollegen besitzen die kein Inventar, belegen im Gegenzug aber auch keinen der teuren Party-Slots.

Auftrag ausgeführt

Das Spiel gliedert sich in drei Akte, die jeweils mehrere Unterkapitel enthalten. Ein Kapitel stellt eine Hauptquest dar. Zusätzlich haben die Bewohner von Aranna mehrere Subquests für Sie, die Sie auf Wunsch auch ignorieren können. Dann lassen Sie sich aber wichtige Erfahrungspunkte und Gegenstände durch die Lappen gehen. Questgeber erkennen Sie an dem genretypischen Fragezeichen über dem Kopf. In einem übersichtlichen

TECHNIK-CHECK

- Die Auslagerungsdateien belegen rund 4,0 GByte Speicherplatz auf der Festplatte.
- Im Spiel selbst gibt es keine Ladezeiten, außer Sie springen per Transporter in weiter entfernte Gebiete. Im Hintergrund wird kontinuierlich nachgeladen.
- Bei Performance-Problemen sollten Sie zunächst die Auflösung herunterschrauben.
- Bei schwächeren Grafikkarten sollten Sie die Schatteneffekte komplett reduzieren. Dadurch leidet die Optik nur minimal.

PERFORMANCE-TABELLE (MIT MAX. DETAILS)

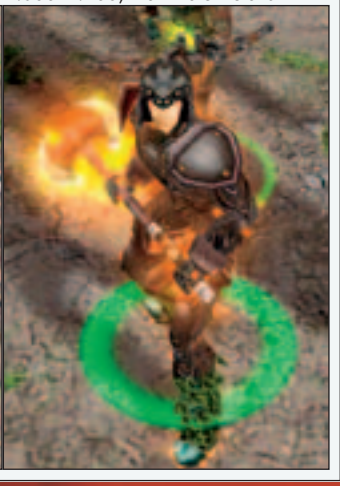
Festplatte **2,3 GByte**
Ladezeiten **mittel (512 MByte)** **schnell (1,0 GByte)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,2 GHz	800x600x16, 256 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

800x600, minimale Details



1.600x1.200, maximale Details



DUNGEON SIEGE 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

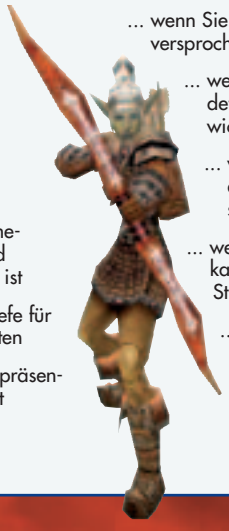
... wenn Sie eine Mischung aus Diablo 2 und Baldur's Gate für spannend halten

... wenn Sie scharf auf ständig neue Waffen und Rüstungen sind

... wenn Ihnen ein Online-Rollenspiel wie World of WarCraft zu teuer ist

... wenn Sie taktische Tiefe für vernachlässigbar halten

... wenn Ihnen eine gut präsentierte Story wichtig ist



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie sich echte Neuerungen versprochen haben

... wenn Ihnen eine fest definierte Charakterklasse wichtig ist

... wenn Sie beim Gedanken an Diablo 2 schreiend davonlaufen

... wenn Sie beim Monsterkampf gerne ausgefeilte Strategien anwenden

... wenn Sie viel Abwechslung bei Gegnern und Leveldesign mögen

Questlog sind sämtliche Fortschritte festgehalten, so dass Sie immer wissen, was noch zu tun ist.

Und diesmal mit ... Story!

In **Dungeon Siege 1** war die Story eher schnödes Beiwerk und wurde dementsprechend trocken präsentiert. Das sieht im zweiten Teil ganz anders aus. Chris Taylor & Co. erzählen ihre Version der uralten Geschichte über den Kampf zwischen Gut und Böse, die sich während des Spiels in epischer Breite entfaltet. Der Handlungsbogen wird in Zwischensequenzen weitergesponnen. Die finden teils gerendert, teils direkt in der Spielgrafik statt. Für zusätzliche Atmosphäre sorgen der kinoreife Soundtrack und nette Details wie überraschende Gespräche zwischen den Mitgliedern Ihrer Party oder Wettereffekte.

Grafisch erfindet Gas Powered Games das Rad nicht neu. Die Fantasy-Welt ist zwar hübsch gezeichnet und detailliert umgesetzt, Ahs und Ohs bleiben aber aus. Mit kommenden Schwergewichten wie **Spellforce 2** kann man zu keinem Zeitpunkt mithalten. Daher wirkt **Dungeon Siege 2** auf den ersten Blick wie eine höher aufgelöste Version des ersten Teils.

Gemeinsam kämpft sich's doppelt schön

Zum Schluss ein paar Worte zum Multiplayer-Modus: Per Internet oder LAN können Sie das Spiel im Kooperationsmodus gemeinsam durchspielen. Während im Vorgänger nur der Einsatz eines Einzelhelden möglich war, können Sie hier mit bis zu zwei Charakteren samt einem Pet gemeinsam mit anderen Spielern auf Monsterjagd gehen. Zum Zeitpunkt des Testes herrschte auf den Internet-Servern noch gähnende Leere, so dass wir die Multiplayer-Performance nur im lokalen Netzwerk testen konnten.

Simon Fistrich



Wenn wir einen Gegenstand auswählen, sehen wir in einer **Vorschau** bei den Charakterwerten, was er uns für Vorteile bringt.

TEST-CENTER

SUSANNE BRAUN

Massen-Kloppereien mit einem Hauch Taktik



Ich kann in Dungeon Siege 2 meinem Fernkämpfer und meiner Heilerin nicht sagen, dass sie sich vom Kampfgetümmel entfernen sollen, wie es ja eigentlich normal wäre. Schade, denn so sterben beide ziemlich häufig und die ganze Party muss wiederbelebt werden. Aber immerhin gehen die Erfahrungspunkte nicht verloren.

Ansonsten ist Dungeon Siege 2 ein erfreulicher Monsterprügelspaß. Der Story kann ich leicht folgen, und die Talentbäume lassen sich rasch und einfach entwickeln. Nur würde ich gerne auch meine Attributpunkte selber verteilen, dann wäre der Rollenspielanteil ganz nach meinem Geschmack.

Meine Wertung **81**

LOTHAR, DER HALBRIESE

Auf was habe ich mich da nur eingelassen?



Glauben Sie mir, als Halbriese hat man mit Magie ungefähr soviel am Hut wie Fips Asmussen mit guten Witzen. Ein optimal gezielter Axthieb ist mir Hundert Mal lieber als dieser Harry-Potter-Mist. Das hat die finsteren Tester von PC PowerPlay aber nicht davon abgehalten, ausgerechnet mich zum Angriffsmagier auszubilden. Und dann auch noch diese Dryaden mit Ihren klugen Sprüchen! Ich bin ganz verwirrt. Ob ich wohl deswegen manchmal den Anschluss an die Gruppe verliere?

SIMON FISTRICH

Uraltes Spielprinzip, aber immer noch fesselnd ohne Ende!



Nicht noch ein Action-Rollenspiel! Wenn ich offline draufhauen will, installiere ich Diablo 2, und Items-Jagen kann ich auch in World of WarCraft. Dungeon Siege 2 braucht also kein Mensch. Obwohl ... eine Quest noch, dann höre ich auch wirklich auf. Mal schauen, ob ich beim Schmied nicht noch eine bessere Rüstung finde ... Aber halt, vielleicht bekomme ich ja eine, wenn ich noch die eine Subquest löse ... Wie, schon Mitternacht?

Altbekannt, aber gut umgesetzt

Ja, Dungeon Siege 2 bietet nichts wirklich Neues. Ja, das Grundthema kennen wir schon in- und auswendig. Dennoch saugt das Spiel einen förmlich in sich auf: Die komfortable Steuerung und das suchterregende Spielprinzip machen halt auch beim x-ten Diablo-Klon Spaß.

Meine Wertung **82**

MARTIN DEPPE

Ist mir zu technisch

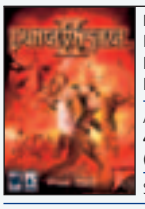


Irgendwie fühle ich mich bei beiden Dungeon Sieges immer an Total Annihilation erinnert, das 98er Echtzeitstrategie-Spiel, ebenfalls von Chris Taylor. Das war technisch erstklassig, mit bombastisch vielen Science-Fiction-Einheiten und riesigen Schlachten. Nur: Eine »Seele« hatte es nicht. Die Story war Standard, die Truppen waren austauschbar.

Ähnlich geht's mir bei Dungeon Siege 2 mit seinem Polygonlook. Klar, es ist besser als der Vorgänger, schon wegen der zahlreicheren Quests und der besseren Story. Vorbildlich auch der Einstieg ins Spiel, durch das virtuelle Handbuch, das sich selber füllt. Weiterspielen werde ich's aber nicht.

Meine Wertung **77**

DUNGEON SIEGE 2



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (38 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Gas Powered/Microsoft
Webseite	www.gaspowered.com/ds2
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	2. September 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- motivierendes Spielprinzip
- spannende Story
- komfortable Bedienung
- solide Präsentation
- Multiplayer mit Kooperationsmodus
- fordernder als der einfache Vorgänger

KONTRA

- Altbekanntes neu aufgewärmt
- zum Teil sich wiederholendes Leveldesign
- kaum taktische Tiefe
- teilweise KI-Mängel
- Helden nicht einzeln steuerbar

SIMON FISTRICH	82
SUSANNE BRAUN	81
MARTIN DEPPE	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**

Demo
Video
?! Tipps

FIFA 06

Mit einem umfangreichen Bonuspaket und der Kraft der Lizenzen betritt EA Sports' Fußball-Simulation den Rasen. Die spielerischen Änderungen fallen indes eher klein aus, haben teils aber große Auswirkungen.

Der Confederations-Cup lief erstaunlich gut für Klinsis Buben, die Bundesliga ist wieder in vollem Gange, und im Sommer 2006 startet die Weltmeisterschaft in Deutschland – König Fußball dominiert bis auf Weiteres ganz klar das Sportgeschehen. Zur Tradition der Sportart gehört es seit vielen Jahren auch, dass Electronic Arts eine Neuauflage seiner Simulations-Serie auf den Markt bringt. **FIFA 06** heißt der neue Sprössling, der sich gegen den in Kürze erscheinenden Rivalen **Pro Evolution Soccer 5** behaupten muss. Große spielerische Überraschungen packt das neue **FIFA** aber nicht aus – bei den eigentlichen Simulationsaspekten ist und bleibt sogar das aktuelle **PES 4** besser. Allerdings besitzt EAs neue PC-Kickerei viele kleine Verbesserungen und die so wichtige Fifa-Erlaubnis, offizielle Spieler, Mannschaften und Ligen zu verwenden.

Wirksame Kleinigkeiten

Zu den vielen kleinen Neuerungen gehört beispielsweise die Möglichkeit, den Ball per Knopfdruck besser abzuschirmen sowie die Vorwärtsbewegung zu verzögern, um beispielsweise bei Kontern auf Mitspieler zu warten. Zudem lassen sich über das digitale Steuerkreuz im Spiel unterschiedliche Taktiken vorgeben, beispielsweise Konter und Flügelspiel in der Offensive sowie Pressing in der Defensive. Dagegen wurde die »Off the Ball«-Steuerung komplett gestrichen, die in vergangenen Teilen der Serie neu eingeführt wurde, sich aber nicht durchsetzen konnte. Wie bei dem vergangenen **FIFA**-Versionen gilt aber auch diesmal: Wenn Sie alle Funktionen effektiv nutzen wollen, benötigen Sie ein Zehn-Tasten-Gamepad mit zwei Analog-Sticks. Während Sie den aktiven Spieler mit den linken Stick über





Diese hohe **Kameraperspektive** bietet die beste Übersicht. Beachten Sie die Einhaltung der Formation im Radar (unten Mitte).



Die virtuellen Stars, hier Michael »Elfenohr« Ballack, haben zwar hässliche **Gesichtstexturen**, sehen ihren Vorbildern aber immerhin ähnlich.

den Platz steuern, zeigen Sie mit rechten wie gehabt Spezialmanöver wie Übersteiger oder Drehungen.

Schwierige Freistöße

Die Standardsituationen wurden von den Entwicklern komplett überarbeitet. Das fällt besonders bei direkten Freistößen auf. Im Vorgänger legten Sie den Zielpunkt des Balls fest sowie Schussstärke und Effet – Könner erzielten damit sehr viele Treffer. Bei **FIFA 06** bestimmen Sie die Flugbahn des Leders. Wenn Sie den Analogstick vor dem Schuss nach hinten ziehen, fliegt der Ball scharf in einer flachen Kurve Richtung Tor – und bleibt womöglich in der Mauer hängen. Drücken Sie den Stick nach vorn, segelt das Streitobjekt in einem höheren Bogen, aber dafür langsamer zum Kasten. In beiden Fällen haben Sie nur eine Torchance, wenn Sie den Schussstärkebalken im vorgegebenen blauen Idealbereich stoppen. Auch **FIFA**-Veteranen sollten sich mit diesem kniffligen System im umfangreichen Trainingsmodus vertraut machen.

Steile Karriere

Wie im Vorgänger steht der Manager-Modus im Mittelpunkt des Spiels. Über einen Zeitraum von 15 Jahren kümmern Sie sich um die Belange eines Teams, um beispielsweise einen Abstiegskandidaten der zweiten Liga nach und nach zum Champions-League-Gewinner zu formen. Neben der Mannschaftsaufstellung kümmern Sie sich um die Finanzen, indem Sie Sponsoren wählen, die Eintrittspreise vor jedem Heimspiel in drei Stufen (niedrig, mittel, hoch) bestimmen und die Vertragsverhandlungen mit den Akteuren führen. Zu Ihren Aufgaben gehören aber auch die Suche nach neuen Talenten und regelmäßige Entscheidungen in bestimmten Situationen, etwa wenn die Moral der Spieler sinkt. Dann schlägt das Programm jeweils drei mögliche Lösungen vor. Wenn Sie die richtige wählen, beeinflusst das die Mannschaft positiv, bei der falschen Wahl verschlechtert sich die Lage.

Wer die Partien nicht alle selbst spielen will, überlässt der KI entweder die komplette Simulation des Spiels oder lässt den Kick in einem Textmodus ablaufen. Bei letzterer Variante können Sie jederzeit selbst die Kontrolle übernehmen, falls das Geschehen auf dem Rasen nicht den gewünschten Verlauf nimmt – und das ist uns sehr oft passiert. Da verliert unsere Mannschaft etwa als Tabellenführer im eigenen Stadion gegen den Vorletzten, obwohl jede Statistik für einen deutlichen Heimsieg spricht.

Boni als Motivation

Wenn Sie bestimmte Vorgaben im Spiel erreichen, erhalten Sie spezielle Punkte. Zu den Zielen gehören beispielsweise der Gewinn der nationalen Meisterschaft, Siegesserien und eine bestimmte Anzahl erzielter Tore. Im Menüpunkt Fanshop kaufen Sie für die gesammelten Punkte diverse Boni. Dazu zählen unter anderem ausgefallene Torjubel-Animationen, farbige Bälle, ein höherer Schwierigkeitsgrad und Videos mit echten Fußballszenen. Dieses umfangreiche Bonussystem sorgt für eine hohe Langzeitmotivation, denn es dauert sehr lange, bis man auch nur die Hälfte der zusätzlichen Inhalte aktiviert hat.

Gute KI, aber taktisch schwach

Zu den großen Stärken von **FIFA 06** gehört die KI von Mit- und Gegenspielern. Die computergesteuerten Akteure denken sehr gut mit, laufen sich automatisch frei und versuchen in der Abwehr, gegnerische Pässe abzufangen. Daher ist es gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden kaum möglich, eine starke KI-Abwehr mit herkömmlichen Mitteln auszuspielen.



Direkte **Freistöße** sind in FIFA 06 deutlich schwieriger geworden, da Sie nun die Flugbahn des Balls bestimmen, nicht mehr den Zielpunkt.



Alle **Bewegungsabläufe** sind sehr gut animiert, selbst diese unsportliche Attacke und der Freiflug des Gefoulten wirken realistisch.



In die simulierten Partien des **Manager-Modus** können Sie per Knopfdruck eingreifen und die Begegnung eigenhändig beenden.

Bei schnellen Stürmern funktionieren Pässe in den Lauf sehr gut, außerdem erzielten wir nach Flankenläufen und anschließenden Abspielen in den Strafraum oft Tore. Insgesamt wirken gerade die Strafraumszenen viel realistischer und weniger geskriptet als noch im Vorgänger.

Die taktischen Möglichkeiten bei der Mannschaftsaufstellung beschränken sich auf unterschiedliche Formationen wie »4-4-2« oder »3-4-3«. Die Akteure halten ihre vorgegebenen Positionen vorbildlich. Falls Sie also beispielsweise mit einem Abwehrspieler nach vorn laufen, bewegt er sich nach dem Abspiel brav wieder zurück. Das Verändern einzelner Positionen, etwa das Zurückziehen eines Stürmers, ist im Unterschied zu **Pro Evolution Soccer 4** aber nicht möglich.

Gemischte Vorstellung

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig verändert, sprich: Auf den polygonreichen Spielfiguren kleben detailarme Gesichtstexturen. Immerhin erkennt man die Stars trotzdem an ihrem Konterfei, aber da hätten sich die Grafiker schon mehr Mühe geben können. Dafür sind die Animationen sehr flüssig, auch die Übergänge zwischen einzelnen Bewegungen wirken genauso realistisch wie die restliche fernsehreife Präsentation. Allerdings wiederholen sich die Kommentare von Thomas Herrmann und Patrick Wasserziehr schon nach wenigen Spielen und passen teilweise nicht zum Geschehen.

Dass die Menüs bei der FIFA-Serie jedes Jahr aufs Neue zu den Schwächen zählen, ist ja schon fast so etwas wie eine Tradition geworden. Auch diesmal stören unlogische Strukturierung und wenig intuitive Untermenüs – besonders im Manager-Modus. Oft liegen Buttons, die Sie unmittelbar nacheinander brauchen, so weit voneinander entfernt, dass Sie vom Kilometergeld für die langen Mauswege glatt als Trikotsponsor eines Bundesligisten auftreten könnten. Andere Schaltflächen sind wiederum so klein, dass sie auf Anhieb gar nicht erkennbar sind.

Georg Valtin

SPIELENAME: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie großen Wert auf aktuelle Mannschaftsdaten legen

... wenn Sie ein Spiel mit vielen freischaltbaren Boni klasse finden

... falls Sie ein Fußballteam auch gerne managen, aber Anstoss und Co. zu komplex finden

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie einen spielerischen Riesenschritt nach vorn erwarten

... falls Sie eingefleischter Fan der Pro Evolution Soccer-Serie sind

... wenn Sie volle taktische Kontrolle über die Positionen in Ihrer Aufstellung haben wollen



TEST-CENTER

DAVID BERGMANN

Der alte und neue Vizeweltmeister



Fifa 2006 gefällt mir besser als der Vorgänger. Die Steuerung ist wieder etwas vereinfacht worden, und der Spielablauf wirkt wesentlich dynamischer – man hat nicht mehr das Gefühl, ein stellenweise komplett geskriptetes Spiel auf dem Bildschirm zu sehen. Vor allem Szenen im Strafraum sind wesentlich glaubwürdiger. Was ich im Direktvergleich mit Pro Evolution Soccer 4 wirklich vermisse: taktische Einstellungen. Mir reicht es einfach nicht, nur die Formation festzulegen.

PES ist einfach besser

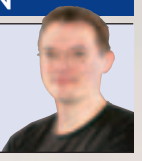
Die FIFA-Serie hat sich also auch dieses Jahr wieder konsequent verbessert, steht aber nach wie vor an zweiter Stelle. Pro Evolution Soccer bietet mir mehr Möglichkeiten und vor allem ein noch besseres Spielgefühl. Konamis Vorzeige-Kicker vermittelt mir den Eindruck, die volle Kontrolle zu haben. FIFA wirkt da noch immer ein bisschen träger.

Aber ich bin gespannt, wie nah und mit welchen eigenen Ideen EA Sports der Pro-Evolution-Soccer-Reihe im nächsten Jahr auf die Pelle rückt.

Meine Wertung **84**

GEORG VALTIN

Kleine Schritte vorwärts



Die spielerischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind klein, aber fein. Okay, einige der Neuerungen, beispielsweise die Spieldynamik oder Team-Chemie, hatten für mich keinen spürbaren Einfluss auf das Geschehen. Aber schon das bessere Abschirmen des Balls eröffnet neue taktische Möglichkeiten. Die fehlen allerdings in Sachen Mannschaftsaufstellung – für mich ist es unverständlich, dass ich nach wie vor nur Formationen einstellen kann, aber die Positionen der Spieler in Beton gegossen sind. Eine gute Entscheidung war auch die Überarbeitung der Standardsituationen: Zwar ist es viel schwieriger, ein Freistoßtor zu erzielen, aber ich freue mich auch viel mehr, wenn es klappt.

KI-Vorsprung

Im Gegensatz zu David und Michael gefällt mir die KI von FIFA 06 besser als die der PES-Serie. Ich mag es einfach, wenn meine Kollegen mitdenken und gerade in der Defensive automatisch eingreifen, statt die Tore des Gegners im Stillstand zu bewundern. Außerdem bietet FIFA 06 die bessere Langzeitmotivation. Das umfangreiche Bonussystem spornt mich immer wieder zum Weiterspielen an.

Meine Wertung **85**

MICHAEL GALUSCHKA

Gutes Action-Fußball



Nein, ich bin kein Pro-Evo-Fanboy, sondern schlicht ein Anhänger »echten« Computerfußballs. Und da macht auch das 2006er-FIFA keine Schnitte. Zwar versucht man – teilweise durch schlichtes kopieren – verzweifelt, dem Konami-Kontrahenten auf den Fersen zu bleiben, doch mehr als ein nettes Action-Fußball springt nicht dabei raus.

Und in dieser Nische ist es auch ganz gut aufgehoben. Statt wie früher hirnrissige Ideen à la Off-the-ball-Steuerung marktschreierisch in den Vordergrund zu stellen, konzentriert sich FIFA 2006 auf einen flotten, unkomplizierten Spielablauf. Genau das richtige für die PES-Halbzeitpause.

Meine Wertung **80**

FIFA 06



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (Umfang noch n. bek.)

Sound: Stereo

Genre	Fußball-Simulation
Entwickler/Publisher	EA Sports/EA
Webseite	www.fifa06.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	13. Oktober 2005
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- riesiges Lizenzpaket
- sehr gute Offensiv- und Defensiv-KI
- motivierender Manager-Modus
- zahlreiche freischaltbare Boni

KONTRA

- beschränkte taktische Möglichkeiten
- umständliche Menüs

GEORG VALTIN	85
DAVID BERGMANN	84
MICHAEL GALUSCHKA	80

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**



Die anderen Fahrer und der Gummiabrieb sind die einzige Orientierungshilfe in Sachen **Ideallinie**, die sich nicht einblenden lässt.

MOTOGP 3

MotoGP 3 glänzt mit **herausragendem Fahrgefühl, einem umfangreichen Lizenzpaket und vielen Strecken** auch abseits der MotoGP-Serie. Fahranfänger haben's schwer.

Wenn man zum ersten Mal **MotoGP 3** spielt, dann ist man frustriert. Man bremst zu früh oder zu spät, man rutscht ins Kiesbett, man knallt anderen Fahrern in die Motorräder und danach mit dem virtuellen Schädel auf den Asphalt. Fahrfehlerfreie Runden oder gar einen Platz unter den ersten fünf – das sind Wunschträume in der ersten halben Stunde.

Der Grund für die Eingewöhnungszeit: **MotoGP 3** spielt sich völlig anders als Autorennspiele. Die richtigen Bremspunkte und eine perfekte Kurvenlage sind viel wichtiger als bei einem **DTM Race Driver**. Die Höchstgeschwindigkeit ist dafür vernachlässigbar. Kurven im richtigen Radius zu durchfahren und der wohldosierte Einsatz von Vorderrad- und Hinterradbremse – nur wer das beherrscht, landet auf dem Treppchen. Bis dahin vergehen ein Dutzend Rennen. Dafür macht die Steuerung den Einstieg nicht unnötig kompliziert und verzeiht im einfachsten Schwierigkeitsgrad viele Fahrfehler.

Alles offiziell

MotoGP 3 liegt die namensgebende Lizenz der MotoGP-Saison 2004 zugrunde. Von Valentino Rossi über Max Biaggi bis zu Colin Edwards sind alle offiziellen PS-Rowdys vertreten und geben auf den 16 offiziellen Kursen Gummi. Donington Park in Großbritannien, Mugello in Italien und der deutsche Sachsenring – alle Kurse sind detailgetreu nachgebildet. Wer mit der MotoGP-Serie bisher nichts anzufangen wusste, muss sich übrigens keine Sorgen machen. Vor jedem Rennen zeigt auf Wunsch ein Video Streckenverlauf und Ideallinie. Man wird also nicht ins kalte Wasser geworfen. Darüber hinaus macht ein umfassendes Tutorial mit dem richtigen Einsatz von Bremsen, der idealen Kurvenlage und Powerslides vertraut. Einsteiger werden also vorbildlich an die Hand genommen.

Harte Brocken

In den eigentlichen Rennen gibt sich **MotoGP 3** wenig einsteigerfreundlich. Schuld daran ist vor allem die künstliche Intelligenz der Gegner, die uns während des Tests ein wenig überrascht hat. Zwar unterlaufen auch den Profis einige Fahrfehler, die meiste Zeit drehen sie aber sicher auf der Ideallinie und in gleich bleibenden Pulks ihre Runden. Und nehmen nur auf andere KI-Fahrer Rücksicht. Da wird gebremst und Platz gemacht, um Stürze zu vermeiden. Anders, wenn wir im Pulk mitfahren wollten oder kurz vom Kurs abkamen. Dann wurde fleißig geschubst, und wenige

EIGENER SOUNDTRACK

Was bei Xbox-Spielen inzwischen zum guten Ton gehört, hat auf dem PC noch Seltenheitswert: das Einbinden eigener Soundtracks in Spiele. MotoGP 3 ist da eine löbliche Ausnahme. Sie müssen lediglich Ihre Musikdateien ins Ogg-Vorbis-Format konvertieren und in den Soundtracks-Unterordner des MotoGP-Spieleverzeichnis kopieren. Passende Tools zum Konvertieren der Dateien finden Sie unter anderem unter www.vorbis.com.



Regen ist nicht nur grafisch gut in Szene gesetzt, sondern wirkt sich auch entsprechend rutschig aufs Fahrverhalten der Motorräder aus.



Die **Cockpit-Perspektive** ist schwer zu beherrschen und erfordert einige Übung, vermittelt aber ein glaubhaftes Fahrgefühl.



Im spannenden Karrieremodus erschaffen Sie einen eigenen Fahrer und bilden ihn mit **Erfahrungspunkten** weiter. Die gibt's für Siege.



Unfallschwerpunkt: Vor allem in Kurven fahren Ihre Konkurrenten sehr **aggressiv** und lassen Ihnen kaum Platz zum Manövrieren.

Sekunden später sind wir dank realistischer Physik mit fragwürdigen Haltungsnoten im Kiesbett gelandet.

Solche Abflüge sind in **MotoGP 3** besonders ärgerlich, weil man fast immer auf den letzten Platz zurückfällt. Man kann sich zwar recht zügig zum führenden Fahrerfeld vorarbeiten, frustrierend ist die Rüpel-KI trotzdem und **MotoGP 3** ein Spiel für Menschen, die lange Eingewöhnungszeiten nicht scheuen. Hat man den Dreh dann einmal raus, wird man auch entsprechend belohnt. Kurven im perfekten Radius durchfahren, trotz einiger Ausflüge ins Kiesbett als erster über die Ziellinie rauschen; solche Erfolgsmomente machen auch herbe Niederlagen schnell vergessen. Erfolgsmomente übrigens, für die eine Tastatur vollkommen ausreicht. Von Gamepads raten wir ab – die Abfrage der Analogsticks ist extrem empfindlich und lässt sich nicht justieren. Auch Lenkräder sind keine wirkliche Alternative, da man nicht schnell genug reagieren kann. Sollten Sie **MotoGP 3** trotzdem mit Lenkrad spielen wollen, ein Hinweis: Getrennte Achsen für Beschleunigen und Bremsen werden nicht unterstützt.

Erst die Arbeit ...

Besonders motivierend ist der Karriere-Modus, den Sie mit einem Grünschnabel bestreiten. Zu Beginn bestimmen Sie das Aussehen von Helm, Lederkombi sowie Motorrad und verteilen einige Erfahrungspunkte auf die vier Eigenschaften Kurvenlage, Bremsen, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung. Diese Fähigkeiten bauen Sie dann immer weiter aus; je besser Sie sich in den Rennen schlagen, desto mehr Erfahrungspunkte bekommen Sie gutgeschrieben.

Außerdem gilt es, jede Menge weiterer Extras freizuschalten. Neue Motorräder, neue Strecken und Fahrer. Das ist allerdings nicht nur ein nettes Gimmick, sondern ein essentieller Bestandteil von **MotoGP 3**. Um wirklich mit den Topfahrern mithalten zu können, muss man mehrere Saisons durchfahren und entsprechend starke PS-Schleudern freispielen. Andernfalls sind erste Plätze bestenfalls Ausnahme, aber keine Regel.

... dann das Vergnügen

Neu dabei: Neben der MotoGP-Serie gibt es die Extreme-Serie. Dort geht es nicht über abgesteckte Rennpisten, sondern durch zivile Umgebungen. Bei Nacht durch die Innenstadt von Barcelona oder Tokio, die Toskana bestaunen oder über deutsche Autobahnen brettern. Die meisten der 16 Kurse sind schwerer zu fahren als die MotoGP-Pisten, da sie kurvenreicher und enger verlaufen; weitere Herausforderungen also. Dafür sehen sie wesentlich abwechslungsreicher aus, vor allem die Nachtfahrten mit Tempo 300 erinnern unweigerlich an **Need for Speed Underground**.

Beim Ablauf sowohl der MotoGP- als auch der Extreme-Saison kommen Simulationsfans voll auf ihre Kosten. Einen guten Startplatz müssen Sie sich vor jedem Rennen in einer Qualifikation erkämpfen und in maximal zehn Minuten bestmögliche Rundenzeiten aufs Parkett legen. Hobby-Schrauber feilen am fahrbaren Untersatz und tunen Details wie Federhärte, Radstand und Reifenmischung. Neu erstellte Setups können dann direkt auf einem speziellen Parcours getestet und danach abgespeichert werden.

Verbesserungswürdig

Technisch setzt **MotoGP 3** voll auf Geschwindigkeit. Unschärfeeffekte verschleiern das Bild, sobald die Nadel die 200-km/h-Marke überschreitet, und vermitteln ein glaubhaftes Geschwindigkeitsgefühl. Besonders gut gelungen ist der Regeneffekt. Wassertropfen scheinen sich auf dem Monitor zu sammeln und perlen ab. Wenn Sie zu nah am Vordermann dran sind, vernebelt Ihnen die Gischt kurzzeitig vollkommen die Sicht. Allerdings macht sich Entwickler Climax das hohe Tempo auch zunutze: Vor allem die MotoGP-Pisten glänzen nicht gerade durch Detailreichtum und sind



Ihrem Fahrer können Sie eine persönliche Lederkluft und ein eigenes Motorrad spendieren, bevor Sie im **Karrieremodus** durchstarten.



In MotoGP 3 fahren Sie nicht nur auf offiziellen Rennpisten. Die **Extreme-Serie** schickt Sie auch mal am Sandstrand ins Rennen.

bei näherem Hinsehen sehr trist. Das fällt im Rennverlauf allerdings nicht auf. Wesentlich hübscher finden wir die Kurse der Extreme-Serie: Die sind mitunter sehr farbenfroh inszeniert, die Sonne glüht feuerrot am Himmel.

Der Mehrspielermodus ist technisch weniger gelungen. Während sich Spiele im Netzwerk problemlos starten lassen, müssen Sie für Partien im Internet den Umweg über Gamespy Arcade nehmen. MotoGP 3 selbst lässt Sie nur ins Internet, wenn Sie die genaue IP-Adresse des Servers kennen. Sind die Verbindungshürden aber erst überwunden, machen die Rennen mit bis zu 15 Mitfahrern auf Grund des rasanten Geschwindigkeitsgefühls jede Menge Spaß.

David Bergmann

MOTOGP 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Ihnen Rennspiele gar nicht schnell genug sein können

... falls es Ihnen nichts ausmacht, für den spielerischen Erfolg einige Arbeit zu investieren

... wenn Sie schon immer mal Max Biaggi ins Hinterrad fahren wollten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie einen simplen Funracer für Zwischendurch suchen

... falls Sie eine waschechte Simulation der MotoGP-Serie spielen möchten

... wenn Ihnen schon bei den Grafikeffekten von Need for Speed Underground beinahe schlecht geworden ist



TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE



Super Brummbrumm, schwaches Drumrum

Wenn ich eine Runde lang in Biaggis Windschatten klebe und dann dank der frisch verteilten Kurvenlage-Punkte endlich in der Haarnadeldrehung vorbeiziehe, dann läuft MotoGP 3 zur Höchstform auf. Nicht mal bei Juiced & Co. gibt's so spannende Positionskämpfe und dramatische Überholmanöver.

Abseits der Rennstrecke machen die vierrädrigen Kollegen aber Plätze gut. Bis auf den motivierenden Rollenspielanteil hat MotoGP 3 nicht viel zu bieten. Zusammen mit einigen kleineren Schwächen, etwa der gewöhnungsbedürftigen Tastatursteuerung, kostet das den Zweirad-Flitzer einen Platz in der Spitzengruppe.

Meine Wertung **79**

SUSANNE BRAUN



Ich geb Gas, ich will Spaß!

MotoGP 3 ermöglicht mir angenehme Rasereien, wenn ich mich denn nur lange genug eingewöhnt habe. Vor allem, dass ich meinen Fahrer in Sachen Fahrtechnik weiterentwickeln kann, finde ich klasse. Unpassend finde ich allerdings, dass ich eine Strafe dafür bekomme, weil meine Gegner mich von der Strecke schubsen. Und das ständig, obwohl ich doch selbst auf Probefahrten nur vor mich hin tuckere.

Meine Wertung **82**

DAVID BERGMANN



Zweiradspaß mit Highspeed

Ich mag die Atmosphäre bei MotoGP 3. Auf der Geraden schieße ich mit 300 Sachen an meinen Gegnern vorbei, bremse brenzlig spät, lege mich mit Schmackes in die Kurve, erwische den richtigen Radius und fahre den ersten Platz sicher nach Hause. Solche Highspeed-Duelle sind Adrenalin pur. Bevor es soweit war, hieß es allerdings: Frust pur. Die erste Spielstunde habe ich mehr im Kiesbett als auf der Strecke verbracht. Schuld daran sind vor allem die mitunter unfairen KI-Fahrer.

Dafür macht mir die neue Extreme-Serie Spaß. Die Kurse sind wesentlich abwechslungsreicher als Le Mans und Konsorten. Wäre MotoGP 3 auf Grund fehlender Konkurrenz nicht ohnehin die Motorrad-Referenz auf dem PC – Fahrgefühl und Streckenvielfalt würden es zur Referenz machen.

Meine Wertung **85**

FLORIAN STANGL



Geniales Geschwindigkeitsgefühl für echte Teufelskerle

Mal ganz unter uns: Bei MotoGP 3 wird mir schlecht. Was sonst kein 3D-Spiel schafft, dauert im faszinierend echt wirkenden Cockpitmodus gerade mal eine halbe Runde. Aber dieses Geschwindigkeitsgefühl macht mich einfach süchtig! Blöd nur, dass es in dieser Ansicht noch schwieriger ist, die zickigen Rennmaschinen in den höheren Schwierigkeitsgraden elegant um die Kurven zu zirkeln.

Meckern will ich nur über die nicht ganz perfekte Steuerung und die zwar anspruchsvollen, aber optisch zu sterilen Strecken. Dass ich V8-Blubbern lieber mag als hochtouriges Kreischen, ist ja kein Fehler des Spiels.

Meine Wertung **84**

MOTOGP 3



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler)
Netzwerk (16 Spieler)
Internet (16 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Climax/THQ
Webseite	www.thq.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- sehr gutes Fahrgefühl
- spannende Extreme-Serie
- umfangreiche Tuning-Möglichkeiten
- motivierender Karrieremodus

KONTRA

- zäher Einstieg
- stellenweise unfaire KI

DAVID BERGMANN	85
RÜDIGER STEIDLE	79
FLORIAN STANGL	84
SUSANNE BRAUN	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**

Demo | Video | ?! Tipps



Schauen Sie zu lange auf eine Seite, merkt das die **Verteidigung**. Hier bewegen sich die gegnerischen Rückraum-Spieler nach links.



Die Mutter Tierärztin, der Vater Spieletester – warum das unseren **Superstar** zu einem guten Offensive-Line-Spieler macht, bleibt rätselhaft.

MADDEN NFL 06

Was tun mit einer fast perfekten Football-Simulation? Man spendiert ihr zwei fragwürdige neue Features und verkauft sie ein Jahr später noch einmal zum Vollpreis. **Madden 06 sieht aus wie sein Vorgänger und spielt sich auch so.**

Eigentlich kann man die Uhr danach stellen: Pünktlich zum Kickoff der National Football League erscheint eine generalüberholte **Madden**-Version, die das Rad zwar nicht neu erfindet, aber genügend sinnvolle Features integriert, um den Kauf zu rechtfertigen. Während sich **Madden 2005** an die alte Football-Weisheit »offense wins games, defense wins championships« hielt und dem Spieler wesentlich mehr Kontrollmöglichkeiten über die Verteidigung gab, hat sich EA Sports diesmal den Angriff vorgenommen und das Pass-System so grundlegend verändert, dass sich selbst **Madden**-Veteranen zur Abwechslung mal wie Kindergarten-Quarterbacks fühlen dürfen.

Siehst du mich?

Bislang war das Pass-Spiel der **Madden**-Reihe denkbar intuitiv – Spielzug starten, ungedeckten Receiver suchen, entsprechende Taste drücken, freuen. Bei **Madden 06** ist das Pass-Spiel denkbar kompliziert: Jeder Quarterback hat nun ein Sichtfenster, dessen Breite von seinen individuellen Fähigkeiten abhängt. Während Tom Brady oder Peyton Manning fast das halbe Spielfeld offen steht, gucken weniger begabte Spielmacher sprichwörtlich in die Röhre. Einen genauen Pass können Sie nur werfen, wenn sich der Receiver in diesem Sichtkegel befindet – ansonsten flattert das Ei ziellos übers Spielfeld, und die Verteidigung bedankt sich für eine leichte Interception. Den Kegel dürfen Sie – ein Gamepad mit Analogstick vorausgesetzt – natürlich auch bewegen, um den passenden Empfänger zu finden. So realistisch und sinnvoll sich dieses System anhört, so frustrierend ist es in den ersten Spielstunden. Für den gesamten Vorgang haben Sie bestenfalls ein paar Sekunden Zeit, dann fällt eine wütende Horde von Defensive-Line-Spielern über Ihren Quarterback her. Selbst als wir uns nach einiger Zeit an die Umstellung gewöhnt hatten, bleibt der praktische Wert des Features fraglich – das Spiel wird so zwar herausfordernder, aber nicht unbedingt spaßiger. Das haben ganz offensichtlich auch die Entwickler bemerkt: Der Sichtkegel lässt sich jederzeit ausschalten.

Superstars leben

Wer das neue Pass-System deaktiviert, bekommt mit **Madden 06** eine Football-Simulation, die absolut identisch mit dem Vorgänger ist. Ein paar neue Animationen hier, die aktuellen Profikader da – am (nach wie vor hervorragenden) Spielgefühl ändert das nichts. Auch der Superstar-Modus, die zweite echte Neuerung, sieht nur auf den ersten Blick wie eine gute Idee aus. Theoretisch wählen Sie dabei ein passendes Elternpaar aus, suchen sich einen Agenten, lassen sich von einem Proficlub draften und führen anschließend ein aufregendes Glamour-Leben. Praktisch klicken Sie sich durch sterbenslangweilige Textmeldungen, geben sinnfreie Interviews (»Was essen Sie vor dem Spiel am Liebsten?«), freuen sich, wenn Sie zwischenzeitlich auch mal Football spielen dürfen, und stellen nach spätestens einer Saison fest, dass der alt bekannte Franchise-Modus doppelt so viel Spaß macht.

Florian Stangl

MICHAEL GALUSCHKA

Ich sehe was, was du nicht siehst



Die Idee mit dem Sichtkegel des Quarterbacks ist auf den ersten Blick toll, entpuppt sich in der Praxis aber als Augenwischerei. Der Superstar-Modus haut mich auch nicht gerade vom Trainerstuhl. Bleibt also unterm Strich Madden 2005 mit Mini-Feintuning und neuen Spielerdaten.

Und es bleibt die Frage, ob das den Neukauf rechtfertigt. Aus meiner Sicht reicht Madden 2005 völlig. Wer noch kein Madden besitzt und eine hochwertige Football-Simulation sucht, findet sie in Madden 06.

Meine Wertung **81**

FLORIAN STANGL

Nicht alle neuen Features sind automatisch sinnvoll

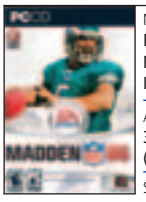


Madden NFL 06 hat alles, was eine moderne Sport-Simulation braucht – eine schicke Aufmachung, ein erstklassiges Gameplay und einen spannenden Franchise-Modus, bei dem ich die Miami Dolphins endlich als Trainer und Spieler zum verdienten Superbowl führen kann. Voraussetzung: fundierte Kenntnisse der Football-Regularien.

Bloß: Madden 2005 hatte das auch schon. Und zwar genau so. Besitzern des Vorgängers bleiben also die aktuellen Spielerdaten und zwei neue Features, auf die ich gut verzichten kann. Das grafische Feintuning rechtfertigt den Neukauf aus meiner Sicht auch nicht. Im Vergleich zu den Vorjahren ist das ein Stillstand – aber immer noch ein verdammt guter.

Meine Wertung **84**

MADDEN NFL 06



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (Umfang noch n. bek.)

Sound Stereo

Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	EA Sports/Electronic Arts
Webseite	www.madden06.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	21. September 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- realistische Football-Simulation
- motivierender Franchise-Modus
- viele Einstellungsmöglichkeiten
- aktuelle Spielerdaten

KONTRA

- wenig sinnvolle Neuerungen
- nur für Football-Kenner geeignet

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	84
MICHAEL GALUSCHKA	81

83

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



Martin Deppe
Nach dem Schnarch-Addon **Legenden** habe ich das Beste aller **Siedler** rausgekramt: **Siedler 2**. Das war noch ein Aufbauspiel! Da musste ich die Bretter quasi noch selber schleppen, jawohl!



Florian Stangl
In geselliger Runde ist immer wieder mal eine Partie **Bust-a-Move 2** fällig. Das simple Kristalle abballern ist alleine stinköde, sorgt aber mit mehreren Spielern für viel Schadenfreude.



Georg Valtin
Diesmal heißt mein Klassiker-Tipp **Bubble Bobble**. Das Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie Gegner unter Zeitdruck in Blasen einsperren und zerplatzen lassen müssen, macht einfach nur Spaß.



Michael Galuschka
Den **Bubble Bobble**-Stil finde ich auch toll. Da es aber ruhig ein bisschen mehr »Tiefgang« sein darf, spiele ich lieber **Rainbow Islands** und schleudere dort Regenbögen auf die putzigen Gegner.



Rüdiger Steidle
Eigentlich wollte ich **Dune 2** für den Retro-Test (Seite 180) nur kurz anspielen, aber der Kampf um den Wüstenplaneten hat mich so gepackt, dass ich die Harkonnen zum Sieg geführt habe.



Patrick Hartmann
Angesichts des gruseligen Sommerwetters habe ich mir einen ebensolchen Shooter gegönnt: **Clive Barker's Undying** gehört trotz kommerziellen Misserfolgs zu den besten Spielen seiner Art.



David Bergmann
Nach dem Test von **Bonez Adventures** habe ich mir wieder den echten Indy gegönnt. Also schnell **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** installiert und ein paar Nächte kaum geschlafen ...



Sascha Gliss
Da diesen Monat das LucasArts-Fieber ausgebrochen ist, wollte ich nicht hinten anstehen und habe mich mal wieder mit Hoagie, Laverne und Co. durch **Day of the Tentacle** gepuzzelt.



Simon Fistrich
Rüdigers Rückblick auf **Dune 2** hat mir mal wieder Lust auf alte Strategieklassiker gemacht. Derzeit geben sich **Command & Conquer** und **WarCraft 2** auf meiner Festplatte die Klinke in die Hand.



Susanne Braun
Nachdem bei Sascha Indy über den Bildschirm peitschte, habe ich das beste **Monkey Island** (Teil drei) gezockt. Dass Zicke Elaine in eine Goldstatue verwandelt wird, passt nur allzu gut.

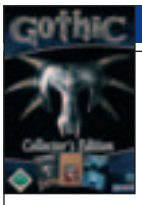
SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
BROTHERS IN ARMS Taktik-Shooter	1.03 April 2005	Ubisoft März 2005	30 Euro 81
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro 89
DEAD MAN'S HAND Ego-Shooter	1.1 –	Rondomedia März 2004	10 Euro 69
DEUS EX 2 Action-Rollenspiel	1.2 –	Eidos März 2004	15 Euro 80
DIE SIEDLER 5 Echtzeit-Strategie	1.01 Dezember 2004	Ubisoft November 2004	30 Euro 81
DTM RACE DRIVER 2 Rennspiel	1.1 Juni 2005	Codemasters April 2004	20 Euro 85
ENTER THE MATRIX Actionspiel	1.52 –	Ak Tronic Mai 2003	10 Euro 65
FAR CRY Ego-Shooter	1.33 –	Rondomedia März 2004	15 Euro 88
FIFA 2005 Fußball-Simulation	– August 2005	Electronic Arts Oktober 2004	20 Euro 83
FREEDOM FORCE 2 Echtzeit-Taktik	– Mai 2005	Dtp April 2005	20 Euro 81
FREELANCER Weltraumspiel	1.4 Mai 2005	Rondomedia Mai 2003	15 Euro 85
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	THQ September 2004	20 Euro 86
FUSSBALL MANAGER 2005 Fußballmanager	1.02 –	Electronic Arts Oktober 2004	20 Euro 85
GRAND PRIX 4 Rennspiel	9.6 Februar 2005	Ak Tronic Juni 2002	10 Euro 77
GTA 3 Actionspiel	1.1 August 2005	Ak Tronic Mai 2002	10 Euro 87
GTR Rennspiel	1.4.0 Dezember 2004	Electronic Arts November 2004	20 Euro 91
HALF-LIFE 2 Ego-Shooter	Auto-Update (Steam) Januar 2005	Vivendi November 2004	30 Euro 94
HEARTS OF IRON 2 Strategie	1.2 Februar 2005	Koch Media Januar 2005	20 Euro 73
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro 81
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro 93
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Rennspiel	1.2 Dezember 2004	Electronic Arts November 2004	20 Euro 83
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	CDV Juni 2004	30 Euro 89
PORT ROYALE 2 Aufbauspiel	1.1 –	East Entert. Media April 2004	20 Euro 83
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN Action-Adventure	– Dezember 2004	Ubisoft Dezember 2004	30 Euro 82
RICHARD BURNS RALLY Rennspiel	1.02 –	Rondomedia September 2004	15 Euro 80
ROME Strategiespiel	1.2 –	Activision September 2004	30 Euro 86
SOLDIERS Echtzeit-Taktik	1.28 –	Codemasters Juli 2004	15 Euro 83
SPLINTER CELL 3 Schleich-Action	1.04 April 2005	Ubisoft März 2005	30 Euro 88
UNREAL TOURNAMENT 2004 Actionspiel	3355 Februar 2005	Atari März 2004	15 Euro 88
VAMPIRE 2 Action-Rollenspiel	1.6 Dezember 2004	Activision November 2004	30 Euro 90
WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR Echtzeit-Strategie	1.2 Mai 2005	THQ September 2004	30 Euro 84
WORMS FORTS Runden-Taktik	– –	Ak Tronic November 2004	10 Euro 71

AKTUELLE COMPILATIONS



BATTLEFIELD 1942 WW2 ANTHOLOGY

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Action	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BATTLEFIELD 1942**		82
	ROAD TO ROME (Addon)		80
	SECRET WEAPONS (Addon)		81
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**GOTHIC**		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 COMPLETE

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	30 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**HEROES OF MIGHT & MAGIC 4**		85
	THE GATHERING STORM (Addon)		86
	WINDS OF WAR (Addon)		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



MEDAL OF HONOR WAR CHEST

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Action	USK	keine Jugendfreigabe
Spiele	**MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT**		82
	BREAKTHROUGH (Addon)		79
	SPEARHEAD (Addon)		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



MYST – DIE TRILOGIE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Adventure	USK	ohne Beschränkung
Spiele	**MYST** (Masterpiece-Edition)		75
	MYST 2 – RIVEN		72
	MYST 3 – EXILE		70
Preis/Leistung			GUT



SPELLFORCE PLATINUM EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**SPELLFORCE**		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
	SHADOW OF THE PHOENIX (Addon)		79
Preis/Leistung			SEHR GUT



WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: STRATEGIE

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 6 Jahre
Spiele	**CIVILIZATION 3** | Runden-Strategie		82
	PLAY THE WORLD (Addon) | Runden-Strategie		83
	CONQUESTS (Addon) | Runden-Strategie		84
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 | Aufbauspiel		80
	WACKY WORLDS (Addon) | Aufbauspiel		75
	TIME TWISTER (Addon) | Aufbauspiel		75
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: ROLLENSPIELE

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**NEVERWINTER NIGHTS** | Rollenspiel		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon) | Rollenspiel		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon) | Rollenspiel		87
	DEMON STONE | Actionspiel		74
Preis/Leistung			SEHR GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**AQUANOX 2** | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschaftssimulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**BIATHLON 2004** | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Vampire benutzen Fähigkeiten (Disziplinen), um **Feinde** zu erledigen.



Im Spielverlauf treffen Sie öfters auf besonders starke **Zwischengegner.**

VAMPIRE 2 BLOODLINES

Intelligente Gruselstory mit extremer Handlungsfreiheit: Wer auf eine Mixtur aus Rollenspiel und Action im Stil von Deus Ex steht und Vampire 2 nicht kennt, kann jetzt zum erschwinglichen Preis von 30 Euro eine Bildungslücke flicken.

Vergessen Sie Knoblauch und Kruzifixe – damit gewinnen Sie gegen moderne Vampire keinen Blumentopf mehr. Was hier zählt, sind automatische Waffen, Feuer und am sichersten Sonnenlicht. Die Welt der Blutsauger aus der Rollenspielvorlage **Vampire – The Masquerade** ist eine düstere Vision der nahen Zukunft, in der die Langzähne versteckt unter uns leben. Im fiktiven Los Angeles bekämpfen sich Vampire, Ghule, Werwölfe und andere Geschöpfe der Nacht – und Sie mittendrin. Wessen Partei Sie ergreifen und welche Rolle Ihnen im Kampf der Mächtigen vorbestimmt ist, ergibt sich erst im Laufe des Spiels.

Familienbande

Zu Beginn müssen Sie sich für einen der sieben Vampir-Clans entscheiden. Jede Sippe hat eigene Spezialfähigkeiten, die so genannten Disziplinen. Darunter etwa übernatürliche Geschwindigkeit, geschärfte Sinne oder das Talent, andere einzuschüchtern. Je nachdem wie Ihre Wahl ausfällt, unterscheiden sich im Spielverlauf die Lösungswege, die Sie einschlagen können. Zum Beispiel kann ein Toreador-Vampir NPCs verführen, um so an Informationen zu gelangen. Ein anderer Clan beschafft sich die gleichen Infos mit Gewalt oder durch lautlosen Diebstahl einer Festplatte.

Zusätzlich haben alle Vampire mehrere Talente wie Schlösserknacken, Computerhacken oder Feilschen. Gelöste Aufgaben bringen Erfahrungspunkte ein, mit denen Sie dann die Disziplinen und Talente Ihres Schützlings ausbauen. Dadurch lässt sich der Charakter der eigenen Spielweise anpassen. Wer zum Beispiel Kämpfe lieber vermeiden will, der steigert die Talente Schleichen und Schlösserknacken.

Nachtschwärmer

Das nächtliche Los Angeles ist in mehrere Stadtviertel unterteilt, die Sie nacheinander bereisen dürfen. In den jeweiligen Gegenden selbst können Sie sich frei bewegen. Ganz gleich ob Sie durch ein verlassenes Haus stöbern oder versuchen, sich Zutritt zur örtlichen Blutbank zu verschaffen – solange Sie mit Ihren Fähigkeiten weiterkommen, stehen Ihnen Experimente frei. NPCs in den Straßen leiten Sie mit Hinweisen und Aufträgen durch die Story. Abseits davon dürfen Sie auf eigene Faust erkunden.

Wenn es zu Gefechten mit anderen Blutsaugern oder Vampirjägern kommt, schaltet das Spiel von der Ego-Perspektive (Standard im Spiel) zur Schulteransicht um. Hier liegt eine Schwäche von **Vampire 2**: Die Steuerung in den Kämpfen ist teilweise etwas hakelig, die Kamera zu träge. Dadurch erschwert sich vor allem das Zielen mit Fernkampfwaffen. Letztere sind in der Treffsicherheit von einem Talentwert abhängig. Das bedeutet, Shooter-Veteranen verzweifeln mitunter, weil gezielte Schüsse trotzdem nur die Wand treffen.

Doch diese Schwächen bügelt **Vampire 2** mit seiner tollen Story und der dichten Atmosphäre spätestens dann aus, wenn Sie das nächste Opfer aussaugen, um Ihre Lebensenergie und den Blutpool (für den Einsatz von Disziplinen) aufzufüllen.

Patrick Hartmann

FLORIAN STANGL



Dieses Spiel saugt - nein, nicht was Sie jetzt denken!

Vampire Bloodlines saugt mich ins Geschehen wie nur wenige andere Spiele. Es lebt von den lebendigen, glaubwürdigen Charakteren und der erwachsenen Atmosphäre – genau das Richtige für jemanden, der wie ich die Bücher von Anne Rice liebt.

Trotzdem kann ich einige Schnitzer nicht übersehen: hakelige Steuerung, teils maue Rätsel und hohe Verirrungsgefahr wegen der fehlenden Auto-Map. Auch von der Grafik bin ich etwas enttäuscht, denn trotz gleicher Engine sieht Half-Life 2 echter aus.

Meine Wertung **86**

PATRICK HARTMANN



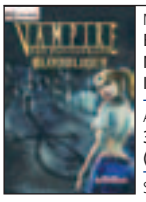
Es bleibet dabei, die Vampire sind frei!

Für mich gehört Vampire 2 zu den absoluten Highlights des letzten Jahres. Die Story ist gut, die NPCs ausgefeilt, und die Dialoge sind sehr gut gemacht. Das Beste sind die unterschiedlichen Lösungsansätze, die ich mit jedem der spielbaren Clans habe. Als verführerische Toreador-Dame steht mir jede Tür offen – auch ohne Kampf. Als Brujah verpasse ich den Feinden dagegen lieber eine Kieferkorrektur.

Am meisten gestört haben mich nur die teilweise hakelige Bedienung und die etwas träge Kamera, die mich in den Kämpfen öfters zur Weißglut gebracht haben. Doch sobald ich im nächsten Dialog per Verführungstalent meinen Gegner zum Blutspenden überrede, ist das schnell vergessen.

Meine Wertung **93**

VAMPIRE 2 BLOODLINES



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (65 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Troika Games/Activision
Webseite	www.vampirebloodlines.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- spannende Story
- weitgehende Handlungsfreiheit
- ausgefeilte Charakterentwicklung

KONTRA

- hakelige Steuerung
- seltene Grafikfehler
- Kameraprobleme

Durchschnitts-Wertung der Tester

PATRICK HARTMANN 93
FLORIAN STANGL 86

90

?! Tipps

Patch



Die **Combine-Schergen** gibt's in verschiedenen Farben und Formen.



In der **Geisterstadt** wimmelt es nur so vor hirntoten Alien-Zombies.

HALF-LIFE 2

Der beste Ego-Shooter der Welt ist jetzt zum Budget-Preis zu haben. Und mit Counter-Strike Source gibt's noch den beliebtesten Team-Shooter obendrauf.



Wie, Sie haben **Half-Life 2** verpasst? Das wichtigste und beste PC-Spiel des vergangenen Jahres? Haben Sie in einer Höhle ...? Survival-Training in der Sahara? Also gut ... Da gibt's diesen Typen, Morgan, nein, Gordon Freeman. Der Held. Die Bösen, das sind die Combine. So eine Art Mutantensklaventreiber, die die Menschen unterjochen. Dahinter stecken natürlich Aliens. Also geht man mit Gordon hin und verjagt die Combine mit Waffengewalt. Ja, im Prinzip macht **Half-Life 2** tatsächlich nichts anders als ein x-beliebiger Ego-Shooter. Was daran toll sein soll? Einiges ...

Von der Kanalisation in den Knast

Zunächst mal die Grafik. Die stellt zwar technisch gesehen nicht alles bisher da Gewesene in den Schatten. Aber Valves Leveldesigner haben die heruntergekommenen Städte so liebevoll ausgearbeitet, so bedrohliche Bollwerke gebaut und so gruslige Geisterstädte konstruiert, dass einen die Science-Fiction-Welt mit Haut und Haaren verschluckt, so glaubwürdig, so real wirkt alles.

Einer gemütlichen Sightseeing-Tour stehen allerdings die Combine im Weg. Rund 20 Stunden ringt Gordon mit den Unterdrückern. Anfangs auf sich allein gestellt, auf der Flucht. Nur mit einem Brecheisen bewaffnet geht es durch die Straßenschluchten von City 17, über Häuserdächer, in die Kanalisation. Später steigt Gordon auf ein Propellerboot um, liefert eine Highspeed-Verfolgungsjagd über verstrahlte Seen und Abwasserkanäle. Von Abschnitt zu Abschnitt wird der Freiheitskampf dramatischer, immer mehr Unterstützer schließen sich der Revolution an. Gordon führt Guerillateams durch die Ruinen, legt sich mit riesigen dreibeinigen Kriegsrobotern an, schleicht allein durch eine finstere Totenstadt. Kein Level spielt sich wie der andere, jeder der 13 Abschnitte ist einzigartig. Das ist Abwechslung pur!

Counter-Strike dabei

Dabei haben die Entwickler für jedes Kapitel absolut filmreife Drehbücher geschrieben. Immer wieder kommt es zu besonders dramatischen Szenen. Da drängen etwa Kommandos Gordon in die Enge. Seine einzige Überlebenschance: Eine Handvoll automatischer Abwehrkanonen aufbauen und gegen den Ansturm verteidigen. Ein andermal gewähren die Leveldesigner dem Spieler eine wohlverdiente Verschnaufpause, lassen ihn ein kleines Physikrätsel lösen, statt zu ballern. Etwa aus einem Brett und einigen Fässern eine Rampe zu bauen, um ein Hindernis zu überspringen. Dann wieder balanciert Gordon auf Zehenspitzen über Sanddünen wie durch ein Minenfeld. Ein falscher Schritt, und Alien-Käfer buddeln sich aus dem Boden und verschlingen den Unglücksraben.

Wer das furiose Finale überstanden hat, darf sich auch noch auf den Mehrspielermodus freuen. Der von **Half-Life 2** ist dabei eher für ein kurzes Match in der Mittagspause gut. Der Star ist vielmehr das mitgelieferte **Counter-Strike Source**. Zumindest wenn Sie's im Internet spielen. Aber für die **Half-Life 2**-Freischaltung brauchen Sie ja ohnehin einen Netzanschluss.

Rüdiger Steidle

FLORIAN STANGL



Wie gut, dass Valve keine halben Sachen gemacht hat!

Ich sag' Ihnen jetzt mal, was mich an Half-Life 2 stört: die Musik. Ok, das mag Geschmacksache sein. Also zu den Fakten. Half-Life 2 ist der derzeit beste Ego-Shooter. Setzt Standards bei Leveldesign, Spannungsbogen und Erzählweise. Ich liebe die vielen kleinen Physikrätsel, die ohne Spieldesign-Krücken auskommen. Hier zeigt mir die Umgebung, wie ich vorgehen muss, nicht eine Texteinblendung.

Anstatt aber Valve zu danken, hoffe ich, dass andere Entwickler die neuen Standards bald übertreffen.

Meine Wertung **93**

RÜDIGER STEIDLE



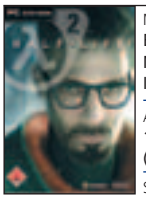
Noch immer ungeschlagen

Half-Life 2 ist noch immer mit Abstand der beste Ego-Shooter, den ich je gespielt habe. Und lässt man mal den großen Unbekannten Duke Nukem Forever außen vor, sehe ich auch nicht, welcher Herausforderer dem Champion auf absehbare Zeit Paroli bieten könnte.

Gordon Freemans Kampf gegen die Combine ist ein Spiel gewordener Action-Blockbuster, wie ihn auf der Kinoleinwand höchstens James Cameron in seinen besten Tagen inszeniert hätte. Vor allem das beeindruckende Leveldesign mit seinem Abwechslungsreichtum sucht Seinesgleichen. Gordon fegt mit dem Schnellboot durch enge Abwasserkanäle, stürmt à la Starship Troopers zusammen mit Riesenkäfern eine Combine-Festung, und, und, und.

Meine Wertung **95**

HALF-LIFE 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (2 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Valve/Vivendi
Webseite	www.half-life2.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	6

PRO
- geniales Level-Design
- coole Charaktere: Dog, Alyx
- glaubwürdige Spielphysik
- hohe Spieldauer
- spannende Story-Stückchen

KONTRA
- schlechte Synchro

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	95
FLORIAN STANGL	93

94



Die spektakulären **Massenschlachten** lassen sich jederzeit pausieren, um in Ruhe Befehle zu geben und die Lage zu analysieren. Hier balgen sich unsere Julier im Winterwald mit den Gallieren.



Auf der **Strategiekarte** bewegen wir unsere Truppen von Schlacht zu Schlacht.



In der Kampagne gibt es immer wieder Spezialereignisse wie **Hochzeitsangebote.**

ROME

Kaum ist das Addon zum Strategiespiel angekündigt, fällt der Preis fürs Hauptprogramm. Eine gute Gelegenheit, **diese versäumte Geschichtsstunde nachzuholen.**

Das Image der Römer ist etwa 1.500 Jahre nach der Zerschlagung ihres Weltreiches nicht das Beste. Ein kleiner blonder Gallier hat dazu beigetragen, dass viele von uns die Angehörigen dieser Hochkultur als spinnende Hasenfüsse sehen. Und in Filmen wie **Gladiator** gibt's immer nur einen aufrechten Burschen inmitten lauter Intriganten und angestaubter Senatoren. Doch das wird jetzt anders: In **Rome – Total War** übernehmen Sie die Rolle eines Feldherren und bringen Ihre Legionen in Schwung.

Planung ist alles

Die meiste Zeit in **Rome** verbringen Sie auf einer riesigen Strategiekarte. Hier verschieben Sie rundenweise Legionen, bauen Städte aus oder überblicken den Handel. Je nachdem wie groß Ihr Reich ist, kann ein Zug viele Minuten in Anspruch nehmen. Eine typische Spielrunde könnte etwa so aussehen: Zunächst meldet Ihr Finanzminister, dass die Steuereinnahmen zu niedrig waren. Deshalb sorgen Sie für mehr Handel mit den nördlichen Provinzen, um die Lücke zu stopfen. Anschließend errichten Sie in einer neu eroberten Stadt einen Jupiter-Tempel, damit die Bevölkerung zum römischen Glauben übertritt und ab sofort weniger Unruhe stiftet.

Schließlich rücken Sie noch mit drei Legionen nach Germanien vor, um dort den letzten Landstrich von Barbaren zu befreien. Doch Vorsicht: In jedem zweiten Zug ist Winter, die Gebirgspässe in den Alpen unpassierbar, und unsere Legionen haben keinen Nachschub! Verheiraten wir also besser per Diplomatiemenü unser Töchterchen mit dem gallischen Stammesfürsten, um Verbündete für den bevorstehenden Feldzug zu gewinnen.

Ehre und Stärke

Sobald es zu einem Gefecht zwischen zwei Armeen kommt, schaltet das Spiel auf ein 3D-Schlachtfeld im Echtzeit-Modus um. Die Kampfgebiete sind ein Ausschnitt aus der großen Übersichtskarte. Wenn Sie also in der Nähe eines Flusses angreifen, ist das Gewässer auch Teil des Schlachtfelds.

In den Gefechten stehen sich meist riesige Armeen gegenüber. Die Balance der Truppen funktioniert über ein Stein-Schere-Papier-Prinzip. So sind etwa schnelle Reiter gut gegen anrückende Schwertkämpfer, doch eine Truppe Speerträger macht mit den Kavalleristen kurzen Prozess. Wer die spektakulären Schlachten nicht ausfechten will, überlässt das dem zuverlässigen KI-General.

Patrick Hartmann

MARTIN DEPPE

Die spinnen, die Gallier!



Endlich kann ich diesen aufmüpfigen Zaubertrank-Schlürfern mal zeigen, wo der römische Hammer hängt! In Rome finde ich den hervorragenden Strategiepart mit Diplomatie, Ausbau des Imperiums, Truppenschubsen und Steuereintreiben sogar noch spannender als die eigentlichen Schlachten. Und allein die haben es schon in sich.

Aber es ist nun mal ein Unterschied, ob ich wie in anderen Spielen Mission nach Mission abspule, oder die ganze »Vorgeschichte« selbst plane. Ein Muss für Strategen mit viel Zeit und Einarbeitungsgeduld!

Meine Wertung **86**

PATRICK HARTMANN

Veni, vidi, vici



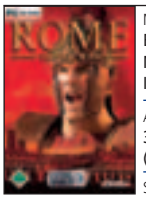
Ich kam, sah und siegte. Nun ja, zumindest in den meisten Schlachten. Denn die Gefechte in Rome verlangen jedem Strategen ein hohes Maß an Aufmerksamkeit ab. Soll ich zum Beispiel meine Truppen vorrücken lassen, oder doch lieber auf den Ausfall der feindlichen Reiter warten? Eine falsche Entscheidung bedeutet oft schon die Niederlage.

Rome ist zwar schwer, aber auch fair: Wenn ich vor Schlachten gut auf der Strategiekarte plane, sind Siege kein Problem. Dabei hilft mir vor allem das geniale Diplomatiesystem, das im Strategie-Genre seinesgleichen sucht. Hobby-Feldherren sollten bei diesem Pries zuschlagen.

Meine Wertung **85**

ROME

Patch



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (80 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Strategiespiel
Entw./Publisher	Creative Assembly/Activision
Webseite	www.totalwar.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Rad. 9700 Pro	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Rad. 9800 Pro	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO
- bisher beste Strategiekarte
- komplexes Diplomatiesystem
- tolle Soundkulisse

KONTRA
- teilweise komplizierte Steuerung
- für Einsteiger schwer verdaulich
- teils sterile Grafik in Schlachten

Durchschnitts-Wertung der Tester

PATRICK HARTMANN	85
MARTIN DEPPE	86

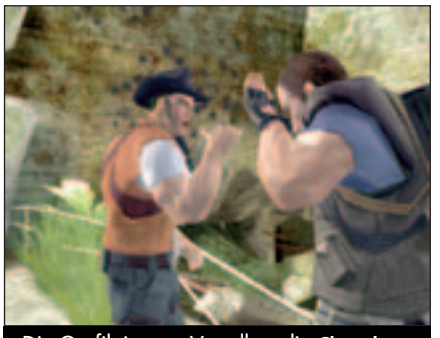
86



Anfangs schlagen Sie sich nur mit **Söldnern** herum. Im etwas abstrusen Spielverlauf gesellen sich später noch Monster und Mutanten hinzu, die Ihnen an den Kragen wollen.



Die **Fahrzeuge** sind dank montierter Geschütze auch prima für Kämpfe geeignet.



Die Grafik ist top. Vor allem die **Charaktermodelle** sind sehr detailliert gestaltet.

FAR CRY

Paradiesischer Ego-Shooter zum Budget-Preis: **Reisen Sie mit Far Cry in die Karibik, gehen Sie kampfschwimmen und auf Großwildjagd** – für schlappe 15 Euro.

Half-Life 2 zeichnet eine düstere Zukunft. **Doom 3** spielt in spärlich ausgeleuchteten Korridoren. Bei der Shooter-Prominenz aus Übersee ist kein Platz für bunte Farben. Wenn Sie Sommer, Sonne und Sandstrände wollen, müssen Sie also doch in den Urlaub fahren. Oder Sie kaufen **Far Cry** zum Schnäppchenpreis von 15 Euro. Der Shooter aus Deutschland traut sich, zünftige Feuergefechte in ein Tropen-Szenario zu packen – das Karibikflair gibt's kostenlos dazu.

Die Story ist dann auch so unbedeutend wie mancher Urlaubsflirt: Jack Carver ist ein Aussteiger, trägt Hawaiihemden und kutschiert Touristen mit seinem Boot zu menschenleeren Trauminseln. Bis er eines Tages an die falsche Kundschaft gerät und sich mit Söldnern, Mutanten und größenwahnsinnigen Wissenschaftlern anlegt.

Ausgetrickst

Obwohl Ihr Waffenarsenal mit Schrot- und Maschinengewehren oder Raketenwerfern brachial ausfällt, ist in **Far Cry** behutsames Vorgehen vonnöten. Die Levels bestehen aus weitläufigen Inseln, und auf denen können sich die Feinde ebenso frei bewegen wie Sie. Wenn Sie lautstark auf sich aufmerksam machen, werden die Söldner Sie umkreisen und von mehreren Seiten in die Zange nehmen. Damit ist **Far Cry** schwerer als etwa **Half-Life 2** und für Einsteiger nicht zu empfehlen.

Der virtuelle Karibikurlaub verkommt deshalb aber nicht zum schleichlastigen Sam-Fisher-Abklatsch. Immer wieder dürfen Sie es krachen lassen. Spaßig wird es, wenn Fahrzeuge ins Spiel kommen. Dann heizen Sie mit Jeeps über den Strand oder gleiten mit einem Drachen durch die Luft.

Für einen großen Teil dieser Abwechslung können Sie übrigens selbst sorgen. In **Far Cry** gibt es immer mehr als einen Weg. Das großzügige Leveldesign lässt viele Freiheiten, Sie entscheiden selbst, wie Sie vorgehen.

Tropenparadies

Die offensichtlichste Stärke von **Far Cry** ist die Optik. Auch ein Jahr nach der Veröffentlichung spielt der Tropen-Shooter noch in der ersten Liga mit. Den Vorwurf, alles sähe durch übermäßigen Einsatz vom Bump Mapping nach Plastik aus, muss sich **Far Cry** immer noch gefallen lassen. Aber das stößt beim quietschbunten Look kaum negativ auf.

Wenn Sie auf tiefgründige Geschichten und Charaktere verzichten können und **Far Cry** verpasst haben, dann sollten Sie jetzt zuschlagen.

David Bergmann

GEORG VALTIN



Ballern mit Köpfchen

Far Cry beweist, dass auch deutsche Entwickler im wichtigsten Genre mit den übermächtigen US-Firmen mithalten können. Dabei gefällt mir vor allem, dass ich im Vergleich zu vielen anderen Shootern nicht einfach wild durch die Gegend ballere, sondern mit Köpfchen vorgehen muss. Allerdings entstehen dadurch auch längere Gefechtspausen; wer Nonstop-Action bevorzugt, ist bei Far Cry falsch.

Abzüge gibt's für die banale Story und die groben Aussetzer, die sich die ansonsten sehr gute KI erlaubt.

Meine Wertung **87**

DAVID BERGMANN



Urlaub mit vier Sternen

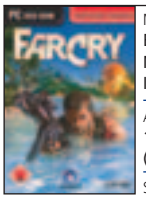
An Far Cry fasziniert mich, dass es sich völlig anders spielt als die meisten Ego-Shooter. In denen ballere ich mich von Raum zu Raum. Alles auf linearen Wegen und mit vorgegebenem Ablauf. Bei Far Cry hingegen überwältigt mich jeder Level aufs Neue. Immer wieder taste ich mich behutsam vor, um das Areal und seine Ausmaße kennen zu lernen. Mache Gegner ausfindig und überlege mir, wie ich die Burschen am Besten ausschalte.

Dadurch wirkt Far Cry lebendiger und zieht mich richtig ins Spiel. Dieser Effekt lässt mit zunehmender Spieldauer nach. Monster und Mutanten passen mir nicht in die Karibik. Am spielerischen Kern ändert das natürlich überhaupt nichts – und der ist top.

Meine Wertung **88**

FAR CRY

?! Tipps



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (20 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Crytek/Ubisoft
Webseite	www.farcry.de
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- abwechslungsreicher Spielablauf
- glaubhafte Physik
- sehr gute KI ...

KONTRA
- ... mit kleineren Aussetzern
- hoher Schwierigkeitsgrad
- schwache Geschichte

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	88
GEORG VALTIN	87

88



Oft treten Gegner nach einem **Skriptereignis** auf. Das sorgt für extrem gruselige Stimmung, allerdings wiederholen sich manche Situationen in den Levels, wodurch der Spannungsbogen abflacht.



Je weiter Sie in die Tiefe steigen, desto schauriger werden die **Höllenmonster**.



Viel Atmosphäre entsteht durch das geschickte Spiel von **Licht und Schatten**.

DOOM 3

Viel **Grusel für wenig Geld**: Den Horror-Shooter von id Software gibt's ab sofort als günstige Budget-Version – für alle Action-Fans, die den Nervenkitzel verpasst haben.

In der Rolle eines Marines melden Sie sich auf dem Mars zum Dienst. Keine halbe Stunde später öffnet sich ausgerechnet unter Ihrer Raumstation ein Tor zur Hölle, und die gesamte Basis versinkt im Chaos. Ganz allein versuchen Sie, den Monstermassen aus dem Fegefeuer entgegenzutreten.

Soweit die unspektakuläre Story des Ego-Shooters **Doom 3**. Kaum ein Spiel (Ausnahme: **Half-Life 2**) haben Action-Fans 2004 mehr herbei gesehnt. Pünktlich zum Sommerloch stellt Activision den Schocker für weniger Geld in die Läden, um alle einzufangen, die noch nicht auf dem roten Planeten gebolzt haben.

Ereignis auf Knopfdruck

Die Atmosphäre in **Doom 3** ist so dicht wie in kaum einem anderen Ego-Shooter. Dafür sorgen vor allem die beeindruckenden Licht- und Schatteneffekte. Wenn eine Neonröhre quietschend in einem Flur hin und her schaukelt, spüren Sie schon, dass hier Gefahr lauert. Dazu kommt der exzellente 5.1-Surround-Sound, der etwa dieses Quietschen der Lampe punktgenau durch die Boxen schickt.

Viele Ereignisse in den Levels sind geskriptet. Das bedeutet: Sobald der Held einen bestimmten Punkt überquert, löst das ein Ereignis aus. So kommen wir etwa in dem beschriebenen Flur unter der Lampe hindurch, als diese plötzlich mit einem Flackern erlischt. Danach zerreißt eine Explosion die Dunkelheit, aus der zwei Imps klettern – staksige Dämonen, die Feuerbälle schleudern. Drei platzierte Schrotflintentreffer machen mit den Biestern kurzen Prozess. Doch Ihr Puls rast, und bei der nächsten flackernden Neonröhre sind Sie noch angespannter. Die Kehrseite: Nach der zehnten Szene dieser Art nimmt der Gruselfaktor deutlich ab, und Sie erahnen Trigger oft vorher.

Doofe Zombies

In Sachen KI liegt **Doom 3** hinter der Konkurrenz zurück. Zwar weichen manche Gegner Attacken aus oder suchen Deckung, doch in den meisten Kämpfen halten die Zombie einfach wild auf sie zu – bis zum bitteren Ende. Kein Vergleich zu **Far Cry**.

Die letzten Shooter von id Software waren vor allem im Multiplayer-Modus überragend. **Doom 3** ist die Ausnahme: Nur vier Spieler dürfen sich gleichzeitig beharken. Für rasante Deathmatch-Orgien zu wenig! Doch mittlerweile haben Fans mit Mods nachgeholfen, die bis zu 32 Spieler in den Partien zulassen.

Patrick Hartmann

FLORIAN STANGL



Das Leveldesign ist gruseliger als die Monster

Herzklopfen im Vorfeld (aus Vorfreude), Herzrasen beim Spielen (wegen der Schreckmomente): Doom 3 hat es wahrlich in sich. Besonders der intensive Anfang, dann die ständig gruseliger werdende Atmosphäre und die geniale Soundkulisse – das kriegt kein anderes Spiel so gut hin wie Doom 3.

Trotzdem habe ich mich ziemlich über id geärgert, denn die versauen ihr Ballerspiel durch sich wiederholende und in die Länge gezogene Level (schlimm: Alpha und Delta Labs). Die Vorgänger waren deutlich besser.

Meine Wertung **79**

PATRICK HARTMANN



Nur im Dunkeln spielen!

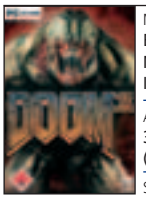
Warnung: Doom 3 wirkt im Story-Modus nur, wenn Sie es alleine spielen, nachts und mit entsprechender Soundanlage und Hardware. Doch dann können Sie sich auf einen gut designten Grusel-Schocker gefasst machen. Vor allem die vielen Skript-Szenen sorgen regelmäßig für Adrenalinschübe.

Am meisten regen mich die hirnlosen Gegner auf. Klar, es sind nur Monster. Aber wer intelligent genug ist, ein Tor aus der Hölle heraus zu öffnen, der versteckt sich bei einem Kugelhagel sicher auch hinter einer Mauer. Trotzdem können Actionliebhaber für den Budget-Preis nichts falsch machen, denn der Shooter unterhält Sie für gut 20 Stunden. Und mit Mods macht's sogar im Multiplayer Spaß.

Meine Wertung **87**

DOOM 3

?! Tipps



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (4 Spieler), Internet (4 Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (27 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	id Software/Activision
Webseite	www.doom3.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis Nightmare
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	9
Multiplayer	5

PRO

- exzellente Gruselatmosphäre
- beklemmende Soundkulisse
- gut inszenierte Skript-Ereignisse

KONTRA

- teils dümmliche Gegner-KI
- stark geskriptetes Leveldesign
- kleine Logikfehler in der Story

		Durchschnitts-Wertung der Tester
PATRICK HARTMANN	87	83
FLORIAN STANGL	79	

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

AREA 51



Falls Ihnen vergangene Ausgabe die Tipps der scanbaren »Geheimnisse« nicht reichten, bekommen Sie in diesem Heft weitere Hinweise, um im Ego- und Alienshooter Area 51 mehr Hintergrundgeheimnisse zu Dreamland, Greys und Co. zu erfahren. Beachten Sie, dass die scanbaren Objekte hin und wieder im heißen Feuergefecht zerstört werden könnten. Sie müssen also nicht nur auf sich selbst aufpassen, sondern auch noch schnell sein. Hat's mal mit der Geschwindigkeit nicht geklappt, können Sie den Level neu starten.

5. LEVEL: SIE WERDEN GRÖSSER

FREIWILLIGEN-GESUCH In der großen Halle mit dem Lastenkran finden Sie mehrere Nebenräume, die Sie unter die Lupe nehmen sollten.

KORNKREIS-DOKUMENTE Witze von einheimischen Bauern oder Zeichen aus dem Weltall? Suchen Sie neben der Konsole für den Kran einen Zugang. In dem dahinter liegenden Raum sollten Sie weitere Informationen finden.

UFO-BAUPLÄNE Nachdem Sie Ihren mutierten Kollegen aus dem Weg geräumt haben, sollten Sie die Regale und Kisten untersuchen, die Sie im Raum finden.

KARTE VON ATLANTIS Über einen Metallträger können Sie in den Kontrollraum balancieren. Schauen Sie sich den Träger genauer an.

STERNKARTE UND AUSRICHTUNG DER PYRAMIDEN Zu Beginn des Levels sollten Sie in der Kranhalle nach einer Tür mit dem Schild »Chemical Storage« suchen. Wenn Sie rechts von der Tür um die Ecke schauen, finden Sie ein weiteres der Geheimnisse.

6. LEVEL: DIE LETZTE BASTION

GROOM-LAKE-WAFFEN-TESTZENTRUM Scannen Sie das zweite »Research Facility«-Schild.

KGB-FORSCHUNGSDATEN Sie bekommen den Auftrag, Munition zu holen. Sie gelangen in einen Lagerraum, in dem Sie sich umsehen sollten, denn eines der Regale liegt auf dem Boden. Links dahinter finden Sie etwas zum Scannen.

ÖFFENTLICHER EBOLA-TEST Das Funkgerät ist zwar nicht mehr zu gebrauchen, aber daneben liegt eine Akte, die Sie sich anschauen sollten. Keine Angst vor dem Mutanten daneben – der wird niemanden mehr erschrecken.

IRREFÜHRUNG DES KONGRESS Aus der Waffenkammer sollen Sie Sprengstoff holen, nachdem Sie das Hauptquartier kontaktiert haben. Bevor Sie allerdings einfach in die Kammer stürmen, suchen Sie im ersten Gang, der rechts vom Flur abgeht, nach weiteren interessanten Informationen.

DOOM 3



Da id Softwares Horror-Shooter zum Budgetpreis erscheint, scheuen wir keine Mühen, damit Sie in diesem Spiel besser über die Runden kommen. Um die Konsole im Spiel zu aktivieren, drücken Sie gleichzeitig auf die Tasten Ctrl + Alt + ~. Danach können Sie die hilfreichen Codes aus der Liste eingeben und sich das Überleben leichter machen.

CHEAT	WIRKUNG
pm_thirdperson 0	Schulterkamera abschalten
pm_thirdperson 1	Schulterkamera aktivieren
give all	alle Waffen, maximale Gesundheit, Panzerung und Munition
give berserk	Berserker-Modus
give weapon_bfg	BFG
give weapon_chaingun	Chaingun
give weapon_chainsaw	Kettensäge
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_plasmagun	Plasmagewehr
give weapon_machinegun	Maschinengewehr
give weapon_shotgun	Schrotflinte
give ammo	maximale Munition
give health	maximale Gesundheit
give armor	125 Rüstungspunkte
kill	Spielfigur töten
pm_crouchspeed XXX	Geschwindigkeit beim Kriechen
pm_runspeed XXX	Geschwindigkeit beim Rennen
pm_walkspeed XXX	Geschwindigkeit beim Gehen
pm_noclipspeed XXX	Geschwindigkeit im noclip-Modus

CHEAT	WIRKUNG
pm_jumpheight XXX	Sprunghöhe
com_showfps 1	Frame-Rate anzeigen
freeze	alles auf dem Bildschirm einfrieren
benchmark	Benchmark
give pda	PDA-Einträge des aktuellen Levels erhalten
god	God-Mode
set g_dragEntity 1	mit dem Fadenkreuz Objekte greifen
gfxinfo	Grafikinfos
notarget	Unsichtbarkeit
killmonsters	alle Monster töten
editor	Map-Editor öffnen
quit	Spiel beenden
doomhell	in den letzten Level springen
g_nightmare 1	Nightmare-Modus freischalten
noclip	durch Wände laufen
g_showplayershadow 1	Spielerschatten im Solo-Modus anzeigen
status	Spielstand anzeigen

Und für den Fall, dass Sie knapp bei Munition sind, können Ihnen folgende Codes weiterhelfen. Diese geben Sie einfach in die Konsole ein, die Sie mit Ctrl + Alt + ~ öffnen. Wenn Sie das **»small«** am Ende der Codes mit **»large«** austauschen, bekommen Sie eine größere Menge an Munition.

CHEAT	WIRKUNG
give ammo_bfg_small	Munition für BFG 9000
give ammo_belt_small	Munition für Chaingun
give ammo_clip_small	Munition für Maschinengewehr
give ammo_bullets_small	Munition für Pistole
give ammo_cells_small	Munition für Plasmakanone
give ammo_rockets_small	Munition für Raketenwerfer
give ammo_shells_small	Munition für Shotgun
give ammo_grenade_small	Handgranaten

DUNGEON SIEGE 2



Gerade ist Dungeon Siege 2 bei uns auf dem Tisch gelandet, und natürlich wollen wir Ihnen gleich ein paar hilfreiche Einsteigertipps für das Action-Rollenspiel geben, damit Ihnen der Start in die Fantasy-Welt nicht allzu schwer fällt.

TUTORIAL Egal, für welche der drei spielbaren Rassen Sie sich entscheiden, das Abenteuer nimmt anfangs stets den gleichen Verlauf. Der erste Level dient als Tutorial. Folgen Sie einfach den Anweisungen der Soldaten von Valdis. Sie sollten hier schon anfangen, sich auf eine Angriffsart zu spezialisieren: Allround-Kämpfer haben es in Dungeon Siege 2 eher schwer. Auf Ihren Begleiter müssen Sie nicht extra aufpassen, da er am Ende des ersten Abschnitts das Zeitliche segnet. Deswegen sollten Sie ihn, kurz bevor Sie am Tempel ankommen, um seine besten Ausrüstungsgegenstände erleichtern.

GEFANGEN Nach dem Tutorial erwachen Sie als Gefangener der Dryaden. Keine Panik: Nach einem Plausch mit der Chefin des Stammes dürfen Sie sich zumindest eingeschränkt im Dorf bewegen. Um ihre Loyalität zu beweisen, müssen Sie unter anderem vier Türme der gegnerischen Armee niederbrennen. Verlassen Sie dazu das Dorf in Richtung Außenposten und folgen Sie einfach dem Pfeil auf der kleinen Karte unten rechts. Wenn Sie sich zum ersten Turm durchgekämpft haben, befreien Sie die gefangene Dryade aus ihrem Käfig. Jetzt können Sie ein Trümmerholzstück aufnehmen und am nahe liegenden Lagerfeuer entzünden, um mit dem brennenden Holz auf den Turm einzuschlagen.

TATKRÄFTIGE UNTERSTÜTZUNG Während Sie Ihre ersten Schritte in Aranna bequem alleine erledigen können, brauchen Sie trotzdem relativ bald eine schlagkräftige Truppe. Sie sollten sich daher frühzeitig um weitere Partymitglieder bemühen. Für eine möglichst ausgewogene Party sollten Sie die NPCs in weiteren Angriffsarten spezialisieren. Die Mischung Nahkampf, Distanz und Zauberei macht viele Kämpfe bedeutend einfacher. Der erste Party-Slot ist noch kostenlos, für jeden weiteren Platz in Ihrer Gruppe müssen Sie bei der örtlichen Kneipenwirtin Gold lassen. Statt eines Kämpfers können Sie sich in der Tierhandlung auch einen Lastesel oder einen Elementargeist gönnen.

GEGNER ÄRGERN Versuchen Sie bei großen Gegneransammlungen, einzelne Monster wegzulocken. Das klappt am besten, wenn Sie sich vorsichtig an die Gruppe heranpirschen. Sobald ein paar Gegner auf Sie aufmerksam geworden sind, ziehen Sie sich wieder zurück. Oft nimmt dann nur ein Teil der Monster die Verfolgung auf. Wenn Sie bei vielen Feinden die Übersicht verlieren, machen Sie Gebrauch von der Pausentaste.

FAHRENHEIT



Das Adventure im Stil eines Kino-Thrillers ist gerade am Anfang etwas kompliziert zu steuern. Behalten Sie also entweder die eingestellte Steuerung bei, oder legen Sie sich die primären Richtungstasten auf die Tasten W, A, S und D. Wenn Sie das machen, ersetzt die Maus die sekundären Richtungstasten. So lassen sich vor allem die komplizierten Action-Sequenzen besser steuern.

Außerdem geben wir Ihnen ein paar Tipps für den Einstieg, damit Sie in den ersten Kapiteln des Adventures leichter vorankommen.

DIE ÖRTLICHKEITEN Wenn Sie die Kontrolle über Lucas übernehmen, müssen Sie bedenken, dass Ihnen für alle Aktionen nur ein bestimmter Zeitraum zur Verfügung steht. Keine Sorge: Wenn Sie auf der Toilette des Diners vom Polizisten erwischt werden, können Sie die Szene wiederholen. Bevor Sie den Raum verlassen, waschen Sie sich vorher unbedingt die Hände. So verhindern Sie, dass die Bedienung auf Sie aufmerksam wird und der Polizist Sie festnimmt. Wenn Sie das Diner heil verlassen haben, machen Sie sich möglichst schnell auf den Weg zur U-Bahn-Station. Die finden Sie rechts von der Imbissstube auf der anderen Straßenseite.

ERSTE ERMITTLUNGEN Carla und Tyler könnten gegensätzlicher überhaupt nicht sein. Während Tyler nur wieder in sein Bett möchte, konzentriert sich Carla auf die wesentlichen Fakten. Trotzdem sollten Sie zwischen den beiden Figuren hin und her wechseln, damit Sie nichts übersehen. Wenn Sie sich als Lucas dafür entschieden haben, das Messer zu verstecken, sehen Sie in der Zwischensequenz natürlich nicht, wo er es versteckt hat. Vier mögliche Verstecke sind der Mülleimer, die Toilettenschüssel der rechten Box, eine kleine Nische in der linken Box und der Hinterhof, unterm Toilettenfenster.

IM BÜRO Checken Sie, wenn Carla und Tyler im Büro sind, immer die E-Mails in ihren Posteingangsfächern. Auch das Internet gibt manch nützliche Tipps, die den Beiden weiterhelfen kann.

UNTER VERDACHT Wenn Lucas sich nach langem Schlaf etwas erholt und mit seinem Bruder Marcus telefoniert hat, wird früher oder später ein Polizist an der Tür klingeln. In dem Moment müssen Sie schnell reagieren, um herauszufinden, was der Polizist in der Wohnung für verdächtig halten könnte. Wenn Lucas bereits unter der Dusche gewesen ist und sich die Arme verbunden hat, müssen Sie nur noch das blutige Hemd am Boden in die Waschmaschine stecken und das Bettlaken mit der Tagesdecke verdecken.

KREUZ-KARTEN In den einzelnen Szenen, vor allem mit Lucas, finden Sie immer wieder Karten. Diese können Sie einsammeln und später im Bonusmenü gegen Extra-Filmschnipsel und Fotos eintauschen. Außerdem sollten Sie immer einen Blick in Schubladen und Schränke werfen – darin findet Lukas hin und wieder Kreuze, die ihm einen Lebenspunkt mehr geben. Die kommen in den Action-Sequenzen zum Zug: Wenn Sie einmal einen Fehler machen, bedeutet das dann noch nicht das Ende des Spiels.

SPIELKIND Andere Situation, aber gleiche Lösung: Lucas erlebt am Grab seiner Eltern einen kleinen Rückblick in seine Kindheit. Haben Sie das Farbspielchen vergeigt, werden Ihnen auf der Militärbasis weitere Hilfestellungen vorenthalten. Um Marcus und seinen Freunden zu helfen, müssen Sie am Zaun nach rechts und um einen Wachturm herumgehen. Dort klettern Sie über den eingeknickten Drahtzaun und wenden sich nach links. Vorbei an der Ausfahrt des zweiten Bereichs sehen Sie am rechten Zaun einen großen Stein liegen. Dahinter ist ein Loch in der Absperrung, durch das Sie schlüpfen können. Nun müssen Sie sich nur noch in der Deckung eines Lastwagens zwischen die beiden Wachen an den Hallen begeben und können zu Halle 4 laufen.

VERSTECKEN Die Halle wird ausbrennen, das weiß der kleine Lucas aus einer Vision. Deswegen läuft er hinein, um Marcus und seine Freunde zu retten. Den ersten finden Sie im hintersten Gang bei den Regalen in einer Kiste. Der zweite versteckt sich in einem ausgeschlachteten Flugzeugrumpf. Dieses Kind müssen Sie belügen, damit es die Halle freiwillig verlässt. Um den dritten Jungen zu finden, steigen Sie rechts die Treppe hinauf auf die Galerie. Der Bursche versteckt sich hinter Bauteilen, die an der Wand lehnen. Behalten Sie aber immer die ablaufende Zeit im Auge: Der zweite Junge lässt sich mit seiner Entscheidung ziemlich Zeit.

FAR CRY



CHEATS Ist Ihnen die Lauferei in Far Cry manchmal zuwider und Sie wollen innerhalb von Sekundenbruchteilen in den Level springen, in dem Sie gerade Gegner umpusten wollen? Da können wir Ihnen helfen. Drücken Sie im laufenden Spiel ^, damit sich die Konsole öffnet. Dann können Sie die angegebenen Codes eingeben und in die gewünschte Mission springen.

CHEAT	WIRKUNG
map archive	Archiv-Level
map boat	Boots-Level
map bunker	Bunker-Level
map carrier	Flugzeugträger-Level
map catacombs	Katakomben-Level
map control	Kontroll-Level
map cooler	Versuchslabor-Level
map dam	Staudamm-Level
map demo	Demo-Level
map factory	Fabrik-Level
map fort	Fort-Level
map pier	Pier-Level
map rebellion	Kampfgebiet-Level
map regulator	Regulator-Level
map research	Labor-Level
map river	Fluss-Level
map steam	Steam-Level
map swamp	Sumpf-Level

CHEAT	WIRKUNG
map training	Start-Level
map treehouse	Baumhaus-Level
map volcano	Vulkan-Level

MOTOGP 3



INS ZEUG LEGEN Machen Sie von der Möglichkeit Gebrauch, Ihren Fahrer nach vorne und hinten zu lehnen. Vor allem auf langen Geraden holen Sie einiges an Geschwindigkeit heraus, wenn Sie sich hinter den Windschutz ducken. Beim Bremsen hingegen sollten Sie sich aufrichten.

IMMER MIT DER RUHE Ständig mit Vollgas über die Pisten zu heizen, bringt Sie in MotoGP 3 nicht weiter. Im Zweifelsfall ist es besser, zu langsam durch eine Kurve zu fahren, als zu schnell. Sofern Sie den richtigen Radius erwischen und schnell genug aus einer Schikane heraus beschleunigen, lassen sich verlorene Millisekunden schnell wieder aufholen. Fliegen Sie hingegen ins Kiesbett, ist das weitaus schwerer.

INNERE WERTE Wenn Sie im Karrieremodus spielen, dann trainieren Sie im Verlauf die Fähigkeiten Ihres Fahrers. Am wichtigsten sind hierbei Kurvenlage und Beschleunigung. Das Bremsen sollten Sie ebenfalls nicht gänzlich vernachlässigen. Die Höchstgeschwindigkeit ist eher unwichtig.

ROGUE SPEAR: BLACK THORN



CHEATS Zu unserer Vollversion Rogue Spear: Black Thorn wollen wir Ihnen keine Hilfestellungen verweigern. Um die Konsole für die Cheats zu öffnen, drücken Sie im laufenden Spiel Enter. Damit öffnen Sie das Chat-Fenster und geben die folgenden Befehle ein. Bestätigen Sie mit Enter, und schon kann's actionreich losgehen.

CHEAT	WIRKUNG
1-900	Figuren bekommen dicke Bäuche beim Atmen
clodhopper	große Hände und Füße
bignoggin	große Köpfe
death	Selbstmord
nobrainer	Gegner verhalten sich dumm
avatargod	Unsterblichkeit für Ihre Spielfigur
theshadowknows	Unsichtbarkeit
meganoggin	gigantische Köpfe
monocle	Spielfiguren haben nur noch ein großes Auge
5fingerdiscount	Items werden komplett aufgefüllt
teamgod	Unsterblichkeit für das ganze Team
teamshadow	Unsichtbarkeit für das ganze Team
explore	schaltet die Siegbedingungen der Misson an bzw. aus

VAMPIRE 2 BLOODLINES



CHEATS Von wegen, Vampire sind unsterblich. Wie schon in zahlreichen Hollywood-Streifen festgestellt wurde, kann man die Blutsauger sehr wohl umlegen. In Vampire 2, dem Action-Rollenspiel zum Budgetpreis, können ihnen sogar blaue Bohnen gefährlich werden. Kommen Sie an mancher Stelle nicht weiter, helfen Ihnen vielleicht diese Cheats weiter. Damit Sie die nutzen können, müssen Sie zunächst eine neue Verknüpfung für das Spiel anlegen und deren Eigenschaften bearbeiten. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung und wählen »**Erweitert**«. Fügen Sie nun ans Ende der Zeile »**Ziel**« ein **-console** ein. Jetzt können Sie mit ^ jederzeit im Spiel die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben. Um nach der Eingabe wieder ins Spiel zurückzukehren, tippen Sie den Befehl **chareditor** ein. Sie gelangen dann zum Bildschirm mit den Charakterdetails. Den verlassen Sie mit C und können weiterspielen.

CHEAT	WIRKUNG
God	Unsterblichkeit
Notarget	Unsichtbarkeit
Impulse 101	volles Waffenarsenal
Giftxp X	Sie erhalten X Erfahrungspunkte
Blood 50	Sie erhalten 50 Blutpunkte
vstats get animalism 5	Disziplin Tierhaftigkeit voll ausgebaut
vstats get auspex 5	Disziplin Auspex voll ausgebaut
vstats get celerity 5	Disziplin Geschwindigkeit voll ausgebaut
vstats get charisma 5	Fähigkeit Charisma voll ausgebaut
vstats get dementation 5	Disziplin Irrsinn voll ausgebaut
vstats get dexterity 5	Fähigkeit Geschicklichkeit voll ausgebaut
vstats get dominate 5	Disziplin Beherrschung voll ausgebaut
vstats get fortitute 5	Disziplin Seelenstärke voll ausgebaut
vstats get intelligence 5	Fähigkeit Intelligenz voll ausgebaut
vstats get obfuscate 5	Disziplin Verdunkelung voll ausgebaut
vstats get potence 5	Disziplin Stärke voll ausgebaut
vstats get presence 5	Disziplin Präsenz voll ausgebaut
vstats get protean 5	Disziplin Gestaltwandel voll ausgebaut
vstats get thaumatury	Disziplin Thaumaturgie voll ausgebaut
vstats get wits 5	Fähigkeit Sinneswahrnehmung voll ausgebaut
give item_g_bloodpack	Sie erhalten einen Blutbeutel
give item_g_bluebloodpack	Sie erhalten einen Beutel mit adligem Blut
noclip 1	Sie können durch Wände gehen
noclip 0	Sie können nicht mehr durch Wände gehen
cmdlist	Liste aller Befehle

Susanne Braun

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

GUILD WARS PvP TIPPS (TEIL 1)

Flotte Team-Action mit ausgeklügelten Taktiken gibts nicht nur bei Multiplayer-Shootern. Wir verraten, wie Sie in Ncsofts beliebtem Online-Rollenspiel **Ihre Gegner in die Schranken weisen.**

GRUPPENBILDUNG

Die Gruppenbildung ist einer der wichtigsten Prozesse im Spiel. Wenn das Team falsch zusammengestellt ist oder Störenfriede enthält, versagt unter Umständen auch die beste Taktik. Daher sollten Sie folgende Punkte beachteten:

- Beim Einladen der Mitglieder sollte der Gruppenleiter eine gewisse Vorstellung davon haben, wie die Mannschaft aussehen soll. Im Normalfall benötigt eine Gruppe beispielsweise immer zwei Heil-Mönche und einen Schutz-Mönch.
- Bevor bestimmte Klassen eingeladen werden, sollte sich der Gruppenleiter darüber informieren, ob der Charakter auch seinen Vorstellungen entspricht. Wenn die Gruppe einen sehr offensiven Elementalisten (etwa einen Luftelementalisten) sucht, aber einen komplett defensiven Wasser- und Erd-Elementalisten erhält, wird das schnell für Probleme sorgen.
- Auffällige Personen sollten möglichst schon vor Spielbeginn aussortiert werden, da diese mit großer Wahrscheinlichkeit auch keine taktischen Vorgaben akzeptieren und befolgen werden.
- Jede Gruppe benötigt eine Person, die in der Offensive die Ziele vorgibt. Diese Person wird meist »Target Caller« genannt und sollte ihren Charakter so gut beherrschen, dass die Auswahl von Zielen nebenbei problemlos möglich ist.
- Außerdem sollte die Gruppe einen Anführer ernennen, der für das ganze Team verbindliche taktische Vorgaben macht. Dies sollte ein erfahrener Spieler sein, der mehr als nur eine Klasse beherrscht und Situationen gut und sicher einschätzen kann.

BENUTZUNG VON SPRACHPROGRAMMEN

Eine erfolgreiche PvP-Gruppe wird nicht umhinkommen, sich per Sprachprogramm zu verständigen. Dies lohnt sich selbst, wenn einige Personen kein Mikrofon besitzen, da auch reines Zuhören möglich ist. Als Sprachprogramm empfiehlt sich Teamspeak 2, dessen Client kostenlos unter www.goteamspeak.com erhältlich ist. Um den Client nutzen zu können, benötigt man allerdings einen Teamspeak-Server. Allerdings gibt es wenige öffentliche Teamspeak-Server, so dass man hier meist auf einen der vielen kostengünstigen Hoster zurückgreifen muss. Mit viel Glück findet man aber auch Teammitglieder, die Zugriff auf einen eigenen Server besitzen.

Das Wichtigste bei einem Voice-Chat ist es, gewisse Regeln einzuhalten – acht Personen, die alle durcheinanderreden, verursachen sehr schnell Kopfschmerzen und helfen kaum, das Teamplay zu verbessern. Zunächst einmal muss jeder lernen, seine Informationen während des Spielens zu filtern. Die folgenden Regeln gelten natürlich nicht vor oder nach dem Spiel, dort kann ruhig nach Belieben geflachst werden.

WICHTIGE INFORMATIONEN SIND …

- … Zielvorgaben oder das Wechseln auf ein anderes Ziel durch den Target Caller.
- … taktische Angaben wie Rückzug, Angriff, etc. durch den Anführer der Gruppe.
- … Angaben über besonders gefährliche Mitglieder einer gegnerischen Gruppe, die ausgeschaltet werden sollten.
- … Informationen über schlimme Verhexungen oder Zustände, die entfernt werden sollten (etwa Rückschlag bei einem Mönch oder Blindheit auf einem der Krieger).
- … Energieprobleme bei offensiv oder defensiv wichtigen Charakteren, die zu einer taktischen Änderung wie einem Rückzug zwingen.
- … Anforderungen von bestimmten Zaubern (beispielsweise Heilender Samen).

IRRELEVANTE INFORMATIONEN SIND …

- … jegliche Informationen darüber, wieviel Schaden man gerade ausgeteilt hat.
- … lange Diskussionen über Taktiken oder andere Vorgaben; das sollte nach dem Spiel geklärt werden.

WEITERHIN IST ES WICHTIG, …

- … alle Informationen so kurz wie möglich auszudrücken. Um beispielsweise darauf aufmerksam zu machen, dass man durch eine Verhexung wie Rückschlag belegt ist, reicht es aus den Charakternamen und die Verhexung zu nennen. Das sieht dann folgendermaßen aus: »Charaktername Rückschlag«.
- … auch in brenzligen Situationen ruhig zu bleiben und nicht in das Mikrofon zu brüllen. Ansonsten steigert sich der Lautstärkepegel im Teamspeak immer weiter, es wird schnell unerträglich, wichtige Informationen gehen unter.

ALLGEMEINES VERHALTEN IN EINER GRUPPE

Guild Wars ist ein Teamspiel und muss von jedem Gruppenmitglied auch klar als solches akzeptiert werden. Daraus ergeben sich folgende Grundsätze:

- Unter Umständen muss der Spieler sich überwinden, eine unbeliebtere Rolle zu spielen, sofern dies der Gruppe zugute kommt.
- Taktische Anweisungen sollten in jedem Falle befolgt werden, auch wenn diese unlogisch erscheinen. Falsches Vorgehen kann hinterher analysiert werden; eigenmächtiges Ignorieren zieht fast immer Probleme nach sich.
- Kein Spieler sollte sich ohne Meldung von der Gruppe entfernen. Und dann auch nur auf Befehl oder nach Absprache mit dem Anführer.
- Der taktische Leiter der Gruppe sollte auch als dieser akzeptiert werden. Eigene, womöglich gegensätzliche Taktikangaben führen zur Verwirrung innerhalb des Teams.
- Die Offensive sollte, sofern keine andere Absprache vorausging, immer die vorgegebenen Ziele angreifen und nicht eigenmächtig agieren.









- Im Normalfall sollte einzig und allein der »Target Caller« Ziele vorgeben.
- Erfolge eines einzelnen Charakters der Gruppe sind irrelevant, es zählt nur der Gesamterfolg.

ALLGEMEINGÜLTIGE TAKTIKEN

Unabhängig davon, ob man in den Grabstätten oder einer der Arenen spielt, gibt es ein paar taktische Dinge, die beachtet werden sollten:

- Jeder Charakter muss neben seinen Skills, den Lebens- und Energiebalken auch das Geschehen um ihn herum beobachten. So sollte er zum Beispiel frühzeitig bemerken, dass er sich in einem Gebietszauber wie einem Meteorschauer befindet und sich daraus entfernen.
- Generell sollte jede Person genau auf ihre Position achten. Das gesamte Team sollte, wenn keine Taktik geplant ist, die das Gegenteil verlangt, so weit auseinanderstehen, dass Zauber wie Kettenblitze nur ein Mitglied der eigenen Gruppe treffen und nicht mehrere.
- Bestimmte Zauber wie die des Mönchs oder viele des Mesmers können auch durch Wände hindurch gewirkt werden. Diese Klassen sollten Mauern daher auch als Deckung nutzen, da viele Angriffsarten eine Sichtlinie benötigen, und die Zauberer somit nicht direkt angegriffen werden können.
- Wenn das Team auf spezielle Gruppenzauber setzt, etwa die Abwehr gegen Schaden, sollte der Schutzbereich auch genutzt werden. Allerdings ist es unklug, die gesamte Gruppe in diesem Bereich zu stapeln, da diese dann sehr anfällig für Flächenzauber wird. Die Spieler sollten sich möglichst nur in der Nähe aufhalten und erst bei Bedarf in den Schutzbereich flüchten.

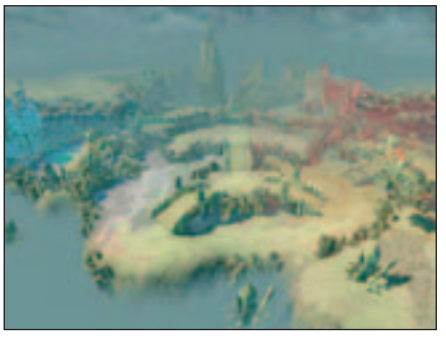
GRAB DER ALTEHRWÜRDIGEN KÖNIGE

Das »Grab der altehrwürdigen Könige«, im Spiel oftmals nur kurz als »die Tombs« bezeichnet, ist der meist genutzte PvP-Modus in Guild Wars, da er taktischen Anspruch, eine relativ leichte Gruppensuche und nette Belohnungen verbindet. Besonders interessant sind neben dem Ruhm auch die sogenannten Gildensiegel, da diese benötigt werden, um eine Gildenhalle zu kaufen.

TAKTISCHE TIPPS ZU DEN KARTEN

DIE UNTERWELT (DEATHMATCH):

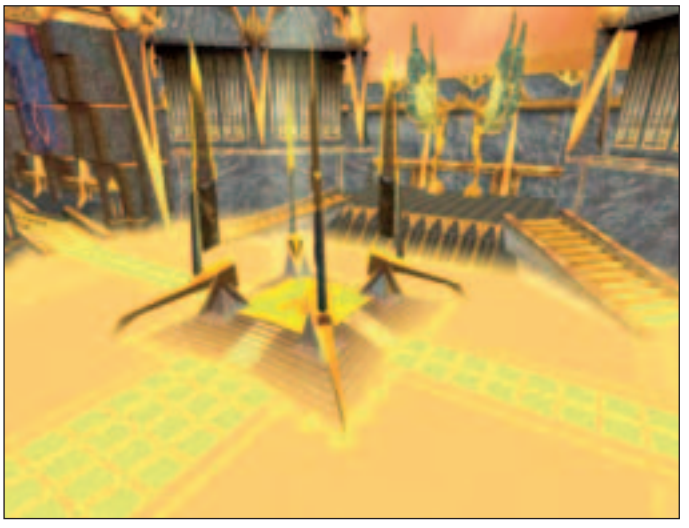
- Die Gruppe erhält auf der Eingangskarte zu den Grabstätten im Normfall keinen vollständigen Moralschub von zehn Prozent. Daher sollten Sie hier besonders darauf achten, den feindlichen Geisterhelden zu töten, bevor die letzte Person der gegnerischen Gruppe stirbt – nur dann erhalten Sie den vollen Moralbonus.



GRABHÜGEL (DEATHMATCH)

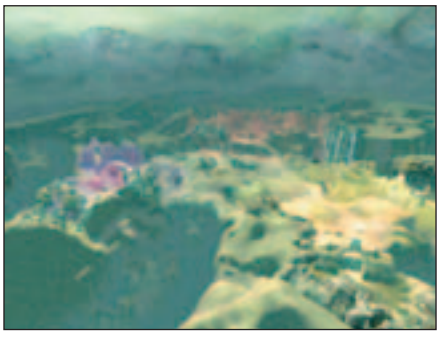
- Die Flagge kann auf der Karte ignoriert werden, da der von Obelisken ausgeteilte Schaden vernachlässigbar ist. Dennoch sollten Teammitglieder stets darauf achten, nicht unbedingt in der Reichtweite eines feindlichen Obelisken zu stehen, um jeglichen Nachteil zu vermeiden.
- Es sehr wichtig, die Minimap im Auge zu behalten, da sich sehr schnell eine dritte Gruppe in das Kampfgeschehen einmischen kann.
- Wenn eine weitere Gruppe in einen Kampf eintritt, sollte sich das eigene Team hinter den be-





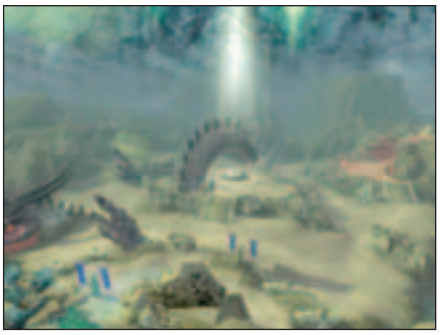
reits bekämpften Gegner bewegen, um ihn näher an die hinzukommende Gruppe zu bringen und somit zu deren Primärziel zu machen.

- Da die NPC-Priester gefallene Gegner alle zwei Minuten wiederbeleben, sollte man stets darauf achten, diese zeitig zu töten. Je nach Ausrichtung des eigenen Templates (offensiv oder defensiv) sollte man rund 15 Sekunden für das Erledigen des Priesters einplanen. Es ist sinnlos, auf den Priester zu stürmen, wenn weniger Zeit bis zur nächsten 2-Minuten-Marke verfügbar ist, weil man dann leicht von der Menge der wiederbelebten gegnerischen Spieler überrollt wird.
- Wenn man auf zwei gegnerische Teams trifft, die sich bekämpfen, ist es ratsam, zuerst nachzusehen, welcher der Gegner noch einen Priester besitzt und diesen schnellstens töten. Danach sind die Statistiken über Moral und Lebenspunkte hilfreich, um den stärkeren der beiden Gegner auszumachen und attackieren zu können.



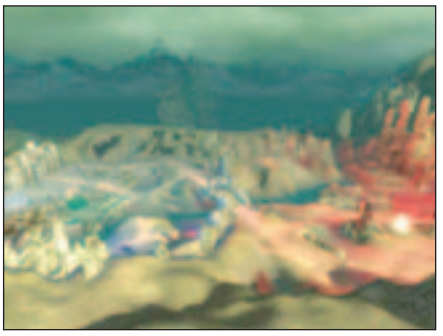
ZERFALLENER TURM (KING OF THE HILL)

- Die Wiederbelebungskugel sollte unbedingt von einer Klasse aufgenommen werden, die ihre Waffen nicht benötigt. Elementalisten bieten sich besonders an, da sie sehr viel Zauberenergie besitzen und noch am ehesten auf die Energieboni ihrer Waffen verzichten können.
- Mit einer defensiv ausgelegten Gruppe sollte der Altar sofort gestürmt, eingenommen und anschließend verteidigt werden.
- Ist die Gruppe offensiv ausgelegt, sollte man zuerst zurückhaltend reagieren und darauf warten, dass einer der Gegner den Altar stürmt. Wenn das geschieht, kann man das verbleibende gegnerische Team im direkten Duell relativ schnell aus dem Weg schaffen. Falls sich die Kontrahenten in ein längeres Kampfgeschehen verwickeln, kann es sich auch für eine offensive Gruppe lohnen, den Altar einzunehmen.
- Im Kampf sollten Sie beobachten, welche Teams ihre Wiederbelebungskugeln benutzen, um gefallene Kameraden wiederzuerwecken. Diese belebten Spieler erscheinen einige Zeit später wieder vor ihrem Startpunkt und sind somit ein leichtes Opfer für Ihre Gruppe.
- Geister wie »Rand der Auslöschung« sollten bei der Verteidigung des Altars unbedingt beachtet und schleunigst aus dem Weg geschafft werden. Ansonsten kann es bei drei Gruppen schnell zu Kettenreaktionen kommen, die in Windeseile ganze Teams auslöschen.
- Gegenteiliges gilt natürlich für die Eroberung eines Altars. Hier sollte der Geist, sofern vorhanden, unbedingt aufgestellt werden. Dabei sollte man aber genau auf die Reichweite des Geists achten und ihn so aufstellen, dass er möglichst nur die gegnerischen Spieler, aber nicht die eigene Mannschaft betrifft.



UNHEILIGE TEMPEL (CAPTURE THE RELIC)

- Das Wichtigste auf dieser Karte ist es, das eigentliche Ziel im Auge zu behalten. Die Eroberung der Reliquie ist alles, was zählt. Ob Ihr Team dabei permanent umgebracht wird, ist irrelevant – solange am Ende des Zeitlimits mehr Reliquien eingeheimst werden konnten.
- Ein Mönch sollte unbedingt den hinteren Bereich der Karte und besonders den eigenen Geisterhelden beschützen. Der Mönch rückt anfangs aber dennoch geschlossen mit der Gruppe vor und bewegt sich erst zurück, wenn Gegner auf die eigene Seite der Karte durchdringen.
- Der Charakter, der die gegnerische Reliquie gestohlen hat und transportiert, sollte über Sprints oder andere Fähigkeiten verfügen, die ihn auf seinem Weg zurück beschleunigen.
- Wenn der gegnerische Träger in der Nähe ist, sollte jede Person versuchen, ihn zu blocken, indem sie sich genau vor ihn stellt. Dies verlangsamt den Träger, und mit etwas Glück kann er komplett umzingelt werden. Besonders gut eignen sich für diese Taktik natürlich Engstellen wie Treppenaufgänge.
- Wenn Ihre Gruppe den feindlichen Träger nicht aufhalten kann, sollte sie versuchen, den Geisterhelden zu töten, da der Feind ohne ihn keine Punkte sammeln kann. Da der Geisterheld aber alle zwei Minuten wiederbelebt wird, sollten Sie dabei aber den Timer beachten.
- Besitzt Ihr Team Fertigkeiten wie Abwehr gegen Feinde oder verschiedene Geister, können diese Fertigkeiten effektiv genutzt werden, um den Träger der Reliquie massiv zu verlangsamen oder komplett zu blockieren.



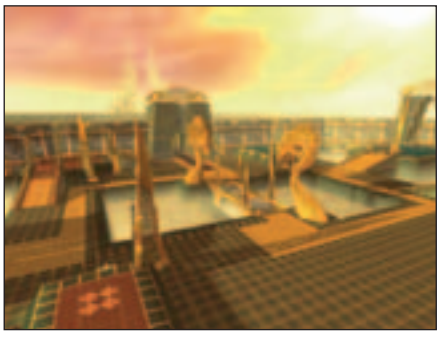
VERNARBTE ERDE (DEATHMATCH)

- Diese Karte spielt sich so ähnlich wie der »Grabhügel«, wobei Sie zuerst mit einem 1vs1 eröffnet wird. Ist dieser Kampf vorbei, öffnen sich die anderen Tore, und es ist ratsam, die Minimap im Auge zu behalten, um herannahende Gegner möglichst frühzeitig zu erkennen.
- Beim ersten Kampf sollte man sich nicht in die Engstellen in der Mitte locken lassen, da Flächenzauber dort besonders verheerend wirken.
- In der Mitte der Karte sollten Sie nachsehen, welches der Tore geöffnet ist und ob die anderen Teams schon in einen Kampf verwickelt sind.
- Falls die Gegner noch mit ihrem ersten 1vs1 beschäftigt sind, lohnt es sich oft, einen Geist wie »Rand der Auslöschung« direkt vor das Tor zu stellen, um den gegnerischen Teams dahinter zu schaden und den Kampf zu beschleunigen.
- Einige Gegner lassen den letzten Feind bei ihrem ersten Kampf am Leben, wenn sie sehen, dass bereits ein anderes Team vor den Toren lauert, da dieses sich dann nicht öffnet. Zauber wie der Kettenblitz wirken aber auch durch Wände, so dass man den übrig gebliebenen Feind mit etwas Glück dann eigenhändig erlegen kann.



DUNKLE KAMMERN (DEATHMATCH)

- Um den Kampf zu beschleunigen, lohnt es sich, direkt das Tor zu öffnen und zum gegnerischen Priester zu stürmen. Der Gegner wird meist den gleichen Schritt vollziehen, so dass die Dauerwiederbelebung auf beiden Seiten verschwindet.



DER HOF (KING OF THE HILL)

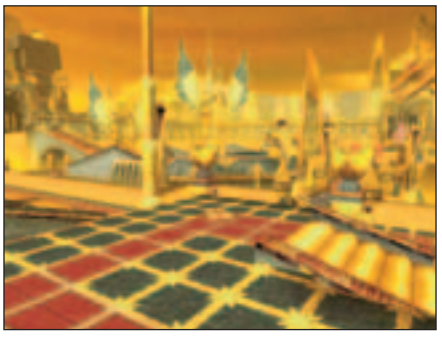
- Die Taktiken für das Erobern oder Auslöschen einzelner Teams gelten hier genau wie beim »Zerfallenen Turm«.
- Wenn man schnellstmöglich auf den Altar gelangen will, sollte man nicht auf den Geisterhelden hören. Stattdessen rennt die ganze Gruppe mit dem Geisterhelden einfach außenherum zum Altar, und öffnet das Tor nicht.
- Weiterhin ist es hier wichtig, auf keinen Fall den Priester des Teams, das den Altar hält, zu töten. Denn dann würde dieser fortan auf dem Altar in der Mitte erscheinen und dem feindlichen Team einen großen Vorteil geben.
- Der eigene Priester ist auf dieser Karte relativ wichtig. Sterben Geisterheld und Priester, wenn man nicht den Altar hält, hat man verloren.

➤ Beim Verteidigen sollte man sich daher darauf konzentrieren, möglichst die feindlichen Priester und die Geisterhelden auszuschalten. Das geht natürlich nur, wenn diese nicht allzu stark geheilt werden. Funktioniert es, ist der Sieg sicher, da die Gegner den Altar nicht mehr erobern können.



HEILIGER TEMPEL (CAPTURE THE RELIC)

➤ Hier gelten die gleichen taktischen Tipps wie beim der Karte »Unheiliger Tempel«.
➤ Allerdings gibt es hier als Besonderheit das Tor in der Mitte, das über einen Schalter an der Seite geöffnet werden kann. Daher sollte das eigene Team zuerst außenherum vorrücken und versuchen, den Gegner sofort nach hinten zu drängen, so dass er nicht die Kontrolle über den Schalter übernehmen kann.
➤ Weiterhin ist es häufig sinnvoll, eine Person der eigenen Gruppe am Schalter abzustellen, um dem eigenen Relikträger bei Bedarf kurzzeitig den schnellen Weg zu öffnen.



DIE HALLE DER HELDEN (DEATHMATCH UND KING OF THE HILL)

Die Halle der Helden stellt das angestrebte Ziel der Grabstätten dar. Allerdings ist diese Karte bewusst so erstellt worden, dass es im Normalfall eine hohe Fluktuation gibt. Daher ist Erfolg oft vom Zufall abhängig.

ALS ANGREIFER:

➤ Der Angreifer muss sich, wenn genügend Teams die Halle der Helden erreichen, erst einem 1vs1-Kampf stellen. Beachten Sie dabei die Engstellen der Karte, etwas Treppenaufgänge.
➤ Wenn die Karte mit einem Deathmatch begonnen hat, das die eigene Gruppe schnell beenden konnte, während der Gegner noch kämpft, ist es unter Umständen sinnvoll, das Verteidigerteam anzugreifen, um ihm einen Sterbemalus zu verpassen. Ist das eigene Template defensiv ausgelegt, sollte der Altar möglichst erobert werden.
➤ Verfügt der Verteidiger über ein defensiv stärkes Template, sollte man, sofern die eigene Offensivkraft nicht ausreicht, auf das dritte Team warten und den Verteidiger anschließend mit gebündelten Kräften zermürben.
➤ Fällt der Geisterheld des Verteidigers, sollte das eigene Team schnellstmöglich versuchen, den Geisterhelden des dritten Teams zu blocken oder zumindes zu verlangsamen, um ihn an der Eroberung des Altars zu hindern.
➤ Wenn nicht verhindert wird, dass ein feindlicher Geisterheld versucht, den Altar einzunehmen, kann dieser immer noch unterbrochen werden. Allerdings verwendet er dafür eine Fähigkeit und keinen Zauber, weshalb die Möglichkeiten dazu eingeschränkt sind. Es ist etwa möglich, ihn umzuwerfen oder ihn mit dem »Ablenkschuss« des Waldläufers oder dem »Blutsauger-Siegel« des Mesmers zu unterbrechen.
➤ Spätestens anderthalb bis zwei Minuten vor dem Ende sollte der Altar mit aller Kraft angegriffen werden, wenn er noch nicht im eigenen Besitz ist, da es ansonsten zeitlich zu knapp wird.
➤ Die Person, der der Geisterheld folgt, muss stets auf den Lebensbalken des feindlichen Geisterhelden auf dem Altar achten und in der Nähe bleiben, um den Altar bei Bedarf schnell erobern zu können.
➤ Auch hier ist »Rand der Auslöschung«, richtig platziert, eine sehr wichtige Offensivfertigkeit.

ALS VERTEIDIGER:

➤ Am Anfang sollte die Gruppe darauf schauen, wie viele Teams dem Spiel betreten. Wenn es vier gegnerische Mannschaften sind, bleibt man die ersten Minuten von Angriffen verschont und kann diese Minuten sinnvoll nutzen.
➤ Diese Zeit sollte vor allem dazu verwendet werden, um sich die gegnerischen Gruppen anzusehen und sich darauf vorzubereiten, was einen erwartet. Beim Beobachten der Kämpfe kann man unter Umständen auch schon abschätzen, welches der Teams besonders gefährlich ist.
➤ Wenn das eigene Team »Fruchtbare Jahreszeiten« und/oder »Symbiose« aufstellen kann, sollte dies auf beiden Seiten, so nah wie möglich an den Gegnern geschehen. Dadurch erhalten diese wesentlich mehr Lebenspunkte und ihr Kampf dauert viel länger, wodurch das eigene Team mehr Zeit zur Vorbereitung gewinnt.
➤ Anhand der Statistiken kann man erkennen, wann die Gegner ihren Kampf beenden und auch die Templates einschätzen. Abrupt sinkende Lebensbalken bei einem der Gegnerteams weisen auf ein sehr offensives Template hin.
➤ Sofern dem Spiel nur zwei Gegnergruppen beitreten, können diese sofort bis zum Altar vodringen, so dass man sich sofort auf einen Kampf vorbereiten muss. Sind es drei Gegnerteams, lohnt es sich eventuell, das Team, das sofort zum Altar schreiten kann, anzugreifen und ihm einen Sterbemalus zu verpassen.
➤ Wenn das eigene Template sehr offensiv ist und man sich sicher ist, später wieder ein anderes Team vom Altar zu fegen, sollte das eigene Team zurückgezogen im Gang positioniert sein und den Geisterhelden nur marginal verteidigen.
➤ Ist die eigene Gruppe stark defensiv ausgelegt, sollte sich das Team von Beginn an in der Mitte positionieren und, falls vorhanden, schon Geister wie »Fruchtbare Jahreszeiten« positionieren.

Georg Valtin

DIESE TIPPS ENTSTANDEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER WEBSITE WWW.GUILD-WARS.INFO.



LIVE FOR SPEED S2 FAHRSCHULE

Vom Fahranfänger zum virtuellen Schumi in fünf Minuten? Ganz so schnell lassen sich die Feinheiten von Live for Speed nicht erlernen. Grund genug für uns, Ihnen eine Einsteigerfahrschule zu präsentieren. Tatkräftige Unterstützung erhielten wir dabei von Joachim Fiess, dem deutschen LfS-Meister und Teamleader von Ocrana.

VOR DEM START

Um **Live for Speed S2** »ernsthaft« spielen zu können, ist ein Force Feedback Lenkrad wie das Logitech **Driving Force Pro** oder das Thrustmaster **F1 FF** Pflicht. Für unsere Tipps gehen wir davon aus, dass Sie ein solches Gerät benutzen. Die Einstellungen erklären wir anhand der Treiber von Logitech.

DAS LENKRAD UNTER WINDOWS EINSTELLEN

Rufen Sie die Treibereinstellungen Ihres FF-Wheels auf: (**»Einstellungen«** – **»Systemsteuerung«** – **»Gamecontroller«** – **»Ihr Lenkrad«** – **»Eigenschaften«** – **»Einstellungen«**). Überprüfen Sie zunächst, dass der Punkt **»Pedale melden als ... Kombiniert«** nicht aktiviert ist. Nur so behandelt Windows Ihr Gas- und Bremspedal als separate Achsen, und Sie können gleichzeitig Gas geben und bremsen. Die Einstellungen der Force-Feedback-Effekte sind größtenteils Geschmackssache. Wenn Sie nur die von LfS generierten Effekte spüren wollen, gehen Sie wie folgt vor: Aktivieren Sie im Einstellungsbildschirm Ihres Lenkrads das Kontrollkästchen **»Force-Feedback aktivieren«**. Stellen Sie den ersten Schieberegler (**»Intensität aller Effekte«**) auf 100 Prozent, setzen Sie alle übrigen Schieberegler auf Null, und deaktivieren Sie die Zentrierfeder. Auf diese Art werden die Effekte aus dem Spiel nicht zusätzlich durch die Treiber-Software verstärkt.



WIE STELLE ICH MEINEN CONTROLLER IM SPIEL EIN?

Hier die wichtigsten Einstellungen. Sie finden diese Punkte im LfS-Optionsmenü unter **»Steuerung«**.

NULLZONEN ENTFERNEN Ja

LENKRADMAXIMALAUSSCHLAG Hier stellen Sie – in Grad – den Bereich ein, den Ihr FF-Lenkrad abdeckt, wenn Sie es von ganz links nach ganz rechts drehen. Wenn Sie den genauen Wert nicht kennen, messen Sie mit einem Geodreieck nach.

LENKAUSGLEICH, EINSTELLBEREICH: 0,0 - 1,0
Bei einer Einstellung von 0,0 verhält sich das virtuelle Lenkrad absolut linear zu Ihrem realen Lenkrad. Hierbei spielt es keine Rolle, ob das simulierte Auto ein 900°-Lenkrad hat (Straßenauto) oder eine 270°-Variante (Rennwagen).

Bei einer Einstellung von 1,0 wird die simulierte Lenkung komplett angeglichen, d.h. bei einem Auto, das 900°-Lenkweg hat, bewegt sich das simulierte Lenkrad im ersten Lenkbereich genau so, wie das Lenkrad auf Ihrem Schreibtisch. Nahe dem Maximalausschlags des realen Lenkrades wird die Lenkung dann komplett nicht-linear, und das virtuelle Lenkrad bewegt sich wesentlich stärker.

Auch hier gilt: Probieren geht über Studieren. Wer hauptsächlich Rennautos fährt, wird eine andere Einstellung bevorzugen als ein Fan der Straßenwagen.

FORCE-FEEDBACK-STÄRKE

Stellen Sie diesen Wert zunächst auf 100 Prozent ein. Wenn Sie auf der Strecke sind, können Sie mit den Tasten [-] und [+] die Effektstärke Ihren Vorlieben anpassen (das Spiel bestätigt jede Änderung mit einer Meldung am oberen Bildrand).

SICHTFELD Diesen Punkt finden Sie unter **»Optionen«** – **»Ansicht«**. Je größer der Winkel, desto weiter zurück zoomen Sie Ihre Position im Auto. Verkleinern Sie den Winkel, um näher an die virtuelle Windschutzscheibe heranzurücken. Tipp: Verstellen Sie diesen Wert »live« auf der Strecke (Tasten [5] und [6]), bis Sie eine Position finden, die zum aktuellen Auto und Ihren Vorlieben passt.

WIE FINDE ICH EINEN SERVER?

Klicken Sie im Hauptmenü auf **»Mehrspieler«** und dann auf **»Serverliste anzeigen«**. Der Serverbrowser funktioniert ähnlich wie in **Counter-Strike** und Konsorten und bietet eine Reihe von Filtern. Zudem wird angezeigt, welche Strecke läuft, welche Autos zugelassen sind und wie viele Spieler sich auf dem Server befinden. Wenn der Ping stimmt (erste Spalte hinter den Servernamen), doppelklicken Sie einfach auf den Server und es kann losgehen.

Wenn das Rennen noch läuft, bleiben Sie zunächst ruhig an der Box und warten Sie ab, bis die Zieleinfahrt beendet ist. Danach können Sie auf die Strecke gehen und Testrunden drehen. Normalerweise dauert es einige Zeit, bis das Rennen durch Abstimmung der Spieler neu gestartet wird. Um selber für einen Neustart zu stimmen, drücken Sie [Shift] und [R].



DAS ERSTE ONLINE-RENNEN

Halten Sie sich nach dem Start lieber etwas zurück. Startcrashs in der ersten Kurve sind schnell passiert und werfen Sie – und andere Spieler – aus dem Rennen. Bei Renndistanzen von zehn Runden und mehr bleibt genügend Zeit, sich in fairen Duellen an die Spitze durchzukämpfen. Wenn es doch einmal kracht, und Sie schuld sind, entschuldigen Sie sich ruhig per Chat, um die Wogen zu glätten. Mit [T] aktivieren Sie das Chatfenster.

Fahren Sie konstant und bauen Sie keine Unfälle! Natürlich wird es auf jedem Server Spieler geben, die traumhafte Zeiten in den Asphalt brennen. Allerdings fahren viele dieser Spieler nicht konstant konzentriert, brettern nach einer schnellen Runde in die Botanik und fallen so zurück. Wer gleich bleibend schnell und unfallfrei unterwegs ist, hat auf lange Sicht wesentlich bessere Chancen als ein ultraschneller Hotlapper, der in der dritten Runde mit gebrochener Achse an der Mauer klebt.

Um einen eigenen Server zu erstellen, klicken Sie unter **»Mehrspieler«** auf **»Neues Spiel eröffnen«** und stellen Sie im Konfigurationsmenü die Server-Parameter ein: Mit dem Traffic-Kalkulator können Sie ausrechnen, wie viele Gäste Sie mit Ihrer Internet-Verbindung maximal auf Ihrem Server zulassen können. Dann noch schnell die Regeln und die zugelassenen Autos einstellen, und es kann losgehen.

DIE FAHRZEUGKLASSEN

FORMELWAGEN Es gibt zwei »große« Formelwagen in LfS. Den Formel V8 (FO8) und den Formel XR (FOX). Sie unterscheiden sich grundlegend in Leistung und Fahrverhalten. Der FOX ist an die Formel Renault angelehnt und dementsprechend etwas

langsamer, während der Formel V8 von einem V8-Motor mit rund 400 PS angetrieben wird und der Formel 3000 entspricht. Er bringt die schnellsten Rundenzeiten aller Fahrzeuge in LfS. Der MRT 5 schließlich zählt ebenfalls zu den Formelwagen und ist ein verkleidetes Rennkart.

GTR-KLASSE Drei Autos, drei Antriebskonzepte: Der FZ50 GTR (FZR) ist ein Heckmotorwagen und über die Hinterachse angetrieben. Der XR GTR (XRR) entspricht dem klassischen GT-Wagen: Reihenvierzylinder vorne, Antrieb hinten. Der FXO GTR (FXR) mit Allradantrieb komplettiert das Feld.

Nicht ganz so kräftig aber trotzdem GTR: Die beiden frontgetriebenen UF GTR und XF GTR. Der UF GTR entspricht in etwa einem klassischen Mini im Renntrim, während der XF GTR die auf 250 PS erstarkte Rennversion des XF GTi darstellt. Wie von Fronttrieblern nicht anders zu erwarten, untersteuern beide im Grenzbereich ziemlich heftig.

SPORTWAGEN Der FZ50, RaceAbout (RA) und LX6 bieten reichlich PS pro Kilo Fahrzeuggewicht. Beim FZ50 stand der Porsche 911 Pate, der LX6 lehnt sich deutlich an den Lotus Super Seven oder Donkervoort an. Der RA ist ein Abbild des echten »RaceAbouts« – eines Projekts der Uni Helsinki.

DAS TURBOTRIO XR GTT, RB4 und FXO werden allesamt von 4-Zylinder-Turbomotoren mit 2.000 ccm und rund 200 PS angetrieben Wie ihre großen GTR-Brüder bietet jeder der drei Straßenrenner ein anderes Antriebskonzept.

»KLEINWAGEN« UF1000 (Mini), XF GTi (Lupo GTi) und XR GT (Nissan 200 SX) imitieren sportlich abgestimmte Großserienautos realer Hersteller.

DIE SETUPS: GRUNDSÄTZLICHES

Eine kurze Warnung, bevor Sie sich auf den einschlägigen Websites nach vorgefertigten Einstellungen umschauen: Ein Weltrekordsetup alleine reicht nicht, um einen Weltrekord zu fahren. Allerdings kann Ihnen das Setup eines erfahrenen Spielers dabei helfen, Ihre Zeiten zu verbessern oder Ihr eigenes Traumsetup zu finden. Wundersame Verbesserungen Ihrer Rundenzeiten sollten Sie allerdings von einem Setup alleine nicht erwarten. Grundsätzlich gilt: Stellen Sie das Auto auf Ihren Fahrstil ein, und nicht umgekehrt.

Beschränken Sie sich zunächst auf eine Strecke und ein einziges Auto. Lernen Sie diese eine Strecke (etwa **»Blackwood GP Standard«**) mit dem Auto Ihrer Wahl auswendig und fahren Sie dabei zunächst nicht auf der letzten Rille. Erst wenn Sie den Kurs gut kennen, wird es Zeit das Tempo zu steigern. Denken Sie daran: Drifts und quietschende Reifen wirken spektakulär, kosten aber wertvolle Zeit. Eine perfekte Runde sollte am Limit gefahren werden, das heißt, dass der Wagen in den Kurven so schnell ist, dass er fast abfliegt, aber eben nur fast.

Die goldene Regel beim »Erfahren« eines Setups lautet: Ändern Sie immer nur eine Einstellung. Dann drehen Sie einige Testrunden, bevor Sie die nächste Änderung vornehmen. Nur so können Sie mit Sicherheit wissen, welche Veränderung welches Ergebnis gebracht hat und nur so können Sie eine Änderung rückgängig machen, wenn sie das Fahrverhalten verschlechtert hat.

DER WEG ZUM RENNSETUP

Unter **»Bremsen«** finden Sie die Bremskraft und die Bremsbalance. Einsteiger sollten die Bremskraft etwas verringern, weil dadurch ungewolltes Überbremsen und blockierende Reifen beim Anbremsen vermieden werden. Die Bremsbalance richtet sich zum einen nach der Gewichtsverteilung des Fahrzeugs (siehe **»Wagendaten«**) und nach dem Antriebskonzept (Heck/Front/Allrad). Prinzipiell gilt: Je mehr Gewicht auf der Vorderachse des Autos, desto mehr muss die Bremsbalance nach vorne. Fronttriebler können problemlos mit einer Balance von 80/20 gefahren werden, während der FZ50 etwa auch 50/50 verträgt. Wer die Bremsbalance zu weit nach hinten setzt, läuft Gefahr, sich beim Anbremsen vor Kurven herauszudrehen, da die Hinterräder zuerst blockieren und ausbrechen können. Wer die Balance zu weit vorne hat, blockiert die Vorderräder und fängt sich gefährliche Bremsplatten ein. Es empfiehlt sich, beim Fahren mit der Taste F11 die Bremsbalance direkt zu verstellen (funktioniert nur in Mehrspielerrennen).

DIE REIFENWAHL

Sinn und Zweck eines jeden Setups ist es, die Reifen unter allen Bedingungen optimal auf die Straße zu bringen. Hierbei müssen Sie zwei Faktoren in Balance bringen: Haftung und Verschleiß. So werden Sie im Internet zig Setups finden, die für zwei sehr schnelle Runden gut sind, die aber die Reifen in diesen beiden Runden derart belasten, dass danach nur noch Durchschnittszeiten drin sind. Fürs Qualifying ist das gut, in einem Rennen über 60 Runden jedoch müssen Sie kontinuierlich schnell sein und gleichzeitig lange mit den Reifen auskommen.

Drücken Sie auf der Strecke F9, um die Echtzeitanzeige für den Reifenzustand zu aktivieren. Die Reifen werden hier so dargestellt, wie Sie an Ihrem Auto montiert sind. Das Diagramm links oben steht also für den linken Vorderreifen, rechts oben für den rechten Vorderreifen, usw.

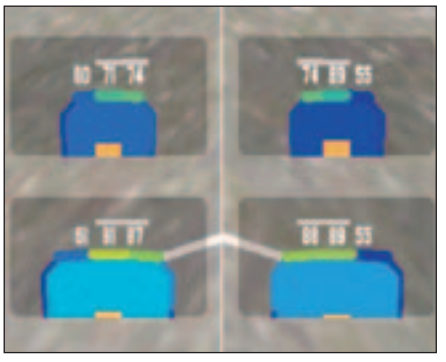
ÜBERWACHEN SIE IHRE REIFEN!

Jeder einzelne Reifen wird an drei Messpunkten kontrolliert (innen, Mitte, außen). Die drei Zahlen am oberen Rand zeigen also die derzeitige Temperatur auf der inneren, der mittleren und äußeren Lauffläche des jeweiligen Reifens. Darunter sehen Sie drei bewegliche Balken, die für die derzeitige Belastung der Lauffläche stehen. Am oberen Rand des Reifens selbst sehen Sie eine farblich codierte Anzeige der jeweiligen Temperatur. Dieser Farbcode ist abhängig vom aktuell gewählten Reifentyp und zeigt in Echtzeit an, wie sich die Ist-Temperatur im Verhältnis zur optimalen Arbeitstemperatur des jeweiligen Reifens verhält. Nehmen wir an, Sie haben einen R2-Slick aufgezogen. Dieser Reifentyp arbeitet bei 80°C optimal. Solange die Temperatur einer bestimmten Zone niedriger als 80°C ist, zeigt das Spiel diese Zone in Blautönen an. Sobald sich die Zone ihrer optimalen Temperatur nähert, wechselt die Farbe ins Grünliche. Wenn der Reifen zu heiß wird, wechselt die Farbe schließlich zu den Warnfarben Orange bzw. Rot.

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Gesamtzustand des Reifens, der durch den Farbton des gesamten Reifensymbols repräsentiert wird. Ein frischer Satz Gummis wird in sattem Dunkelblau angezeigt. Je mehr sich die Reifen abnutzen, desto heller wird das Blau, das sich schließlich in ein schreiendes Grün verwandelt. Die nächste Stufe kündigt sich durch Gelb an, und wer jetzt immer noch nicht die Gummis wechselt, riskiert einen Platten. Dieser wird durch ein schwarzes Reifendiagramm angezeigt.

Die letzte Anzeige im Reifendiagramm sollten Sie auf einer perfekten Runde nicht zu Gesicht bekommen. Sie besteht aus senkrechten Balken in Orange, die am unteren Rand der Reifen in unterschiedlichen Längen auftauchen. Diese Balken stehen für den Schmutz, der momentan an Ihren Reifen haftet. Ein kurzer Ausflug auf die Grasnabe lässt diese Anzeige aufblitzen. Ein schmutziger Reifen hat weniger Grip, dreht also beim Beschleunigen eher durch oder wischt in Kurven schneller weg als ein sauberer Pneu. Schmutz werden Sie nach ein, zwei Kurven automatisch wieder los, Sie sollten allerdings etwas verhaltener fahren, bis die Balken wieder fast verschwunden sind.

Als Faustregel gilt, dass die innere und die mittlere Reifentemperatur recht nah beieinander liegen sollten (Unterschied: etwa 3°bis 5°C). Hierbei sollte die Innenseite der Lauffläche stets wärmer sein als die Mitte. Je nach Reifendruck kann die Temperatur der äußeren Lauffläche recht weit unter den Werten für die innere und mittlere liegen.

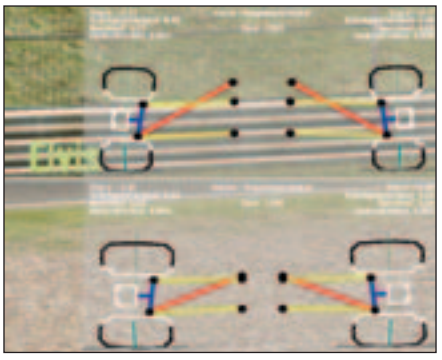


RICHTIG WICHTIG: DER STURZ

Achten Sie während der Fahrt auf die Temperaturen und ändern Sie dann gegebenenfalls in der Box den Sturz – Sie finden die Sturzeinstellung im Boxenmenü unter **»Reifen«**. Aktivieren Sie vorher auf der linken Seite die Anzeige der schematischen Aufhängung (**»Aufhängung AN«**), um sich ein besseres Bild davon zu machen, wie Ihre Einstellungen die Arbeitsweise des Fahrwerks verändern.

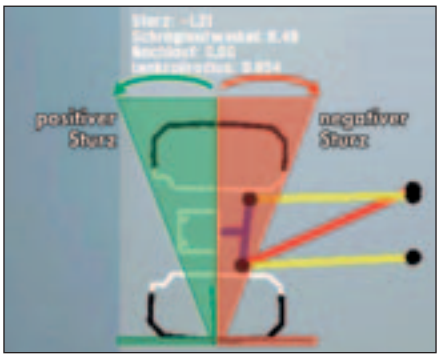
Der Sturz verstellt den Winkel, in dem das Rad vom Fahrwerk auf die Straße »gepresst« wird. Negativer Sturz bedeutet, dass das Rad (in Fahrtrichtung gesehen) mit dem oberen Rand nach innen »gekippt« wird. Unten (an der Lauffläche) wird somit die Innenseite stärker, die Außenseite dagegen schwächer auf den Asphalt gedrückt. Umgekehrt bedeutet positiver Sturz, dass das Rad mit dem oberen Rand

nach außen gekippt wird. An der Lauffläche wird also die Innenseite weniger stark belastet und die Außenseite stärker belastet. Stellen Sie probehalber und mit aktiviertem Aufhängungsdiagramm (siehe Bild) extreme Sturzeinstellungen ein, um zu beobachten, wie sie sich auf die Stellung Ihrer Räder auswirken.



Wird ein Teil der Lauffläche stärker auf den Asphalt gedrückt, erhöht sich an dieser Stelle natürlich die Reibung und somit die Temperatur. Wenn der Temperaturunterschied zwischen Innen und Mitte mehr als 5°C beträgt, müssen Sie positiven Sturz geben – ein bis zwei Klicks sollten für den Anfang reichen. Wird der Reifen insgesamt zu heiß, erhöhen Sie den Reifendruck etwas. Das verringert zwar den Grip, schont aber den Reifen und hält ihn im optimalen Temperaturbereich. Umgekehrt gilt, dass ein schwach aufgepumpter Reifen mehr Grip aufbaut. Wenn Sie mit dem Druck aber zu weit herunter gehen, fängt er an zu »schmieren«, rutscht also nahezu wirkungslos über den Asphalt. Niedriger Druck lässt den Pneu auch stärker »walken«. Dies bedeutet, dass sich der Reifen überdurchschnittlich verformt und somit heißer wird als eine stärker aufgepumpte Gummiwalze.

Für ein Qualifying-Setup kann der Sturz etwas negativer gestellt werden. Dies hat zur Folge, dass die Innenseite der Lauffläche stärker an den Asphalt gepresst wird. So wird das Auto etwas giftiger in Kurven und kann auch etwas mehr Seitenführung aufbauen. Wer es ganz genau wissen will, schaltet während der Fahrt mit Shift und L das Live-Sturz-Diagramm im Cockpit hinzu. Hier können Sie überprüfen, ob der Live-Sturz (also der Sturz, in dem Ihre Räder beim Fahren tatsächlich stehen) sich in Kurven zu stark ins Positive verändert (achten Sie auf die kurvenäußeren Räder). Dies sollten Sie am besten in Ruhe im Replay überprüfen.



DÄMPFUNG EINSTELLEN

Grundlegende Änderungen am Fahrverhalten lassen sich vor allem mit der Aufhängung erreichen. Im Aufhängungsbildschirm in der Box können Sie jeweils vorne und hinten die beiden Dämpfer (Druck- und Zugdämpfung), die Federstärke, die Fahrwerkshöhe und die Querstabilisatoren einstellen. In LfS wird die durch Fahrwerkshöhe veränderliche Unterbodenaerodynamik (noch) nicht simuliert. Stellen Sie also das Auto ruhig einen Tick höher und weicher ein, damit Sie auf Bodenwellen oder über den Randsteinen (Curbs) nicht aufzusetzen.

Einige prinzipielle Aufhängungsregeln: Weich bedeutet mehr Grip, aber auch indirektere Steuerung (das Auto fühlt sich »schwabbeliger« an). Eine harte Aufhängung bewirkt das Gegenteil, also gute, direkte Reaktionen des Autos bei weniger Grip. Eine weiche Vorderachse lässt das Auto ungenauer einlenken, sorgt aber für mehr Grip der Vorderreifen. Das wiederum sorgt dafür, dass das Auto eher übersteuert (also über die Hinterräder wegwischen will). Grundsätzlich gilt: Einen Fronttriebler sollten Sie so übersteuernd wie möglich einstellen (Fronttriebler untersteuern aufgrund ihres Antriebskonzeptes von Haus aus sehr stark), einen Hecktriebler hingegen sollten Sie neutral bis untersteuernd abstimmen.

UNTER- UND ÜBERSTEUERN

Untersteuern bedeutet, dass das Auto im Grenzbereich über die Vorderräder zum Kurvenaußenrand zieht, also nicht mehr Ihrem Lenkimpuls folgen will. Dies kontern Sie am besten, indem Sie den Lenkeinschlag etwas zurücknehmen und leicht vom Gas gehen. Sobald die Vorderräder wieder greifen, ziehen Sie in die Kurve hinein, um nicht im Gras zu landen. Übersteuern bedeutet, dass das Auto an der Hinterachse Grip verliert und somit versucht, über die Hinterräder zum Kurvenaußenrand zu schieben. Dies kontern Sie dadurch, dass Sie den Lenkeinschlag verringern und eventuell gegenlenken. Oft ist es hier am besten, den Motor am Gas hängen zu lassen, da giftige Hecktriebler erst recht mit dem Hintern herumschwenken, wenn man ihnen abrupt das Gas abdreht oder gar bremst.

FEDERN UND DÄMPFER

Die Federstärke sollte zu Beginn in einem Verhältnis vorne/hinten eingestellt sein, welches der Gewichtsverteilung des Autos entspricht. So bekommen Sie ein ausgeglichenes Auto. Die Dämpfer lassen Sie zunächst so stehen, wie sie im mitgelieferten Setup eingestellt sind. Als Faustregel gilt: Die Zugdämpfung sollte doppelt so stark sein wie die Druckdämpfung. Doch bei Rennsetups kann das je nach Strecke und Fahrstil variieren. Die Dämpfer sind insbesondere wichtig, wenn es darum geht, wie gut sich der Wagen auf Hubbeln und Curbs verhält. Probieren geht auch hier über Studieren.

Drehen Sie nun wieder einige Testrunden und spielen Sie mit den Stabilisatoren per »Live-Settings« F11 herum (funktioniert nur in Mehrspielerpartien). So merken Sie auf der Strecke, wie sich das Fahrverhalten ändert. Mehr Stabi hinten, und der Hecktriebler übersteuert mehr aus der Kurve heraus, während er etwas ungenauer einlenkt. Wenn Sie den Stabi hinten ganz lösen, dann können Sie den Grip in den starken Hecktrieblern aus der Kurve heraus gut auf die Strecke bringen, aber es kann passieren, dass das Auto über die Vorderachse aus der Kurve schiebt. Es gibt hier kein Patentrezept. Manche Fahrer schwören auf ein übersteuerndes Auto, manche bevorzugen ein untersteuerndes. Untersteuern beansprucht die Vorderreifen stärker, Übersteuern die Hinterreifen. Dies sollten Sie auch bei der Wahl Ihrer Reifen und der Reifeneinstellungen bedenken.

GETRIEBE UND FLÜGEL

Der Abtrieb muss entsprechend dem Fahrverhalten, der Reifenwahl, etc. angepasst werden, um das Auto in schnellen Kurven gut auf der Strecke zu halten. Mehr Flügel bedeuten mehr Anpressdruck – also mehr Grip –, aber auch weniger Topspeed auf der Geraden, da die Flügel den Luftwiderstand erhöhen. Das Verhältnis von Frontflügel zu Heckflügel beeinflusst das Verhalten in den Kurven. Fahren Sie etwa vorne mehr Flügel als hinten, wird das Auto übersteuern.

Das Getriebe wird entsprechend der auf der Strecke maximal möglichen Geschwindigkeit angepasst. Dabei drehen Sie zunächst nur an der Achsuntersetzung. Dies tun Sie solange, bis Sie die auf der Strecke mögliche Höchstgeschwindigkeit bei einer Drehzahl knapp unter Optimum erreichen. Das Optimum entspricht in etwa der Schaltdrehzahl. Jetzt können Sie noch für jeden Gang kleine Anpassungen vornehmen, damit Sie etwa vor einer Kurve den vierten Gang etwas länger fahren können und nicht doppelt schalten müssen.

Unter **»Lenkung«** können Sie unter anderem die Spur des Fahrzeugs einstellen. Hecktriebler sollten hinten eine negative Spur haben und vorne leicht positiv eingestellt werden. Das verbessert das Kurvenverhalten und stabilisiert den Geradeauslauf. Mehr negative Spur hinten bringt aber auch eine stärkere Neigung zum Untersteuern und heißere Reifen. Fronttriebler brauchen hinten eher eine positive Spur, um in Kurven Übersteuern zu provozieren und die hinteren Reifen besser aufzuheizen.



SIGNALE VOM STRECKENRAND: DIE FLAGGEN

GELBE FLAGGE Im nächsten Streckenbereich liegt ein havariertes Fahrzeug, oder es fährt gerade wieder los. Fahren Sie vorsichtig und gehen Sie vom Gas, bis Sie sehen können, was vor Ihnen los ist.

BLAUE FLAGGE Der Wagen hinter Ihnen will überrunden und Sie müssen ihm Platz machen. Keine Panik! Versuchen Sie so sanft wie möglich – ohne unerwartete Manöver – Platz zu machen: Nehmen Sie in der Kurve die Außenlinie und gehen

Sie ein wenig vom Gas. Auf der Geraden können Sie seitlich ausweichen und dem Hintermann eine eindeutige »Tür« offen lassen. Denken Sie an den Lag in Online-Rennen und zeigen Sie Ihr Verhalten frühzeitig und kalkulierbar an.

AN DEN BOXEN



In der gesamten Boxengasse gilt stets ein Tempolimit von 80 km/h. Die Rennwagen haben einen Begrenzer (L), die Straßenautos nicht. Achten Sie also in solchen Wagen auf Ihren Tacho, da es sonst Zeitstrafen setzt! Sie haben in LfS keine eigene Box, halten Sie einfach auf einer der gelben Markierungen vor den Garagen an. Mit F2 können Sie – nur in Mehrspielerrennen – vor dem Stopp Einstellungen fürs Nachtanken und den Reifenwechsel vornehmen. Als grundlegende Strategie gilt: Boxenstopps kosten Zeit. Bleiben Sie daher solange wie möglich draußen und fahren Sie mit einer Tankfüllung und dem ersten Satz Reifen.

ÜBERHOLEN – ABER RICHTIG





LfS verfügt zwar über einen sehr stabilen Netzwerk-Code, aber trotzdem können Autos ab un an über die Strecke »warpen«. Lassen Sie sich dadurch nicht entmutigen, schließlich leiden Ihre Gegner unter diesem Handicap genau wie Sie.

Überholen Sie nur dort, wo Sie gefahrlos an Ihrem Kontrahenten vorbei kommen. Die klassische Strategie: Saugen Sie sich auf einer langen Geraden im Windschatten an den Gegner heran, ziehen Sie nach innen und nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsüberschuss, um sich am Gegner vorbei in die Kurve zu schieben. Denken Sie daran, dass sich Ihr eigener Bremspunkt durch die höhere Geschwindigkeit verändert! Wenn der Gegner auf Kampflinie fährt (er also selber innen bleibt) müssen Sie entweder zurückstecken oder ein Überholen auf der Außenbahn riskieren. Dies sollten Sie nur wagen, wenn Ihre Reifen warm sind und genügend Grip bieten. Sollten Sie dennoch Ihren Kontrahenten abschießen oder aus der Kurve drücken, wird das als Verstoß gegen die guten Sitten gewertet. In Rennligen wird solches Verhalten bestraft. Das faire Abblocken von Überholmanövern im Kampf um Plätze und Punkte ist selbstverständlich gestattet.



Joachim Fiess / Sascha Gliss

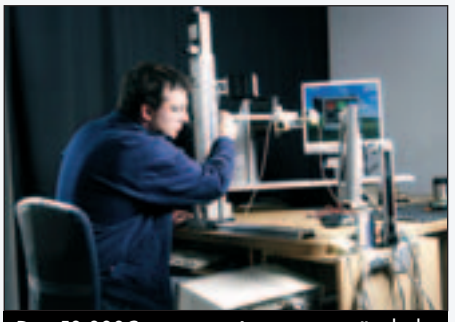
GEHEIMNISSE · SPANNUNG · AUFREGUNG · ABENTEUER · ACTION · ANARCHIE



HARDWARE FÜR SPIELER



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.



Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

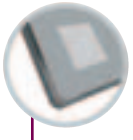
Liebe PC PowerPlay-Leser,

in der Hardware-Redaktion ging es diesen Monat hoch her. So beschäftigen wir uns ausführlich mit spieletauglichen Laptops, die mit Preisen zwischen 1.000 und 1.500 Euro noch bezahlbar sind. Creative wiederum stellte seine neue Soundkarten-Generation namens X-Fi vor, der wir natürlich auch einen Bericht samt erster (positiver) Eindrücke widmen. Und bei den Einzeltests waren wieder die Mäuse los: Während Modelle mit dynamischer Auflösung inzwischen schon Alltag sind, präsentiert Saitek als erst zweiter Hersteller eine Lasermaus.

Den meisten Raum nimmt aber ein Thema ein, das besonders im Sommer in den Blickpunkt rückt: CPU-Kühler. Denn an warmen Tagen erleidet so macnher PC einen Hitzschlag und verweigert fortdem die Arbiet. Ein besserer Kühler muss also her, der auch unter erschwerten Bedingungen für angenehme Temperaturen sorgt. Wir nennen Ihnen die 15 attraktivsten Modelle – aufgeteilt in fünf praxisgerechte Kategorien.

SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

Ihre alte Grafikkarte will nicht mehr so recht? Das neue Mainboard macht Mucken? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.



PROZESSOR-VERSIONEN

Michael Fach Wofür steht eigentlich bei einem Prozessor die Stepping-Nummer (etwa E3), und worin liegen die Unterschiede zwischen einzelnen Nummern? Außerdem wüsste ich gerne, inwiefern sich bei nominell gleichen AMD-Prozessoren, etwa einem A64 3.500+, die Kerne voneinander unterscheiden (zum Beispiel Venice und Winchester).

PC PowerPlay Ähnlich wie Software ist auch komplizierte Hardware nicht immer frei von Bugs. Diese behebt ein Hersteller mit einem Update, dem so genannten Stepping. Außerdem können damit auch neue oder verbesserte Funktionen unauffällig in ein Produkt eingebracht werden. In der Regel verändert man bei kleineren Änderungen die Stepping-Nummer (etwa von E3 auf E6), bei größeren Updates den Stepping-Buchtaben. Bei AMD ist es Usus, bei einem neuen Stepping-Buchstaben dem Kern auch gleich einen neuen Namen zu verpassen. So trug der Winchester das Stepping D0, die aktuelle Version heißt eben Venice und ist in den Stepping-Versionen E3 und E6 auf dem Markt. Der Venice unterscheidet sich zum Beispiel durch die Integration von Intels SSE3-Befehlssatz und eines verbessrten Speichercontrollers vom älteren Winchester.





MAINBOARD FÜR PCIE UND AGP

Hans-Jörg Larssen Ich suche ein Mainboard für AMD-Prozessoren, das neben mindestens vier USB-Ports und drei RAM-Steckplätzen am besten auch noch einen PCIe- und AGP-Slot haben sollte, damit ich meine alte Grafikkarte noch eine Zeit lang benutzen kann. Gibt es so was? Außerdem wollte ich noch fragen, ob DDR400 immer noch Standard für AMD-Plattformen ist und ob ich meinen alten 256-MB-Riegel (DDR400) zusammen mit einem neuen 1,0-GB-Riegel benutzen kann.

PC PowerPlay Die entsprechenden USB- und RAM-Plätze hat jedes moderne AMD-Mainboard. AGP und PCIe gleichzeitig schränkt die Auswahl jedoch extrem ein: Genauer gesagt ist uns gar kein entsprechendes Board bekannt, lediglich für Intels Sockel 775 hat Elitegroup mit dem 915P-A etwas entsprechendes im Angebot. Bei so unterschiedlichen Riegeln lässt es sich nie definitiv sagen, aber theoretisch sollte Ihre RAM-Kombi funktionieren. Allerdings gibt der langsamere Riegel das Tempo vor, außerdem arbeitet das Duo nicht im Dual-Channel-Modus.





70 GB FEHLEN

Waldemar Engelbrecht Ich habe ein Problem mit meiner 200 GB großen Samsung-Festplatte. Windows XP erkennt nur 130 GB, das Bios zeigt die Kapazität richtig an.

PC PowerPlay **Einfache Antwort: Sie haben anscheinend noch ein XP ohne installiertes Service-Pack (SP1). Denn wie schon Windows-Versionen zuvor kann auch XP im Urzustand nur eine bestimmte Festplattengröße verwalten. In diesem Falle sind es maximal 137 GB, angezeigt werden meist noch ein paar GB weniger. Installieren Sie also das Service Pack 1, um die volle Kapazität nutzen zu können.**



KEINE GÜNSTIGEN GTs?

Markus Drespling In der Ausgabe 08/05 der PC PowerPlay ist die PNY Verto 6800 GT auf dem ersten Platz der AGP-Karten bis 250 Euro. Sie ist dort mit einem Preis von nur 230 Euro angegeben. Nur finde ich nirgends eine PNY oder eine andere 6800 GT für diesen Preis. Hat sich da ein Fehler eingeschlichen oder bin ich zu blöd?

PC PowerPlay **Keine Sorge, Sie sind nicht zu blöd. Nachdem aber der Run auf die PNY und diverse andere 6800-GT-Angebote enorm war, sind die entsprechenden Karten entweder ausverkauft oder haben im Preis einfach wieder angezogen. Wir haben das in unserer aktuellen Bestenliste berücksichtigt.**

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Testcenter Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird einiges an Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY HARDWARE-WERTUNGSKASTEN

MX518 GAMING-GRADE

Typ		Maus
ca. Preis		55 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	96
Technik	(10%)	93
Ergonomie	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	91
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 10 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die regelbare Abtastrate per Knopfdruck ist innovativ und funktioniert im Praxistest reibungslos, Profispieler kommen voll auf ihre Kosten. Auch im Alltagseinsatz eine gute Wahl.«

93

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

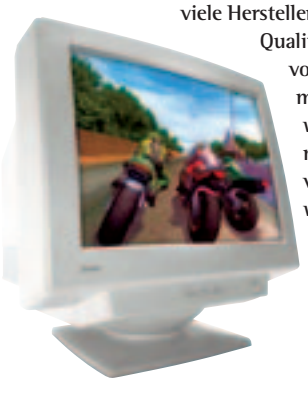
Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

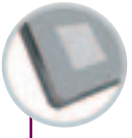


QUALITÄT VON CRT-MONITOREN

Stefan Gernhardt Ich habe mir im Dezember 2003 einen 19-Zoll-Röhrenmonitor von Iiyama (HM903DT) gekauft. Meine darauf folgende Odyssee in Kurzform: Aufgrund diverser Mängel (Unschärfen, Geometriefehler) habe ich das Gerät schon mehrfach bei Iiyama umgetauscht. Nun habe ich bereits den vierten, bin aber immer noch nicht zufrieden, da mich erneut Unschären plagen. Das Gerät ist zertifiziert nach TCO 03, dessen Anforderungen meine Exemplare aber offensichtlich nicht erfüllen. Jetzt frage ich mich: Bin ich zu anspruchsvoll? Wird nur noch Murks gebaut? Oder habe ich einfach Pech gehabt?

PC PowerPlay **Ohne die Monitore selbst gesehen zu haben, fällt uns eine passende Antwort natürlich schwer. Wir vermuten aber, dass tatsächlich von jedem etwas zutrifft. Vielleicht erwarten Sie zuviel, wahrscheinlich haben sie auch wirklich Pech gehabt. Es ist allerdings auch so, dass im Zuge des TFT-Booms Röhrenmonitore unserer Erfahrung nach nicht unbedingt besser geworden sind. Die Produktionszahlen purzeln ebenso in den Keller wie die Preise. Da lohnt sich das Röhren-Geschäft eh kaum noch. Um nicht auch noch das letzte Quäntchen Marge zu verschenken, stecken viele Hersteller in die Qualitätskontrolle von Röhrenmonitoren wohl nicht mehr allzu viel Aufwand.**





TAKTUNG BEI ATHLONS

Ulf Christiansen Ich habe mal eine Grundsatzfrage zur CPU-Taktung. Wie kann man die AMD-Angaben ungefähr mit der Intel-Taktung vergleichen? Ich habe zum Beispiel einen AMD Athlon XP 3.200+, der mit 2.200 MHz läuft. Ist nun eine CPU von Intel mit 2.200 MHz genau so schnell wie mein AMD 3.200+ oder wie kann ich das ungefähr vergleichen? Und wie verhalten sich die Athlon 64 dazu? Ein Athlon 64 3.200+ ist mit 2.000 MHz ja nochmals niedriger getaktet als mein Athlon XP. Welcher ist denn nun schneller?

PC PowerPlay **AMD steht beim Benennen seiner CPUs vor zwei Problemen: Das erste ist die nach wie vor erdrückende Vormachtstellung von Intel im Gesamtmarkt – bei einem Pentium 4 mit 3,0 GHz kann sich jeder sofort ungefähr dessen Leistungsfähigkeit vorstellen. Das zweite ist der damit zusammenhängende Umstand, dass Intel seine Leistung vor allem über hohe Taktraten holt.**

Hätte AMD seine Athlons (die ein etwas anderes Konzept verfolgen) also, der eigentlichen Wahrheit entsprechend, »Athlon XP 2.200« genannt – kein Mensch würde ihn kaufen, obwohl er doch in etwa so schnell ist wie ein 1.000 MHz höher getaktetes Intel-Pendant. Also benennt AMD seine CPUs seit geraumer Zeit nach einer Art Intel-Rating: Unabhängig von der realen Taktung gibt man an, welchem Pentium-Pendant die Prozessoren leistungsmäßig ungefähr entsprechen – mit dem Plus will man andeuten, sogar immer noch ein Stückchen schneller zu sein.

Dass das Rating natürlich nicht perfekt ist, zeigt schon ein AMD-interner Vergleich zwischen dem älteren XP 3.200+ und dem Athlon 64 3.200+: Bei gleicher Bezeichnung ist der neuere 64er trotz niedrigerer tatsächlicher Taktung immer ein wenig flotter.



GEFORCE 4

Jona Schmitz Ich besitze noch eine alte Grafikkarte mit Geforce-4-Chip (4400 TI). Ist diese Karte auch für kommende Titel wie Spellforce 2 oder Serious Sam 2 gerüstet? Denn zum Beispiel Battlefield 2 will damit ja schon nicht mehr laufen.

PC PowerPlay **Welche Hardware ein Spiel nun genau fordert, entscheidet sich oft erst gegen Ende der Entwicklung, lässt sich bei Spellforce 2 und Serious Sam 2 also noch nicht exakt sagen. Tendenziell dürfte es künftig aber immer öfter vorkommen, dass Spiele Shader 1.4 oder 2.0 als Minimum voraussetzen und damit die Geforce-4-Reihe außen vor bleibt.**



SCHREIBEN SIE UNS

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

ATI X800 GT
NEUE KONKURRENZ FÜR NVIDIAS 6600 GT

Da hatte Atis Marketingabteilung keinen kreativen Tag: Weil der neue **X800**-Chip vor allem als Konkurrenz zur Nvidias **6600 GT** gedacht ist, verwendet man kurzerhand das gleiche, für Ati eigentlich untypische Kürzel. Die GT-Version soll die **X800**-Familie preislich nach unten abrunden; entsprechende Karten wird es schon für knapp unter 150 Euro geben. Während die Taktraten (Chip 475 MHz, Speicher 980 MHz) relativ hoch ausfallen, wird die Karte vor allem durch die nur acht Pixel-Pipelines ausgebremst. Ob Atis GT in der Praxis Sinn macht, klären wir im Test in der nächsten Ausgabe. Dass der neue Name eher unglücklich gewählt ist, dachte sich wohl auch Club-3D. Sie kickten kurzerhand das GT-Kürzel und nennen ihr Modell **X800** RX (steht für »Rage Extreme«).



Hersteller: Ati
Termin: erhältlich

XBOX 360
NEUE INFOS UND PREIS

Microsofts mit Spannung erwartete neue **Xbox** wird definitv vor Weihnachten dieses Jahres in den Läden stehen. Auf dem Papier ist die Konsole ein echtes Power-Paket: Eine CPU mit drei Kernen, die jeweils mit 3,2 GHz takten, und einen mit 500 MHz pumpenden Grafikchip von Ati. Der enthält 48 Unified-Shader-Pipelines, die sowohl für die Pixel- als auch für die Shader-Effekte genutzt werden können. Das ermöglicht Grafik auf höchstem Niveau. Als Medium kommen bei der **Xbox 360** handelsübliche DVDs zum Einsatz. Microsoft will das Gerät in zwei Versionen auf den Markt bringen. Die erste Variante kommt mit einer aufrüstbaren 20-GByte-Festplatte, Fernbedienung, Controller und Headset und soll 399 Euro kosten. Die zweite Version enthält weder Festplatte noch Zubehör. Dafür ist sie ganze hundert Euro billiger.



Hersteller: Microsoft
Termin: 4. Quartal 2005

RAZER COPPERHEAD
MAUS-SPEZIALIST SETZT AUF LASER-TECHNOLOGIE

Mit der **Copperhead** haben die Mausmacher von Razer erstmals ein Gerät mit Laser-Technologie angekündigt. Der eingebaute Sensor hat eine Genauigkeit von 2.000 Punkten pro Zoll, was im Bereich der Laser-Mäuse bisher einzigartig ist. Das bisherige Top-Modell **Diamondback** basiert auf einem optischen Sensor und erreicht »nur« 1.600 dpi. Zudem verspricht Razer eine Reaktionszeit von gerade Mal einer Millisekunde.

Die Anbindung an den PC erfolgt über die USB-2.0-Schnittstelle. Ein absolutes Novum ist der 32 KByte große, interne Speicher. Der merkt sich die individuelle Konfiguration: Wer die Maus auf einem fremdem Rechner einsetzt, kann daher sofort mit seinen gewohnten Einstellungen loslegen. Die weiteren Features: sieben programmierbare Tasten und die Möglichkeit, das Gewicht der Maus in drei Stufen zu verstellen. Über Preis und Verfügbarkeit schweigt man sich bei Razer noch aus.



Hersteller: Razer
Termin: unbekannt

LOGITECH G-SERIE
NEUE MÄUSE FÜR SPIELER

Auch Logitech möchte ein Stück vom Mäusekuchen abhaben: Mit der G-Serie erweitert der Hersteller sein Portfolio mit Geräten, die speziell auf die Bedürfnisse von Spielern angepasst sind. Den Auftakt macht die **G5**, die mit einem Laser-Sensor arbeitet, der mit maximal 2.000 dpi abtastet. Die Auflösung ist wie bei unserer derzeitigen Referenz **MX518** (Test in **PC PowerPlay** 05/05) per Knopfdruck verstellbar. Zudem sind auf der Unterseite ganze 16 Gewichte integriert, mit denen Sie die Maus auf Ihre Bedürfnisse einstellen können. Die **G7** ist die kabellose Variante der **G5**. Anhand einer Anzeige werden Sie jederzeit über den aktuellen Ladezustand des Akkus informiert. Auch einem ordentlichen Haufen Geld können Sie bei Interesse auf Wiedersehen sagen: Die **G5** kostet knapp 75 Euro, für die **G7** werden saftige 100 Euro fällig. Logitech will die Händler ab September mit den neuen Mäuse beliefern.



Hersteller: Logitech
Termin: Sept. 2005

HARDWARE-TICKER

Günstige CPU mit Dual Core

AMD hat mit dem Athlon 64 X2 3800+ eine vergleichsweise günstige CPU mit doppeltem Kern entwickelt. Der Prozessor läuft mit einer Taktfrequenz von 2,0 GHz und ist für Sockel-939-Motherboards ausgelegt. Im Unterschied zu Intels Doppelkern-CPU Pentium D ist ein Mainboard-Neukauf nicht nötig, bei älteren Platinen muss lediglich ein Bios-Update durchgeführt werden. Der Preis liegt bei 357 Euro.

Erster Vista-Virus

Kaum ist die erste Beta des XP-Nachfolgers Windows Vista (vormals unter dem Namen Longhorn bekannt) an Entwickler und Systemadministratoren verschickt worden, ist auch schon der erste Virus aufgetaucht: Ein Mitglied einer österreichischen Hackergruppe hat ein Skript geschrieben, das in der neuen Kommandozeilen-Umgebung MSH andere Skripte mit sich selbst überschreibt.

Neuer Nforce4 mit doppelter Bandbreite

Nvidia hat die neuste Variante seines SLI-tauglichen Nforce4-Chipsatzes vorgestellt: Der Nforce4 SLI x16 erhöht die vorhandene Bandbreite für den Datentransfer von 8- auf 16fache Geschwindigkeit. Außerdem fällt die kleine Chipkarte weg, die zum Umschalten zwischen SLI und einfachem Grafikkarten-Betrieb notwendig war.

Neuer Joystick von Trust

Trust hat einen neuen Joystick für moderate 28 Euro im Angebot. Der GM 2500 besitzt zwölf Knöpfe, einen Acht-Wege-Cooliehat und einen Schubregler. Der Steuerknüppel wird über den USB-Port angeschlossen und ist ab sofort erhältlich.



ART LEBEDEV OPTIMUS

NEUE DETAILS ZUR LED-TASTATUR

Das russische Design-Studio Art Lebedev überraschte letzten Monat mit einem genialen Tastatur-Konzept, das herkömmliche Keyboards schon bald ersetzen könnte. Auf der Oberfläche jeder Taste sitzt ein kleiner LCD-Monitor. Auf diese Weise kann die Beschriftung der Tasten je nach Sprache oder Anwendung individuell angepasst werden. Die Keys sollen sogar in der Lage sein, kleine Animationen abzuspielen und können alle einzeln programmiert werden.





Art Lebedev hat indes verkündet, dass die erste Produktionsphase bereits angelaufen sei. Ab 2006 soll die **Optimus** getaufte Tastatur auf den Markt kommen. Der Preis soll nach Angabe der Designer zwischen 200 und 300 Dollar pro Tastatur liegen. Ganz neu ist die Idee übrigens nicht: Schon Anfang der 90er-Jahre sollte eine ähnlich geartete Tastatur mit kleinen Monochrom-LCDs auf den Markt kommen, die Serienreife scheiterte aber am sehr hohen Verkaufspreis von mehreren Hundert Mark.



Hersteller: Art Lebedev
Termin: 2006

DELL XPS 600

DOPPELTES FLOTTCHEN

Der Dell **XPS 600** ist inzwischen die sechste Generation der speziell für Spieler konzipierten XPS-Reihe. Die Preise gehen bei rund 1.800 Euro los, standardmäßig ist dafür eine Geforce 7800 GTX verbaut. Wenn es noch etwas teurer sein darf, stehen unter anderem ein Dual Core Pentium 4 und eine zweite 7800 GTX im SLI-Modus zur Auswahl, dann sind allerdings mindestens 2.800 Euro fällig. Das besondere an den leistungsstarken Rechnern: Mit Nvidias **Nforce4 SLI X16** wird dabei erstmals bei Dell ein Chipsatz verbaut, der nicht von Intel stammt. Der stellt den Grafikkarten die volle 16fache Bandbreite zur Verfügung.



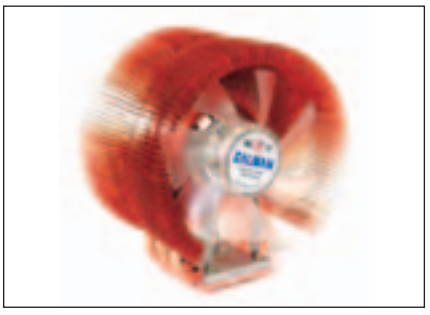
Hersteller: Dell | Termin: erhältlich

ZALMAN CNPS9500 LED

KÜHLER MIT LED-LEUCHTE

Beim neuen **CNPS9500**-Kühler kombiniert Zalman sein bewährtes Fächerprinzip mit dem beliebten Heatpipe-Konzept. Ausgerüstet mit einem LED-beleuchteten 92-mm-Lüfter soll der **CNPS** sowohl in Sachen Kühlung als auch Geräuscharmut absolute Spitzenleistungen bringen. Dazu gehört allerdings auch der hohe Preis von über 50 Euro. Wie bei Zalman üblich dürfte der Kühler in zwei Varianten (Vollkupfer und die leichtere Kupfer-Alu-Kombi) auf den Markt kommen. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Hersteller: Zalman | Termin: erhältlich

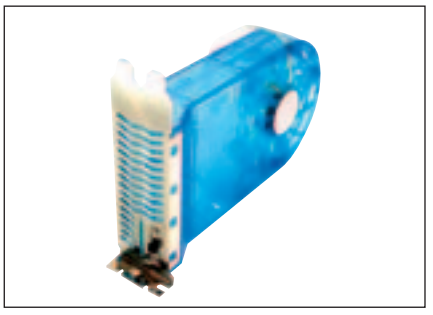


ANTEC VCOOL

UNGEWÖHNLICHER VGA-KÜHLER

Nicht unbedingt brandneu, aber dennoch ungewöhnlich ist das Konzept des Arctic **Vcool**. Der VGA-Kühler ersetzt nicht den bereits vorhandenen Lüfter, sondern wird neben die Grafikkarte gesetzt. Der **Vcool** saugt von unten kühle Luft an und fächelt sie anschließend per Propeller der Grafikkarte zu. Zu den Besonderheiten gehören eine dreistufige Lüfterregelung sowie eine per Zwischenstück verstellbare Länge des blau-transparenten, LED-durchleuchteten Gehäuses. Der etwas andere Lüfter kostet knapp 20 Euro.

Hersteller: Antec | Termin: erhältlich



SAITEK ECLIPSE KEYBOARD

BUCHSTABENGENAUE LEUCHTTASTATUR

Mit dem **Eclipse Keyboard** bringt Saitek eine nicht alltägliche Leuchttastatur auf den Markt. Der Clou: Während bei der Konkurrenz in der Regel das komplette, halbtransparente Bedienfeld durchleuchtet wird, sind beim **Eclipse** die Tasten bis auf die Beschriftung lichtundurchlässig. So sollen sich einzelne Tasten im Dunklen viel leichter finden lassen. Die Beleuchtung lässt sich zudem dimmen und ganz abschalten. Kostenpunkt: knapp 40 Euro. Die Form entspricht dem Saitek **Gaming Keyboard** (Test in **PC PowerPlay** 05/05), ein Extra-Bedienfeld gibt es aber nicht.

Hersteller: Saitek
Termin: erhältlich



DIE BESTEN CPU-KÜHLER

In einem Spiele-PC verrichtet der Prozessor Schwerstarbeit. Da **sind die von AMD und Intel mitgelieferten Standardkühler schnell überfordert** – ein echter Spezialist muss her. Wir haben 26 Modelle zwischen 7 und 70 Euro für Sie getestet.



Von der Freak-Hardware zur Massenware: CPU-Kühler sind längst mehr als eine Bastelzutat für Overclocker und Extrem-Tuner. Denn moderne Prozessoren verbrauchen enorm viel Energie und werden dementsprechend auch verdammt heiß. Aktuelle 3D-Spiele gehören dabei zu den anspruchsvollsten Aufgaben überhaupt.

Ein weiterer Grund für die Popularität der Kühlspezialisten ist die mäßige Qualität der von AMD und Intel in ihren »Boxed«-Prozessoren mitgelieferten Exemplare. Und selbst wenn sie kühltechnisch ausreichen mögen, kann sich ein Umstieg lohnen: Boxed- und No-name-Kühler verrichten ihre Arbeit ziemlich geräuschvoll, was dem allgemeinen Trend zum Flüster-PC klar entgegenläuft.

Fünf Kühl-Kategorien

Genügend Gründe also, sich für einen Nachrüstkühler zu entscheiden. Das Angebot ist auf jeden Fall riesig: Fast 40 Modelle für die Sockel 754/939 (Athlon 64) hatten wir zur Auswahl, die meisten davon funktionieren auch auf den Intel-Plattformen Sockel 478 und 775. Von den 40 haben es 26 bis zum Test geschafft, die 15 interessantesten stellen wir auf den folgenden fünf Seiten ausführlich vor. Da Kühler sowohl von ihrer Konzeption als auch den verlangten Preisen her eklatant unterschiedlich ausfallen, teilen wir sie in fünf Kategorien ein.

Die Kaltmacher: Bei ihnen steht unabhängig vom Konzept eine gute Kühlleistung im Vordergrund.

Die Leisetreter: Lärm ade – diese Modelle achten besonders auf einen niedrigen Lärmpegel.

Die Billigheimer: Sie beweisen mit ihren Preis von 5 bis maximal 20 Euro, dass gute Kühler nicht unbedingt teuer sein müssen.

Die Showstars: Monsterkühler, die auch dem (Modding-)Auge etwas bieten. Hinter der Showfassade können sich durchaus auch sehr gute Leistungen verstecken.

Die Passiven: Diese Kühler arbeiten unter gewissen Voraussetzungen auch ohne Lüfter, also komplett passiv und damit auch komplett lautlos.

Cool'n'Quiet

Trotz der Aufteilung in Gruppen wenden wir für jedes Testmodell die gleichen Bewertungskriterien an. Die beiden wichtigsten sind die Kühlleistung sowie die Geräuschentwicklung. Kühlleistung fließt dabei mit 40, Geräuschentwicklung mit 35 Prozent Anteil in die Gesamtwertung ein. Sollten Sie die Prioritäten anders setzen, können Sie diese beiden Aspekte für sich selbst natürlich auch entsprechend gewichten.

Im Kühltest messen wir die Temperaturen im Ruhezustand (also Windows-Desktop ohne laufende Programme) und unter Volllast. Ordentlich zum Schwitzen bringt den Prozessor der »Torture-Test« von **Prime95**. Dieses Programm errechnet möglichst hohe Primzahlen und ist dadurch extrem CPU-lastig. Wir ließen es pro Kühler eine halbe Stunde laufen, wobei in der Regel schon nach rund 15 Minuten **Prime95**-Tortur die Maximalwerte erreicht sind. Bei einem zweistündigen **Far Cry**-Benchmarkloop müssen die Probanden zudem beweisen, dass sie auch im Spieledauertest zuverlässig arbeiten und nicht schlapp machen.

Ausgelesen haben wir die erreichten Temperaturen mit den entsprechenden Mainboard-Tools sowie mit **Everest**, einem universell einsetzbaren Programm für die System-Diagnose. Eine Freeware-Version finden Sie auf unserer DVD oder können Sie unter www.lavalys.com herunterladen.

Zur Messung der Lautstärke stellen wir ein Schallmessgerät in 50 Zentimeter Entfernung auf, andere Lüfter (etwa von Grafikkarte oder Mainboard-Chipsatz) sind dabei abgestellt. Zu den Messwerten gesellen sich Höreindrücke, da auch ein Kühler mit objektiv niedrigen Werten subjektiv als störend empfunden werden kann.

Montage-Malaise

Das dritte Bewertungskriterium firmiert unter dem Begriff »Installation«. Damit ist aber nicht nur gemeint, wie einfach oder kompliziert sich ein Kühler einbauen lässt – im Zweifelsfall haben Sie dieses Problem nämlich genau ein Mal. Wir messen zum Beispiel auch das Gewicht; je niedriger, desto weniger werden vor allem Mainboard und CPU belastet. Außerdem überprüfen wir anhand einer ganzen Reihe von Mainboards, ob die teilweise gewaltigen Kühler überhaupt überall draufpassen. Und wenn ja, ob sie unter Umständen andere Bereiche blockieren, etwa die RAM-Bänke. Die Installation macht 15 Prozent der Gesamtwertung aus.

Als letzten Punkt bewerten wir noch die »Eigenschaften«. Hierunter fassen wir verschiedene Aspekte wie die Verarbeitung, die Ausstattung oder auch den Herstellersupport zusammen. Die Eigenschaften gewichten wir mit 10 Prozent.

Das Testsystem

Zu guter Letzt noch eine Aufstellung der verwendeten Hardware: Als Prozessor kommt ein **Athlon 64 3800+** mit Venice-Kern zum Einsatz. Der sitzt ebenso wie zwei 512er-DDR400-Speicherriegel von TwinMOS auf einem **Asus A8N-SLI Deluxe**. Nicht zu vergessen das Gehäuse: Ein 08/15-Midi-Tower, der **Compucase 6C29**, beherbergt während der Tests die ganzen Gerätschaften. Zwar wird das **6C29** ausreichend belüftet (80mm-Lüfter vorne, 120mm hinten), mit seinen beengten Platzverhältnissen macht es den Kandidaten ihr Kühlerleben aber dennoch alles andere als einfach.

Michael Galuschka

INHALT

Die Kaltmacher	S. 143
Die Leisetreter	S. 144
Die Billigheimer	S. 145
Die Showstars	S. 146
Die Passiven	S. 147
Benchmarks, Messwerte und Tabellen	S. 148

DIE KALTMACHER

Die auf dieser Seite vorgestellten Modelle haben vor allem eines im Sinn: **Den Prozessor so kühl wie möglich zu halten.** Dementsprechend wuchtig geht es hier zu, manche Probanden hätten gar das Zeug zum Showstar.

Noch bis vor wenigen Jahren war ein Kühler mit extra guten Leistungen automatisch furchtbar laut. Die Zeiten sind vorbei – immer mehr Hersteller kriegen die Kombination aus niedrigen Temperaturen und niedrigen Dezibelzahlen richtig gut auf die Reihe. Und so fällt es zugegebenermaßen inzwischen recht schwer, die »kalten« von den »leisen« Modellen ordentlich abzutrennen.

Manche der hier aufgeführten Kandidaten sind nicht zuletzt deshalb in dieser Kategorie gelandet, weil ihnen eine externe Lüftersteuerung fehlt. Ohne für die Laien und Unwilligen mehr (Spannungs-Reduzierung) oder weniger (per Mainboard-Bios oder Software-Tools) umständliche Maßnahmen lässt sich bei ihnen der Lärmpegel nicht gezielt regulieren.

Tuniq Tower 120



Um ein Haar wäre der **Tower 120** in der Showstar-Kategorie gelandet. Mit seinem mächtigen, aggressiv gezackten Kühlkörper samt mittig eingelassenem 120-mm-Lüfter macht er optisch jedenfalls einiges her. Die Sandwich-Bauweise ist eine clevere Idee, denn dadurch saugt und bläst der Lüfter gleichzeitig. Beste Voraussetzungen für einen echten Powerkühler also – was der **Tower 120** in der Praxis denn auch tatsächlich bestätigt. Mit Werten, die bei unserem **Athlon 64 3.800+** jederzeit deutlich unter 50 Grad bleiben, gehört der Tuniq zu den absolut besten im Feld. Das Schöne – oder je nach Blickwinkel Schlechte – dabei: Schon mit der sehr leisen Minimaldrehzahl kühlt er ausgezeichnet. Nur 45 Grad bei 39 Dezibel sind ein absoluter Topwert, zumal das Laufgeräusch sehr angenehm ist, der Lüfter einem subjektiv noch leiser vorkommt. Dreht man die stufenlose Lüftersteuerung auf volle Kraft, wird er mit dann über 50 Dezibel zwar mehr als doppelt so laut, verbessert sich aber in der Leistung nur um einige wenige Grad.



Die Montage ist für einen Kühler mit diesen Ausmaßen vergleichsweise simpel. Dass mangels Retentionmodul-Unterstützung grundsätzlich das Mainboard raus muss, ist bei Highend-Kühlern dieser Sorte ein übliches Ärgernis. Insgesamt eine Award-würdige Leistung; allerdings ist der **Tower 120** nur sehr schwer zu bekommen.

Coolermaster Hyper 6+



Dass Coolermasters **Hyper 6+** zur High-end-Gilde gehört, erkennt man schon allein am wuchtigen Äußeren. So ist er auch ohne spezielles Design eine beeindruckende Erscheinung. Dazu trägt auch der Lüfter bei, dessen Durchmesser mit 100 mm mangels Nachrüstoptionen eher unglücklich gewählt wurde. Die Montage geht auf allen Plattformen ordentlich schnell von der Hand, allerdings muss dazu grundsätzlich das Mainboard ausgebaut werden. Etwas enttäuschend ist für einen Großserienhersteller das lumpige Anleitungs-Faltblatt. Es wirkt, als wäre es mal eben schnell zusammenkopiert worden.

Eine eigene Lüftersteuerung fehlt; Coolermaster setzt hier auf die integrierten Kontrolloptionen moderner Mainboards. Doch auch bei feststehender Drehzahl bringt der **Hyper 6+** Spitzenleistungen: Die Temperaturen bleiben ebenso unten wie die Lautstärke. Damit gehört er zu den besten Allroundern im Feld und landet im Gesamtklassement auf einem tollen dritten Platz. Der verlangte Preis von rund 45 Euro ist dafür ein faires Angebot.

AeroCool GT-1000



AeroCool gehört seit dem erfolgreichen **HT-101** zu den Firmen mit einer festen Fangemeinde. Der Nachfolger **GT-1000** sieht für einen aktuellen Hochleistungskühler fast schon schmächtig aus. Bei der Installation schafft er dennoch keine Bestwerte, da man zunächst mal am Gerät selbst rumbasteln muss. Dazu gehört auch die nervige Montage des Lüfters.

Nicht mehr ganz zeitgemäß ist die Auslieferung ohne externe Lüftersteuerung. Zwar gibt es natürlich auch andere Wege, doch für Otto-Normaluser ist ein extra Kontrollpanel die beste Lösung. Andererseits kommt der **GT-1000** auch so auf ordentliche Werte: unter 50 Grad bei einem annehmbaren Geräuschpegel. Damit ist der AeroCool für all diejenigen interessant, die zwar gute Leistung, aber trotzdem keinen Monsterkühler haben wollen. Lediglich der Preis von 40 Euro erscheint uns trotz der sorgfältigen Verarbeitung einen Tick zu hoch.

Außerdem im Test

Thermaltakes **Big Typhoon** ist bei den Leistungen mit dem **Hyper 6+** vergleichbar, der Preis von unter 40 Euro dabei höchst attraktiv. Dafür geht die Installation ähnlich grauenhaft vonstatten wie beim Bruder **Silent Tower**. Wie der zu seinem Namen kommt, bleibt uns schleierhaft: Die Leistung ist zwar topp, doch er röhrt dabei wie ein junger Hirsch.

Ebenfalls rund 40 Euro kostet der **Coolermaster Hyper 48**, ein superschwerer Vollkupfer-Kühler mit horizontalem 92-mm-Lüfter. Der dreht sehr niedrig und kombiniert ordentliche Kühlleistungen mit niedrigem Laufgeräusch. Empfehlenswert.

Michael Galuschka

TOWER 120

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		50 Euro
Hersteller		Tuniq
Internet		www.tuniq.com
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	91
Lautstärke	(35%)	82
Installation	(15%)	74
Eigenschaften	(10%)	82
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Er ist nur schwer zu bekommen, doch die Suche lohnt sich: Der Tower 120 gehört zu den besten Highend-Lüftern und kombiniert tolle Kühlleistung mit einem niedrigen Lärmpegel.«

84

HYPER 6+

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		45 Euro
Hersteller		Coolermaster
Internet		www.coolermaster.de
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	85
Lautstärke	(35%)	85
Installation	(15%)	73
Eigenschaften	(10%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Coolermaster schafft mit dem Hyper 6+ eine absolute Topplatzierung. Kühlleistung und Lautstärke sind beides Spitzenklasse, er gehört zu den besten Allroundern überhaupt.«

83

GT-1000

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		40 Euro
Hersteller		AeroCool
Internet		www.aerocool.com.tw
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	82
Lautstärke	(35%)	70
Installation	(15%)	60
Eigenschaften	(10%)	81
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 15 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Im dichten Feld auffälliger Kühler geht der edel wirkende und verarbeitete GT-1000 etwas unter. Angesichts einer ›nur‹ guten Vorstellung ist er den ein oder anderen Euro zu teuer.«

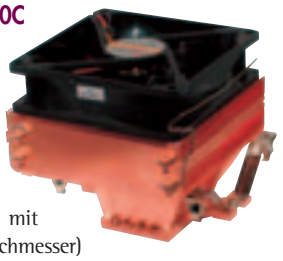
74

DIE LEISETRETER

Laut ist out: Unter diesem Motto stehen **Kühler, die ihre Arbeit besonders leise verrichten.** Die versammelten Probanden beweisen erfreulicherweise, dass man in Sachen Kühlleistung trotzdem keine Kompromisse eingehen muss.

Keine große Vorrede: Auf dieser Seite finden Sie Modelle, die sich mit ihrem niedrigen Geräuschniveau weit unter 40 Dezibel vortrefflich für den Aufbau eines Silent-PCs eignen. Und das praktisch ohne Kompromisse: Fast alle glänzen dabei auch noch mit exzellenten Leistungswerten, sind also hervorragende Allrounder.

Thermalright XP90C

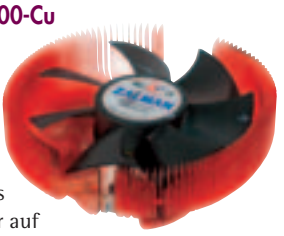


Thermalright liefert bei seiner XP-Modellreihe standardmäßig nur den Kühlkörper. Um den passenden Lüfter (wahlweise mit 80 oder 92 mm Durchmesser) muss sich der Käufer selber kümmern, denn als reines Passivmodell ist der **XP90C** nicht unbedingt vorgesehen. Wir entschieden uns für den superleisen, einzeln immerhin rund 12 bis 15 Euro teuren **Papst 3412N/2GLLE**. Dessen Montage gerät dank eines pfiffigen Haltebügel-Systems supersimpel. Für die eigentliche Installation sollte man schon etliche Minuten einplanen. Sie liegt auf dem üblichen aufwändigen Niveau aktueller Highend-Kühler.

Und Highend ist der exzellent verarbeitete **XP90C** allemal: Mit dem edlen Papst-Aufsatz war er quasi unhörbar und damit das leiseste Aktiv-Modell im Test. Die Kühlleistung ist trotzdem mehr als ansprechend – da stimmt einfach die (Kupfer-)Basis. Allerdings kostet die alleine knapp 50 Euro. Mit einem guten Lüfter geht der Preis entsprechend in die Höhe. Vorinstallierte Bundles sind meist billiger und rücken den **XP90C** zudem ein wenig von der Profi/Freak-Ecke weg. Denn in der steht er ansonsten, sowohl in punkto Preis als auch dem Baukastenprinzip und vor allem wegen der Top-Leistungen.



Zalman CNPS7700-Cu



Zalmans Modelle der 7000er-Reihe gehören zu den beliebtesten Kühlern überhaupt und haben bereits etliche Nachahmer auf den Plan gerufen. Der **CNPS7700-Cu** weist allein durch den 120-mm-Lüfter eine gewisse Größe auf, bleibt gegenüber den Wolkenkratzer-Konstruktionen der Konkurrenz aber ansonsten am Boden. Bei der Montage muss zwingend das Mainboard raus, ansonsten ist der 7700er unkompliziert installiert – und hält trotz simpler 2-Schrauben-Montage bombenfest. Muss er auch, denn mit über 900 Gramm gehört er zu den Schwergewichten.

Und die praktischen Leistungen? Absolut ausreichend bei ultraniedrigem Geräuschpegel im Silent-Modus, Spitzenklasse bei voller Drehzahl. Dabei wirkt der Pegel allerdings aufdringlicher, als es die nur 43,4 dB des Messwertes aussagen. Durch das Radialprinzip kühlt der Zalman je nach Layout auch die Umgebung mit. Im Test wurde die verwendete passive **Gigabyte 6600 GT** dadurch weniger heiß als sonst üblich. Auch wenn es rein datentechnisch inzwischen bessere Alternativen gibt: Der **CNPS7700** verhält sich bei aller Leistung alltagstauglich wie ein ganz normaler Simpelkühler. Und das dürfte es sein, was ihn zurecht so beliebt macht.

Sharkin 92



Unter dem Markennamen **Sharkin** erscheint im Oktober 2005 ein Versuch auf dem Markt, den Top-Kühlern schon für schmale 30 Euro Paroli zu bieten. Das Projekt ist noch so neu, dass wir als erstes Magazin überhaupt die Gelegenheit haben, das Modell einem Test zu unterziehen. Rein konzeptionell wird das Rad nicht gerade neu erfunden: Ein Heatpipe-Towerkühler, der dezent an den **AeroCool GT-1000** erinnert. Im Gegensatz zu diesem zieht der 92-mm-Propeller aber die Luft und bläst sie durch die Kühlrippen.

In der Praxis funktioniert das Konzept hervorragend. Der **Sharkin** vereint super Kühlleistung mit einem niedrigem Geräuschniveau. Der endgültige Name des **92** steht noch nicht fest, auch bei Ausstattung und Design können sich noch kleine Änderungen ergeben. Hoffentlich nicht beim Preis, denn für 30 Euro bietet der sehr solide verarbeitete **Sharkin** in der Tat ein bis dato selten gesehenes, hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Außerdem im Test

Der **Thermalright XP90** ist die etwas wenig leistungsfähigere Alu-Variante des **XP90C**. Ebenfalls aus Alu ist der ausladende **XP120**, der 120-mm-Lüfter aufnimmt und auf einem ähnlichen Niveau wie unser Testsieger liegt. Bei Zalman gibt es noch die kleinere 7000er-Reihe mit 92-mm-Lüfter. Der **CNPS7000B-Cu** lässt bei ähnlichen Lautstärken die CPU ein paar Grad wärmer werden als der **7700**.

Der mit rund 25 Euro preisgünstige **Thermaltake Silent 939 K8** ist vor allem durch sein kompaktes Äußeres eine attraktive Alternative, wenn für moderne Monsterkühler kein Platz, Geld oder Interesse vorhanden ist. Etwas mehr kostet der **Gigabyte G-Power BL**. Er präsentiert sich als passabler Allrounder ohne große Stärken oder Schwächen.

Und zum Schluss ein interessantes Konzept: Beim superleichten **VapoChill Micro** sorgen Röhrchen mit einem Spezialgas statt der üblichen Heatpipes für die Wärmeabfuhr. Insgesamt gelingt VapoChill sein CPU-Kühler-Debüt ganz ordentlich, der **Micro** ist vor allem superleise.

Michael Galuschka

XP90C

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		50 Euro
Hersteller		Thermalright
Internet		www.thermalright.com
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	84
Lautstärke	(35%)	94
Installation	(15%)	69
Eigenschaften	(10%)	79
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»In der Leistungs-Lautstärke-Kombination ist der XP90C mit der beste Kühler überhaupt. Nur der standardmäßig fehlende Lüfter verhindert eine noch höhere Gesamtwertung.«

85

CNPS7700-CU

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		40 Euro
Hersteller		Zalman
Internet		www.zalman.co.kr
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	80
Lautstärke	(35%)	83
Installation	(15%)	80
Eigenschaften	(10%)	85
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 5 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Zalmans CNPS7700-Cu protzt vielleicht nicht mit überragenden Leistungswerten, ist dafür aber ein absolut vorzüglicher Allrounder zum vergleichsweise humanen Preis.«

82

92

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Sharkin
Internet		noch nicht bekannt
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	86
Lautstärke	(35%)	83
Installation	(15%)	65
Eigenschaften	(10%)	76
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 7 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Ob sich der vor allem in Sachen Preis-Leistung superbe Eindruck des Sharkin-Newcomers bestätigt, klärt ein Nachtest des dann fertigen Modells in einer der nächsten Ausgaben.«

81

DIE BILLIGHEIMER

Ein guter Kühler muss nicht zwangsweise teuer sein: Schon in der Preisklasse bis 20 Euro finden sich empfehlenswerte Exemplare, **die für einen normalen Einsatzzweck in jeder Beziehung ausreichen.**

Wer als Laie die einschlägigen Listen von Hardwarehändlern studiert, wird bei den Prozessoren garantiert stutzig: Das gleiche Modell gibt es dort jeweils in zwei Versionen, »Boxed« und als »Tray« oder »Bulk«. Doch was bedeutet das? Während die Tray/Bulk-Version der Prozessor pur ist, wird bei der Boxed-Version ab Werk ein Kühler mitgeliefert. Der preisliche Unterschied schwankt zwischen 10 und 25 Euro – angesichts der Qualität der Standardkühler eine happige Differenz. Denn für das gleiche Geld bekommt man schon Nachrüstkühler als Zubehör, die den Original-Exemplaren deutlich überlegen sind.

Dass sich in dieser Kategorie hauptsächlich Modelle für die AMD-Sockel 754 und 939 tummeln, ist übrigens kein Zufall: Die Athlons sind thermisch etwas leichter in den Griff zu bekommen als ihre hochgetakteten Pentium-Pendants.

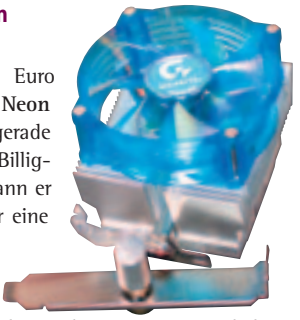
Arctic Cooling Freezer 64



Typisch für Arctic Cooling: Auch beim **Freezer** gibt es für AMD- und Intel-Plattformen (heißt dann **Freezer 7** und kostet ein paar Euro mehr) jeweils ein eigenes Modell. Das hält das nötige Zubehör in engen Grenzen und drückt den Preis auf unter 20 Euro. Dem aufwändigen Konzept mit vier Heatpipes, mächtigem Lamellenturm und 70-Millimeter-Lüfter merkt man den Billigpreis nicht an, der mittelmäßigen Verarbeitung samt rillenübersäter Kupferkontaktplatte hingegen schon. Ebenfalls typisch Arctic ist die silberne, brutal zähe Wärmeleitpaste, die sich miserabelst verarbeiten lässt.

Der bis dahin durchwachsene Eindruck verfliegt bei der simplen Montage: Die Clipbefestigung funktioniert einfach und schnell, dank dickem Arretierhebel sitzt der **Freezer** bombenfest. Die Leistung hängt ein wenig davon ab, in welche Richtung der Lüfter montiert wird. Er saugt Luft an und bläst sie durch die Kühlrippen, deshalb fühlt er sich zum Beispiel neben einer passiv gekühlten Grafikkarte nicht besonders wohl. Insgesamt erledigt das Gebläse seine Arbeit schön leise, auch die Art des erzeugten Geräusches ist angenehm. Alles in allem verkörpert der **Freezer 64** einen guten Kompromiss aus Leistung und Laufruhe. Für gut 15 Euro fällt das Preis-Leistungs-Verhältnis dementsprechend positiv aus.

Gigabyte Neon Cooler 8 Pro



Mit knapp 20 Euro passt Gigabytes **Neon Cooler 8 Pro** gerade noch in die Billig-Klasse. Dafür kann er hier als einziger eine Lüftersteuerung vorweisen, die per Slotblech nach außen geführt wird. Ein großer, satt drehender Knopf verheißt eine stufenlose Einstellung, doch der **Neon Cooler** kennt im Prinzip nur zwei Einstellungen: Niedrig (1.700 Umdrehungen) und hoch (3.500 Umdrehungen).

In der Highspeed-Stellung erreicht der **Pro** zwar absolute Top-Temperaturwerte, erweist sich aber dabei auch als echter Radaubruder klassischer Prägung. Besser sieht es im Silent-Modus aus: Der ist mit unter 38 dB tatsächlich flüsterleise, ohne dass die Temperaturen dabei zu stark nach oben schnellen. Für User ohne extreme Übertaktgelüste ist der **Neon Cooler 8 Pro** damit eine gute, flexible und dank des von einer LED blau durchleuchteten Lüfters zudem optisch attraktive Wahl.

Arctic Cooling Silencer 64 Ultra TC



Er gehört zu den großen Klassikern der Luftikusse: Für schlappe 10 Euro bekommen Sie einen Kühler, der den preislich ähnlichen Standardmodellen der Konkurrenz überlegen ist. Das **TC** deutet auf den gesteuerten Lüfter hin, da der **Silencer** permanent die Temperatur des eigenen Kühlkörpers misst und die Drehzahl entsprechend anpasst.

Die Technik zielt dabei eher in Richtung Geräuscharmut als absolute Top-Leistung. Die Umdrehungen werden also möglichst niedrig gehalten – kurz nach dem Hochfahren kann es schon mal sein, dass der Lüfter komplett stehen bleibt. Ein ungewohnter Anblick, der für die eine oder andere Schrecksekunde gut ist. Doch das Konzept geht auf: Für einen 10-Euro-Lüfter schafft der **Silencer 64 Ultra** sensationelle Pegelwerte. Die dabei erreichten Temperaturen sind nicht unbedingt Overclocking-, aber absolut alltagstauglich.

Außerdem im Test

Den **Neon Cooler 8** gibt es auch in einer steuerungslosen Variante namens **BL**. Für rund drei Euro weniger dreht sich der Lüfter mit konstant 2.000 U/min, und erreicht damit durchschnittliche Leistungswerte bei einem niedrigen Betriebsgeräusch.

Die Sockel-939/754-Kühler **Thermaltake TR2-M6** und **Speeze K8** kosten nur knapp 10 Euro und damit oft im Schnitt weniger als das AMD-Original. Mit ihrem schlichten Konzept sind sie typische Alltagskühler für bescheidene Ansprüche. Beide erledigen ihren Job ansprechend, wobei vor allem der Thermaltake mit seinem angenehm-niedrigen Geräuschniveau punktet.

Michael Galuschka

FREEZER 64

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		15 Euro
Hersteller		Arctic Cooling
Internet		www.arctic-cooling.de
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	65
Lautstärke	(35%)	79
Installation	(15%)	81
Eigenschaften	(10%)	65
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 19 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Angesichts der erbrachten Leistungen wirkt der Preis des Freezers fast schon unglaublich. Ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis kann derzeit kein anderer Budget-Kühler bieten.«

72

NEON COOLER 8 PRO

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		20 Euro
Hersteller		Gigabyte
Internet		www.gigabyte.de
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	69
Lautstärke	(35%)	77
Installation	(15%)	72
Eigenschaften	(10%)	68
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 20 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Die Bewertung bezieht sich auf den unserer Meinung nach attraktiveren Silent-Modus, der eine gute Mischung aus flüsterleise und akzeptable Kühlleistung darstellt.«

72

SILENCER 64 ULTRA TC

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		10 Euro
Hersteller		Arctic Cooling
Internet		www.arctic-cooling.com
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	61
Lautstärke	(35%)	78
Installation	(15%)	80
Eigenschaften	(10%)	57
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 22 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Fast eine 70er-Wertung für 10 Euro: Diese Zahlen sagen genug über den Schnäppchen-Status des Silencers aus. Seine Stärke liegt vor allem in der geringen Geräuschentwicklung.«

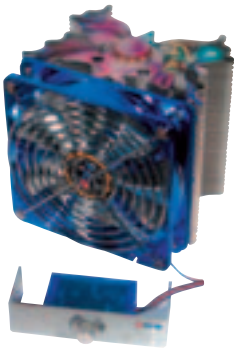
69

DIE SHOWSTARS

Die Zeiten schnöder Alurippen-Ansammlungen mit schwarzem Lüfter obendrauf sind passé. Immer mehr Kühler **wollen mit aufdringlichen Outfits auch äußerlich demonstrieren**, was sie können.

Früher war es undenkbar, dass bestimmte Hardware jemals anders aussehen würde, als es die Funktion vorgibt. Dazu gehörten auch Prozessorkühler: gerippter Kühlkörper mit schwarzem Standardlüfter drauf, fertig. Doch in Zeiten extensiven Case-Moddings hat die Designwut auch vor dieser einst so unscheinbaren Komponente nicht halt gemacht. Nicht nur, dass neue Technologien wie etwa die Heatpipes zu einem auffälligen Äußeren führen; die Entwickler legen immer öfter noch einen obendrauf und trimmen ihr Produkt gezielt auf Showstar. Wir haben uns einige besonders auffällige Exemplare geschnappt und sagen Ihnen, ob sich hinter der glitzernden Fassade auch ordentliche Kühler verstecken.

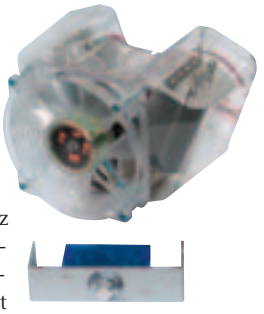
Titan Vanessa L-Type



In punkto Showfaktor belegt der **Vanessa L-Type** von Titan einen ungefährdeten zweiten Platz hinter dem **EKL V8**. Allerdings provoziert der Kühler in Schmetterlingsform samt dazu passendem, kitschig-pinkem Aufkleber eher geteilte Reaktionen. Die Montage des klobigen **L-Type** gestaltet sich im Prinzip einfach, selbst ein hochwertiger Spezialschraubenzieher wird gleich mitgeliefert. Lediglich die unklare Anleitung führte uns ein, zwei Mal in die Irre. Wegen seiner riesigen Ausmaße kann es je nach Mainboard vorkommen, dass der Kühlkörper auf Tuchfühlung mit anderen Komponenten geht.

Der riesige Lüfter im blauen Metall-Look dreht zwischen 1.000 und 2.000 U/min, was sich mittels eines Kontrollkästchens stufenlos regeln lässt. Und eine für ihn passende Einstellung dürfte dank der gezeigten Leistungen jeder finden: In der »Low«-Position ist der **L-Type** fast unhörbar bei dennoch ordentlicher Kühlung, in der »High«-Stellung schiebt er sich im Testfeld nach vorne, wird dabei aber auch relativ laut. Mit 50 Euro ist Titans **Vanessa** kein Schnäppchen; in Relation zur ordentlichen Gesamtvorstellung samt Showfaktor halten wir den Preis aber gerade noch für angemessen.

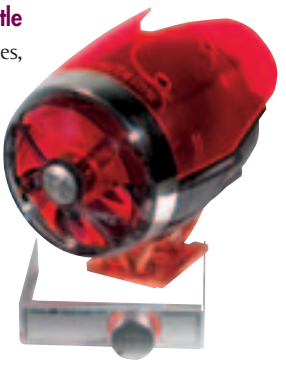
EKL V8



Der deutsche Hersteller EKL ist für seine schlichten OEM-Kühler bekannt, die häufig auch in Komplettsystemen zum Einsatz kommen. Für den Einstieg in den Highend-Retailmarkt kleckert EKL nicht, sondern klotzt richtig rein. Der **V8** sieht tatsächlich aus wie der Motorblock eines amerikanischen Straßenkreuzers, ist ähnlich riesig und mit rund 65 Euro der teuerste Kühler im Test. Dafür ist das Zubehör umfangreich und die Verarbeitung sehr hochwertig – lediglich die angepappten blauen LED-Reihen wirken ein wenig improvisiert.

Die etwas umständliche Installation ist angesichts der komplexen Grundkonstruktion wenig überraschend, der eher durchwachsene Eindruck im Leistungstest hingegen schon. Dabei kann der EKL sowohl sehr leise als auch extrem kühlstark sein – nur halt nicht beides gleichzeitig. Am unteren Ende der regelbaren Drehzahl-Skala (900 U/min) ist der **V8** kaum hörbar, hält die CPU-Temperaturen aber auch nicht besser unter Kontrolle als ein guter 10-Euro-Lüfter. Bei voller Drehzahl wiederum gehört er kühltechnisch zu den besten, röhrt dabei aber auch fast genau so laut und in einer ähnlichen Tonlage wie sein reales Vorbild. Für 30 Euro wäre der **V8** ein faires Angebot, so aber fällt er vor allem in der Preis-Leistungs-Disziplin negativ auf.

Thermaltake Beetle



Thermaltakes rotes, LED-beleuchtetes Plastikmonstrum sieht aus wie ein Marienkäfer und heißt dementsprechend auch **Beetle**. Das Konzept aus Heatpipes, Lamellenturm und dem senkrecht angebrachtem Lüfter ist dabei weniger ungewöhnlich, als es das Äußere zunächst denken lässt. Fast wäre der Test gar nicht erst zustande gekommen, denn das Kapitel Installation lässt sich mit einem Wort beschreiben: desaströs. Nicht nur, dass es aufgrund der ausladenden Maße Probleme mit Grafikkarten gibt. Die Montage auf Intel-Plattformen (Sockel 478, 775) ist furchtbar umständlich. Und bei AMD-K8-Mainboards (Sockel 754, 939) erwähnt die Anleitung mit keinem Wort die heute üblichen Retention-Module, bei denen die Installation ganz anders abläuft als auf dem Zettel beschrieben. Erst auf der Thermaltake-Webseite findet man einen entsprechenden Hinweis.

In der Packung liegen gleich zwei Lüftersteuerungen (stufenlos zwischen 1.500 und 4.000 U/min), wahlweise für ein Slotblech oder einen 3,5-Zoll-Schacht. Im Praxistest macht der **Beetle** eine akzeptable Figur. Er kühlt ordentlich bis hervorragend und bleibt dabei leise, solange man höchste Drehzahlen vermeidet. Dann brummt und schwirrt der Lüfter aber auf einem ähnlichen Lautstärke-Niveau wie ein riesiger Käferschwarm.

Michael Galuschka

VANESSA L-TYPE

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		50 Euro
Hersteller		Titan
Internet		www.titan-cd.de
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	82
Lautstärke	(35%)	84
Installation	(15%)	70
Eigenschaften	(10%)	88
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 6 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Abgesehen von den typischen Nachteilen eines Monsterkühlers eine fehlerfreie Vorstellung. Hier findet jeder den für sich passenden Kompromiss aus Leistung und Lautstärke.«

82

V8

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		65 Euro
Hersteller		EKL
Internet		www.ekl-ag.de
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	79
Lautstärke	(35%)	79
Installation	(15%)	69
Eigenschaften	(10%)	86
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 11 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Der mächtige V8-Kühler schindet viel Eindruck – bis man ihn einbaut. Denn in der harten Testpraxis stolpert der EKL über sein völlig unzureichendes Preis-Leistungs-Verhältnis.«

78

BEETLE

Typ		CPU-Kühler
ca. Preis		35 Euro
Hersteller		Thermaltake
Internet		www.thermaltake.de
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	83
Lautstärke	(35%)	60
Installation	(15%)	35
Eigenschaften	(10%)	74
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 24 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Leistungsstarker, aber bei Volllast unerträglich lauter Design-Kühler. Für Einsteiger ist er allerdings unbrauchbar: Die Installation kann in ein komplettes Desaster ausarten.«

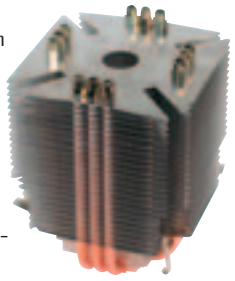
67

DIE PASSIVEN

Auf einen pompösen **Lüfter als krachmachenden Assistenten können diese drei Modelle getrost verzichten:** Sie funktionieren (mit gewissen Einschränkungen) auch im komplett lautlosen Passiv-Betrieb.

Auf dem Weg zu einem richtig leisen PC ist die CPU nach wie vor das größte Hindernis. Moderne Prozessoren verbraten sehr viel Leistung und werden dementsprechend heiß. Dennoch haben einige Hersteller komplett passive CPU-Kühler im Programm. Wer mit solch einem liebäugelt, sollte verschiedene Dinge beachten: Erstens ist dann eine wirksame Gehäusedurchlüftung das A und O, zweitens eignen sich Athlon-Prozessoren deutlich besser für dieses Prinzip als Intels Pentium-Heizwerke. Andererseits sind passive Kühler keinesfalls eine Sackgasse: Alle Modelle auf dem Markt lassen sich mit einem nachgerüsteten Lüfter zu einer Aktivversion umbauen. Unsere Wertungen beziehen sich aber auf den Passivmodus.

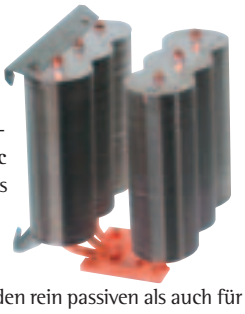
Scythe Ninja



Von den zwei getesteten Scythe-Passivkühlern ist der **Ninja** das neuere, voluminösere und trotzdem billigere Modell. Das liegt vor allem am vergleichsweise konventionellen Design. Ein Konstrukt aus sechs, sich U-förmig kreuzenden Heatpipes gibt die Wärme an einen ausladenden Kühlkörper weiter. Der ist quadratisch geformt, weshalb es zu keinen Einschränkungen bei der idealen Ausrichtung im Gehäuse kommt. Die Installation gestaltet sich je nach Plattform von »unkompliziert-flott« bis hin zu »qualvoll«. In unserem Sockel-939-Testsystem zum Beispiel müssen zwei Klammern mit hohem Druck einrasten – zum Ausüben des Drucks hatten wir aufgrund der Kühlergröße aber fast keinen Platz.

Der **Ninja** ist im Gegensatz zum **NCU-2005** nicht konsequent auf Passivbetrieb hin ausgerichtet, sondern wurde auf die Installation eines 120-mm-Lüfters hin optimiert. Der saugt kühlere Luft aus dem Gehäuse an und bläst damit die Hitze aus den Kühlrippen. Diese Methode erwies sich im Test als äußerst effizient. Als Aktivlüfter ist der **Ninja** der beste des Trios, im Passivbetrieb reiht er sich knapp hinter dem **Thermaltake Sonic Tower** ein. Typisch für Scythe: Preislich ist er kein Schnäppchen, bietet dafür aber eine hervorragende Verarbeitung.

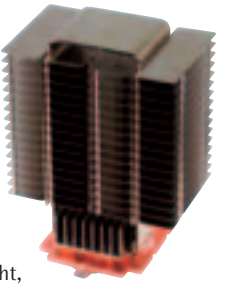
Thermaltake Sonic Tower



Wuchtig und dennoch elegant kommt das Design des passabel verarbeiteten **Sonic Tower** mit seinen sechs »Rollen« daher. Der Kühler mit seinem klassischen Heatpipe-Prinzip ist sowohl für den rein passiven als auch für den aktiven Betrieb – in Form eines seitlich anzubringenden 120-mm-Lüfters in Saug-Anordnung – vorgesehen. Für letzteren Fall hat Thermaltake zwar extra Befestigungsschienen mitgeliefert, allerdings fehlen die Schrauben für den Lüfter selbst. Wie beim **Beetle** ist auch hier die Installation keine reine Freude. Dank der schlankeren Ausmaße und besser erreichbaren Schraublöchern liegt der Frustpegel dennoch deutlich darunter.

Eine überzeugende Figur gibt der **Sonic Tower** im Praxistest ab. Im reinen Passivbetrieb ist er dank seiner engeren Lamellen weniger abhängig von einem passenden Luftstrom wie der **NCU**. Zumindest die meisten Athlon-64-Modelle lassen sich so ordentlich kühlen. Und im Verbund mit einem Lüfter bringt der **Sonic Tower** gar absolute Spitzenleistungen. Wir benutzten das mit rund 15 Euro zwar sündteure, aber auch fast lautlose Papst-Modell **4412 F/2GLL**. Einzeln kostet der Tower rund 30 Euro, in der getesteten Kombi knapp 45 Euro. Beides mehr als angemessene Preise für einen Kühler, der sich sowohl im Passiv- als auch Aktivbetrieb erstklassig schlägt.

Scythe NCU-2005



Das große Renommee von Scythe unter den Passivkühler-Herstellern gründet sich auf den beiden Vorgängern des **NCU-2005**. Optisch wirkt das Gebilde mit seinen wenigen Lamellen extrem schlicht und leicht, und mutet auf den ersten Blick eher preiswert an. Doch die beim zweiten Hinsehen exzellent-massive Verarbeitung treibt nicht nur das Gewicht, sondern auch den Preis ordentlich nach oben.

Mehr als die beiden anderen Testmodelle ist der **NCU-2005** konsequent auf den Passivbetrieb hin konstruiert. So stehen etwa die einzelnen Lamellen extrem weit auseinander, und Scythe setzt statt der Heatpipe- auf die effizientere Heatlane-Technologie. Es lässt sich zwar ein Lüfter anbauen, doch für diesen Modus ist der **NCU** nicht speziell optimiert. Im Test gab er sich dann etwas zickig und reagierte extrem empfindlich auf die Positionierung der Gehäuselüfter. In unserer Standardanordnung stand der Test kurz vor dem Abbruch – bis auf 81 Grad schnellte die Temperatur hoch. Dann probierten wir es noch mit einer »halbaktiven« Methode, in dem wir den 120-Millimeter-Gehäuselüfter zwar nicht auf den **NCU** pflanzten, ihn aber lose direkt davor platzierten. Das Bild wandelte sich komplett: Die Temperaturen blieben im Keller, alle Werte waren top. Damit ist der **NCU-2005** eine kleine Diva – und ein echtes Profigerät für Leute, die sich mit Kühlung, Lüftern und Gehäusen bestens auskennen.

Michael Galuschka

NINJA

Typ	CPU-Kühler
ca. Preis	45 Euro
Hersteller	Scythe
Internet	www.scythe-eu.com/de
EINZELWERTUNGEN	
Kühlleistung (40%)	53
Lautstärke (35%)	100
Installation (15%)	66
Eigenschaften (10%)	79
Preis/Leistung	befriedigend
Bestenliste	Platz 16 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Der Ninja macht schon als Passivkühler eine ganz gute Figur. Doch erst mit einem Lüfter aufgemotzt bringt er absolute Spitzenleistungen – zu einem ziemlich stolzen Preis.«

74

SONIC TOWER

Typ	CPU-Kühler
ca. Preis	30 Euro
Hersteller	Thermaltake
Internet	www.thermaltake.de
EINZELWERTUNGEN	
Kühlleistung (40%)	55
Lautstärke (35%)	100
Installation (15%)	54
Eigenschaften (10%)	74
Preis/Leistung	gut
Bestenliste	Platz 17 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Die erzielten Leistungen sind denen des Ninja absolut ebenbürtig. Die knifflige Installation und eine mäßige Verarbeitung kosten im Vergleich aber die entscheidenden Punkte.«

73

NCU-2005

Typ	CPU-Kühler
ca. Preis	65 Euro
Hersteller	Scythe
Internet	www.scythe-eu.com/de
EINZELWERTUNGEN	
Kühlleistung (40%)	48
Lautstärke (35%)	100
Installation (15%)	63
Eigenschaften (10%)	84
Preis/Leistung	ausreichend
Bestenliste	Platz 18 (von 26 getesteten CPU-Kühlern)

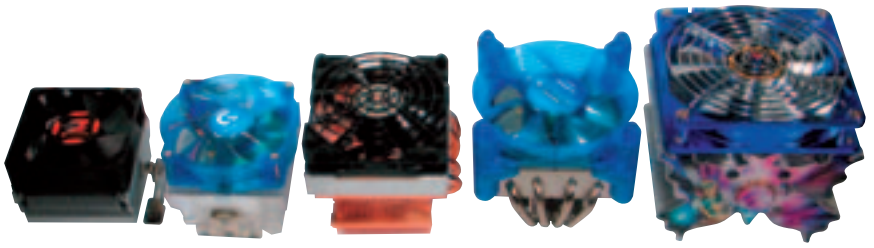
FAZIT

»Der konsequent auf passiv getrimmte NCU gibt sich sehr wählerisch, was sein Umfeld angeht. Schon kleine Änderungen können auf seine Leistung große Auswirkungen haben.«

72

BENCHMARKS UND MESSWERTE

Welches Modell kühlt am besten, welcher Lüfter bleibt am leisesten, und wer ist der dickste Brummer? Hier finden Sie **die Testergebnisse im Überblick.**



Kühlleistung

Die Angaben beziehen sich auf den gemessenen Wert eines **Athlon 64 3.800+** (Venice), nachdem er mit **Prime95** voll belastet wurde. Der graue Balken gibt bei regelbaren Modellen den Wert bei minimaler Drehzahl an, der violette den Maximalwert (bzw. einzigen Wert bei nicht regelbaren Lüftern).

Lautstärke

Gemessen haben wir aus einem halben Meter und konstanten Bedingungen: Umgebungsgeräusche wurden eliminiert, andere Lärmquellen des PCs vorher deaktiviert. Wiederum bedeuten zwei Balken, dass es sich um den Minimal- beziehungsweise Maximalwert regelbarer Kühler handelt.

Gewicht

Je leichter, desto besser. Wenn ein Kilo-Brocken am Mainboard zerrt, dann kann (muss aber nicht!) das auf Dauer negative Folgen haben.

Gesamtwertung

Auf den vorherigen Seiten konnten Sie ja bereits die genauen Tests der ausführlicher vorgestellten Modelle einsehen. Hier nun die Auflistung der Gesamtwertung aller getesteten Kühler.

Michael Galuschka

GESAMTWERTUNG

1.	Thermalright XP-90C	85%
2.	Tuniq Tower 120	84%
3.	Coolermaster Hyper 6+	83%
4.	Thermalright XP-120	82%
5.	Zalman CNPS7700-Cu	82%
6.	Titan Vanessa L-Type	82%
7.	Sharkin 92	81%
8.	Thermalright XP-90	79%
9.	Coolermaster Hyper 48	79%
10.	Thermaltake Big Typhoon	78%
11.	EKL V8	78%
12.	Zalman CNPS7000B-Cu	77%
13.	VapoChill Micro	76%
14.	Gigabyte G-Power BL	75%
15.	AeroCool GT-1000	74%
16.	Scythe Ninja	74%
17.	Thermaltake Sonic Tower	73%
18.	Scythe NCU-2005	72%
19.	Arctic-Cooling Freezer 64	72%
20.	Gigab. Neon Cooler 8-Pro	72%
21.	Thermaltake Silent 939 K8	71%
22.	AC Silencer 64 Ultra TC	69%
23.	Thermaltake Silent Tower	67%
24.	Thermaltake Beetle	67%
25.	Thermaltake TR2-M6 SE	66%
26.	Speeze K8	63%

MAX. TEMPERATUR IN GRAD CELSIUS

Tuniq Tower 120	42°/45°
Thermaltake Big Typhoon	46°
Sharkin 92	46°
Thermaltake Silent Tower	46°
Thermalright XP-120	47°
Coolermaster Hyper 48	48°
Coolermaster Hyper 6+	44°/49°
Gigabyte G-Power BL	48°/49°
AeroCool GT-1000	49°
Thermaltake Beetle	42°/51°
Titan Vanessa L-Type	48°/51°
Thermalright XP-90C	51°
Zalman CNPS7700-Cu	48°/52°
EKL V8	47°/53°
Thermalright XP-90	53°
Thermaltake Silent 939 K8	54°
Arctic-Cooling Freezer 64	54°
VapoChill Micro	50°/55°
Zalman CNPS7000B-Cu	51°/55°
Gigab. Neon Cooler 8-Pro	45°/56°
AC Silencer 64 Ultra TC	58°
Speeze K8	58°
Thermaltake TR2-M6 SE	59°
Thermaltake Sonic Tower	48°/63°
Scythe Ninja	45°/65°
Scythe NCU-2005	53°/81°

0°C 45°C 90°C

LAUTSTÄRKE IN DEZIBEL

Scythe NCU-2005	0
Scythe Ninja	0
Thermaltake Sonic Tower	0
Thermalright XP-90C	33,9
Thermalright XP-120	35,9
Thermalright XP-90	36,9
Thermaltake Big Typhoon	38,3
Sharkin 92	39,1
VapoChill Micro	32,6/39,3
Coolermaster Hyper 48	40,8
Gigabyte Neon Cooler 8-BL	41,2
Thermaltake Silent 939 K8	41,4
Arctic-Cooling Freezer 64	41,8
AC Silencer 64 Ultra TC	39,6/42,1
Zalman CNPS7700-Cu	34,2/43,3
AeroCool GT-1000	43,8
Thermaltake TR2-M6 SE	44,4
Zalman CNPS7000B-Cu	37,3/44,6
Coolermaster Hyper 6+	38,6/45,3
Titan Vanessa L-Type	35,7/46,9
EKL V8	38,8/48,4
Thermaltake Silent Tower	48,4
Speeze K8	49,7
Tuniq Tower 120	39/50,7
Gigab. Neon Cooler 8-Pro	37,7/52,1
Thermaltake Beetle	38,7/53,4

0 db 30 db 60 db

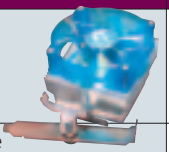
GEWICHT IN GRAMM

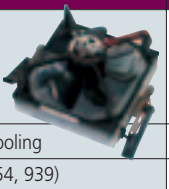
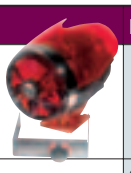
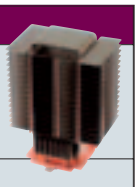
Speeze K8	402
VapoChill Micro	407
Gigabyte G-Power BL	426
Thermaltake TR2-M6 SE	429
Gigab. Neon Cooler 8-Pro	437
Thermalright XP-90	443
AC Silencer 64 Ultra TC	445
Scythe NCU-2005	449
Arctic-Cooling Freezer 64	476
Thermaltake Silent 939 K8	481
Thermalright XP-120	519
Sharkin 92	520
Thermaltake Beetle	645
Scythe Ninja	646
Thermaltake Silent Tower	686
Thermaltake Sonic Tower	704
EKL V8	721
Zalman CNPS7000B-Cu	750
AeroCool GT-1000	765
Thermalright XP-90C	783
Thermaltake Big Typhoon	802
Titan Vanessa L-Type	815
Coolermaster Hyper 48	829
Zalman CNPS7700-Cu	909
Tuniq Tower 120	944
Coolermaster Hyper 6+	958

0 g 50 g 100 g

	DIE KALTMACHER	DIE LEISETRETER	DIE BILLIGHEIMER	DIE SHOWSTARS	DIE PASSIVEN
	TOWER 120	XP90C	FREEZER 64	VANESSA L-TYPE	NINJA
					
Hersteller	Tuniq	Thermalright	Arctic Cooling	Titan	Scythe
Kompatibilität (Sockel)	Intel (478/775), AMD (754/939)	Intel (478/775*), AMD (754/939)	AMD (754, 939)	Intel (478/775), AMD (A/754/939)	Intel (478/775), AMD (754/939)
Bauart	3 Heatpipes, vertikaler 120-mm-Lüfter	4 Heatpipes, horizontaler 92-mm-Lüfter	2 Heatpipes, horizontaler 70-mm-Lüfter	1 große Heatpipe, vertikaler 120-mm-Lüfter	6 Heatpipes, passiv
Drehzahl/min	1.000 - 2.000	je nach Lüfter	2.200 - 2.800	900 - 2.000	entfällt
Anschluss	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	entfällt
ext. Lüftersteuerung	ja, stufenlos	nein	nein	ja, stufenlos	nein
Material Kühler	Aluminium mit Kupferbasis	Vollkupfer	Aluminium mit Kupferbasis	Aluminium mit Kupferbasis	Aluminium mit Kupferbasis
Abmessungen BxTxH	131x108x154 mm	95x115x94 (mit Lüfter)	88x117x118 mm	117x131x151 mm	110x110x150 mm
Gewicht in Gramm	944	783	476	815	646
Anleitung	englisch; ausreichend	englisch; ausreichend	deutsch; gut	deutsch; ausreichend	englisch; befriedigend
GESAMT	**84**	**85**	**72**	**82**	**74**
Preis/Leistung	**gut**	**gut**	**sehr gut**	**befriedigend**	**befriedigend**

*775 nur über extra zu erwerbendes Retention-Modul (ca. 5 Euro)

	HYPER 6+	CNPS7700-CU	NEON COOLER 8 PRO	V8	SONIC TOWER
					
Hersteller	Coolermaster	Zalman	Gigabyte	EKL	Thermaltake
Kompatibilität (Sockel)	Intel (370/478/775), AMD (A/754/939)	Intel (478/775), AMD (754/939)	AMD (754, 939)	Intel (478/775), AMD (754/939)	Intel (478/775), AMD (A/754/939)
Bauart	6 Heatpipes, vertikaler 100-mm-Lüfter	Radialkühler, horizontaler 120-mm-Lüfter	horizontaler 92-mm-Lüfter	4 Heatpipes, vertikaler 110-mm-Lüfter	3 Heatpipes, passiv
Drehzahl/min	1.800 - 3.600	900 - 1.800	1.700 - 3.500	500 - 2.200	entfällt
Anschluss	3/4-Pin, 23 Volt	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	3/4-Pin, 12 Volt	entfällt
ext. Lüftersteuerung	nein	ja, stufenlos	ja, zweistufig	ja, stufenlos	nein
Material Kühler	Aluminium mit Kupferbasis	Vollkupfer	Aluminium mit Kupferkern	Alu mit vernickelter Kupferbasis	Aluminium mit Kupferbasis
Abmessungen BxTxH	118x107x146 mm	135x135x68 mm	94x94x69 mm	164x119x128	103x107x143
Gewicht in Gramm	958	909	437	721	704
Anleitung	deutsch; ausreichend	englisch; gut	deutsch; ausreichend	englisch; ausreichend	englisch; ausreichend
GESAMT	**83**	**82**	**72**	**78**	**73**
Preis/Leistung	**gut**	**gut**	**gut**	**mangelhaft**	**gut**

	GT-1000	92	SILENCER 64 ULTRA TC	BEETLE	NCU-2005
					
Hersteller	AeroCool	Sharkin	Arctic Cooling	Thermaltake	Scythe
Kompatibilität (Sockel)	Intel (478/775), AMD (A/754/939)	AMD (754, 939)	AMD (754, 939)	Intel (478/775), AMD (A/754/939)	Intel (478/775), AMD (754/939)
Bauart	3 Heatpipes, vertikaler 92-mm-Lüfter	3 Heatpipes, vertikaler 92-mm-Lüfter	horizontaler Lüfter	3 Heatpipes, vertikaler 80-mm-Lüfter	Heatlane, passiv
Drehzahl/min	1.800 - 2.000	2.000	1.000 - 2.500	1.500 - 4.000	entfällt
Anschluss	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	3-Pin, 12 Volt	entfällt
ext. Lüftersteuerung	nein	nein	nein	ja, stufenlos	nein
Material Kühler	Kupfer vergoldet	Aluminium mit Kupferbasis	Aluminium	Aluminium mit Kupferbasis	Aluminium mit Kupferbasis
Abmessungen BxTxH	103x78x132 mm	92x94x135 mm	92x92x75 mm	149x113x154 mm	107x69x141 mm
Gewicht in Gramm	765	520	445	645	449
Anleitung	englisch; ausreichend	noch nicht bekannt	deutsch; gut	englisch; mangelhaft	englisch; befriedigend
GESAMT	**74**	**81**	**69**	**67**	**72**
Preis/Leistung	**befriedigend**	**sehr gut**	**sehr gut**	**befriedigend**	**ausreichend**



CREATIVE X-FI

Audigy ist tot, es lebe X-Fi: **Creatives neuer Soundchip ist weit mehr als ein schnödes Update.** Wir durchleuchten seine Technik und sagen Ihnen, was die künftige Soundblaster-Generation beim Spielen bringt.

Eigentlich könnte sich Creative in Sachen Soundkarten bequem zurücklehnen. Im Segment der Consumer-Produkte zwischen 50 und 200 Euro sind sie praktisch ohne Konkurrenz, der immer wieder mal aufflammende Widerstand von Firmen wie Guillemot/Hercules oder Terratec scheint endgültig erloschen. Doch nichts da: Vor kurzem wurde nach vierjähriger Entwicklungszeit die X-Fi-Architektur enthüllt. Mit vielen neuen Funktionen, rundum verbessertem Klangpotenzial und einer Reihe innovativer Ideen steht der Soundkartenpionier damit wohl endgültig ohne Konkurrenz da.

Xtreme Fidelity

Da wäre mal zunächst der Chip selbst. Der »X-Fi Xtreme Fidelity Processor« (Chipcode CA20K1) hat, bei deutlich kleineren Ausmaßen, an reiner Rohleistung gegenüber dem Audigy um ein zigfaches zugelegt. Er beherbergt einen potenten programmierbaren DSP, der bis zu acht Operationen (etwa Echtzeiteffekte) gleichzeitig berechnen kann.

Wir wollen Sie jetzt nicht mit Dutzenden von Zahlen, Werten oder Fachbegriffen langweilen, nur so viel: Rechenleistung und Transistorenzahl waren vor nicht allzu langer Zeit noch ausgewachsenen CPUs und Highend-Grafikchips vorbehalten. Dazu stehen nun für alle zu bewältigenden Aufgaben insgesamt satte 4.096 Audiokanäle zur Verfügung. In Verbindung mit der Rechenleistung sollen damit vor allem auch Spiele in Zukunft deutlich mehr Kanäle gleichzeitig abspielen als bislang.



Auch beim Spielen überzeugt die 3D-Simulation des neuen **CMSS-3D Headphone.**



Im **Unterhaltungsmodus** ist das Bedienpanel im Stereoanlagen-Design gehalten.

Spezialisierter Allrounder

Das soll es auch schon wieder mit der trockenen Technik gewesen sein. Denn sie ist nicht viel mehr als eine Basis, sozusagen die Voraussetzung für ein hochinteressantes Gesamtkonzept und einige innovative Features der X-Fi-Entwicklung.

Das herausstechendste Merkmal ist die »Spezialisierung« der X-Fi-Karten: Neben dem normalen Windows-Betrieb lässt sich einer von drei Modi anwählen: »Audioerstellung« für den Hobbymusiker und Soundbastler, »Unterhaltung« für alle Belange rund um Musik und Film, und natürlich »Spiele« für den Spieler.

Nach der Wahl entledigt sich die X-Fi erst mal aller Treiber und lädt anschließend wieder die gerade nötigen samt dazu passenden Funktions-Pakete. Dazu gehört auch ein zur jeweiligen Betriebsart passendes Interface. Überflüssiger Tand bleibt außen vor – so ist zum Beispiel die aufwändige Optimierung der Framerate in Spielen dem Gaming-Modus vorenthalten. Das beugt nicht nur dem Treiber-Wust vor, sondern entschlackt und vereinfacht auch die Bedienung – was bislang nicht unbedingt eine Stärke der Creative-Software war. Natürlich sind grundsätzlich auch im Gaming-Modus zum Beispiel Filme oder MP3s abspielbar – es fehlen halt nur Spezialfunktionen.

Der neue Spieleprimus

Auch wenn erfahrungsgemäß die meisten ihre Soundkarte recht vielseitig einsetzen – uns interessiert vor allem, mit welchen Pfunden X-Fi bei Spielen wuchern kann. Insgesamt stellen wir fest, dass das Potenzial zwar riesig ist, allein durch die Hardware selbst aber nicht allzuviel passiert ist. Stärker als in den anderen Bereichen ist X-Fi hier deshalb auch auf den entsprechenden Support der Spieleentwickler angewiesen. Laut Creative soll das dank der Leistungsfähigkeit der Karten und der be-

AKTIVIERTE X-FI-FUNKTIONEN PRO MODUS

	»Spiele«	»Unterhaltung«	»Audioverstellung«
Frameraten-Optimierung bei Spielen	Ja	Nein	Nein
Hardware 3D Audio Processing	Ja	Nein	Optional
EAX	Ja	Optional	Optional
High-Resolution Audiowiedergabe	Nein	Ja	Ja
Audio Enhancement Processing	Nein	Ja	Optional
Up-Mix Zweikanal auf Multikanal	Optional	Ja	Nein
Multikanal-Audioaufnahme	Nein	Nein	Ja
Hardware MIDI-Wiedergabe	Nein	Optional	Ja
Hardware-Effekte	Ja	Ja	Optional
Aufnahme/Wiedergabe Sample (sychron.)	Nein	Nein	Ja
Optimiertes Audio-Streaming	Nein	Nein	Ja
Bitgenaues Audio	Nein	Optional	Ja

quemen OpenAL-Schnittstelle kein großes Problem sein. Mit **Battlefield 2** und **UT 2004** sind bereits die ersten nachträglichen Patches bekannt.

Vier spielerelevante Hauptaspekte sind es, die unserer Meinung nach den Unterschied zur eigenen **Audigy**, der verbleibenden Konkurrenz und beliebigen Onboard-Soundchips ausmachen.

1. BESSERER SOUND

Dank des **X-Fi**-Chips klingen Spiele einfach besser, satter und glänzen mit bestmöglicher Rundum-Ortung in den Surround-Modi. **Macro FX** (von der 2003 gekauften Firma Sensaura) verbessert vor allem die bislang mangelhafte, DS3D-typische Ortbarkeit im Nahbereich der virtuellen Ohren deutlich.

2. HÖHERE FRAMERATEN

Schon die **Audigy** war bekannt dafür, in den Surround-Modi recht wenig an Performance zu verlieren. Mit dem leistungsstarken **X-Fi**-Chip lässt sich der Hauptprozessor weiter entlasten – selbst bei höchsten Beanspruchungen, etwa vielen Soundkanälen gleichzeitig oder aufwändigen EAX-Effekten, gehen die Frameraten im Vergleich zum soundlosen Spielen nur ganz wenig nach unten. Wir haben ein paar Benchmark-Stichproben gemacht und können bestätigen, dass Creative Labs seine Ambitionen erreicht hat: Fps-Jäger kommen an **X-Fi** nicht vorbei.

3. X-RAM

Extraspeicher auf einer Soundkarte ist nicht unbedingt was Neues; schon in den 90ern hielten einige Modelle ein paar Megabyte für MIDI-Soundbänke bereit. Die 32 beziehungsweise 64 MB auf dem fest



Für **Battlefield 2** wird es demnächst einen Patch geben, der das X-RAM gezielt nutzt.

verlöteten Speicherchip der X-Fi-Karten dienen allerdings einem anderen Zweck. Sie fungieren als Lager für die Soundsamples in einem Spiel. Normalerweise liegen die Samples im Hauptspeicher, was nicht nur schlecht für das frei verfügbare RAM ist, sondern sich auch negativ auf die Performance auswirken kann. Allerdings muss **X-RAM** explizit vom Spiel angesprochen werden, für manche Titel sollen Patches nachgereicht werden.

4. EAX 5.0

Creatives ehemaliges Steckenpferd **EAX** wird mit dem Auftauchen von **X-Fi** ein klein wenig in eine Nebenrolle gedrängt. Version 5.0 wird gegenüber Version 4.0 keine gewaltigen Verbesserungen bringen. Das macht insofern nichts, weil schon Version 4.0 sehr ausgereift ist und dem Sound-Entwickler gewaltige Möglichkeiten zur Effektgenerierung bietet. Noch fehlt aber die Spieleunterstützung, um den tatsächlichen Unterschied zwischen **EAX 4.0** und **EAX 5.0** ordentlich überprüfen zu können.

Grundsätzlich hofft Creative allerdings, dass mehr Entwickler das Hardware-Potenzial ihrer neuen Technologie per offener OpenAL-Soundsprache direkt anzapfen. Dann wäre **EAX** als Quasi-Standard zumindest bei den **X-Fi** gar nicht mehr groß nötig, weshalb auch Überlegungen laufen, **EAX 3.0** und **4.0** wie schon frühere Versionen freizugeben. Damit könnten sie auch von der Konkurrenz in ihre Soundchips und Treiber integriert werden.

C&C

Die zwei wichtigsten Klangfeatures, um die herum das **X-Fi**-Konzept quasi entwickelt wurde, heißen **CMSS-3D** und **Crystalizer**. **CMSS** gehört zu den Technologien, die Futter aus Stereoquellen auf Surround-Ausgabe trimmt bzw. Surround-Material für Stereoboxen und -kopfhörer aufbereitet. Bei **CMSS** handelt es sich im Prinzip um einen alten Creative-Hasen. Durch das Leistungspotenzial des neuen Chips macht die Qualität aber einen gewaltigen Sprung nach vorne. Klares Highlight: **CMSS Headphone**, bei dem Surroundsignale nicht nur verblüffend echt im Raum verteilt werden, sondern auch noch akustisch so dem Ohr »entrückt« werden, dass man denkt, man würde einem im Raum aufgestellten 5.1-System lauschen.

Weniger begeistert sind wir vom **Crystalizer**. Der versucht, durch diverse Analysen von Frequenzspektren und Amplituden die bei der Soundkompression oder beim CD/DVD-Mastering verloren gegangenen Klanginformationen aufzufrischen. Das Ergebnis ist stark schwankend. Manche Musikstücke gewinnen deutlich an Drive und Lebendigkeit, andere wirken künstlich verfremdet.

Ungetestete Testmuster

Im Rahmen einer europaweiten Präsentation für die Fachpresse bekamen wir von Creative auch gleich noch zwei fertige Karten in die Hand gedrückt. In den redaktionseigenen Rechnern bestätigte sich dann der Eindruck, den die **X-Fi**-Architektur schon bei der Präsentation hinterlassen hatte. Und das war ein absolut bleibender, denn je nach Einsatzgebiet und verwendetem Material sorgt die technologie für phantastische Hör-Erlebnisse.

Doch nicht allein der Klang fasziniert; das Gesamtkonzept und die überragenden Allroundfähigkeiten machen den eigentlichen Reiz des **X-Fi**-Konzepts aus. Allerdings wird auch ein Dilemma des enormen Potenzials deutlich: Während manche Funktionen auch Allerwelts-Hardware wie Kopfhörer auf Trab bringen, erfordern andere erst mal Highend-Lautsprecher, um die kleinen Unterschiede überhaupt wahrnehmen zu können.

Auf einen richtigen Test haben wir trotz der Muster vorerst verzichtet. Gerade in der für uns entscheidenden Sparte Spiele hinkt die Software noch deutlich der Hardware hinterher. Sprich: Erst wenn es genügend Titel mit nativem **X-Fi**- oder zumindest **EAX 5.0**-Support gibt, können und werden wir uns ein endgültiges Urteil über die neue Soundblaster-Generation erlauben.

Wer hohe Ansprüche an den Sound stellt, soviel steht fest, wird um den **X-Fi**-Kauf kaum herumkommen. Allerdings wird es ein ziemlich teures Vergnügen – siehe Kasten rechts.

Michael Galuschka

DAS MUSIKALISCHE QUARTETT

Ein klein wenig seltsam mag erschienen, dass Creative den X-Fi als Allroundgenie preist – und dann doch vom Start weg gleich vier Versionen anbietet. Als Basislösung ohne Schnickschnack dient die **Soundblaster X-Fi Xtreme-Music** mit einem Preis von knapp 130 Euro.



X-Fi XtremeMusic, ca. 130 Euro.

Hier bekommen Sie quasi die Karte pur geliefert. Für 70 Euro Aufpreis gibt es in Form der **Soundblaster X-Fi Platinum** ein reich bestücktes Anschluss-Kästchen für den 5,25″-Schacht sowie eine für Soundkarten-Verhältnisse großzügig dimensionierte Fernbedienung dazu.



X-Fi Platinum, ca. 190 Euro

Beim dritten Modell hat mal wieder Shooter-Großmeister Jonathan »Fatal1ty« Wendel seine geschäftstüchtigen Finger drin: Die 280 Euro teure **Soundblaster X-Fi Fatal1ty FPS** wendet sich speziell an Spieler. Dazu wurde das X-RAM auf 64 MB aufgestockt und die ganze Aufmachung bis hin zum leuchtenden X-Fi-Logo auf der Karte auf »lässig« getrimmt. Angesichts der eher geringen Unterschiede zur Platinum erscheint der Aufpreis aber happig.



X-Fi Fatal1ty FPS, ca. 280 Euro

Für das Topmodell schließlich sind saftige 350 Euro fällig: Die **Soundblaster X-Fi Elite Pro** wendet sich vor allem an Hobby-Musiker, was sich in einem Boarddesign mit besseren technischen Daten sowie einem speziellen Softwarepaket inklusive Cubase LE und Wavelab Lite manifestiert. Dazu kommt eine ausladende, externe Kontrollbox, die mit ihrer Anschlussvielfalt selbst gehobene Ansprüche zufrieden stellt.

SPIEL MOBIL: NOTEBOOKS

Den riesigen grauen Kasten namens PC entsorgen und **auf einen kleinen schmucken Laptop umsteigen**: für viele ein verführerischer Gedanke. Wie spieletauglich Notebooks zwischen 1.000 und 1.500 Euro sind, klärt unser Test.

Nach dem traumhaft schnellen, aber auch sündhaft teuren **Dell Inspiron XPS** (siehe Ausgabe 07/2005) widmen wir uns diesmal der Notebook-Mittelklasse. »Nur« zwischen gut 1.000 und knapp 1.500 Euro müssen Sie dafür ausgeben – der Aufpreis gegenüber einem vergleichbaren Desktop-PC samt TFT-Bildschirm hält sich inzwischen in erstaunlich geringen Grenzen.

Kompakte Kraftmeier

Für die Spieltauglichkeit eines Notebooks gelten ähnliche Vorgaben wie fürs stationäre Pendant: ein halbwegs schneller Prozessor mit mindestens 1,5 GHz, ausreichend Arbeitsspeicher sowie als wichtigster Part ein möglichst flotter Grafikchip. In diesem Rahmen bewegt sich auch die Ausstattung unserer vier Probanden, lediglich das Fujitsu-Siemens-Modell mit seinem riesigen 17-Zoll-Bildschirm fällt konzeptionell etwas auf.

Acer Aspire 1692 WLMi, ca. 1.100 Euro

Prozessor: **Intel Pentium M 740 (1,73 GHz)**
Grafikkarte: **Ati Radeon X700** Hauptspeicher: **512 MB RAM**

Die 1690er-Reihe von Acer ist mit schnellen Komponenten zu zurückhaltenden Preisen speziell auf Spieler zugeschnitten. Das **1692 WLMi** hat noch zwei besser ausgestattete »große Brüder« namens **1693 WLMi** und **1694 WLMi**.

Acer Aspire 5022 WLMi, ca. 1.080 Euro

Prozessor: **AMD Turion64 (1,6 GHz)**
Grafikkarte: **Radeon X700** Hauptspeicher: **512 MB RAM**

Das **Acer 5022 WLMi** setzt auf AMDs neue Mobil-CPU namens **Turion**. Bis auf ein anderes Gehäuse entspricht die sonstige Konfiguration dem 1692.

Gericom 1st Supersonic PCI E, ca. 1.400 Euro

Prozessor: **Intel Pentium M 740 (1,73 GHz)**
Grafikkarte: **Geforce 6600 Go** Hauptspeicher: **1.024 MB RAM**

Dank Media Markt erreichten die Gericom-Notebooks lange Zeit eine enorme Verbreitung. Das **1st Supersonic** ist eines der wenigen Notebooks, das auf den **6600 Go** von Nvidia als Grafikchip setzt.

Fujitsu-Siemens Amilo M3438G, ca. 1.400 Euro

Prozessor: **Intel Pentium M 730 (1,6 GHz)**
Grafikkarte: **Geforce 6800 Go** Hauptspeicher: **512 MB RAM**

Das **Amilo**-Notebook protzt mit 17-Zoll-Bildschrim und einer **Geforce 6800 Go**, ist in seiner 1.400 Euro teuren Basisvariante ansonsten aber nur durchschnittlich ausgestattet.

Passable Alltagsbegleiter

Im täglichen Umgang verhalten sich alle vier Geräte weitgehend unauffällig. Optisch ist jedes in die derzeit so beliebte schwarz-silberne Notebook-Uniform gewandet. Aber nicht nur deshalb könnte man meinen, dass alle aus der gleichen Fabrik stammen: Auch Verarbeitung und Gehäusequalität sind auf einem sehr ähnlichen Level – ordentlich, aber nicht überragend. An die rundum edle Erscheinung eines **Dell Inspiron XPS** reichen sie allesamt nicht heran. Typisch für Spielenotebooks sind alle vier Breitwand-Bildschirme künstlich »verspiegelt«, was zu satten Farben und einem brillanten Bildeindruck führt, bei heller Umgebungsbeleuchtung aber ziemlich stört.

Der Teufel steckt im Detail

Abseits von technischen Daten oder grundlegenden Qualitäten prägen am ehesten Kleinigkeiten den Eindruck von einem Notebook. Am besten schneiden hier die beiden **Aspire**-Modelle ab. Bis auf die überflüssigen Währungstasten um den Cursorblock und die sehr warm werdende linke Gehäusehälfte leisten sie sich keine Ausrutscher. Nettes Detail für Spieler: Die linke Strg-Taste sitzt da, wo sie hingehört – nämlich ganz außen, wo sich bei der Konkurrenz die »Fn«-Taste zur Steuerung typischer Notebook-Funktion befindet.

Am Gericom stört die qualitativ leicht abfallende Tastatur. Von den wichtigen USB-Ports wurde gerade mal einer auf der leicht erreichbaren linken Gehäuseseite platziert. Unangenehm: Das **Super-**

BENCHMARKS

	FUJITSU-SIEMENS **AMILO M3438G**	ACER **ASPIRE 1692 WLMI**	GERICOM **1ST SUPER-SONIC PCI E**	ACER **ASPIRE 5022 WLMI**
Doom 3 (in fps)				
1.024x768[1]	41,0/65,4	25,8/44,4	26,3/53,5	23,2/34,8
1.280x800[1,2]	29,4/50,5	20,6/34,9	21,5/45,1	19,1/32,6
Far Cry (in fps)				
1.024x768[1]	39,4/51,5	25,3/57,5	24,5/55,4	24,1/45,0
1.280x800[1,2]	28,3/54,4	19,7/52,2	19,4/48,8	18,6/41,5
Earth 2160 (in fps)				
1.024x768[1]	14,8/24,4	18,3/25,9	10,6/20,2	15,3/21,7
1.280x800[1,2]	10.9/20,6	15,5/22,6	9,1/17,4	13,1/19,8
3DMark05 (in 3DMarks)				
1.024x768[1]	2.484/3.458	1.769/2.434	1.524/2.175	1.275/1.884
1.280x800[1,2]	1.950/2.844	1.516/2.081	1.334/1.983	1.048/1.612
PCMark 2004 (in PCMarks)				
Gesamt	3.378	3.619	3.552	3.261
CPU	3.049	3.357	3.360	2.986
Speicher	2.732	3.064	3.107	2.495
Grafik	4.800	3.947	3.042	3.341
Festplatte	3.304	2.501	3.063	2.777

[1] Die grauen Balken geben jeweils den Wert mit aktiviertem 4-fach-Antialaiasing und 8-facher anisotropischer Filterung an.
[2] Beim Fujitsu-Siemens beziehen sich die Ergebnisse auf die (native Auflösung) von 1.440x900 Pixel.

sonic dröhnt bei vollem Lüftereinsatz am lautesten, im Gegenzug wird das Gehäuse aber auch nur lauwarm. Beim Support schneidet die biedere Gericom-Homepage gegenüber der Konkurrenz schlecht ab.

Bleibt das große **Amilo**-Notebook: Die Tastatur hat zwar die beste Qualität, weist gegenüber den 15,4-Zoll-Modellen aber kein anderes Layout auf – der zusätzliche Platz bleibt ungenutzt, die Leertaste ist gar unakzeptabel winzig. Speziell für Film- und Musikfans ist die im Gehäuse versenkte, herausnehmbare Fernbedienung praktisch. Das lässt sich vom DVD-Brenner im typisch klapprigen Notebook-Format nicht behaupten: Die anderen drei setzen hier auf die bequemere Slot-in-Lösung.

Der Grafikchip machts

Alle restlichen Qualitäten treten spätestens dann in den Hintergrund, wenn es um die Spieleleistung geht. Und hier setzt sich eindeutig das **Amilo M3438G** durch. Der entscheidende Unterschied lässt sich auf drei Worte reduzieren: **Geforce 6800 Go**. Dank Nvidias zweitschnellstem Notebook-Chip deklassiert das **M3438G** die Konkurrenz, obwohl es sich bei CPU und RAM hinten anstellen muss. Selbst im Vergleich der nativen Auflösungen setzt sich das **Amilo** durch, dabei muss der **6800 Go** mit 1.440x900 deutlich mehr Pixel herumwuchten als die 15,4-Zoll-Konkurrenten (1.280x800).

Bei denen markiert das **Turion**-bestückte **5022 WLMi** das Schlusslicht. AMDs Mobilprozessor ist nicht unbedingt viel schlechter als der Intel-Rivale, aber der Malus von 130 MHz sowie das etwas langsamere Chipsatz-RAM-Konzept lassen das 5022 zurückfallen. Beim Vergleich **1692 WLMi** gegen **1st Supersonic** reduziert sich das Duell praktisch auf die Grafikchips. Und der **Radeon X700** im **1692** kann sich gegen den **Geforce 6600 Go** des 1st Supersonic durchsetzen. Wieder einmal zeigte sich aber, wie angenehm es sich mit 1.024 statt 512 MB RAM spielen und auch arbeiten lässt.

Lieber stationär

Wer sich ein Notebook speziell für Spiele kauft, legt erfahrungsgemäß auf Mobilität keinen allzu großen Wert. Und das zurecht, denn alle vier sind keine Leichtgewichte, das **Amilo** gehört mit seinen 17-Zoll zudem eindeutig zur Kategorie »dicker Brocken«. Im Windows-Betrieb kommen die Probanden noch auf ordentliche 2,5 bis 3 Stunden Akkulaufzeit, doch im 3D-Stress sinkt die Ausdauer schnell auf eine gute Stunde. Spaß macht es zudem keinen: Nur mit Batteriebefeuerung sinken die Frameraten auf rund 50 Prozent der Steckdosen-Werte, was nicht selten in Richtung unspielbar geht.

Fazit: Kleine PCs ganz groß

Na gut: Im Leistung-pro-Euro-Quotienten können Notebooks – wenig überraschend – nach wie vor nicht gegen Desktop-PCs anstinken. Insgesamt waren wir aber sehr erfreut, was wir für das verlangte Geld schon an Spieletauglichkeit serviert bekommen. Die Zeiten scheinen endgültig vorbei, als man für die vierfache Kohle ein Viertel an Framerate zugemutet bekam. Und auch wenn alle vier Gewinner sind, kristallisieren sich speziell im Hinblick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis das **Fujitsu-Siemens Amilo M3438G** und das **Acer Aspire 1692 WLMi** als unsere Empfehlungen heraus.

Michael Galuschka

TECHNISCHE DATEN UND AUSSTATTUNG	FUJITSU-SIEMENS **AMILO M3438G**	ACER **ASPIRE 1692 WLMI**	GERICOM **1ST SUPER-SONIC PCI E**	ACER **ASPIRE 5022 WLMI**
				
Preis ca.	1.400 Euro	1.100 Euro	1.400 Euro	1.080 Euro
Internet	www.fujitsu-siemens.de	www.acer.de	www.gericom.de	www.acer.de
Prozessor	Pentium M 730 (1,6 GHz)	Pentium M 740 (1,73 GHz)	Pentium M 740 (1,73 GHz)	AMD Turion 64 ML-30 (1,6 GHz)
Arbeitsspeicher	512 MB, DDR2	512 MB, DDR2	1.024 MB, DDR2	512 MB, DDR
Grafik	Nvidia Geforce Go 6800, 256 MB DDR1	Ati Mobility Radeon X700, 128 MB DDR1	Nvidia Geforce Go 6600, 128 MB DDR1	Ati Mobility Radeon X700, 128 MB DDR1
Bildschirm	17 Zoll, 1.440x900 Pixel	15,4 Zoll, 1.280x800 Pixel	15,4 Zoll, 1.280x800 Pixel	15,4 Zoll, 1.280x800 Pixel
Festplatte	Fujitsu MHT2080BH. 80 GB S-ATA	IBM/Hitachi IC25N080ATMR04, 80 GB IDE	Fujitsu MHT2080AH, 80 GB IDE	Seagate ST9808210A, 80 GB IDE
DVD-Laufwerk	NEC ND-6500A, 8fach-DVD-Brenner (Dual Layer)	Matshita UJ-845D, 8fach-DVD-Brenner (Dual Layer)	Matshita UJ-845S, 8fach-DVD-Brenner (Dual Layer, RAM)	Matshita UJ-845D, 8fach-DVD-Brenner (Dual Layer)
Sound	Realtek HD Audio	Conexant AMC Audio	Realtek HD Audio	Realtek AC97 Audio
Lautsprecher	Stereo, Subwoofer	Stereo	Stereo	Stereo
Netzwerk	GBit LAN/W-Lan-Adapter	GBit LAN/W-Lan-Adapter	GBit LAN/W-Lan-Adapter	GBit LAN/W-Lan-Adapter
Sonstiges	Fernbedienung, Card Reader, Notebook-Tasche	Card Reader	USB-TV-Karte, Card Reader, Notebook-Tasche	Card Reader
Anschlüsse	4x USB 2.0, RJ11, RJ45, ExpressCard, Firewire, S-Video, DVI, Infrarot, Line-out/-in/Mikrofon	4x USB 2.0, RJ11, RJ45, PC-Card Typ II, Firewire, S-Video, VGA, Infrarot, Line-out/-in/Mikrofon	4x USB 2.0, RJ11, RJ45, ExpressCard, Firewire, S-Video, DVI, Infrarot, Line-out/-in/Mikrofon	4x USB 2.0, RJ11, RJ45, PC-Card Typ II, Firewire, S-Video, VGA, Infrarot, Line-out/-in/Mikrofon
Betriebssystem	Windows XP Home Edition (SP2)	Windows XP Home Edition (SP2)	Windows XP Home Edition (SP2)	Windows XP Home Edition (SP2)
Software	Microsoft Works 8.0, diverse Tools	Cyberlink PowerDVD, NTI CD&DVD Maker, diverse Acer-Tools und -Programme	Works Suite 2004, MS Flight Simulator 2004	PowerDVD, NTI CD&DVD Maker, diverse Acer-Tools und -Programme
Garantie	2 Jahre (Collect & Return)	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahre
MESSWERTE				
Akkulaufzeit 3D-Spiel	1 Stunde 29 Minuten	1 Stunde 16 Minuten	1 Stunde 12 Minuten	1 Stunde 17 Minuten
Gewicht (mit Netzteil)	3,8 kg (4,7 kg)	3,0 kg (3,3 kg)	3,0 kg (3,6 kg)	3,0 kg (3,6 kg)
EINZELWERTUNGEN				
Leistung (50%)	83	74	72	69
Ausstattung (30%)	81	74	77	72
Verarbeitung (10%)	78	76	71	75
Mobilität (10%)	52	69	67	70
Gesamt	**79**	**74**	**73**	**70**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**	**sehr gut**	**befriedigend**	**befriedigend**



Hardware-Kategorie: PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

GIGABYTE GEFORCE 7800 GT

Leistungsmäßig abgespeckte, aber **rasante Variante** der Geforce 7800 GTX.

Bereits Anfang Juli gab es die ersten Gerüchte um Nvidias abgespeckte Variante des derzeitigen Spitzenmodells, der **Geforce 7800 GTX**. Die mit dem Kürzel GT bezeichnete Karte ist nun erhältlich. Buchstäblich in letzter Minute erreichte uns ein Testexemplar von Gigabytes **Geforce 7800 GT**.

Im Vergleich zur GTX ist bei der GT der Chiptakt von 430 auf 400 MHz, der Speichertakt von 1.200 auf 1.000 MHz reduziert. Außerdem wurden vier der insgesamt 24 Pixel-Pipelines deaktiviert. Die sind zwar physikalisch vorhanden, werden vom sonst zur GTX-Variante identischen Chip aber nicht zur Grafikberechnung hinzugezogen. Selbst das Layout des Grafikboards ist bis auf winzige Längenunterschiede gleich. Zudem ist die Karte voll SLI-tauglich. Ob übertaktungsfreudige Nutzer die deaktivierten Pipelines frei schalten können, ist noch nicht bekannt; erste Versuche von entsprechenden Internetseiten mit einschlägigen Tools schlugen bislang fehl. Grundsätzlich hat die Karte aber durchaus Übertaktungspotenzial.

Viel Leistung für weniger Geld

Im Benchmarktest macht die **Geforce 7800 GT** einen sehr guten Eindruck. Bei höchsten Einstellungen im **3D Mark** ist die Karte nur etwa 14 Prozent langsamer als der große GTX-Bruder. Verringern wir die Optionen, schrumpft der Abstand sogar noch um wenige Prozent. Anders beim **Doom 3**-Benchmark: Hier liegen die Unterschiede bei durchschnittlich immerhin 20 Prozent. Im Vergleich zu einer Geforce 6800 Ultra ist die Karte leistungsstärker. Das ist deswegen bemerkenswert, weil die **7800 GT** preislich ähnlich angesiedelt ist. Man kann also davon ausgehen, dass die 6800 Ultra in der nächsten Zeit deutlich billiger und in den Händlerregalen nach und nach von der **7800 GT** ersetzt wird.

Neben einer sehr guten, bebilderten Einbauanleitung hat Gigabyte der Packung das Videobearbeitungs-Tool **PowerDirector** und die Spiele **Spellforce** und **Xpand Rally** spendiert. Sonstiges Zubehör: zwei DVI/VGA-Adapter, ein Stromadapter und eine YUV-Box.

Simon Fistrich

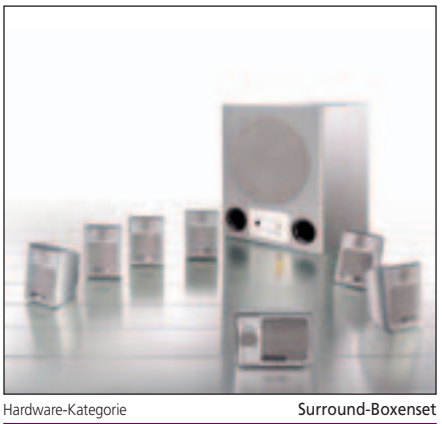
GEFORCE 7800 GT

Typ		PCIe-Grafikkarte über 250 Euro
ca. Preis		420 Euro
Hersteller		Gigabyte
Internet		www.gigabyte.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	87
Ausstattung	(10%)	79
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 20 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Nvidia baut seine Spitzenposition weiter aus: Die GT bringt mehr Leistung, als aktuelle und kommende Spiele benötigen, und ist dabei vergleichsweise bezahlbar.«

89



Hardware-Kategorie: Surround-Boxenset

TEUFEL CONCEPT G THX 7.1

Topklang für 300 Euro: Unsere **neue Surroundreferenz** kommt aus Berlin.

Mit dem THX-zertifizierten **Concept G** bietet die Berliner Firma Teufel ein nicht nur ein sehr leistungsstarkes, sondern auch noch vergleichsweise preiswertes 7.1-Surroundsystem an. Das sehr dezente Design des Sets verträgt sich dabei gut mit jeder Art von Wohnungseinrichtung. Neben hervorragend verarbeiteten Lautsprechern verfügt das System auch über für diese Preisklasse ungewöhnlich hochwertige Schraubanschlüsse. Dazu gibt es noch rund 25 Meter Lautsprecherkabel am Stück. Die müssen Sie zwar selbst zurechtscheniden, können dafür aber die Länge wie gewünscht variieren. Gesteuert wird das **Concept G** wahlweise über eine übersichtlich gestaltete Fernbedienung oder über ein Steuerelement am Subwoofer. Auch wenn zu diesem Preis nicht unbedingt ein Surround-Decoder zu erwarten ist, hätte er die Ausstattung für den Film-Einsatz am PC perfekt abgerundet.

Musikalischer Chartstürmer

Einmal aufgedreht, bringt der 400 Watt Sinus starke Subwoofer selbst die Tassen in der Nachbarwohnung zum Klappern. Auch sehr hohe Lautstärken meistert der 25 Zentimeter große Tieftöner mit Leichtigkeit. Dabei liegt die Lautstärke mit der des lediglich 210 Watt starken Subwoofers des **Creative Gigaworks S750** annähernd gleich auf. Auch die Satelliten- und Centerlautsprecher wissen neben dem ausgezeichneten Klang durch eine sehr gute Pegelfestigkeit zu überzeugen – bis hin zum Regleranschlag, da wäre sogar noch das ein oder andere Dezibel mehr dringewesen.

Durch seine enorm hohe Ausgangsleistung und die überdurchschnittlich gute Ausstattung bieten sich für das **Concept G** sehr vielfältige Einsatzmöglichkeiten. So werden nicht nur die Wünsche anspruchsvoller Spieler erfüllt. Auch den Anforderungen einer soliden Heimkinoanlage wird dieses System gerecht. Der Musikgenuss kommt ebenfalls nicht zu kurz, doch fühlt sich das Set bei Filmen und Spielen (noch) wohler. Zur neuen Referenz reicht es allemal – da können Logitechs **Z5500** und das **Gigaworks S750** nicht mithalten.

Michael Galuschka

CONCEPT G THX 7.1

Typ		Surround-Boxenset
ca. Preis		300 Euro
Hersteller		Teufel
Internet		www.teufel.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	90
Pegelfestigkeit	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	90
Bedienung	(10%)	78
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 14 getesteten Surround-Sets)

FAZIT

»Teuflisch gut! Trotz kleiner Schwächen verhelfen der überwältigende Klang, die gute Ausstattung und ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis dem Concept G zum Sprung auf Platz 1.«

88

BIOSTAR

GEFORCE 7800 GTX



Hardware-Kategorie: PCIe-3D-Karte über 250 Euro

Der **derzeit schnellste** 3D-Chip in der mager ausgestatteten Biostar-Variante.

Etwas zu spät für unseren großen Vergleichstest in der letzten Ausgabe präsentiert Biostar seine Version einer **Geforce 7800 GTX**. Ginge es nach der Größe der Verpackung, wäre Biostar der 3D-Leistungssieger. In der gewaltigen und sehr stabilen Pappschachtel hätte auch ein großes Notebook bequem Platz gefunden. Dabei fällt der Inhalt – die bärenstarke **Geforce 7800 GTX** natürlich ausgenommen – eher dürftig aus. Neben dem üblichen Zubehör wie Adaptern, Stromverbindungen und einer YUV-Box gibt es nur die Treiber-CD und ein paar DVD-Tools von Cyberlink. Spiele sind in dem Bundle nicht enthalten.

Unspektakulär spektakulär

Die Grafikkarte entspricht dem Nvidia-Referenzdesign und kommt wie die meisten Konkurrenzmodelle mit Taktraten von 450/1.250 MHz daher. Im Benchmark gibt es daher keine Überraschungen: Die Biostar **Geforce 7800 GTX** setzt sich mal mehr, mal weniger deutlich von älteren Modellen ab. Innerhalb der Geforce-7-Familie sorgt die Karte für keine neuen Akzente, aber bei Traumwerten von 4.320 3D-Marks bei einer Auflösung von 1.600 mal 1.200 Pixeln mit höchsten Einstellungen muss sie das auch nicht. Zum Vergleich: Eine Geforce 6800 Ultra kommt auf gerade mal 2.781 3D-Marks.

Simon Fistrich

SAITEK

LASER MOUSE



Hardware-Kategorie: Maus

Vergleichsweise günstige Kabel-Maus **mit Laser-Technologie.**

Nachdem Logitech letzten Sommer mit der kabellosen **MX1000** die erste Maus mit Lasersensor auf den Markt gebracht hatte, wurde es still um die alternative Abtasttechnologie. Der Vorteil gegenüber den üblichen optischen Mäusen: Der Laser kommt auch mit schwierigen Oberflächen wie etwa Glas oder bestimmten Holzarten problemlos zurecht. Allerdings spricht der bis heute sehr hohe Preis von 65 Euro gegen Logitechs Maus.

Günstig, aber sparsam ausgestattet

Saiteks neue **Laser Mouse** kostet nur 30 Euro, ist aber im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt nicht kabellos. Der günstige Preis macht sich in der sparsamen Ausstattung bemerkbar. Die Gumminoppen auf der Unterseite sind von minderer Qualität und zu niedrig, so dass die Maus an den äußeren Rändern störend über die Oberfläche schabt.

Die Form entspricht haargenau der **M2** von Raptor-Gaming (Test in **PowerPlay** 07/2005) und gefällt uns sehr gut. Inklusive 4-Wege-Mausrad bringt es die **Laser Mouse** auf acht Tasten, die sich teilweise mit der Treibersoftware frei belegen lassen und standardmäßig mit Hotkey-Funktionen für Office und Internet belegt sind. Die Abtastrate ist auf 1.200 dpi fest eingestellt. Im Test gibt es auch auf Glas und Metall keine Probleme mit der Abtastung.

Simon Fistrich

HAMA

S1 GAMING MOUSE



Hardware-Kategorie: Maus

Technisch passable Maus mit variabler Auflösung und **eigenwilliger Form.**

Mit der **S1 Gaming Mouse** präsentiert Hama eine optische 5-Tasten-Maus mit variabler Auflösung. Sie können in Echtzeit zwischen vier Stufen wechseln. Das Mausrad dient in Kombination mit einer gedrückt gehaltenen seitlichen Taste als Umschalter – freilich erst nach Installation der beiliegenden Software. Alternativ können die beiden seitlichen Tasten auch als Hotkeys für zwei frei zu wählende Auflösungen programmiert werden. Von geringen 400 dpi bis zu präzisen 1.600 dpi reicht die Palette der möglichen Genauigkeit des Sensors. Die jeweils aktive Einstellung ist am beleuchteten Mausrad erkennbar: Beim Umschalten wechselt es zwischen vier unterschiedlichen Farben.

Nur mäßig durchdacht

Im Praxistest fällt auf, dass der Maus ein eigener Knopf für den Auflösungswechsel gut getan hätte. Hat man im Spiel eine der beiden seitlichen Tasten mit einer Aktion belegt, wird diese beim Variieren der Abtastrate immer ausgeführt. Faktisch fällt also mindestens eine der beiden Tasten weg. Nicht jedermanns Sache dürfte auch die eigenwillige Form der Maus sein. Die erinnert auf den ersten Blick an diverse PC-Nager von Razer, ist aber kleiner dimensioniert. Trotz Symmetrie ist die **S1** wegen der seitlichen Tasten nur bedingt für Linkshänder geeignet.

Simon Fistrich

GEFORCE 7800 GTX

Typ		PCIe-3D-Karte über 250 Euro
ca. Preis		540 Euro
Hersteller		Biostar
Internet		http://www.biostar-europe.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	94
Bildqualität	(25%)	89
Technik	(15%)	89
Ausstattung	(10%)	69
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 19 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Unterschiede bei den derzeit erhältlichen Geforce-7-Karten gibt es fast nur in der Anzahl der beigelegten Spiele. Wenn Ihnen die nicht so wichtig sind, sollten Sie auf den Preis achten.«

90

LASER MOUSE

Typ		Maus
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Saitek
Internet		www.saitek.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	83
Technik	(10%)	91
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	78
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 6 (von 13 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Insbesondere für alle Spieler interessant, die auch auf schwierigen Oberflächen maximale Kontrolle wünschen. Wer das nicht braucht, greift zu besser ausgestatteten optischen Mäusen.«

82

S1 GAMING MOUSE

Typ		Maus
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Hama
Internet		www.hama.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	71
Technik	(10%)	82
Ergonomie	(20%)	63
Ausstattung	(20%)	83
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 9 (von 13 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Leser mit großen Händen sollten um die S1 besser einen Bogen machen. Für sie ist die Maus zu klein. Den ansonsten guten technischen Eindruck trüben unnötige Bedienungsmängel.«

73

BESTENLISTEN

Ab sofort mit extra ausführlicher Grafikkarten-Übersicht: Die **stärkste Hardware** jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

Platz	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
KARTEN ÜBER 250 EURO										
1	GAINWARD **COOLFX ULTRA 3500 PCX**	890 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	550 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	400 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
4	HIS **X850 XT ICEQ II TURBO**	510 Euro	Radeon X850 XT PE	–	befriedigend	88	85	83	79	**86**
5	LEADTEK **WINFAST PX6800 GT TDH**	330 Euro	Geforce 6800 GT	–	gut	87	87	85	73	**85**
6	POWERCOLOR **X850 XT**	400 Euro	Radeon X850 XT	08/05	befriedigend	87	85	83	75	**85**
7	SAPPHIRE **RADEON X800 XL ULTIMATE**	330 Euro	Radeon X800 XL	06/05	befriedigend	83	85	84	74	**83**
KARTEN BIS 250 EURO										
1	GIGABYTE **GV-RX80256D**	200 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
2	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	185 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
3	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	200 Euro	Radeon X700 Pro	04/05	gut	70	84	81	75	**76**
4	MSI **NX6600 ZERO EDITION**	120 Euro	Geforce 6600	08/05	befriedigend	59	81	70	70	**67**
5	ASUS **N5900/TVD**	170 Euro	Geforce FX 5900	–	mangelhaft	62	76	67	71	**67**
6	POWERCOLOR **X600 XT**	120 Euro	Radeon X600 XT	–	ausreichend	53	75	60	57	**60**
7	CLUB-3D **RADEON X600 PRO**	100 Euro	Radeon X600 Pro	–	ausreichend	49	75	58	61	**58**

AGP-GRAFIKKARTEN

Platz	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
KARTEN ÜBER 250 EURO										
1	MSI **NX6800U-T2D256**	470 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	88	87	85	80	**87**
2	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	480 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	88	85	84	80	**86**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	320 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	87	87	83	78	**86**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	400 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	86	85	84	78	**85**
5	MSI **RX800XT-VTD256**	350 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
6	CLUB-3D **RADEON X800 XL**	300 Euro	Radeon X800 XL	08/05	befriedigend	83	85	82	73	**82**
7	ASUS **AX800 PRO/TD**	325 Euro	Radeon X800 Pro	–	ausreichend	81	85	82	76	**82**
KARTEN BIS 250 EURO										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	230 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	230 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	200 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	180 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	170 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	125 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	110 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

GIGABYTE NX66T128VP



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	185 Euro
Gesamtwertung	79

EPOX 5NVA+ SLI



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	180 Euro
Gesamtwertung	87

LG GSA-4163B



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	94

SAMSUNG SM194T



Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	520 Euro
Gesamtwertung	84

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (30%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (30%)	Service (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	200 Euro	i925X	–	gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	170 Euro	i915P	–	sehr gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **GA-8I955X ROYAL**	200 Euro	i955X	–	gut	85	95	90	95	**90**
4	MSI **P4N DIAMOND**	240 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	gut	85	91	96	90	**89**
5	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	250 Euro	i945P	–	gut	85	91	91	90	**89**
6	EPOX **5NVA+ SLI**	180 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	sehr gut	85	93	86	78	**87**
ATHLON 64 (SOCKEL 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	gut	81	82	90	86	**85**
4	GIGABYTE **K8NXP-9**	160 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	befriedigend	81	84	83	86	**83**
5	MSI **K8N NEO4 PLATINUM**	130 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	gut	85	80	83	83	**83**
6	DFI **LANPARTY NF4 SLI-DR**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	05/05	befriedigend	81	86	76	89	**82**

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	70	**86**
2	VIEWSONIC **VP171B**	330 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	86	87	85	77	**85**
3	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	350 Euro	TN+Filme-Display	–	sehr gut	83	88	89	92	**85**
4	EIZO **FLEXSCAN L557**	530 Euro	MVA-Display	–	gut	93	80	71	83	**84**
5	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	340 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	81	76	82	**83**
19 ZOLL										
1	SAMSUNG **SYNCMASTER 194T**	520 Euro	PVA-Display	–	sehr gut	92	78	87	71	**84**
2	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	790 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
3	SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP**	540 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	86	75	84	92	**84**
4	ADI **MICROSCAN A925**	400 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	91	78	71	72	**81**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	360 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	82	89	74	69	**80**

LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA FESTPLATTEN										
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	130 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	115 Euro	200 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	80	69	49	72	**71**

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-LAUFWERKE										
1	TEAC **DV-516E**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	79	89	87	68	**82**
4	SAMSUNG **SD-616**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	77	93	85	**81**
5	SONY **DDU1621**	25 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	befriedigend	84	70	71	81	**78**

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
DVD-BRENNER										
1	LG **GSA-4163B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	95	95	85	**94**
2	LG **GSA-5163D**	100 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	gut	95	95	93	85	**94**
3	BENQ **DW1640**	55 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/8-fach	–	sehr gut	91	93	87	89	**91**
4	PLEXTOR **PX-716A**	110 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/8/4-fach	–	befriedigend	90	93	85	89	**90**
5	BENQ **DW1620**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	gut	89	89	84	86	**88**

SOUND-SYSTEME

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
STEREO-BOXENSETS										
1	HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	150 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
2	LOGITECH **Z-3**	65 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	74	82	70	78	**75**
3	JBL **CREATURE 2**	80 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	68	71	62	64	**67**
4	SHARKOON **AUDICS 2.1**	30 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	sehr gut	57	63	71	73	**63**
5	X-TENSIONS **FULL METAL 2.1**	100 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	mangelhaft	56	52	78	77	**62**
SURROUND-BOXENSETS										
1	TEUFEL **CONCEPT G THX 7.1**	299 Euro	Surround-Boxenset	NEU	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2	CREATIVE **GIGAWORKS S750**	420 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3	LOGITECH **Z-5500**	280 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	84	90	86	81	**85**
4	LOGITECH **Z-5300**	180 Euro	Surround-Boxenset	02/05	sehr gut	80	82	70	74	**78**
5	JBL **ESCXCITE**	250 Euro	Surround-Boxenset	02/05	ausreichend	76	83	70	76	**76**

EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	96	93	86	91	**93**
2	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	95	92	87	89	**92**
3	RAPTOR-GAMING **M2**	50 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	94	93	81	94	**91**
4	LOGITECH **MX510**	35 Euro	optische Kabelmaus	–	sehr gut	92	85	86	90	**90**
5	LOGITECH **MX1000**	55 Euro	Funk-Lasermaus	–	gut	85	91	81	91	**86**

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Rumble-Gamepad	–	gut	73	79	78	77	**75**
4	MADCATS **PC CON**	20 Euro	Gamepad	06/05	gut	70	76	73	82	**73**
4	SPEEDLINK **INDEPENDENCE 3IN1RF**	35 Euro	Gamepad	07/05	gut	67	70	76	56	**68**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	50 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Flightstick mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
LENKRÄDER										
1	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
2	THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL**	190 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	befriedigend	81	85	83	86	**83**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	110 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	SAITEK **R440 FORCE**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**
5	THRUSTMASTER **E. FERRARI 2-IN-1 WHEEL**	75 Euro	Lenkrad	–	gut	74	72	73	69	**73**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT G 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	299 Euro
Gesamtwertung	85

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76

KRACH UM DIE SPIELKUNST?

Auf die Streitschrift »Kunststück Computerspiel« in PC PowerPlay 08/2005 reagiert jetzt der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen. **Ein Gespräch am runden Tisch.**



Auf Vieles sind wir gefasst, nachdem wir in PC PowerPlay August 2005 mehr Kunstbewusstsein in Computerspielen und weniger kommerzielles Denken gefordert haben – auf emotional gefärbten Widerspruch zum Beispiel; den nennt man auch Häme oder Spott. Wir mutmaßen, die Branche wird sich angegriffen fühlen und gegen uns wüten. Stattdessen stellt sich heraus: Wir haben offene Türen eingerannt, hinter denen die Spielentwickler ganz ähnlichen Gedanken nachhängen. »Kunststück Computerspiel« verstehen sie wie selbstverständlich als Einladung zum Gespräch. Das freut uns – darauf zu hoffen, hätten wir uns nicht getraut!

Ein Termin wird vereinbart. In Berlin treffen wir Stephan Reichart und Malte Behrmann, zwei der Geschäftsführer von G.A.M.E., dem Bundesverband der Entwickler von Computerspielen, sowie Thomas Dlugaiczyk, den Geschäftsführer der staatlich anerkannten Games Academy, und Alexander Krug, den Projektleiter des Internetportals für Spielentwicklung developia.de.

Die Diskussionsgruppe ordert Kaffee, als helfe er der Konzentration, man holt Luft, dann stellt man sich dem schwierigen Thema gemeinsam, in einer Mehrspielersitzung.



Der Artikel »Kunststück Computerspiel« erschien in PC PowerPlay August 2005. Eine Diskussion anzufangen, war die Absicht. Das Feedback von Lesern und Entwicklern ist überwältigend.

PC PowerPlay Stephan, auf das Drängen eures Verbandes hin berät die Politik über Möglichkeiten der Kulturförderung für Computerspiele. Wir haben in der letzten Ausgabe behauptet, Spiele könnten zwar eine populäre Kunst werden – müssten dafür aber noch viel mehr eine eigenständige Form entwickeln, abseits von Film, Literatur und Malerei. Das kann euch nicht gefallen haben.

Stephan Reichart Als Erstes sollten wir schnell den Begriff des Kulturguts von dem der Kunst trennen – von einem Kunstgehalt in Spielen machen wir unseren Antrag ja gar nicht abhängig. Das ist wichtig. Unabhängig davon denke ich, dass wir Kunst machen, ja. Spiele entsprechen vielen künstlerischen Aspekten. Aber beachtet und bewertet werden immer nur der Spaß, die Spieldauer, die Story und technische Innovationen. Es ist ein großes Hindernis, dass man bei jeder Art von Kunst jemanden braucht, der mit starkem Rücken sagt, das ist Kunst. Das findet bei Computerspielen im Augenblick noch nicht statt. Wir haben keine Kritiker, die die virtuelle Welt nach Kunstkriterien beurteilen.



Die **Diskussion** um den Kulturwert von Computerspielen verläuft zweigleisig: Nach der Frage der Wahrnehmung in der Öffentlichkeit und nach der Frage, was wertvolle Spiele ausmacht. Es diskutieren Malte Behrmann, Alexander Krug, Stephan Reichert und Thomas Dlugaiczyk (von links).

PC PowerPlay Du meinst, Spiele würden deshalb unter Wert wahrgenommen, weil die Fachpresse die Kunst nicht genügend würdigt? Ihr könnt doch an erster Stelle bestimmen, ob ihr Unterhaltung oder Kunst macht! Von Kunst hört man euch selten reden!

Alexander Krug Was fehlt, ist ein elitärer Kreis im Publikum, der die Kunst unter sich bespricht, glaube ich. Wir haben Spieler. Und die meisten wollen nur ein bisschen Ablenkung von der Realität und gar keine Überlegungen darüber, ob es eine Kunst ist, mit der sie sich beschäftigen.

PC PowerPlay Geschenkt. Beim Film haben Regisseure wie Sergej Eisenstein einfach selbst dazu beigetragen, dass verstanden wurde, weshalb der Film eine Kunst ist und was noch Tolles möglich wäre, wenn man damit mehr als einfache Unterhaltung schaffen würde. Gekratzt und gebissen haben die in dem Streit. Daraus entstand kunstvolle Filmsprache – und die macht heute auch die Blockbuster besser.

Im Kino hat die Popcorn-Unterhaltung von der Kunst profitiert. Wieso streitet ihr nicht so leidenschaftlich, mit dem gleichen Ziel?

Stephan Reichart An einem Spiel sind sehr viele Leute beteiligt, die von sich gar nicht denken, dass sie Künstler sind. Programmierer zum Beispiel. Die wenigsten Programmierer sehen sich als Künstler, obwohl ihre Arbeit ein unheimlich kreativer Prozess ist. Grafiker tauschen sich natürlich sehr intensiv künstlerisch aus und diskutieren über die Komposition und Wirkung eines Bildes ...

PC PowerPlay ... wobei es dann nur um Zeichnung und Malerei geht statt um Spielkunst. Wie argumentiert ihr denn Politikern gegenüber, um Kulturförderung zu bekommen?

Malte Behrmann Wir sagen deutlich, dass wir mitten in einem Prozess stecken. Die Diskussion hat erst angefangen. Wenn man die Geschichte betrachtet, dann stellt man bei jedem Auftritt eines neuen Mediums fest, dass immer das Gleiche passiert: Die kulturell oder künstlerisch anerkannten – oder wie man es sonst nennen will –, die anerkannten Medien erkennen ihrerseits ein neues Nutzungsformat erst einmal überhaupt nicht als gleichwertig an. Auch das lässt sich ja am Beispiel Film festmachen. Der war anfangs eine eindeutig wirtschaftlich ausgerichtete Sache, keine Rede von Kunst. Deshalb bin ich fest davon überzeugt, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis auch Computerspiele anders gesehen werden. Die Diskussion bleibt uns solange aber nicht erspart.

PC PowerPlay Ihr sagt, es fehlt in der Öffentlichkeit an Akzeptanz für die Kunst. Wir sagen andererseits, es fehlt auch eine selbstbewusste Erörterung von euch, was eine Kunst des Computerspiels eigentlich ausmachen soll.

Stephan Reichart Ich denke, Kunst sind an erster Stelle die ganzen erzählerischen Mittel, die Spiele benutzen.

PC PowerPlay Meistens sind das doch Elemente aus Literatur oder Film, aber noch lange keine eigene Spielkunst.

Stephan Reichart Richtig, einerseits. Aus der Kombination entsteht trotzdem etwas Einzigartiges. Ein Kunstgefühl in Computerspiele einzubinden, hat etwas damit zu tun, aus den unterschiedlichen Ausdrucksmöglichkeiten ein Ganzes zu komponieren.

»Überall sonst ist man nur Konsument – bei Spielen wird man mehr als das.«
Alexander Krug

PC PowerPlay Sind Spiele eine Mischmaschkunst?

Malte Behrmann Das ist eine ganz, ganz interessante Frage! Ob man sagt, dass Spiele eine eigene Kunst sind oder eine Mischung aus anderen Künsten. Vielleicht kann man die Oper als Vergleich nehmen. Richard Wagners Ansatz war es ja gerade, ein Gesamtkunstwerk zu schaffen, das sich aus den anderen Künsten zusammensetzt.

PC PowerPlay Dann möchte ich noch einmal in die gleiche Richtung fragen – wann wird aus einem Spiel mehr als nur Unterhaltung, ein Gesamtkunstwerk also?

Malte Behrmann Das ist eine Abgrenzungsfrage, die müssen wir tatsächlich erst noch stellen. Da kommen wir zum Begriff der Gestaltungshöhe, unter dem der Bundesgerichtshof in der Urheberrechtsprechung zwischen Kunst und sozusagen allerweltsästhetischen Werken unterscheidet – etwa zwischen Lichtbildern und Lichtbildwerken, also zwischen Fotos und Kunstfotografien. Auf Computerspiele wurden die Kriterien im Einzelnen noch nicht umgelegt.

Alexander Krug In eurem Artikel habt ihr interessant gezeigt, wie der Spieler ein eigenes Kunstwerk erschafft, für das vorher der Designer Grundlagen hergestellt hat. Das ist doch ganz klar etwas, das Computerspiele einmalig macht gegenüber allen anderen Kunstformen. Überall sonst ist man doch nur Konsument – bei Spielen wird man deutlich mehr als das.

Stephan Reichart Der Spieler ist ja sogar in vielen Spielen selber zum Künstler geworden, ohne dass die Entwickler das unbedingt in dieser Form im Sinn gehabt hätten. Nehmt die Screenshot-Funktion in World of WarCraft. Da springen Spieler mit erhobener Waffe in den Sonnenuntergang, drucken Bilder davon aus und hängen die in ihr echtes Zimmer. Aus dem Spiel heraus entsteht also eine ganz eigene Form von ...



Stephan Reichart, Hauptgeschäftsführer von G.A.M.E., betrachtet Computerspiele als »Kunst der Komposition« aus den Elementen anderer Künste sowie dem Spiel-Erlebnis.

PC POWERPLAY ... Fotografie! Wieder nicht Spielkunst.

STEPHAN REICHART Fotografie, ja, aber eine, die durch das Computerspiel entstanden ist. Wie gesagt, ich glaube, dass Computerspiele Kompositionen aus verschiedenen Richtungen sind. Das ist die Kunst, die gerade im Entstehen ist. Natürlich stimmt dieser Einspruch: Die Sequenz, mit der World of WarCraft beginnt, ist streng genommen ein Animationsfilm, kein Spiel. Aber ich erlebe diesen Film – der bloß Teil einer vielseitigen Erzählweise im Spiel ist – intensiver, als das bei jeder anderen Kunstform der Fall wäre.

PC POWERPLAY Mag sein, dann blieben Spiele aber eine Mischmaschkunst. Wir behaupten, dass es gerade eine eigene Spielkunst verhindert, wenn man sich auf das Verflechten von Mitteln konzentriert, die andere Künste längst benutzen – und diese wahrscheinlich auch viel gekonnter benutzen. Das Einzigartige am Spiel ist die Interaktivität, darin sind wir uns doch einig. Und es ist das Eintauchen in eine fremde Welt. Selbst bei einem grafisch abstrakten Spiel wie Pong bin ich mittendrin. Grafischer Realismus hilft beim Eintauchen vielleicht, aber es braucht ihn nicht zwangsläufig. Das macht nur das Spiel, das ist ein Spieleffekt, das ist großartig, wertvoll! Das Eintauchen und die Interaktivität ermöglichen es mir, Zusammenhänge zwischen Aktionen und Reaktionen selbst zu erfahren – plus die damit verbundenen Gefühle! Digitale Selbsterfahrung könnte das werden! Liebe, Wut, Freude, Verlust, Betrogensein, Betrügender sein, was auch immer – alles was in Wirklichkeit erfahrbar ist, kann spielerisch erfahrbar sein. Ich könnte Fehler und ihre Folgen kennen lernen, ohne dass es meine Realität kaputt macht. Ich könnte so viel lernen – wenn es nur zur Abwechslung mal um etwas anderes ginge als immer um den Sieg auf einfachstem Wege. Würde es sich nicht lohnen, in diese Richtung zu erforschen?

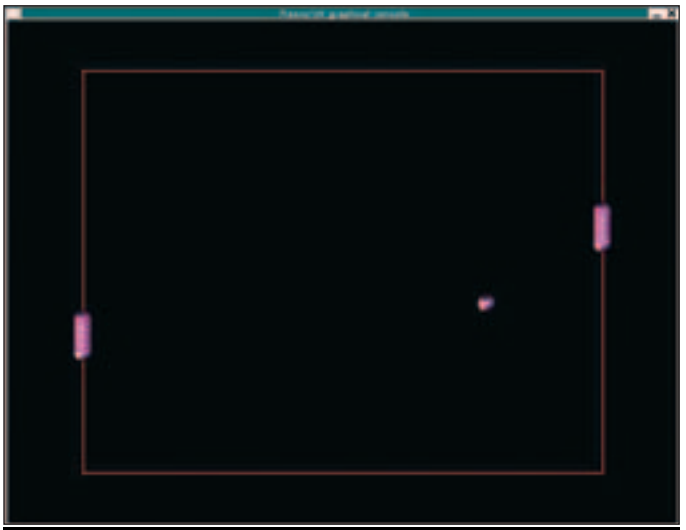
»Ist uns das denn erlaubt, ist die spannende Frage. Es ist uns nicht erlaubt! [...] Uns wird nicht die Freiheit gegeben, auszuprobieren.«
Stephan Reichart

STEPHAN REICHART Ist uns das denn erlaubt, ist die spannende Frage. Es ist uns nicht erlaubt! Ich bezweifle, dass irgendeiner hingeht und mir ein paar Millionen Euro zur Verfügung stellt, damit ich ein wahnsinnig intensives, irgendwie künstlerisches Spielerlebnis herstelle. Da sind wir im Kommerz gefangen. Wir schaffen eine Kunstform unter kommerziellem Druck.

Wenn ich als Filmemacher eine gewagte künstlerische Idee habe, dann gehe ich zur Filmstiftung und sage: »Passt mal auf, das müsst ihr mir unbedingt finanzieren!« Dann geben die mir Geld, und mir ist es nachher relativ egal, wie viele Leute sich den Film angucken – na ja, also, relativ egal. Bei Computerspielen ist es anders, uns wird nicht die Freiheit gegeben, auszuprobieren.

ALEXANDER KRUG Dabei sieht man an Namen wie Electronic Arts ja den ursprünglichen Gedanken noch. Da sollten ursprünglich schon Bilder so in Bewegung gebracht werden, dass eine Kunst entsteht. Ein weiteres Problem bei Spielen ist, dass sie noch jung sind. Malerei gibt es seit Ewigkeiten. Musik gibt es seit Ewigkeiten. Den Film gibt es auch schon länger. Alle diese Künste haben Liebhaber, die den Wert der Werke gesteigert haben. Einem alten Spiel kommt dagegen kein höherer Wert zu als einem neuen.

MALTE BEHRMANN Inzwischen hat sich immerhin die Wertschöpfungskette umgedreht – heute werden Bücher und Filme zu Spielen gemacht, nicht mehr nur andersherum. Das zeigt doch ganz deutlich, wie sich eine Eigendynamik des Spiels entfaltet und schon auf andere Künste Einfluss nimmt. Das gilt für die Ästhetik – aber auch für die Dramaturgie. Ich gebe dafür als Beispiel den Film Troja, zu dem es ja kein Computerspiel gibt. Der baut – von einem Wolfgang Petersen gemacht! – auf Strukturen der Computerspiele auf. Da folgen Levels aufeinander, in denen Kämpfe stattfinden. Das steigert sich von Gegner zu Gegner bis zum Finale, verknüpft durch kleine Zwischensequenzen, wenn man so will. Ohne Computer-



Spielkunst verknüpft Film mit Interaktivität. Muss sie das? Auch in eine abstrakte Spielwelt wie in diesem Pong-Remake kann man **abtauchen**.



Black & White: **Beweis** dafür, dass Interaktivität komplexe Fragen aufwerfen und unterschiedliche Antworten erfahrbar machen kann.

spiele wäre ein Drehbuch dieser Art gar nicht denkbar gewesen.

Thomas Dlugaiczyk Was braucht denn Kunst? Kunst verlangt nach mindestens einem, der Kunst schafft. Und wenn wir uns von der Künstlerseite annähern, finde ich einige Anhaltspunkte, dass es sich bei Computerspielen um Kunst handeln könnte. Denn der Drang zum eigenen Werk, zum eigenen Ausdruck, der ist in der Branche ungebrochen. Das gilt für unsere Studenten an der Games Academy besonders: Die wollen nicht reproduzieren, sie wollen keine Konzepte von anderen umsetzen. Ihr Streben ist es, eigene Ideen zu realisieren. Das ist ein hervorstechendes Zeichen für einen Künstler, denke ich, dass er sagt: »Vielleicht mache ich mal ein Auftragsprojekt, das ist meine Arbeit, ich brauche das Geld – aber meine Kunst, die bestimme ich selber und da ist es mir eigentlich auch egal, wie sie sich verkauft, sie ist Ausdruck von dem, was mich bewegt, darin finde ich mich wieder.«

PC PowerPlay Worum geht es diesen Kunstwilligen dabei – um eigene Storys oder auch um eigene Systeme von Spielregeln?

Thomas Dlugaiczyk Das ist schwer auseinander zu halten. Erst einmal ist es ihnen wichtig, überhaupt diese eigene Idee zu haben, die sie als Computerspiel umsetzen wollen. Dann müssen die Künstler versuchen, die Idee möglichst rein durch den Entwicklungsprozess ins Werk hinüber zu retten. Das ist in der Games-Branche extrem schwierig, weil im Gegensatz zur bildenden Kunst der Materialaufwand und die Kosten für ein Spiel so immens hoch sind, dass sie der Künstler in der Regel nicht selber tragen kann.

Du brauchst – jetzt aus der Luft gegriffen – Minimum fünf Leute, Räume, fünf PCs und Software-Lizenzen, damit nach viel Zeit und Arbeit irgendwann so ein Spielwerk überhaupt entsteht.

Stephan Reichart Das ist paradox. Es gibt wahrscheinlich keine Branche, die stärker von der Technik eingeschränkt wird als unsere, gerade weil sich die Technik so schnell entwickelt.



Malte Behrmann, G.A.M.E.-Geschäftsführer Bereich Politik, sieht einen Wandel in der öffentlichen Wahrnehmung von Computerspielen kommen.

Malte Behrmann Wir sollten die kreative von der Nutzerperspektive auf Spiele deutlich unterscheiden. Zur kreativen Seite erzähle ich gerne die Geschichte von dem Mann, der mir einmal sagte, der Unterschied zwischen einem Spielentwickler und einem Filmproduzenten sei der, der Spielentwickler wolle Geld verdienen, der Filmproduzent wolle gute Filme machen. Ich halte das für wirklich totalen Schwachsinn. Auch Filmproduzenten wollen Geld verdienen. Umgekehrt sind Spielentwickler in der Mehrzahl Überzeugungstäter, die Spiele machen, weil sie Spiele machen wollen. So viel zum Kommerzvorwurf!

»In einer Demokratie entscheiden doch nicht Experten in einem Elfenbeinturm, was Kunst ist, sondern die Bürger!«
Malte Behrmann

PC PowerPlay Zum Kunstverdacht heißt das, die nötige Hingabe auf Entwicklerseite ist längst da?

Malte Behrmann Darüber will ich gleich etwas anderes sagen: In einer Demokratie entscheiden doch nicht Experten in einem Elfenbeinturm, was Kunst ist, sondern die Bürger! Wenn Computerspiele eine so starke Rolle in der Gesellschaft spielen, wie es heute der Fall ist, wenn sie so sehr die Vorstellungswelt der Menschen prägen, dann ist die theoretische Frage nach der Kunst doch gar nicht mehr sehr relevant. Der gesellschaftliche Stellenwert ist Fakt. Computerspiele sind ein wesentlicher Bestandteil unserer Kultur – und als solcher können sie ganz selbstverständlich Kulturgut und Kunst sein!

Thomas Dlugaiczyk Welchen Wert haben Spiele? Welcher Wert wird ihnen in der Gesellschaft allgemein beigemessen? Um diese Frage geht es natürlich auch einmal noch. In Bayreuth wird jährlich ein Singspiel veranstaltet, woraufhin fast die gesamte politische Elite unseres Landes sich dort versammelt. Da scheint es sich ja um eine Sache zu handeln, der ein relativ hoher gesellschaftlicher Wert beigemessen wird. Zur Premiere eines deutschen Filmes lässt sich ebenfalls respektable Gesellschaft



Der Pate soll mit aufwendiger **Inszenierung** und Spielfreiheit glänzen. Das könnte ein großer Schritt Richtung Kunst sein.



Ist **Max Payne** Kunst? Oder überwiegen Film-Elemente? Es wird diskutiert, welche einzigartigen Bestandteile ein Spiel zu einem Kunststück machen.

blicken. Das bedeutet Anerkennung für den Film. Jetzt frage ich, wie tritt man dem Computerspiel gegenüber? Noch gar nicht. Der Wert von Computerspielen wird ihnen nicht anerkannt. Wir dürfen dabei aber eines wirklich nicht vergessen: Computerspiele, die eine breite Aufmerksamkeit auf sich ziehen, die gibt es erst seit zehn, zwölf, fünfzehn Jahren. Ich würde widersprechen, wenn einer sagt, Computerspiele hätten sich unheimlich schnell entwickelt und durchgesetzt. Die haben sich parallel zur Gesellschaft entwickelt, in einem eigenen Kommunikationsbereich – unter Freaks! Und auch das hat seinen Grund. Es gibt kein anderes Kulturgut, das eine so hohe Zugangsschwelle hat wie das Computerspiel: Es ist absolut notwendig, sich mit technischem Gerät auszukennen. Hand-Auge-Koordination und so weiter. Man muss das Spiel bedienen können, damit es passiert. Stellt Euch vor, es kommt ein Eskimo, der noch nie einen Computer, noch nie ein Computerspiel gesehen hat. Dem versucht mal zu erklären, was wir da für eine tolle Kulturtechnik haben. Der könnte sich aber sehr wohl ein Bild angucken oder einen Film, dafür müsste er nichts lernen. Spielen muss man als Kulturtechnik erlernen wie das Lesen!



Thomas Dlugaiczyk (Games Academy) über die Einsteigerunfreundlichkeit von Spielen: »Versucht mal, einem Eskimo zu erklären, was wir da für eine tolle Kulturtechnik haben!«

PC PowerPlay Auch Literatur ist trotzdem Kunst. Deswegen wieder und wieder die Frage: Was ist der Kern von Computerspielen in euren Augen? Wo könnte man nach einer eigenen Kunst suchen?

Thomas Dlugaiczyk
Spielen heißt, Regeln akzeptieren und sie anwenden. Über die Regeln wird kommuniziert. Sogar wenn der PC als Ersatzmensch dient, bleibt das Spielen sozusagen eine Gruppenaktivität. Ich kann Schach spielen gegen den Computer, das Prinzip ist das Gleiche, der Gegner ist nur künstlich. Und neben der sozialen Interaktion trainieren wir im Spiel noch viele andere Fähigkeiten, die für unser reales Leben wichtig sind: Verluste einstecken, Spott aushalten können zum Beispiel. Elektronische Spiele haben diesem Kern, den alle Spiele in sich tragen, im Grunde bloß das Narrative, die Visualisierung und den Klang hinzugefügt. Welche dieser Aspekte Spiele irgendwann zur Kunst erheben könnten – und wie sie das tun könnten! –, darüber wird in der Tat noch viel zu sprechen und nachzudenken sein.

PC PowerPlay Lasst uns das tun!

Malte Behrmann Was ein Hinweis sein könnte: Langsam kommen Spiele auf, die das Spielen nicht mehr nur in dem engen Gewinnen-Verlieren-Zusammenhang sehen, sondern da hat das bloße Dabeisein schon Sinn und Zweck. Wie bei den Sims. So könnten wir schnell in Kunstfahrwasser hineinkommen. Wenn wir sagen, dass die Leute nicht mehr spielen, um ein konkretes Ziel zu erreichen, sondern eben um dabei zu sein und Erfahrungen in der digitalen Welt zu machen, das eröffnet Möglichkeiten.

PC PowerPlay Wir haben in unserem Artikel Black & White angeführt, obwohl es spaßspielerisch häufig kritisiert wurde. Darin sehen wir ein frühes Spielkunstwerk, weil man in Black & White spielerisch – nicht filmisch, nicht literarisch: rein spielerisch! – erfährt, dass es eine Frage der Prägung und Erziehung ist, was man für gut und was man für böse hält. Wir manipulieren und erziehen die Spielfigur in Black & White, wie wir wollen. Dabei steht aber ständig die Frage im Raum, inwieweit wir genauso manipulierbar sind. Das wird allein über die Interaktivität zwischen Spieler und Spielfigur zum Ausdruck gebracht. Ist das denn nicht etwas, was keine, wirklich keine andere Medienform jemals können wird – dass man begreift, was in der Welt vorgeht, indem man selbst handelt und die Folgen sieht? Es muss einem ja nicht einmal gelingen, das alles rational nachzuvollziehen – auch wenn man nur naiv staunend vor dem Ergebnis steht, wird es einen doch immer noch gefühlsmäßig prägen.

> **»Ist das denn nicht etwas, was keine, wirklich keine andere Medienform jemals können wird – dass man begreift, was in der Welt vorgeht, indem man selbst handelt und die Folgen sieht?«**
> PC PowerPlay

Thomas Dlugaiczyk Natürlich, man agiert, reagiert und lernt. Der Wettstreit, das Gewinnen und Verlieren, ist ja auch nur eines von mehreren Prinzipien, nach denen Spiele Wirkung entfalten. Da ist noch der Rausch – zum Beispiel der Geschwindigkeitsrausch in Rennspielen. Außerdem die Effekte des Zufalls. Dann Rollenspiele im Sinn von Rollen spielen. Ich weiß nicht, ob jeder das gemacht hat, Vater, Mutter, Kind spielen? Wahrscheinlich schon. Dieses spielerische Erleben und Erlernen ist genetisch in uns eingebaut. Dieses Gewinnen von Nähe zu fremden Rollen, dieses Wechseln, die Austauschbarkeit von Rollen, ein Ausprobieren, das wir im täglichen Leben nicht machen können – oder nur mit großen Schwierigkeiten. Im Spiel geht es problemlos, deswegen entspannen wir uns, obwohl wir in Rollen schlüpfen, die wir gar nicht unter Kontrolle haben.

> **»Die Interaktivität hat allerdings auch eine schwache Seite, wenn man von einer Spielkunst spricht. Denn gerade das Erleben ist leider schwer an Unbeteiligte zu vermitteln.«**
> Stephan Reichart

PC PowerPlay Theaterspielen auf einer höheren Ebene also. Da liegt das große unentdeckte Potenzial, stellen wir uns vor.

Stephan Reichart Die Interaktivität hat allerdings auch eine schwache Seite, wenn man von einer Spielkunst spricht. Denn gerade das Erleben ist leider schwer an Unbeteiligte zu vermitteln. Man muss selbst spielen und spielen wollen, um ein solches Kunstempfinden nachzuvollziehen. Darum sind wir heute immer noch in der komplizierten Lage, erreichen zu müssen, dass Menschen sich eine fundierte Meinung über Computerspiele bilden, die diese Computerspiele aber nur von außen betrachten und trotzdem Schlussfolgerungen ziehen. So gesehen ist die Interaktivität gleichzeitig das Besondere und die Schwäche unserer Kunst.

PC PowerPlay In diesem Punkt sind wir einer Meinung. Selbst einer, der gleich neben dem Spielenden sitzt, kann nur die Gestalt des Spiels wahrnehmen, aber nicht das, was das Spiel ausmacht: das Spielgefühl, die Spielgefühle. Die entstehen mit und in jedem Spielenden ausschließlich für ihn alleine. Selbst wenn Mehrere gleichzeitig spielen, erlebt jeder sein eigenes Kunstwerk, von dem die anderen nichts wissen.

Stephan Reichart
Aber wir sprechen die ganze Zeit von Erfahrungen, vom Erfühlen. Wenn das unsere Stärke ist – und ich glaube auch daran – warum sagt man dann, dass es noch kein Computerspiel gab, das Menschen zum Weinen gebracht hat? Es gibt zig Filme, bei denen ich selbst schon stundenlang geweint habe.

Thomas Dlugaiczyk Du meinst die großen Themen Liebe, Erotik, Trauer, Schmerz – da waren wir ja



Alexander Krug von developia.de stellt fest, dass Spiele noch zu jung sind, um schon Liebhaber zu haben. Die Zweideutigkeit darf ignoriert oder beklatscht werden.

vorhin schon kurz. Ich glaube, dass Spiele dazu sehr gut in der Lage wären. Weshalb es das nicht gibt, ist eine Zielgruppenfrage. Das sind nicht die Themen, die Jugendliche und junge Erwachsene in ihrer Freizeit bewegen.

Stephan Reichart Ich bin sehr gespannt auf Der Pate, das ja tatsächlich eine Zielgruppe im Alter über 30 Jahren bedienen soll. Spiele mit so einer Zielvorgabe gibt es wenige. Ich habe das Ding in L.A. auf der E3 gesehen. Ich muss sagen, das kam mir wirklich wie Kunst vor.

PC PowerPlay Der Spieler soll in Der Pate zwischen friedlichen und gewalttätigen Problemlösungen die Wahl haben und dann mit den jeweiligen Konsequenzen zurechtkommen müssen. Vielleicht stellt sich ja heraus, dass man als Diplomat der mächtigere Pate wird. Was wäre das dann? Resozialisierungskunst?

Malte Behrmann Das käme allerdings überraschend. Grundsätzlich gibt es eine Konzentration auf bestimmte Genres, die schon zweifelsfrei funktionieren und ökonomische Sicherheit bieten. Der Pate bliebe demnach ein Shooter. Das führt dazu, dass es im Massengeschäft keine große Variation gibt. Bei kleineren Projekten sehe ich in der Zukunft einen weit größeren Spielraum für neue Spielprinzipien.

Stephan Reichart
Aber auch in den bestehenden Genres gibt es Bewegung. Ihr habt in eurem Artikel Max Payne erwähnt, auch ein Shooter. Über die Bullet Time staune ich heute noch, weil ich den visuellen Effekt so einzigartig und sagenhaft cool finde – und auch künstlerisch toll.

»Und neben der sozialen Interaktion trainieren wir im Spiel noch viele andere Fähigkeiten, die für unser reales Leben wichtig sind.«
Thomas Dlugaiczyk

PC PowerPlay Du gehst jetzt wieder auf die Ästhetik zurück – aber was solche stilisierten Zeitlupen angeht, war der Film viel früher dran als die Spiele! Wir sagen in dem Artikel deswegen, dass es bei der Spielkunst in erster Linie gerade nicht um das Audiovisuelle geht, sondern darum, dass man in Max Payne per Knopfdruck erfühlen kann, wie es ist, wenn man Superman ist. Wegen uns könnte die Grafik aus Gitterlinien bestehen, und Max Payne wäre trotzdem nicht weniger künstlerisch!

Stephan Reichart Darüber ließe sich streiten. Für mich dürfte das Opulente in keinem Fall fehlen.

PC PowerPlay Zugegeben, wir polemisieren der klaren Position wegen.

Thomas Dlugaiczyk Dabei ist doch gar nichts mehr klar! Die Zeit der Fragen hat gerade angefangen. Ganz langsam schält sich heraus, was mit Spielen alles möglich ist. Die Branche hat kein technologisches, kein grafisches Problem mehr, wir können alles darstellen, was wir wollen. Jetzt erst stellen wir uns die Frage, was wir mit dieser riesigen Werkzeugkiste inhaltlich eigentlich anfangen wollen! Die Suche nach dem Realismus beispielsweise, die uns so lange Zeit angetrieben hat, die wird in Zukunft nur noch eines unter vielen anderen Konzepten sein. Das wird spannend!

Eine Weile dreht sich die Unterhaltung der Gruppe erneut um die Finanzierbarkeit von Kunstanstrengungen in Computerspielen. Naturgemäß tut sie das. Alle hochfliegenden Überlegungen stürzen ab, wenn es kein Geld für die Umsetzung gibt. Kurz flammt ein ketzerischer Gedanke auf: Könnten nicht die großen Publisher freiwillig einen Fonds einrichten und verheißungsvolle Projekte gemeinsam unterstützen? Um für das Spiel ein Renommee zu erkämpfen, wie es der Film hat? Motiviert durch die Weitsicht, mit breiterer gesellschaftlicher Akzeptanz langfristig sogar noch mehr Geld zu verdienen als bisher?

Man winkt ab: Abwegige Vorstellung. Aber gut, dass man gesprochen hat. Man atmet aus, bezahlt den Kaffee, die Spielsitzung ist abgebrochen.

Daniel Ch. Kreiss

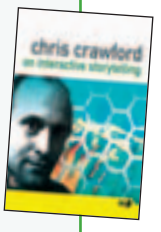
LITERATURTIPPS

Lesenswerte Bücher, die über eine Aufzählung toller Spiele hinausgehen.

Poole, Steven: Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution.
New York: Arcade Publishing 2004.
Leider bei vielen Händlern schon vergriffen. Ein spannender Rundumschlag von der Geschichte bis zum Wesen des Spiels – aus der Sicht eines Spielers. Alles andere als trocken zu lesen, trotzdem wissenschaftlich unterfüttert. Der Journalist Steven Poole hat unter anderem für die englischen Zeitungen Guardian, Independent und Times geschrieben.



Crawford, Chris: On interactive story telling.
Indianapolis: New Riders Publishing 2004.
Der legendäre Entwickler von Balance of Power und Mitbegründer der Game Developers Conference legt dar, wie interaktives Geschichtenerzählen funktioniert. Eine deutliche Richtungsangabe für den Weg der Computerspiele. Sein erstes Werk »The art of computer games design« steht im Internet zum Lesen bereit unter: www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html



Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren.
Weinheim: Juventa Verlag 1995.
Das wissenschaftliche Standardwerk in deutscher Sprache. Die Grundlage für alle Fachdiskussionen über Wirkungsweisen von Computerspielen. Wichtige Einschränkung dabei: Seit der Veröffentlichung 1995 ist die Zeit nicht stehengeblieben.



Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hrsg.): »See? I'm real ...« – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill.
Münster: LIT Verlag 2005.
Gerade erschienen, beweist dieses Buch, wie groß das Interesse der Wissenschaft am Computerspiel geworden ist: Silent Hill wird hier aus medienwissenschaftlichem, pädagogischem, literaturwissenschaftlichem, informationstheoretischem, historischem und ökonomischem Blickwinkel betrachtet.



DER AUTOR

Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



DAS EWIGE KLISCHEE

Strahlende Helden, größenwahnsinnige Bösewichte, märchenhafte Fantasy-Welten, teuflische Verschwörungen – das Klischee gehört mittlerweile fast zum Standard-Repertoire der PC-Spiele. Bloß: **Brauchen wir es eigentlich?**





LeChuck will Elaine – dass die nicht will, kann man sich denken. Ein **guter Bösewicht** kommt auch ohne Weltvernichtungspläne aus.



Die Film-Noir-Figur **Max Payne** gehört mit seinen Gewissensbissen und Selbstzweifeln zu den glaubwürdigsten Spielehelden.



Battle Realms war ein kommerzieller Flop. Das fernöstliche Szenario fällt in Europa und den USA mit schöner Regelmäßigkeit durch.



Die spannendste Geschichte des Genres: **Planescape** fiel trotz der hohen Qualität mit seinem klischeefreien Setting auf die Nase.

»Wenn Sie an etwas Spaß haben«, sagte der US-Komiker Jerry Seinfeld einmal, »dann dürfen Sie sich den auf keinen Fall von der Logik kaputt machen lassen. Wie bei den Bösewichten in den ganzen James-Bond-Filmen: Ah, Mr. Bond, willkommen, treten Sie ein. Ich zeige Ihnen meinen teuflischen Plan und stecke Sie dann in eine Todesmaschine, die nicht funktioniert.« Das Klischee, egal ob in Büchern, Spielen oder eben Filmen ist wie ein Burger von McDonald's – nicht besonders originell, aber wenigstens weiß man, was einen erwartet.

Wenn sich ein Auto überschlägt, wird es explodieren. Wenn die letzte Kugel verschossen ist, rückt die Kavallerie an. Und wenn irgendwo ein geisteskranker Kettensägenmörder ausbricht, kann man sich darauf verlassen, dass ein junges Ding mit unglaublicher Oberweite alleine in den Keller geht, um mal zu gucken, wo das unheimliche Geräusch herkommt. Die Frage ist natürlich: Wie viele McDonald's-Burger kann man essen, bevor sie einem wirklich zum Hals raushängen? Wie oft kann man dasselbe Motiv sehen, lesen oder spielen, bevor man sich denkt, »Oh, verdammt, nicht schon wieder!«? Denn das Klischee – so vertraut und charmant es auch sein mag – ist im Grunde eine kreative Kakerlake: Hat es sich erst einmal eingenistet, wird man es nicht mehr los.

Eindimensionale Bösewichte

Der archetypische Spiele-Bösewicht ist so ein Fall. »Wie böse soll er denn sein?«, hat jemand mal gefragt und offensichtlich zur Antwort bekommen: »So böse wie es geht.« Natürlich lässt sich so viel geballte Bösartigkeit rational kaum erklären, und deshalb haben Spiele-Bösewichte in der Regel auch kein Motiv für ihre wahnsinnigen Weltvernichtungspläne. Motto: »Jeder hat seine Fehler; meiner ist, dass ich böse bin.« Es fällt schwer, einen solchen Bösewicht zu hassen, weil er in einer Eindimensionalität gefangen ist, die ihn nicht nur unglaubwürdig macht, sondern auch austauschbar. Um ganz ehrlich zu sein: An die meisten Bösewichte kann ich mich nicht mal mehr erinnern. Das letzte »Okay, der hat es sich jetzt wirklich verdient, eins auf die Mütze zu bekommen«-Erlebnis hatte ich bezeichnenderweise bei **Final Fantasy 9** auf der Playstation. Die beiden opportunistischen Hofnarren Zorn und Thorn waren nicht nur wunderbar originell, sie taten auch etwas, das PC-Bösewichte leider viel zu selten tun: Sie waren böse zu mir.

Wenn irgendein Fiesling in seinem Elfenbeinturm Komplotte schmiedet, dann lässt das den Spieler kalt, schlimmer noch, es lässt ihn gleichgültig. Ein guter Bösewicht wartet nicht, bis der Spieler fleißig Levels durchackert und dicke Wummen gesammelt hat, sondern zeigt sich gleich zu Beginn, stellt ihn vor Hindernisse, fordert ihn, verspottet ihn. Böse Drachen, größenwahnsinnige Magier, besonders fiese Aliens – das alles sind Klischees, die inzwischen so breitgetreten wurden, dass sie schlichtweg langweilig sind. Da tut es gut, mal wieder eine Runde **Monkey Island** zu spielen. Geisterpirat LeChuck will wenigstens nicht die Welt vernichten. Er will nur ein Mädchen. Und wenn man ihn sich anschaut, kann man sehr gut nachvollziehen, dass er auf normalem Weg keins abkriegt.

Auserwählte Helden

Ebenso austauschbar wie die meisten Bösewichte ist auch der typische Spiele-Held. Der muss nämlich die Welt retten, die der andere zerstören will. Blöd ist nur, dass er dafür eigentlich nie einen vernünftigen Grund hat. Deshalb ist er auch entweder der »Auserwählte«, von dem in irgendwelchen obskuren Prophezeiungen die Rede ist. Oder er



Knights of the Old Republic nimmt dem Spieler die moralischen Entscheidungen nicht ab, er muss sich immer wieder neu entscheiden.



Szene aus Francis Ford Coppolas **Apocalypse Now**: Können und müssen Spiele eine moralische Verantwortung übernehmen?

schliddert zufällig in den ganzen Schlamassel, sprich in eine weitreichende Verschwörung, und kommt nie auf die Idee, der Welt den Vogel zu zeigen. Was wesentlich glaubwürdiger wäre, angesichts der Lebensgefahr, in die er sich da gerade begibt. Ein persönliches Motiv hat er nicht – was auch nicht weiter verwunderlich ist, schließlich hat er meistens nicht mal eine Persönlichkeit.

Okay, manchmal darf ich sein Aussehen bestimmen oder seine Fähigkeiten verbessern oder aus verschiedenen Dialog-Optionen wählen, aber führt das zu einer Identifikation mit dem Protagonisten? Oder spiele ich letztlich nur mich selbst, mit einem Schwert, einer Pistole, einem Raketenwerfer? Wer in die Rolle eines anderen schlüpfen will, der muss verstehen, was er denkt, was ihn bewegt, was ihn ängstigt. Dazu braucht es Träume und Sehnsüchte. Es braucht Stärken, aber auch echte Schwächen. Es braucht Humor und es braucht ein Gewissen. Spiele, bei denen man vor eine moralische Entscheidung gestellt wird – wie etwa **Knights of the Old Republic** – sind selten. Der typische Spiele-Held ist eingezwängt in ein ethisches Korsett, geht auf einem festgelegten Pfad, der ihn zwingt, Gutes zu tun, weil er anschließend belohnt wird: mit Geld, mit Erfahrungspunkten, mit neuen Waffen.

Es ist eine Gutmenschen-Botschaft, die viele Spiele verbreiten: Sei gut und die Welt ist gut zu dir. Aber so funktioniert die Welt nicht. Manchmal wird man enttäuscht, verraten, verkauft, im Stich gelassen. Manchmal ist man einsam, verzweifelt, fragt sich, ob man die richtigen Entscheidungen getroffen hat. Das zu reflektieren, aufrichtig zu sein, schafft Nähe und Glaubwürdigkeit, macht einen Charakter lebendig, erlaubt eine Identifikation. Bei **Max Payne** ist es die Titelfigur, ihre Verletzlichkeit, ihr moralischer Zwiespalt, ihre Gewissensbisse, die das Spiel zu mehr macht als zur Summe seiner Einzelteile, die ihm im wahrsten Sinne eine Daseinsberechtigung verleiht. Ohne sie bliebe nur ein gut gemachtes Actionspiel, so seelenlos wie ein Film mit Jean-Claude van Damme.

Fantasy-Kitsch

Diese Seelenlosigkeit prägt auch ein anderes Spiele-Klischee: die kitschige Fantasy-Welt. Menschen sind gut, Orks sind böse, Elfen

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN

Humorlose Deutsche, arrogante Franzosen, zugeknöpfte Briten – jedes Land hat mit einem Klischee zu kämpfen, das einfach nicht totzukriegen ist. Blöd wird's allerdings, wenn das Klischee zutrifft. Wir haben drei Nationen auf die Monitore geschaut. Rein spielerisch, natürlich.



Schießwütige Amis
Für die restliche Welt waren die Amerikaner schon lange vor George W. Bush ein Rätsel. Es hieß **Deer Hunter**, erschien irgendwann in den 90ern und verkaufte sich wie blöde, was irgendwie erstaunlich war, weil es im Grunde darum ging, Bambi umzulegen. Offenbar ballern die Amerikaner also tatsächlich auf alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist, auch wenn es furchtbar putzig aussieht und sich überhaupt nicht wehren kann. Politisch korrekt ist diese Aussage natürlich nicht, aber wenn sich ein nicht unerheblicher Teil der Bevölkerung die Zeit damit vertreibt, stundenlang durch virtuelle Wälder zu schleichen und hilflose Rehe über den Haufen zu pusten, muss man sich schon ein bisschen Spott gefallen lassen.



Bekloppte Japaner
Dieser Spielhallen-Automat heißt **Boon-Ga Boon-Ga**. Vielleicht ist das japanisch für »Was zum Teufel hast du mit der Hand an meinem Hintern vor?«. Dem Prospekt zufolge geht es bei dem Spiel nämlich darum, den Leuten, die einem das Leben vermiesen, mal so richtig den Hintern zu versohlen. Im Lieferumfang inbegriffen: die Ex-Freundin, eine Prostituierte, die Schwiegermutter und ein Goldgräber. Das Display zeigt übrigens den Gesichtsausdruck der Person, die man gerade malträtiert. Wir haben keine Ahnung, wie ein Goldgräber guckt, wenn er eben einen überdimensionalen Zeigefinger in den Allerwertesten gerammt bekommt, aber um mal wild ins Blaue zu raten: ziemlich verblüfft?



Humorlose Deutsche
Gehen Sie mal ins Ausland und fragen Sie jemanden, ob er an seinem PC gerne den Alltag einer Spedition nachspielen würde. Wahrscheinlich zeigt er Ihnen den Vogel, denn an so was kann außer uns nun wirklich niemand etwas Aufregendes finden. Wenn die Deutschen ganz wahnsinnig viel Geld scheffeln und auf Pünktlichkeit achten können, dann sind sie glücklich – dazu karren sie auch wirklich alles quer durch die Weltgeschichte. Hauptsache, die Kasse klingelt, und die Excel-Tabelle im Hintergrund wird schön voll. Dass Wirtschaftssimulationen wie **Der Planer 3** dabei so humorvoll sind wie eine CSU-Wahlkampfveranstaltung mit Ede Stoiber, stört uns nicht. Ach, eigentlich sind wir doch ein niedliches Volk.



Deus Ex sprengt gängige Genre-Konventionen und gibt dem Spieler eine einzigartige Handlungsfreiheit. Ist die Leine vielleicht zu lang?



Werbung für das Echtzeit-Strategiespiel **Sudden Strike 2**: Legitim oder Verharmlosung des Krieges zum Räuber-und-Gendarm-Spiel?

wohnen im Wald, Zwerge leben unterm Berg und saufen gerne Bier – das alles ist mittlerweile so ausgelutscht, dass Leute wie Terry Pratchett Millionen damit verdienen, sich darüber lustig zu machen. Und dennoch bleibt es nach wie vor das beliebteste Rollen- und Strategiespiel-Setting. Wenn Entwickler einen anderen Weg einschlagen, werden sie dafür in der Regel mit ernüchternden Verkaufszahlen bestraft. Das Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms** wollte trotz etlicher Auszeichnungen niemand haben – in Europa und den USA kommt ein Fernost-Setting einfach nicht an.

Gerade Rollenspieler erweisen sich als erstaunlich resistent gegenüber Spielwelten, die den Versuch wagen, aus dem Fantasy-Einheitsbrei auszubrechen. Weder **Anachronox** (Zukunft) noch **Fallout** (Endzeit) kamen auch nur annähernd an die Verkaufszahlen von **Baldur's Gate** heran – obwohl sie anerkanntermaßen zu den besten Rollenspielen des vergangenen Jahrzehnts zählen. Richtig schade ist es um **Planescape Torment**, das in Fankreisen einen Kult-Status genießt, von dem selbst **Gothic 2** nur träumen kann, und das die spannendste Geschichte erzählt, die das Genre je hervorgebracht hat. Das Problem war nur, dass die Spielwelt skurril war, zu skurril, um einen Markt anzusprechen, der seine Klischees lieb gewonnen hat, der die Taube auf dem Dach verschmäht, weil alles voller Spatzen ist. Was auf diese Weise entsteht, ist gewissermaßen ein Teufelskreis: Die Hersteller bedienen das Klischee, weil der Markt es so will, und der Markt kauft das Klischee, weil er weiß, was ihn dort erwartet.

Kreativer Stillstand

Das Klischee ist eine sichere Option, für die Hersteller und für die Kunden. Gleichzeitig löst es aber auch einen kreativen Stillstand aus, denn ein Medium kann sich nur weiterentwickeln, wenn bestehende Konventionen gesprengt werden, wenn Menschen den Mut finden, gegen den Strom zu schwimmen. **Deus Ex** ist so ein Beispiel, weil es sich nicht in eine Schublade stecken lässt, weil es der gängigen, in sich selbst zum Klischee gewordenen Genreaufteilung den Spiegel vorhält. Je nach Vorliebe des Spielers ist es ein Rollenspiel, ein Ego-Shooter oder ein Action-Adventure. Es entzieht sich der Klassifizierung, indem es Spielräume öffnet für freie Entscheidungen, für eigene Interpretationen, für Spielweisen, die in einem starren Genre-Korsett undenkbar sind.

Es gehört Mut dazu, ein solches Spiel zu veröffentlichen, obwohl absehbar war, dass sich der kommerzielle Erfolg in Grenzen halten würde. **Deus Ex** lud viele Spieler förmlich zum Raubkopieren ein – niemand wollte 40 Euro für ein Spiel ausgeben, von dem man trotz umfangreicher Berichterstattung keine Vorstellung hatte, wie es sich am Ende spielen würde. Auch wenn Experimente wie **Deus Ex** oder **Planescape Torment** wirtschaftlich schief gingen, zeigen sie doch, dass der Mut zu Veränderungen vorhanden ist, dass Originalität möglich ist, dass Klischees zwar populär, aber keineswegs notwendig sind.

Krieg als Spielplatz

Wirklich problematisch wird das Klischee, wenn es sich in die Aufarbeitung geschichtlicher Ereignisse einschleicht. Nimmt man den aktuellen Spiele-Markt zum Ausgangspunkt, könnte man durchaus zu der Auffassung gelangen, dass der Zweite Weltkrieg ein riesiges Räuber-und-Gendarm-Spiel war, bei dem sich beide Parteien hinterher die Hände schüttelten. Von allen ethischen Überlegungen befreit und auf den bloßen Unterhaltungswert reduziert, wird hier ein Bild vermittelt, das mit der Realität nichts gemein hat. Natürlich kann man argumentieren, dass Spiele nun einmal ein Unterhaltungsprodukt seien und deshalb nicht die Aufgabe hätten, eine realistische Darstellung zu vermitteln.

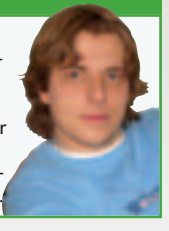
Allerdings muss man sich auch fragen, ob Spiele wirklich einen Anspruch darauf haben, künstlerisch mit Filmen oder Literatur gleichgestellt zu werden, wenn sie nicht auch die gleiche Verantwortung übernehmen. Während Hollywood in den 70er-Jahren den Anti-Kriegsfilm entdeckte und das Publikum mit schonungsloser Brutalität schockierte, bei der die Grenze zwischen Gut und Böse nicht nur verschwamm, sondern völlig aufgehoben wurde, klammern Spiele diese Dimension grundsätzlich aus. Moral findet entweder nicht statt oder wird in Form von simpler Schwarz-Weiß-Malerei präsentiert, die keine Angriffsfläche, aber eben auch keine Erkenntnisse bietet. Dem Verständnis des Krieges und seiner perversen Faszination kommt man mit einer Szene aus Francis Ford Coppolas **Apocalypse Now** näher als mit allen Spielen zusammen – jenem verstörend anmutigen Helikopterangriff, der von Wagners Walkürenritt orchestriert wird. Haben Spiele eine moralische Verantwortung? Darüber lässt sich diskutieren. Welche Blüten eine klischeebehaftete Verharmlosung schlagen kann, zeigte allerdings vor einigen Jahren eine Werbeanzeige: »Mit dir hätten wir jeden Krieg gewonnen, sagt mein Opa«, schwafelte CDVs Marketingabteilung bei **Sudden Strike 2** zielsicher am guten Geschmack vorbei.

Mut zur Veränderung

Natürlich hat Jerry Seinfeld Recht – den Spaß am Spielen kann kein noch so abgedroschenes Klischee verderben. Wenn Spiele aber irgendwann mehr sein wollen als pure Unterhaltung, wenn sie tatsächlich auf einer Stufe mit Büchern oder Filmen stehen wollen, dann müssen sie auch den Mut finden, sich zu verändern, sich neu zu erfinden. Der Spieler muss sich selbst in ihnen wieder finden, etwas aus ihnen mitnehmen können. Ein gutes Buch erzählt nicht nur eine spannende Geschichte, sondern spielt mit Erwartungen, öffnet neue Sichtweisen, lässt Raum für eigene Interpretationen. Dass Spiele das auch können, zeigen **Deus Ex**, **Planescape Torment** oder **Max Payne**. Platte Klischees wie auserwählte Helden, größenwahnsinnige Bösewichte und Bier saufende Zwerge hatten wir schon zur Genüge. Probieren wir was Neues aus!

Jochen Gebauer

DER AUTOR



Jochen Gebauer ist 26 und studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Zuvor schrieb er als Redakteur und freier Autor unter anderem für PC Games. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Reportagen und Features.



VERSPIELTE WELT

Tactical Operations gegen einen Schweizer in Mexiko spielen, Fifa in den Anden und Counter-Strike in Tibet: Unser Autor Jan Tomaszewski hat **auf seiner Weltreise** die Spielekultur in Ländern wie Peru, Thailand und China beobachtet.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen: Mittlerweile, dem 21. Jahrhundert sei Dank, muss der Weltreisende von heute auf sein liebstes Hobby im Ausland nicht mehr verzichten. Spielen ist mittlerweile so beliebt und verbreitet, dass auch in den abgelegensten Winkeln der Welt mindestens eine Playstation steht oder **Counter-Strike** über den Bildschirm flimmert. Einsatzgebiet Nummer 1 des PCs dürften dennoch E-Mail, Instant-Messenger, Chats und Webcams sein – eine Internetverbindung vorausgesetzt. Je entwickelter das Land, desto besser die Computer. In manchem »Dritte Welt«-Staat haben die Desktops noch eine Auflösung von 640 mal 480 Pixeln bei 16 Farben, wohingegen es in der so genannten entwickelten Welt größer, komplizierter und schneller wird.

Time Crisis in Mexiko

Mai 2004: In einem Hotel der 22-Millionen-Stadt Mexiko City treffe ich einen Schweizer, der auf seinem Laptop schreibt und nebenbei eine Packung gerösteter Grashüpfer nascht. Die seien gesund und schön salzig, erklärt er und bietet mir welche an. Ich lehne dankend ab, wir schließen lieber unsere beiden Rechner zusammen und spielen **Tactical Operations** im Netz. Es dauert nicht lange, ein paar Mexikaner, Kanadier und Briten gesellen sich dazu, und wir wechseln uns gegenseitig ab, damit jeder gegen jeden spielen kann. Zwischendurch machen Tequilas und Tacos die Runde.

Weit beliebter und viel erschwinglicher, als einen eigenen PC zu besitzen, ist der Besuch der Spielhallen. Da stehen Automaten wie Segas Arcade-Shooter **Time Crisis 3** oder das Rennspiel **Super GT** und erfreuen sich großer Beliebtheit, die nur von den japanischen Tanz-Automaten übertroffen wird. Auf denen wirbeln einige Mexikaner so eindrucksvoll umher, dass dagegen selbst Shakiras Hüftschwung alt aussieht.

Fifa in den Anden

Cabanaconde (Peru) ist ein winziges Dorf in den Anden, mit vielleicht 1.000 Einwohnern, dem tiefsten überirdischen Canyon der Welt und die Wahlheimat des majestätischen Kondors. Ist die Schule aus, müssen die Kinder auf die Felder zu ihren Eltern. Oder, viel beliebter, sie pilgern in ein kleines Haus am westlichen Rand des Orts. Das hat Strom, einen Fernseher und – eine Playstation 2. Ihre Favoriten: **Fifa**, **GTA Vice City** und **Tekken 3**. Sehr viel größer ist die Spieleauswahl aber auch nicht. Was sie unbedingt mal spielen wollen, sind **Halo** und **Call of Duty**. Davon haben ihnen die Größeren aus der Schule erzählt, die »die richtigen PCs aus der großen Stadt kennen«. Aus Arequipa nämlich. Nach 16 Uhr, wenn die Sonne nicht mehr ganz so bitter brennt, verliert die Playstation aber ihren Reiz, und sie gehen auf den Fußballplatz. Ihre Einladung zum Mitspielen schlage ich allerdings aus, denn auf einer Höhe von über 3.000 Metern hinter dem Ball herzurennen, würde ich keine Minute aushalten.

Doom 3 in Bolivien

August 2004: id Softwares **Doom 3** ist fertig und steht seit ein paar Tagen in den USA und anderen westlichen Ländern zum Verkauf. Will ich, gerade in Peru angekommen, natürlich auch haben und frage, wo der Hauptstädter seine Computerspiele üblicherweise kauft. »Compu Plaza«, die einstimmige Antwort. Das ist ein riesiger, hässlicher Klotz im alten Stadtzentrum Limas. Von außen sieht er aus wie ein Kaufhaus, von innen wie ein mehrstöckiger Trödelmarkt. Will man Software kaufen, läuft das so: Auf den Ladentheken liegen schwere A4-Ordner mit Listen oder Bildern von Programmen, Filmen und Spielen: Von **3D Studio Max** über Rocco Siffredis Werke bis hin zur neusten Windows-Version gibt es hier alles – nur momentan kein **Doom 3**. Pro Rohling, egal was drauf soll, kostet das umgerechnet 5 Euro. Nimmt man sich die Zeit und feilscht, kann der Preis auf einen Euro oder weniger sinken. Hat sich die Kundschaft dann entschieden, zieht einer der Händler los, um die Ware zu besorgen, beziehungsweise brennen zu lassen. Und die Polizei? Einige der Polizisten gehen hier auch einkaufen.

Ähnlich in der bolivianischen Hauptstadt La Paz: Hier gehört es zum Stadtbild, dass vor der Universität ein Warez-Händler Medizin-Software,



Asien: **NfS Underground 2** kostet in Thailand 580 Baht (ca. 11 Euro), **XIII** in China 69 Yuan (6,90 Euro), **Half-Life 2** als US-Import 999 Baht (20 Euro)



Pazifikküste, Mexiko: Es gießt in Strömen, also zocken die Kinder des Dorfes. Auf dem Automaten sind über **100 Arcade-Spiele** installiert.



Auto-CAD und die gesamte Microsoft-Palette feilbietet. Und in den Straßen hunderte Händler Raubkopien unter freiem Himmel und Polizei-Schutz verscherbeln. Ist laut Gesetz zwar illegal, wird aber geduldet.

Meinen Laptop in das Netzwerk eines Internet-Cafés gestöpselt, freue ich mich über einen Fund: Neben den internationalen Standards wie **Counter-Strike**, **Diablo 2**, **WarCraft 3** und **Fifa** liegt da **Doom 3** offen zugänglich: Ctrl + C, Ctrl + V gedrückt, und der Kopiervorgang läuft. Dass sich der Benutzer dieses PCs gerade über den Performance-Einbruch beim Café-Inhaber beschwert, ignoriere ich dezent. Doch dann, auch das gehört dazu, gibt es einen Knall, der Strom ist weg. Im gesamten Häuserblock. Nur das Display meines Laptops leuchtet noch. Und mit **Doom 3** ist es wieder nichts geworden.

Half-Life in Thailand

November 2004: **Half-Life 2** ist raus, und ich bin gerade in Bangkok, Thailand, angekommen. Wo den Shooter herbekommen, will ich wissen, und werde prompt in ein Taxi gesteckt. Alle Angebote des Fahrers, mir eine erotische Massage verpassen zu lassen, abgelehnt, stehe ich in einem Einkaufs-Zentrum und werde von den ersten Händlern belagert. »Buy Software?«, fragen sie mich und wedeln mit Katalogen. »Half-Life 2?«, frage ich. »Oh, no have«, die Antwort. Gefolgt von der Frage: »Buy sexy Movie?«

Das Geschäft (http://zest.co.th) in der ersten Etage hat **Half-Life 2** in der Collector's Edition, der US-Import-Version und in Thai. Ich entscheide mich für die Import-Version und nehme das nächste Taxi zurück ins Hotel. Komisch, auch dieser Fahrer meint, ich bräuchte dringend eine erotische Massage. Das Spiel installiert, Laptop kurz vor der Steam-Anmeldung zusammengeklappt und in ein Internet-Café gestöpselt, stelle ich fest, dass die Internetverbindung zu lahm ist. Im zweiten, dritten, vierten und fünften Netz-Café das gleiche Problem. Steam lädt, steht und bricht ab – dabei wollte ich nur **Half-Life 2** spielen. Um eine lange Geschichte kurz zu machen: Ich erstehe eine Internetkarte am Kiosk und schließe das 56K-Modem an die Telefonbuchse, um mir endlich die erforderlichen Daten ziehen zu können.

XIII in China

Für ein paar Tage schließe ich mich zwei US-Amerikanern an, die in China Englisch lehren und gerade Urlaub machen. Auf die Frage, wie es um die Moral ihrer Schüler gestellt ist, antwortet der Erste: »Ich hab' Schüler, die kommen morgens in die Klasse, legen den Kopf auf den Tisch und schlafen dann bis zur Mittagspause. Nach dem Essen kommen sie zurück, legen den Kopf auf den Tisch und schlafen bis Schulschluss.« Warum? Darum: »Abends lassen sie sich heimlich aus den Schlafsälen ausschließen, verbringen die ganze Nacht im Internet-Café und spielen.« Der zweite Lehrer ergänzt: »Da sie eh jede Nacht da sind, haben sie ein Monatsabo – das ist billiger und sie bekommen zwischendurch zu trinken und zu essen, um den Rechner nicht verlassen zu müssen.« Was sie dagegen unternehmen, will ich von den beiden Lehrern wissen: »Nichts. Schlafen lassen. Solange sie die Prüfungen bestehen, ist alles in Ordnung.«

Geld und Fortschritt sind hier das Nonplus-ultra. Ein Tipp: Beim Einkaufen oder bei McDonald's immer den Schritt an das Hinterteil des Vordermannes pressen, sonst drängelt sich sofort ein Chinese dazwischen, der unbedingt Geld ausgeben will. Geld zu haben und zu zeigen ist den Chinesen fast so wichtig wie Rauchen. Männer müssen rauchen. »Sohn, du bist jetzt zwölf Jahre alt und solltest anfangen zu rauchen«, habe ihm sein Vater damals gesagt, erzählt mir ein 19-Jähriger in der Wirtschaftsmetropole Chengdu. Dort schlendere ich durch die Abteilungen einer französischen Supermarkt-Kette und stoße auf PC-Spiele à la **Diablo 2**, **WarCraft 3** oder auch **XIII**. Die Blizzard-Titel kosten je 39 Yuan (etwa vier Euro), **XIII** hingegen 69 Yuan. Kein Rechenfehler, sondern der Preis für die Originalversionen. Ich fackle nicht lange, und **XIII** landet im Einkaufswagen – in der Packung sind ein Handbuch, ein Schlüsselanhänger und vier CDs. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis und sogar billiger als eine frische, lebende Kröte aus der örtlichen Lebensmittel-Abteilung.

Counter-Strike in Tibet

Bei Tibet dachte ich zuerst immer an Rage Against The Machine oder den Dalai Lama, aber das Land auf dem Dach der Welt ist sehr viel mehr. Momentan gehört es offiziell zu China, das in der ehemaligen Hauptstadt Lhasa eine Militär-Hochburg errichtet hat. Der Telefon- und Internetverkehr wird lückenlos überwacht, Nachrichtenseiten wie die der BBC sind geblockt. Hier treffe ich einen Schotten, der den Weg von Thailand nach Tibet per Fahrrad zurückgelegt hat – um die 4.000 Kilometer. »In China hat mich die Polizei mehrmals festgenommen und zurückgeschickt, so dass ich nicht mehr auf den Straßen oder nur bei Nacht weiterfahren konnte«, erzählt der 32-Jährige. »Das ging über Wochen so, bis ich irgendwann in irgendeinem Ort ankam, die Tür zum Internet-Café öffnete und zwei Polizisten vor mir saßen. Ich bin zusammengezuckt, doch sie schauten mich nur flüchtig an und zockten dann **Counter-Strike** weiter. Da wusste ich, dass ich wieder sicher bin.«

Jan Tomaszewski



Was hätten Sie denn gerne: Spiele, Software und Filme sucht man sich in Lima (Peru) aus **umfangreichen Heftern** aus.



Kein Spiel: Dieser 16-jährige Loat (Asien) trägt eine **Kalaschnikow** unter seiner Bundeswehrjacke und gehört zum Wachdienst des Bus-Unternehmens.

DIE 10 BESCHEUERTSTEN SPIELE-MIXE

Spätestens seit Rise & Fall gelten bei Spieleentwicklern schamlos **zusammengeklaute Genremixes** wieder als hip. Von folgenden Bastarden raten wir den Designern allerdings dringend ab ...

Um vom Mangel an eigener Kreativität abzulenken, vermischen viele Entwickler gerne die Ideen bekannter Spiele und verkaufen das dann als Weltneuheit. Damit wir Spieler von allzu üblen Auswüchsen verschont bleiben, haben wir die schlimmsten der geplanten Mixe aufgespürt. Hoffen wir alle zusammen, dass die folgenden zehn Ideen ganz schnell ad acta gelegt werden!

Platz 10
GTA Padua



Nach dem Skandal um die Schmuddelszenen in **GTA San Andreas** zeigt man sich bei Rockstar Games reumütig und verspricht, »zurück zu den Ursprüngen« gehen zu wollen. Dabei marschieren die **Grand Theft Auto**-Entwickler allerdings wohl etwas zu weit, jedenfalls spielt der neueste Teil der Reihe in den 20ern – des vierzehnten Jahrhunderts. Schauplatz ist das italienische Padua, dessen größte Sehenswürdigkeiten zu dieser Zeit zwei extraordinär stinkige Misthaufen und eine romanisch-gotische Pfeilerbasilika darstellen (heute übrigens auch noch). Weil den Fans die drei klaubaren Fahrzeugtypen – Pferd, Esel und Muli – eindeutig zu wenig sind und die reingefrickelten **Stronghold**-Elemente (»Build your own hood!«) ebenfalls nicht ankommen, benennen sich die Macher in TAFKARG (The Artists Formerly Known as Rockstar Games) um und entwickeln künftig Bibelspiele.

Platz 9
Battlefield: The Sands of Time



Sie haben das Newbie-Dasein satt? Sie wollen endlich auch mal durch den Level fraggen und Headshots verteilen wie die Großen? Ihre Gebete wurden erhört: Im Bestreben, den kaufkräftigen Gelegenheitsspielermarkt zu erobern und gleichzeitig das überhand nehmende Cheater-Problem in den Griff zu bekommen, liefert Electronic Arts den dritten **Battlefield**-Part gleich mit eingebautem Schummelprogramm aus: Punk Player macht Wände transparent, hilft beim Zielen und stockt verlorene Trefferpunkte wieder auf. Sollten Sie doch einmal das Zeitliche segnen, kein Problem: Einfach den Rückspulmodus aktivieren, und schon warpt Ihr Alter Ego wie der Prinz von Persien fünf Sekunden in der Zeit zurück und ist wieder bei bester Gesundheit. Und diesmal wissen Sie, wo der verdammte Heckenschütze lauert ...

Platz 8
Die FIFAler



Worum es beim Fußball geht, ist ja klar. Bei den **FIFAlern** allerdings müssen sich die Spieler zunächst einmal um die Herstellung eines Balles kümmern. Dazu weisen Sie den Kickern bestimmte Berufe zu und bauen die entsprechenden Gebäude. Zuerst benötigen Sie logischerweise einen Ballmacher. Der braucht aber Leder, das Sie aus Schweinehaut herstellen – also muss ein Schweinehirt her. Da Menschen und Tiere hungrig sind, übernehmen einige Spieler die Rolle von Bauern und bauen auf dem Rasen Getreide an. Dann gibt's da noch den Braumeister, denn nur wenn die Säue ausreichend Gerstenkaltschale schlabbern, werden die Schweineblasen gross genug, um schließlich als Ballfüllung zu dienen.

Ein Schäfer bringt die Wolle seiner Tiere zum Schneider, der Trikots und Hosen daraus macht. Die restlichen Fußball-Siedler legen inzwischen Passwege an, damit ja keiner der knuddeligen kleinen Racker im Abseits stehen muss. Sobald Sie über einen Ball und Kleidung verfügen, müssen Sie alle Gebäude abreißen, ein Stadion errichten und anschließend gegen die Nationalelf von Brasilien gewinnen. Wer verliert, gelangt automatisch zurück in den Aufbaumodus.

Platz 7
World of Half-Life



Angespornt vom großen Erfolg von **World of WarCraft** macht Valve aus dem dritten Teil der **Half-Life**-Saga ein Massively Multiplayer Onlinespiel. Was die Jungs nicht bedenken: Wenn dreieinhalb Millionen Gordon Freemans gleichzeitig die Straßen von City 18 stürmen, wird's ziemlich eng. Die computergesteuerten Combine-Soldaten reichen bereits nach zwölf Minuten ihre Kapitulation ein, das KI-Programm begeht mit einer neuen Sasser-Variante Selbstmord. Erboste Fans fordern ihr Geld zurück, werden aber mit einem Verweis auf einen klein gedruckten Abschnitt der Endnutzervereinbarung von Steam abgeschmettert: »Wir Chef, du nix!« Trotzdem gelobt Valve Besserung: Teil 4 lässt einzelne menschliche Gordons in abgeschotteten Instanzen gegen Dutzende Combine-Spieler antreten – und haushoch verlieren. Zudem ist die Wartezeit für einen der begehrten Gordon-Plätze Äonen lang.

Platz 6
Heroes of Grand Prix



Während es bei echten Rennspielen geradezu hektisch zugeht, verknüpft dieser Titel Rundenstrategie mit der Formel 1 zur urgemütlichen Kaffeefahrt. Die Strecke ist in Hex-Felder unterteilt, auf denen nacheinander alle Fahrer ziehen. Pro Runde dürfen Sie sich bewegen und eine Spezialkraft einsetzen – solange Sie genug Sprit haben. Die Palette dieser oft entscheidenden taktischen Mittel reicht von »Kampflinie« (verhindert, dass Sie in dieser Runde überholt werden) über »Stallorder« (Sie tauschen den Platz mit dem Teamkollegen) bis hin zu »Reifenpanne« (betroffener Konkurrent muss eine Runde aussetzen). Der Packung liegt auch eine Brettspielvariante bei. Hier können Fans in gemütlicher Runde die Züge auswürfeln; die Strecken-Spielfelder gibt's im PDF-Format zum Selberdrucken.

Platz 5
Die Sims: Total War



Die Idee ist ebenso **Sim**-pel wie genial: Statt 10.000 kontrolliert der Spieler nur einen Legionär. Wie in **Die Sims** gilt es, auf Wünsche und Bedürfnisse des Sandalenträgers einzugehen, ihn etwa rechtzeitig aus der Schildkröte ausscheren zu lassen, wenn die Blase drückt, oder ihm die tägliche Portion Otternasen und Zaunköniglebern zu verabreichen, wenn der Magen knurrt. Regelmäßiges Training mit Pilum und Gladius steigert währenddessen die Kampfwerte. Fleißige Soldaten arbeiten sich vom gewöhnlichen Legionär nach und nach zum Optio und Zenturio hoch. An der Spitze der Karriereleiter steht ein Job als Caesar offen. Wer sich dagegen nicht bewährt, wird strafversetzt. In ein Lager in Gallien, ganz in der Nähe eines kleinen Dörfchens, das als letzte Feindbastion gilt ... Als überraschend schwierig entpuppen sich Aufbau und Pflege von Freundschaften – frisch gewonnene Kumpels gehen oft schon wieder im nächsten Gefecht drauf.

Platz 4
Myst Payne



Hier übernehmen Sie die Rolle eines vom Schicksal gezeichneten Helden. Allerdings bekommen Sie ihn nie zu Gesicht, weil Sie ihn ausschließlich in der Ego-Perspektive steuern. Als Umgebung dienen gerenderte Stillleben von Hinterhöfen und Fabrikhallen des modernen New York, die Sie Bildschirm für Bildschirm erkunden. Um sich den Weg durch die Großstadt zu bahnen, müssen Sie immer wieder äußerst komplexe Maschinen ausschalten. Die rattern allerdings so schnell, dass Sie eine Art Zeitlupen-Funktion aktivieren müssen, um die passenden Hebel im richtigen Moment zu ziehen (Pull-it-Time). Die entsprechende Reihenfolge ermitteln Sie beispielsweise, indem Sie die richtige Korrelation zwischen den Farbwerten der Fußbodentextur und einer Buchstabenmatrix mit 20 mal 20 Feldern (als Graffiti an der Wand) erkennen. Also im Prinzip genau wie **Myst**.

Platz 3
Knights of the Rally



Nachdem Codemasters mit der **DTM**-Serie die Rennspielwelt bereits um Storymodus und Zwischensequenzen bereichert hat, geht man mit **Knights of the Rally** noch einen Schritt weiter: Rollenspielelemente! Von der Fachpresse werden die neuen Features als Jahrhundertinnovation angepriesen – so lange, bis sich herausstellt, dass man in **Knights of the Rally** nicht etwa in den Overall des Piloten, sondern in den des Beifahrers schlüpft. Statt also gehörig Gas zu geben, ist man lediglich damit beschäftigt, dem Fahrer die Streckendaten durchzugeben: »Rechts vier ... gefolgt von links zwei ... lange Gerade ... Achtung: Sprung.« Funktioniert dank mitgeliefertem Headset, beiliegender Streckenkarte und sauberer Spracherkennung tadellos, allein Spaß will nicht so recht aufkommen. Dabei winkt demjenigen, der es schafft, seine Wegfindungs-Skills auf Level 10 zu bringen, tatsächlich ein Sitztausch ...

Platz 2
Tony Hawk's Manager 2006



Ziel des Spiels ist es, aus einem Nachwuchs-Skater einen Weltstar zu formen. Mithilfe von zahlreichen Tabellen kümmern Sie sich um das Training, die Ausstattung und das finanzielle Management Ihres Schützlings. Außerdem nehmen Sie regelmäßig an Wettkämpfen teil, bei denen Ihr Skater möglichst spektakuläre Tricks aneinander reihen muss. Diese stellen Sie ebenfalls in einer Tabelle zusammen. Wie das in der Realität aussieht, ist vollkommen egal, weil es eh keine 3D-Grafik gibt. Stattdessen verfolgen Sie den anschließenden Auftritt des Fahrers in einem Textfenster, wo die spektakulären Aktionen spannend beschrieben werden. Anschließend fassen ausführliche Statistiken das Geschehen noch einmal zusammen und verraten alle wichtigen Werte, beispielsweise den maximalen Reibungskoeffizienten zwischen Skateboard-Rädern und Straßenbelag, die durchschnittlichen Anstellwinkel bei Grinds oder die Anzahl der beanspruchten Muskeln pro Trick.

Platz 1
Monkey Island Tournament 2007



In unterschiedlichen Levels, unter anderem Tropeninsel, Gouverneurspalast und Piratenschiff, laufen zahlreiche Spieler umher, die sich gegenseitig unschädlich machen müssen. Wenn sich zwei Streithähne treffen, verfrachtet sie das Programm an einen Tisch, wo beide ein Beleidigungsduell austragen. Dabei müssen Sie binnen zehn Sekunden einen Spruch eintippen, der sich auf den des Gegners reimt – wer das nicht schafft, verliert. Das geht dann etwa so: »Ich mach' dich nass, du alter Depp!« »Seh' ich so aus, als heiß ich Sepp?« Wer auf dem Weg durch das Level Power-ups aufsammelt, ist im Vorteil. So gibt es Joker wie »Du Ochsenschwein, ich mach dich platt!«, die jederzeit benutzt werden können und fieserweise die ganze Reimstruktur kaputtmachen. Besonders beliebt ist das Team-Beleidigungsmatch.

Georg Valtin/Rüdiger Steidle



VOLLE PACKUNG

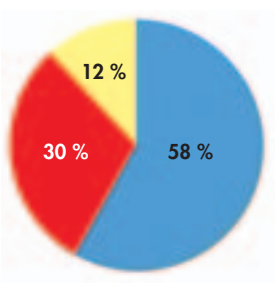
Eigentlich dienen sie lediglich dem Transport eines Spiels und schützen die empfindlichen CD- und DVD-Scheiben. Doch viele sehen weitaus mehr in ihnen. **Spieleverpackungen: Wirklich nur schnöde Hülle oder gern gesehenes Kunstwerk?** Und wie stehen Publisher und Spieler zu Handbüchern, Dreingaben und Gimmicks?

Mit großen Augen öffnen wir die eben erworbene Spieleschachtel, die uns gerade noch im Laden um die Ecke so verheißungsvoll angelächelt hat. Wir heben den Deckel des großzügig dimensionierten Packkartons langsam hoch, werfen einen ersten Blick in sein Innenleben. Das lässt uns jubeln: Neben den Datenträgern findet sich nicht nur das ebenso umfangreiche wie schick aufgemachte Handbuch, sondern auch eine kunstvoll verarbeitete Stoffkarte jener Welt, in die wir gleich eintauchen werden. Zufrieden beginnen wir mit der Installation und studieren derweil staunend die Stoffkarte.

Ja, wir ahnen bereits, was Ihnen gerade durch den Kopf geht. »Da hat sich jemand eine sündhafte teure Special Edition gekauft, na und?« Wenn das wirklich Ihre Gedanken sind, liegen Sie leider falsch. Die eben beschriebene Szene fand bereits vor mehr als zehn Jahre statt und war vielmehr ein nostalgischer Rückblick. Bei besagtem Spiel

UMFRAGEN

? Wie wichtig ist Ihnen eine aufwändig gestaltete Verpackung?

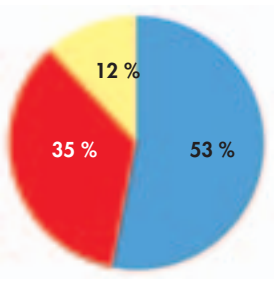


58 %	Ist mir sehr wichtig
30 %	Gar nicht wichtig
12 %	Ich achte nicht auf die Verpackung

Ergebnis: Weit über die Hälfte unserer Befragten schaut sehr genau auf die Verpackung eines Spiels.

Quelle: Umfrage auf www.pcpowerplay.de

? Sind Goodys und aufwändige Verpackungen für Sie ein extra Kaufanreiz?



53 %	Ja, dann würde ich eher zugreifen
35 %	Nein, mich interessiert nur das Spiel
12 %	Ist mir egal

Ergebnis: Die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer kauft konsequenterweise eher das aufwändiger verpackte Spiel.

Quelle: Umfrage auf www.pcpowerplay.de

BEFRAGT: NEGATIVBEISPIEL EA

PC PowerPlay EA ist ja dafür bekannt, stark auf das DVD-Format bei den Verpackungen zu bauen. Warum werden gerade Triple-A-Titel nicht in einer schickeren Box ausgeliefert?

Electronic Arts Wir sehen die Amaray DVD Case als den Standard, der sich durchgesetzt hat, und fokussieren auf die Inhalte unserer Produkte. Auch der Handel hat sich mit Display-Systemen auf dieses Standardformat eingerichtet. Viele Gamer bevorzugen ja auch diese Standardisierung zur Archivierung. Wir wollen weniger durch die Verpackung Aufsehen erregen, als vielmehr die Faszination der Inhalte transportieren. Das versuchen wir beispielsweise mit Initiativen wie der EA Arena, wo wir in Zusammenarbeit mit dem Handel die Inhalte am Point of Sale mit Flatscreens und Dolby-Surround-Anlagen besser erlebbar machen.

PC PowerPlay Wie wichtig sind heutzutage noch aufwändige Spieleverpackungen? Machen Sie noch Sinn?

Electronic Arts Special Editions wird es sicher auch in Zukunft geben, hier werden auch interessante Produktzugaben durch andere Verpackungen sinnvoll signalisiert.

INTERVIEW MIT CARSTEN HERZOG (SPIELER SEIT 20 JAHREN)

PC PowerPlay Bitte stell dich doch kurz unseren Lesern vor.

Carsten Herzog Ich bin 33 Jahre alt, gebürtig aus Ludwigshafen – aber aufgrund meines Berufs hat es mich in die »Weltstadt« Soest verschlagen.

PC PowerPlay Seit wann beschäftigst du dich aktiv mit dem Hobby Computerspiele?

Carsten Herzog Seit etwa meinem zwölften Lebensjahr. Damals ging oft das gesamte Taschengeld für Computerspiele drauf.

PC PowerPlay Das ist ja schon recht lang. Du hast also die Zeit der üppig ausgestatteten Spieleschachteln wie bei Ultima oder dem Ur-Pirates von Sid Meier miterlebt?

Carsten Herzog Oh ja! Und Pirates war da gleich eines meiner Lieblings-Spiele. Es war einfach spitze – eine Karte aus Stoff hatte ich in meiner Version dabei ... und dann dieses Handbuch im Querformat, in dem die einzelnen Flaggen der Piraten abgebildet waren. Diese Dinge brachten Pirates damals zum Leben.

PC PowerPlay Ein Großteil der älteren Spieler führt immer wieder einen gewissen Sammel- bzw. Dekorationswert solcher Verpackungen an. Kannst du das bestätigen?

Carsten Herzog Das stimmt auf jeden Fall. Ich selber habe noch die ganzen alten Spiele mit der Hülle und Handbüchern aufgehoben. Früher war es etwas besonderes, einen Computer zu haben und viele Spiele zu kaufen. Früher standen alle ordentlich im Regal. Heute werden sie zwar nur rausgekramt, wenn man mal wieder den zehnten Versuch einer Neuauflage eines der alten Spiele sieht – aber Abgeben oder Verkaufen kommt nicht in Frage!

PC PowerPlay Und heute bekommt man vermehrt die Platz sparenden DVD-Hüllen vorgesetzt. Stört dich das sehr, und hält es dich in bestimmten Fällen vom Kauf ab?

Carsten Herzog Ja, es stört mich – gerade bei den Spielen, die neu aufgelegt werden, oder die sehr umfangreich sind. Bei den Remakes ziehe ich gerne den Vergleich zur alten Verpackung. Außerdem kommt bei ihnen immer das Gefühl auf, dass die Hersteller und Publisher etwas lieblos mit ihren Titeln umgehen, wenn sie diese einfach in eine schnöde DVD-Hülle quetschen. Wo bleibt da das Identifikationsgefühl?

PC PowerPlay Mal anders rum gefragt: Würdest du bei einem Spiel eher zugreifen, wenn du für das gleiche Geld eine schicke Verpackung samt Goodies erhälst?

Carsten Herzog Ja! Nehmen wir das neue Pirates – für mich war klar: »Das kaufst du dir«. Kein Wunder, war Priates doch für mich früher DAS Spiel überhaupt.

Dann stand ich im Laden, sah die Verpackung und fragte mich: »Das ist alles? Drei Screenshots, so klein, dass man eine Lupe braucht ...« Ich habe das Spiel bestimmt zehnmal wieder weg gelegt und mir andere angeschaut. Erst durch gutes Zureden meiner Frau – die aber auch rein gar nichts mit Computern zu tun hat – habe ich mich letztendlich zum Kauf durchgerungen. Im Nachhinein muss ich sagen: »Zum Glück« – denn auch diesmal ist Pirates wieder mal eines meiner Lieblings-Titel.



Generell bestelle ich Spiele nicht unbedingt wegen Zeitschriften oder Bewertungen im Internet. Ich laufe oft einfach so in die PC-Abteilung verschiedener Geschäfte und schaue mir ein Spiel nach dem anderen an. Meist komme ich mit einem bis drei Titeln nach Hause, die sich durch eine besonders gute und aussagekräftige Verpackung und viel »Beiwerk« auszeichnen.

PC PowerPlay Steht trotz aller Diskussion um die Verkaufshülle samt Inhalt nicht aber doch immer das eigentliche Spiel im Vordergrund? Oder geht es dem Käufer um mehr?

Carsten Herzog Ich denke, da gibt es verschiedene Spielergruppen. Die eine Gruppe – die jungen Konsumenten – haben keinen Bezug zu den Verpackungen. Wir, die Käufer der ersten Stunden, sind da völlig anders. Für uns sind die Spiele nicht nur durch die Bewerbung in einer Zeitschrift interessant. Für uns ist die Verpackung sehr entscheidend. Sie gibt mir immer den endgültigen Kaufreiz ... oder halt nicht, wie leider bei immer mehr Spielen der letzten Zeit mit ihrer spartanischen optischen Verpackung.

handelte es sich übrigens um eine ganz normale Verkaufsversion (!) des Rollenspiels **Ultima 7**. Zu dieser Zeit steckten neue PC-Titel noch häufig in riesigen Boxen samt schicker Goodys in Form von Zinnfiguren oder Stoffkarten. Schlendert man heutzutage durch die Spieleabteilung eines Elektrogroßmarkts, schweift der Blick über eine endlose Reihe unscheinbarer DVD-Hüllen, die in den meisten Fällen außer dem bloßen Namen nicht viel vom enthaltenen Titel offenbaren. Ist die Zeit der kunstvollen Verpackungen wirklich schon vorbei? Legt die heutige Generation tatsächlich keinen Wert mehr auf solche Äußerlichkeiten und hat nur noch das eigentliche Spielerlebnis vor Augen? Wie stehen die Publisher dazu? Wir haben versucht, Antworten auf diese Fragen zu finden.



Vorbildlich: Bei Wing Commander 1 gab's unter anderem **Risszeichnungen** der Raumschiffe.

Reise durch die Zeit

Doch bevor wir harte Fakten auf den Tisch legen, schwenken wir in die Vergangenheit. Nur so wird der direkte Vergleich zur heutigen Zeit deutlich. In den 80er-Jahren steckte die Branche der Computerspiele noch in den Kinderschuhen. Sie war weit vom heutigen Status eines Massenmediums entfernt und galt lange Zeit als Nischenplatz für Freaks. Es war aber auch die Zeit, in der die ersten Entwicklerstudios noch im Regal der Händler um die Gunst der Käufer buhlten und mit ebenso ausgefallenen wie kunstvollen Verpackungen auf sich aufmerksam machen wollten. Große Kartons mit wunderschönen Bildern, die selbst im heimischen Wohnzimmer ein echter Blickfang waren.

Doch damit nicht genug, auch das Innenleben machte einiges her. Die bereits erwähnten Figuren und Karten waren nur einige von vielen Beispielen; für seine 80 bis 90 Mark bekam der Spiele-Fan damals einiges geboten. Also für umgerechnet das gleiche Geld wie heute. Daran erinnert sich zum Beispiel Carsten Herzog, 33 Jahre, und noch immer begeisterter Spieler, sehr genau. »Es war jedes Mal ein ganz besonderes Ereignis, wenn du zuhause das Spiel ausgepackt hast und dich an den tollen Extras erfreuen konntest. Das war fast wie ein kleines

Weihnachtsfest.« Zack, der Schnitt ins Jahr 2005. Heutige Highlights wie der Taktik-Shooter **Battlefield 2** landen in einer unscheinbaren, kompakten DVD-Hülle auf unserem Schreibtisch. Außer der DVD-Scheibe und einem Handbuch im Miniformat gibt die Packung nichts mehr her. Martin Szymanski, International PR Manager bei Sunflowers, sieht das ähnlich kritisch: »Publisher heben sich mit aufwändigen Verpackungen von der breiten Masse ab und erlangen hohes Ansehen in der Community. Natürlich muss auch das Produkt dahinter stimmen. Der Kunde soll für sein Geld entsprechend gute Qualität erhalten, deshalb haben einfallslose DVD-Boxen mit einem zweiseitigem Werbeflyer nichts auf dem Markt verloren!«

Freund und Leid eng beieinander

Was gerade die ältere Spielergeneration in Rage gebracht hat, war vor allem für den Handel ein Segen. Der freute sich über die kompakteren DVD-Hüllen, da die einige offensichtliche Vorteile mit sich bringen. Die Lagerkosten sinken aufgrund des geringeren Platzbedarfs, und die Positionierung in den Verkaufsregalen geht einfacher von der Hand. Gleichzeitig wandert eine sehr viel größere Stückzahl in den Ausstellungsraum, was größere Absatzzahlen verspricht – zumindest theoretisch. Doch dient damit die Verpackung einzig und alleine nur noch dem Transport des Datenträgers und verliert somit den ehemaligen »Status«? Nicht in den Augen von Markus Wilding, Head of PR bei Take 2. »Es ist vergleichbar mit der Umstellung von Langspielplatte auf CD in der Musikindustrie. Auch dort haben sich damals viele Leute gegen diesen Wechsel gesträubt und empfanden die kleinen CD-Hüllen als lieblos und ohne jeden Sammlerwert. Doch mittlerweile ist das Thema vom Tisch, und lediglich eingefleischte Fans wehren sich noch immer mit Händen und Füßen. Der Mensch ist ein Gewöhnungstier und findet sich recht schnell mit solchen Veränderungen ab.«

Grand Thick Schachtel

Mit dieser Umstellung muss sich auch die PC-Gemeinde wohl oder übel abfinden, denn spätestens der Handel macht die meisten Ausbruchversuche mancher Publisher zunichte. Der pocht aus oben genannten Gründen auf die schmalen DVD-Hüllen und duldet meist nur in Ausnahmefällen andere Formate wie die bekannte Eurobox oder eine so genannte Collector's Edition, die jedoch sowieso nur in begrenzter und somit kleiner Stückzahl aufgefahren werden.

Doch die Anzahl der Spieler, die nach wie vor großen Wert auf eine aufwändige Verpackung legen, ist enorm. PC PowerPlay führte eine Umfrage mit insgesamt 150 Fans aller Altersgruppen durch; fast 60 Prozent der Befragten ziehen hübsche Kartons den unscheinbaren DVD-Cases vor. Und auch viele Publisher sehen das so und setzen in den letzten Monaten verstärkt auch hübschere Packungen. Bestes Beispiel dafür ist der Actiontitel **GTA San Andreas**. Take 2 steckt das Spiel in eine schicke Schuber-Box und legt sogar noch eine große Übersichtskarte und ein dickes, schön gestaltetes Handbuch bei – ohne Aufpreis. Kritiker werden jetzt sicherlich schnell die Hand heben. Immerhin hätte sich gerade dieser Titel auch ohne Zusatzausstattung prächtig verkauft; es wäre also ein Mehraufwand ohne Nährwert für den Vertrieb. Ist das wirklich so? »Ganz und gar nicht«, erklärt Markus Wilding. »Sicherlich wären die Verkaufszahlen auch ohne diesen Schritt erfreulich hoch gewesen, doch es geht uns dabei um etwas gänzlich anderes. Wir wollen Highlights unseres Portfolios auch dem Kunden gegenüber ansprechend präsentieren, so dass sie spüren, ein wirklich besonderes Spiel in Händen zu halten.«

Eine löbliche Einstellung, denn dass es auch ganz anders geht, zeigt Branchenprimus Electronic Arts. Selbst Spitzentitel wie **Battlefield 2** oder das gesamte Portfolio von EA Sports landen nach wie vor im engen DVD-Case. Auch Sunflowers' Martin Szymanski spricht der Schachtel eine hohe Bedeutung zu. »Die Verpackung ist in vielen Fällen der erste Berührungspunkt des Spielers mit dem Produkt. Grundsätzlich ist sie Werbeträger und oft entscheidender Faktor bei der Wahl eines Spieles – das Auge isst ja bekanntlich mit!«

Reichhaltiges Innenleben

Im Bezug auf die Verpackung ergibt sich also ein gewisser Zwiespalt. Doch wie sieht es beim Inhalt

INTERVIEW MIT MARKUS WILDING (HEAD OF PR, TAKE 2)



PC PowerPlay Wie wichtig ist in Ihren Augen die Verpackung eines Spiels? Ist sie mehr als bloße Hülle zum Transport?

Markus Wilding Sie ist eindeutig mehr. Die Aufgabe einer Verpackung ist es nach wie vor, aus der Masse an verfügbaren Titeln hervorzustechen. Sehr wichtig ist dabei natürlich das Cover eines Spiels, das möglichst ansprechend sein und viel über den Inhalt aussagen soll. Wenn die Vorderseite den potenziellen Käufer nicht anspricht, kann die Rückseite meist auch nicht mehr viel retten. Daher ist die Verpackung durchaus sehr wichtig für uns.

PC PowerPlay Sehen Sie eine aufwändig gestaltete Verpackung tatsächlich als wichtigen Kaufanreiz an? Fans kaufen sich ein Spiel, für das sie sich interessieren, doch so oder so.

Markus Wilding Das ist sicherlich richtig. Primär zielt diese Wirkung auch auf den Massenmarkt. Die Verpackung soll die Leute ansprechen, die erst noch im Laden stehen und spontan entscheiden, welches Spiel sie sich letztendlich kaufen. Allerdings erweckt eine schicke Verpackung auch allgemein mehr Aufmerksamkeit. Da macht es keinen Unterschied, ob es ein Gelegenheitsspieler oder Hardcore-Gamer ist.

PC PowerPlay Wie verhält es sich mit den Mehrkosten einer ausgefallenen Box? Rentiert sich das am Ende wirklich?

Markus Wilding Das ist verdammt schwer zu sagen und dazu noch von Land zu Land unterschiedlich. Eine konkrete Antwort auf diese Frage liefert wohl nur eine intensive Umfrage, die jedoch auch wieder enorme Kosten verursachen würde. Mal rein theoretisch: Bei zwei vergleichbaren Spielen mit identischer Qualität kann die Verpackung am Ende den Ausschlag geben. Damit hätte sich der Mehraufwand für die Schachtel schon gelohnt.

PC PowerPlay Kommen wir mal zu den oft geforderten Beilagen und Goodys. Sind die nur eine kleine Spielerei oder zusätzliche Identifikation des Käufers mit dem Spiel?

Markus Wilding Das kommt sehr auf den Inhalt und die Art der Goodys an. Einige fördern die besagte Identifikation tatsächlich, etwa Soundtrack-CDs. Beim Hören der Musik, die man schon im Spiel miterleben durfte, intensivieren sich die Gefühle des Spielers. Auch T-Shirts kommen immer sehr gut an und erzielen einen ähnlichen Effekt. Kleinkram wie Kugelschreiber ist allerdings eher unwichtig.

PC PowerPlay Sind die Spieler von heute anspruchsloser geworden? Immerhin ist die Generation, die früher mit üppigen Stoffkarten etc. verwöhnt wurde, mittlerweile von jüngeren Fans »abgelöst« worden. Oder doch nicht?

Markus Wilding Bis zum einem bestimmten Grad würde ich da zustimmen. Früher war es bei der Einführung der Musik-CDs recht ähnlich, gegen die sich viele Platten-Fans gesträubt haben. In meinen Augen ist es aber vielmehr eine reine Gewöhnungssache. Als Anspruchslosigkeit würde ich das nicht bezeichnen.

PC PowerPlay Die Vorteile der schmalen DVD-Verpackung für den Handel liegen auf der Hand. Schließen sich individuelle Verpackungsgestaltung und DVD-Case automatisch aus?

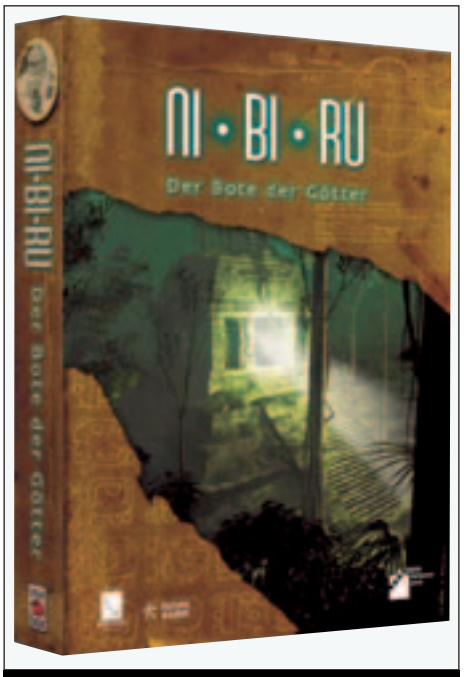
Markus Wilding Bei der reinen DVD-Verpackung schließt sich das tatsächlich aus, ja. Behält man jedoch das vorgegebene Format bei und konzentriert sich gleichzeitig auf eine andere Art der Hülle, gibt es enorm viel Spielraum. Es gibt Klappboxen, Schuber und vieles mehr. So ziehen sowohl der Handel als auch die Publisher ihre Vorteile aus der Angelegenheit.

PC PowerPlay Wie sieht Ihrer Meinung nach die Zukunft der Spieleschachteln aus? Weiterhin eine Vorherrschaft der DVD-Verpackung?

Markus Wilding Das DVD-Format bleibt auf jeden Fall. Das hat vor allem logistische Gründe und ist mit dem Handel mittlerweile gar nicht mehr anders vereinbar. Früher war das etwas anders, doch mittlerweile sind Spiele ein Massenmedium. Ohne einen Konsens mit dem Handel geht es nicht mehr. Hier in Deutschland ist das sogar noch halbwegs einfach. In den USA geht der Handel mit diesem Thema sehr viel kritischer um. Ich denke aber, dass die Liebhaber aufwändiger Verpackungen auch in Zukunft auf ihre Kosten kommen werden.



Legendär: Die ganz normale Verkaufsversion des Rollenspiels **Ultima 2 – Revenge of the Enchanters** enthielt sogar eine Karte der Spielwelt (unten links). Und zwar aus Stoff!



Edel: Das Adventure Nibiru lockt mit **Reliefdruck** – da macht schon die Packung was her.

aus? Auch hier drängt sich wieder der Vergleich mit der Vergangenheit auf. Damals waren dicke Handbücher samt schmucker Illustrationen keine Seltenheit, während heutzutage teilweise sogar ganz darauf verzichtet wird. Auch Extras wie Karten, Figuren, Soundtrack-CDs etc. findet man mittlerweile nur noch selten vor. Wenn, dann meistens in einer sündhaft teuren Collector's oder Special Edition, die schon mal gut und gerne bis zu 100 Euro verschlingt.

Während einige Spieler sicher abwinken und besagte Goodys eher als nutzlose Dreingabe ansehen, gibt es auch gänzlich andere Sichtweisen. »Es kommt immer darauf an, welche Extras in der Verpackung landen. Goodys sollen den Spaß am Spiel beziehungsweise die Identifikation damit verstärken«, so Markus Wilding. »Schnöde Kugelschreiber oder Schlüsselanhänger verfehlen diesen Effekt natürlich, so dass man sich als Publisher ernsthafte Gedanken zu dieser Thematik machen sollte. Die Käufer freuen sich über die Geschenke.« Das belegt auch unsere Umfrage: Immerhin 53 Prozent aller Teilnehmer sehen solche Goodys sowie eine schicke Verpackung sogar als zusätzlichen Kaufanreiz und würden somit eher zugreifen.

Der Faktor Kosten

Bei aller Euphorie über kostenlose Extras darf man den wirtschaftlichen Aspekt nicht aus den Augen verlieren. Kein Publisher der Welt kann es sich leisten, jedem seiner Titel teure T-Shirts oder Metallfiguren beizulegen. Gerade bei Niedrigpreis-Spielen macht dies auch wenig Sinn, denn bei denen soll der geringe Verkaufspreis motivieren und nicht die Verpackung an sich. Es ist wohl auch eine Art Tribut, den die Branche für den Aufstieg zum Massenmedium zollen muss – zumindest ansatzweise. Heutzutage wandern von einem Toptitel deutlich mehr Exemplare über die Ladentheke als noch vor 10 oder 15 Jahren. Dies treibt die Produktionskosten von Goodys zwangsläufig in die Höhe und stellt somit einen nicht zu verachtenden Kostenfaktor für jeden Publisher dar. Was früher aufgrund der geringen Stückzahlen noch ohne weiteres möglich war, muss in der Zeit von Aktienkursen und knallharten Geschäftsberichten durchkalkuliert werden.

Und vor allem: Die Verkaufspreise für Spiele sind konstant geblieben, während sich die Entwicklungskosten vervielfacht haben.

Mittel gegen Piraterie?

Fakt ist, dass aufwändige Hüllen und Goodys eher auf den Massenmarkt zielen. Es sind die Gelegenheitsspieler, die sich erst im Laden entscheiden, welches Spiel sie mit nach Hause nehmen. Der Hardcore-Gamer informiert sich bereits im Vorfeld ausgiebig über seine Favoriten und kauft gezielt ein. Doch eine ganz andere Szene wird von der Verpackungsthematik ebenfalls berührt– die Raubkopierer. Die Versuchung ist allgemein schon recht groß, billig die neusten Spiele per Kopie zu erhaschen. An die Illegalität dieser Aktion denken dabei nur die Wenigsten. Gerade bei den schmucklosen DVD-Hüllen macht es in den meisten Fällen auch kaum einen Unterschied, ob man nun das Original oder eine Kopie mit selbst gedrucktem Cover im Regal stehen hat – zumindest rein optisch.

Ganz anders sieht es da aber schon wieder aus, wenn man für das gleiche Geld eine hübsche Packung erhält, die sich jeder gerne ins Wohnzimmer stellt. Oder eben die erwähnten Extras. So etwas geht Raubkopierern durch die Lappen, so dass diese Mittel zumindest teilweise als gezielte Gegenmaßnahmen seitens der Publisher durchgeführt werden. »Das ist ganz klar ein beabsichtigter Nebeneffekt, der sowohl dem Käufer als auch Publishern und Entwicklern zu Gute kommt«, erklärt Markus Wilding von Take 2.

Blick in die Zukunft – das Aus der Verpackung?

Mit der DVD-Packung müssen also auch Nostalgiker leben, sie ist aus dem Handel nicht mehr wegzudenken. Gleichzeitig gibt es aber auch genügend Publisher, die den vorhandenen Spielraum nutzen und nach wie vor schmucke Hüllen und interessante Goodys anbieten. Die Palette reicht von praktischen Schuber-Boxen, über DVD-Hüllen mit einem auffälligen Hologramm-Cover bis hin zu Sonderformaten, die jedoch eher selten oder im Rahmen einer Special Edition zu sehen sein werden. Auch geprägte Cover auf einer Klappbox kommen wieder in Mode. Gerade die jüngeren Spieler nehmen diesen Zusatzaufwand der Publisher meist nur am Rande und als nette Dreingabe wahr. Der große Groll kommt aus den Reihen älterer Fans, die eben mit der Luxusausstattung in der Branche aufgewachsen sind.

Hüllenlos spielen

Die Zukunft hält für beide Fraktionen etwas bereit und ist daher nicht ganz so schwarz, wie es so mancher »**Ultima**-Haudegen« darstellen mag. Es kommt am Ende vielleicht aber doch ganz anders, als alle denken. Die jüngste Vergangenheit zeigt deutlich einen neuen Trend der elektronischen beziehungsweise digitalen Vermarktung auf. Onlineplattformen, wie sie etwa Valve mit »Steam« eingeführt hat, erfreuen sich nach anfänglicher Skepsis und Ablehnung immer größerer Beliebtheit. Die erforderlichen Rahmenbedingungen (etwa Breitbandanschluss) breiten sich verstärkt in den Haushalten aus, somit wäre der Weg für diese Art des Spielevertriebs frei. Der Vorteil für die Entwickler und Publisher: direkter Verkauf an die Kunden ohne Zwischenhändler, sowie wegfallende Kostenpunkte für Verpackung und Handbücher.

Ob sich diese Art des Vertriebs tatsächlich durchsetzt oder es eine friedliche Koexistenz mit den so genannten Retail-Versionen gibt, muss die Zukunft zeigen. Martin Szymanski sieht dem gelassen entgegen: »Ablösen ist übertrieben. Ich denke eher, dass der digitale Vertrieb den traditionellen Absatz ergänzen wird.« So ähnlich wird es wohl kommen, zumindest in einer Übergangsphase ...

André Linken



SPASS BEIM FENSTERLN

Es tut sich was im Browserfenster: **Neue Online-Spiele sind schöner und abwechslungsreicher**. Wir haben für Sie im Internet gefensterlt und den Weltraum erobert, die Weltmeere besegelt und uns wilde Autorennen geliefert.

In PC PowerPlay 2/2005 haben wir zum ersten Mal ausführlicher über Browsergames berichtet: Massively-Multiplayer-Spiele, bei denen Sie keine teure Software kaufen müssen, weil sie einfach mit dem ganz normalen Browser gespielt werden. Diese Spiele haben unzählige Fans, weil sie die ganze Faszination von Multiplayer-Titeln bieten, von überall gespielt werden können und oft mehr spielerischen Tiefgang haben als so manches teure Vollpreisspiel. Die meisten dieser Spiele sind kostenlos, fast alle sind (Aufbau-)Strategiespiele – aber bei unserem ersten Blick in die Szene war ein Großteil im Weltraum angesiedelt und litt unter langweiliger Grafik.

Seitdem hat sich einiges getan: In Riesenschritten machen sich die Entwickler daran, neue Themen und Spielprinzipien anzutesten und ihre Titel grafisch aufzubohren. Es ist also an der Zeit, einige weitere spielenswerte Spiele vorzustellen. Dieses Mal haben wir vor allem solche Titel herausgepickt, die mehr bieten als das Abbauen von Rohstoffen, Ausbauen von Gebäuden und Angreifen von Nachbarplaneten.

Nie waren Fantasy und Mittelalter schöner

Recall Revolutions beispielsweise kann nicht nur mit einem für ein Browserspiel recht aufwändigen Mittelalter-Look punkten, sondern auch mit spielerischen Inhalten. Wie bei vielen anderen Programmen haben auch hier die Götter den Aufbau vor die Schlacht gesetzt. Zunächst ist geschicktes Taktieren mit den verfügbaren Ressourcen und maximal nutzbaren Feldern gefragt. Wenn es zu Schlachten zwischen den Spielern kommt, so müssen Sie – entsprechend Ihrer Rolle als Angreifer oder Verteidiger – mit den Truppengattungen jonglieren: Schnelle und teure Reiter, oder vergleichsweise langsame, aber billige und sehr gut verteidigende Pikeniere stehen zur Wahl. Daneben noch eine ganze Reihe anderer Gattungen, mit denen Sie eine gut ausbalancierte Armee zusammenstellen können.

Thematisch ist **New Hope** mit **Recall Revolutions** verwandt. Den etwas schwierigeren Einstieg gleicht es damit aus, dass erfahreneren Spielern eine ungeheure Vielfalt an strategischen Möglichkeiten, Gebäuden und Einheiten geboten wird: Magie, offene Feldschlachten, Belagerungen – inklusive der Möglichkeit, mit dem eigenen Charakter durch die Welt zu streifen oder seine Truppen direkt anzuführen.

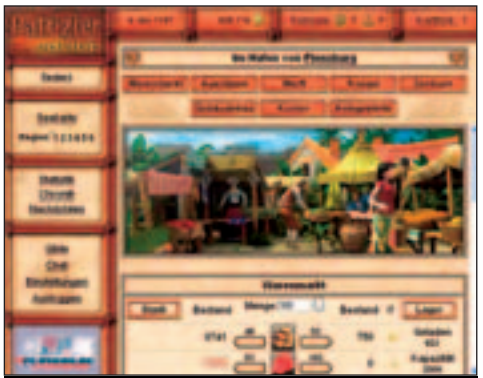
Historienspektakel im alten Rom

Ebenfalls einen Blick wert ist **Gladiatoren**, das in ein schick gerendertes Gewand gekleidet ist und das historische Szenario des alten Roms aufgreift. Bei Redaktionsschluss befand sich das Spiel noch in der Beta-Phase. Es sollte aber offiziell veröffentlicht sein, wenn Sie diese Ausgabe von PC PowerPlay in Händen halten.

Während man bei **Gladiatoren** ein wenig an den (fast) gleichnamigen Film denkt, erinnert **Travian** mit seiner putzigen Aufmachung eher an **Asterix**. Das Spiel hat in den letzten Monaten einen fast kometenhaften Aufstieg hingelegt. Es demonstriert perfekt, wie man Grafik in einem Browserspiel geschickt einsetzt: nicht als Selbstzweck oder gar den Spielablauf störend, sondern zur Optimierung der Benutzerführung. Wie bei einigen anderen neueren Titeln ist auch hier der zur Verfügung stehende Platz begrenzt – Sie können also nicht einfach eine unbegrenzte Anzahl an Gebäuden errichten. Dafür werden Sie mit einem hübschen Dorfplatz belohnt. Unbedingt anspielen sollten Sie den Klassiker **Wogen des Schicksals**, der gerade runderneuert als **Andaloria** wiedergeboren wurde. Das Spiel bietet jetzt eine noch schönere Grafik und noch mehr Komplexität – das bewährte Fantasy-Szenario ist geblieben.

Weltraum, zweimal anders

Auch die ursprünglichste Sparte der Browsergames – die Weltraumspiele – hat sich seit den Anfangstagen weiterentwickelt. Spiele wie **Omega Day** glänzen mit einer stark aufgebohrten Grafik, die nicht nur schick aussieht, sondern auch Teil des Interfaces ist. Gebäude dürfen hierbei per Mausklick wie in einem klassischen Strategiespiel aus einer Seitenleiste ausgewählt und auf der Planetenoberfläche platziert, Schiffe individuell aus



Patrizier Online: Die Browser-Variante ist dem Klassiker von Ascaron angenehm ähnlich.



Omega Day: Planeten besiedeln leicht gemacht, und das mit vergleichsweise üppiger Grafik.



New Hope: Es gibt viel zu bauen, packen wir's an! Auch wenn's nur Text zu sehen gibt.



Dicke Flieger für dickes Geld in **Airlinesim**. Der Pilotenschein ist nicht erforderlich, dagegen aber betriebswirtschaftlicher Sachverstand.



Mafia 1930: Verbrechen lohnt sich, zumindest spielerisch. Hier kämpfen Sie sich an die Spitze eines ehrenwerten Mafia-Clans.

diversen Einzelkomponenten – wie Schilden, Laser, Reaktoren oder Antrieben – zusammengebastelt werden und lassen sich mittels einer dreidimensionalen Karte des Universums ein Stück bequemer und angenehmer erkunden. Vorbei die Zeit ellenlanger Textlisten! Weniger durch spielerischen Schnickschnack oder grafische Glanzlichter, sondern mehr durch seinen schrägen Humor und perfekte Community-Arbeit zeichnet sich **Icewars** aus. Die schrägen Gags sind unnachahmlich, also versuchen wir es gar nicht erst – einfach anschauen und lieben oder hassen!

Auch das traditionsreiche Genre der Wirtschaftsspiele ist weiter im Aufwind. Ob Spiele wie **Airlinesim**, **Kapitalism** oder die mit dem zugträchtigen Namen des Ascaron-Klassikers ausgestattete Hoffnung **Patrizier Online** – für ambitionierte Geldscheffler gibt es hier alles zu finden, was das Herz begehrt. Als Manager, Händler und Wirtschaftsboss muss man hier den Konkurrenten zeigen, was eine Harke ist.

Neben diesen klassischen Sparten der Browserspiele finden sich mittlerweile immer mehr Spiele in anderen Genres: Fans von jaulenden Motoren, schnellen Rennen und hochgezüchteten Autos oder Kartrennen kommen mittlerweile mit Gummigeruch oder **Rumble Race** auf ihre Kosten – die Devise lautet hier: mehr Boxenluder-Faktor und weniger Seriosität als bei Spielen wie dem **Formel-1-Manager**.

Geld oder Leben

Titel wie **Mafia 1930**, **Mafia Incorporated** oder **Drugworld** hingegen dürften **Pate**-begeisterten Spielern gefallen. Als Oberhaupt einer Gang oder gar eines ganzen Mafia-Clans können Sie sich hier mit Drogenverkäufen, Prostitution, Bestechung, Mord und Totschlag einen Namen machen und bis ganz nach oben kämpfen. Dazu benötigen Sie natürlich nicht nur einen Haufen Geld, sondern möglichst viele kräftige Burschen an Ihrer Seite.

Wagen wir zum Abschluss noch einen Blick in die Zukunft. Ob Browserspiele jemals wie »echte« Spiele aussehen, steht in den Sternen – aber es wird daran gearbeitet, dass sie sich annähern. Einer der Hoffnungsträger ist **Techassault**, dessen Grafik nicht nur an frühere rundenbasierte Strategiespiele erinnert, sondern das auch in spielerischer Hinsicht einen Schritt nach vorn machen dürfte. Die Entwickler borgen sich Ideen von den früheren Hexfeld-Titeln aus. Anders als bei den meisten heutigen Browsergames wird nicht einfach eine Basis aufgebaut, die dann der Mittelpunkt des ganzen Spiels ist. Vielmehr zieht der Spieler mit kleinen Gruppen (Squads) durch die Landschaft, erkundet die Umgebung, sucht nach Rohstoffquellen und geheimen Extras. Dabei spielt das jeweilige Terrain eine Rolle. Allerdings: **Techassault** wird wohl erst Anfang 2006 fertig.

Max Volkamer/Andreas Lober

LINKS ZU DEN SPIELEN

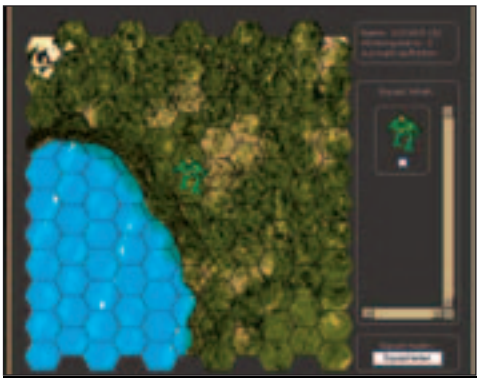
www.techassault.de	**Techassault**
www.recall-revolutions.de	**Recall Revolutions**
newhope.webtales.4players.de	**New Hope**
www.gladiatoren.de	**Gladiatoren**
www.omega-day.de	**Omega Day**
www.airlinesim.de	**Airlinesim**
www.kapitalism.de	**Kapitalism**
www.patrizier-online.de	**Patrizier Online**
www.gummigeruch.de	**Gummigeruch**
www.rumblerace.de	**Rumblerace**
www.mafia1930.de	**Mafia 1930**
www.mafia-inc.de	**Mafia Incorporated**
www.drugworld.de	**Drugworld**
www.travian.org	**Travian**
www.f1manager.de	**F1 Manager**
www.andaloria.de	**Andaloria**
www.icewars.de	**Icewars**



Mikromanagement in **Recall Revolutions** – jeder Bauer kann einzeln gesetzt werden.



Rumble Race: Schnelle Autos sind schon dabei, wann kommen die Boxenluder?



Das rundenbasierte Taktikspiel **Techassault**: So könnte die Zukunft der Browsergames aussehen.



Die **Baumenüs** gliedert Dune 2 noch auf einen Extrabildschirm aus. Erst in Command & Conquer wird es ständig eingeblendet.



Innovativ: Mit dem **Mentat** ist eine Art Online-Ratgeber ständig verfügbar. Er erklärt Einsatzziele, Gebäude und Fahrzeuge.

DUNE 2

Nicht einmal die als Rollenspieler und Abenteurer bekannten Entwickler der Westwood Studios selbst ahnen, dass sie 1992 mit Dune 2 ein **bahnbrechendes Genre** erfinden ...





Braun in Braun: Selbst für VGA-Verhältnisse wirkt Dune 2 ziemlich farbarm. Der Schauplatz schränkt die Grafiker etwas ein.

Lächelnd räkelt sich Großväterchen Dune der Zwote im Schaukelstuhl, ein Glas Rotwein in der Hand, auf den Knien das Familienalbum. »Ach, der kleine **Command & Conquer**. Wie viel Spaß wir zusammen hatten«, erzählt Opa **Dune** dem Kater zu seinen Füßen. »Und da sind ja auch die Enkel, **Alarmstufe Rot** und **Generäle**. Und die Nachbarn, die **WarCrafts**, mit ihrem Sohnemann **StarCraft**. Ein netter Junge.« Er blättert und blättert. Hier sind sie alle versammelt: **Dark Reign** und **Total Annihilation**, **Age of Empires** und **Empire Earth**, bis hin zu den jungen Wilden: **WarCraft 3**, **Battle Realms** und wiederum deren Kinder. Ein beeindruckender Stammbaum, auf den der Urvater der Echtzeit-Strategie blicken kann.

Die richtigen Zutaten gefunden

Dune 2 ist beileibe nicht das erste Strategiespiel. Nicht einmal das erste, das nicht Zug um Zug abläuft, wie damals noch die meisten. Aber es ist das erste, das alle bis heute gültigen Elemente des Genres vereint: Ressourcen gewinnen, Basis bauen, Armeen rekrutieren, den Gegner in Massenschlachten plätten. Alles im temporeichen Echtzeit-Ablauf.

Der Rohstoff, um den sich im **Dune**-Universum alles dreht, ist das Spice. Eine orangerote Pflanze, die in der Einöde des namensgebenden Wüstenplaneten gedeiht. Gigantische Erntemaschinen bringen das Spice von den Dünen in die Raffinerien und damit Kleingeld aufs Konto. Das wiederum wird in den Ausbau des Feldlagers gesteckt oder in neue Einheiten investiert: Panzer, Raketenwerfer, Sturmtruppen. Oberstes Ziel: den Gegner mit allen Mitteln vertreiben. Komplexere Aufgaben bleiben späteren Strategiegenerationen vorbehalten.

Atreides gegen Harkonnen

Drei Häuser kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten: Die aus der Buchvorlage bekannten Atreides und Harkonnen, und die extra für das Spiel aus der Taufe gehobenen Ordos. Jede Partei greift auf ein, zwei Extratruppen zurück. Die Atreides etwa haben mit den Ornithoptern als einzige eine Luftwaffe, die Ordos fahren dafür Gaswerfer auf, die gegnerische Verbände zum Seitenwechsel verleiten. Ansonsten spielen sich die drei Fraktionen respektive Kampagnen weitgehend gleich.

Verglichen mit heutigen Vertretern der Gattung wirkt **Dune 2** etwas hektisch, was hauptsächlich an der Steuerung liegt. Da es nicht möglich ist, mehrere Einheiten gleichzeitig zu selektieren (gab's erstmals bei **Command & Conquer**) oder Gruppen zu erstellen, muss man jedem Panzer einzeln den Einsatzbefehl erteilen. Das atmosphärische Szenario allerdings hat aber immer noch nichts von seinem Glanz verloren.

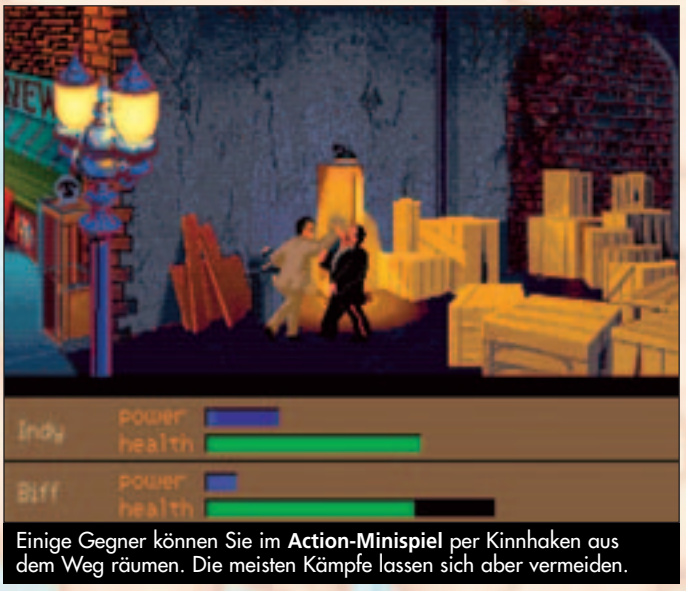
Der Wüstenplanet heute

Wer heute Arrakis erobern möchte, versucht am besten eine der beiden Neuauflagen. **Dune 2000** von 1998 frischt dabei dank der Engine von **Command & Conquer 3** vor allem die Grafik auf, behält das Flair des Originals aber bei und punktet darüber hinaus mit Echtfilmsequenzen. Einen ganz eigenen Charme entwickelt **Emperor – Die Schlacht um Dune** von 2001. Nicht nur weil es die Pixeloptik der Vorgänger gegen 3D-Grafik tauscht, sondern das **Dune**-Universum auch um zahlreiche neue Einheiten erweitert und den Echtzeit-Schlachten einen rudimentären Rundenmodus à la **Risiko** zur Seite stellt.

Rüdiger Steidle

Dune 2 ist heute nur noch schwer zu bekommen. Die größten Chancen dürfen sich Ebay-Schatzjäger ausrechnen. Immer noch verschiedentlich zu haben, etwa beim Internetversender Amazon, sind dagegen die beiden Neuauflagen **Dune 2000** und **Emperor – Die Schlacht um Dune**. Mit **Super Dune 2** findet sich im Internet außerdem noch ein von Fans programmiertes Remake von 1994, an dessen Legalität jedoch starke Zweifel bestehen müssen, da es unerlaubt zahlreiche Originalmaterialien verwendet.

Erschienen	1992
Entwickler	Westwood
Publisher	Virgin
Genre	Echtzeit-Strategie



Einige Gegner können Sie im **Action-Minispiel** per Kinnhaken aus dem Weg räumen. Die meisten Kämpfe lassen sich aber vermeiden.



In der Wüste Nordafrikas fragt **Ballonfahrer Indy** bei Beduinen nach dem Weg. Ziel der Reise: eine deutsche Ausgrabungsstätte.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ta, Ta, Ta-Taaaaaa ... Zu schade, dass Zeitschriften nicht musizieren können, sonst würde Ihnen diese Seite jetzt die Indy-Titelmelodie vorschmettern. **Der vierte Teil der Indiana-Jones-Reihe war und ist ein Meilenstein der PC-Spiele.**

Gäbe es eine ewige Bestenliste der Computerspiele, **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** wäre ein sicherer Kandidat für die vordersten Plätze. Wir erinnern uns: Zu Beginn der 90er-Jahre waren die Adventure-Macher aus dem Hause LucasArts auf dem Zenith ihres Könnens. Damals waren Adventure eines der beliebtesten Genres auf dem PC, und Spieler schlugen sich mit Rätselklassikern wie **Monkey Island 2**, **Space Quest 4** oder **Legend of Kyrandia** die Nächte um die Ohren.

Point and Klick

Egal, aus welchem der großen Studios ein Adventure kam: Das Spielprinzip war – bis auf einige Feinheiten – fast immer gleich: Wir steuern Helden wie Roger Wilco, Guybrush Threepwood oder eben Indiana Jones per Mausklick durch liebevoll gepixelte 2D-Bildschirme, sammeln Items ein und führen Multiple-Choice-Gespräche mit anderen Figuren. Die Mannen von LucasArts hatten bereits einige Jahre vor **Indy 4** mit der Rätsel-Engine »Scumm« und dem Sound-System »iMuse« einen eigenen Standard für Grafik-Adventures geschaffen, der noch bis Mitte der 90er-Jahre (etwa im unterschätzten **The Dig**) Anwendung fand.

Atlantis is calling

In Indys viertem virtuellen Abenteuer stützen sich die Macher erstmals nicht auf eine Filmvorlage, sondern erfinden eine völlig neue Geschichte, die sich allerdings eng an den Story-Vorgaben der Kinoabenteuer orientiert. So bekommt es der unerschrockene Archäologe wieder einmal mit Hitlers Schergen und übellaunigen Bewohnern der Geisterwelt zu tun. Ebenfalls ein Standard in jeder Indy-Story: Eine attraktive weibliche Begleiterin, die Indy aus allerlei Gefahren retten muss, und mit der er sich sarkastische Wortduelle liefert. Die Dame heißt in diesem Fall Sophia Hapgood und ist eine Mischung aus Wissenschaftlerin und Kartenlegerin. Sie glaubt außerdem fest an die Existenz des verlorenen Kontinents Atlantis und steht in Kontakt mit dem Geist von Nur-Ab-Sal, einem Gottkönig der versunkenen Stadt.

Wie üblich sind Sophia und Indy nicht die einzigen, die sich für Atlantis interessieren. Ein Nazi-Obermotz namens Kerner ist ebenfalls auf der Suche nach der Insel, schließlich soll es in der Stadt das sagenhafte Element Orichalcum im Überfluss geben, das die Nazis als unerschöpflichen Treibstoff für ihre Kriegsmaschinerie nutzen wollen.

Die guten alten Verben

Um mit unseren beiden Helden Atlantis zu finden und die Welt vor den Nazis zu retten, gehen wir in klassischer Adventure-Manier vor. Mit dem Mauszeiger steuern wir Indy durch gepixelte Landschaften von Island bis Nordafrika. In jedem Bildschirm kann unser Held mit Objekten interagieren und Gegenstände einsammeln. Fahren wir mit dem Cursor über solch einen Gegenstand, erscheint am unteren Bildrand eine Textzeile mit einer kurzen Beschreibung des Items. Mithilfe der neun Aktionsverben interagiert Indy mit seiner Umwelt. Wollen wir etwa einem anderen Charakter einen Gegenstand geben, formen wir den Satz »Gebe Gegenstand XY Charakter XY« per Mausklick: Zunächst klicken wir auf »gebe«, dann auf den Gegenstand in unserem Inventar und schließlich auf den Charakter, der das Objekt von Indy überreicht bekommen soll.

Das Besondere an **Indy 4** sind allerdings nicht die kniffeligen Rätsel, die witzigen Dialoge oder die geniale Sprachausgabe der CD-Version. Denn das Adventure bietet unterschiedliche Lösungswege und motiviert so – auch heute noch! – zum mehrmaligen Durchspielen. Etwa nach einem Drittel der Story stellt Sophia uns vor die Wahl, wie wir die kommenden Abenteuer angehen wollen. Neben dem Standardmodus, in dem Indy und Sophia gemeinsam losziehen, können wir uns für den Rätselweg entscheiden, in dem Mr. Jones allein bleibt und besonders viele Kopfnüsse knackt. Der Actionmodus schließlich enthält Kampfeinlagen, in denen Indy Nazischergen die Birne weich klopft. Diese Sequenzen laufen als ein Mini-Prügelspiel ab, in dem wir mit der Tastatur Indys Schläge steuern und gegnerische Attacken blocken. Egal, für welchen Weg wir uns entscheiden: Am Ende kommen Indy und Sophia in Atlantis wieder zusammen, um die Rätsel der Stadt im Doppelpack zu lösen.

Sascha Gliss

ALLGEMEINE INFOS

Video Mod

ScummVM macht's möglich

Die klassischen Adventures aus dem Hause LucasArts starten auch heute noch (fast) genauso unkompliziert wie weiland auf einem MS-DOS-Rechner. Das Zauberwort lautet »ScummVM«. Diese von Fans programmierte Applikation übersetzt den Code der alten Spiele in ein Format, mit dem moderne PCs etwas anfangen können. Von Indy 4 über Sam & Max bis hin zu Day of the Tentacle werden fast alle großen Adventures der LucasArts-Ära unterstützt. Die ScummVM-Software gibt es kostenlos unter www.scummvm.org oder auf der aktuellen DVD von PC PowerPlay. Die LucasArts-Klassiker sind auch heute noch problemlos – und für kleines Geld – auf Ebay zu bekommen.

Erschienen	1992	Publisher	Softgold
Entwickler	LucasArts	Genre	Adventure

LESERBRIEFE

ATTACKE AUF ELECTRONIC ARTS

Ich beziehe mich auf die Kolumne von Rüdiger Steidle auf Seite 12 der August-Ausgabe 2005 der PC PowerPlay. Es hat mich etwas enttäuscht, dass ein PCPP-Redakteur anscheinend so schlecht über Sachverhalte informiert ist, über die er meinungsbildende Kolumnen schreibt. Ich gestehe dem Otto-Normal-User zu, sich zu fragen, warum um Himmels Willen EA jetzt schon an einem Addon zu Battlefield 2 werkelt, wo doch das Hauptprogramm augenscheinlich noch Fehler aufweist.

Leider ist den meisten Usern (bzw. auch dem Herrn Steidle) nicht bewusst, dass EA nicht in Personalunion die Spiele entwickelt, sondern die »Battlefield-Schmiede« DICE mit zwei eigenständigen Teams am Themenkomplex Battlefield arbeitet. Durch solcherart Uninformiertheit kommen diese »Unruhen« und Vorwürfe zustande. Doch legt sich das in jedem Fall sehr schnell wieder, wenn man den aufgebrachten Spielern folgendes verdeutlicht: Das Hauptprogramm wird in Schweden von DICE Sweden produziert und supportet. Das angekündigte Addon wird in Kanada vom dortigen DICE-Team entwickelt.

Eingedenk dieser Tatsache ist es nicht verwunderlich, dass EA schon jetzt mit einem Addon auf den Plan treten kann, da beide Teams eigene Ressourcen verwenden können. Eigentlich hätte diese »Aufklärungsarbeit« eure Aufgabe sein müssen, bzw. hätte dieser Sachverhalt in der Kolumne zur Information beigetragen ... und nicht zur Meinungsmache »Hau auf EA«, die in letzter Zeit so in Mode kommt.

Christoph Edelmann


KOLUMNE

Bring zu Ende, was du beginnst

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

Wie intensiv die Arbeiten verlaufen, zeigt wenige Tage später die Ankündigung des ersten Addons. Battlefield 2: Special Forces bringt sechs frische Spielerklassen, zehn neue Fahrzeuge und ... Hallo? EA? Jemand zu Hause? Wie wär's, wenn ihr zunächst einmal dafür sorgen würdet, dass das Hauptprogramm

Aufgrund der neusten Ereignisse habe ich mich entschlossen, Ihnen einen weiteren Leserbrief zu schreiben. Ich hatte Ihnen schon mal bezüglich der Firmenpolitik von EA geschrieben. Leider war die Resonanz der anderen Leser eher gering.

Nun, EA ist neuer Vertriebsparter von Valve und damit stellt sich doch die Frage, was EA mittlerweile noch nicht in seinen Klauen hat. Auch das Geschehen um Battlefield 2 ist mehr als tragisch. Ein total verbuggtes Spiel, zu welchem ein noch mehr verbuggter Patch ausgeliefert wird, und anstatt das Produkt nun endgültig fehlerfrei zu machen, wird einfach ein Addon angekündigt, was vermutlich die Fehler ausmerzen darf – gegen Kohle. Denkt EA, sie könnten die Spieler ewig übers Ohr hauen? Für mich ist schon lange Schluss: Ich kaufe und werde auch nie wieder Produkte von EA kaufen, ganz gleich ob es sich um mein geliebtes C&C handeln könnte. Der Support von EA ist schon lange als grottenschlechter bekannt. Aber natürlich denkt EA nicht im geringsten daran, diesen zu verbessern. Was dem Spieler zugute kommt, ist für EA fremd.

Patrick Pelinski

Ich habe in der betreffenden Kolumne mitnichten angeprangert, dass Electronic Arts an einem Addon zu Battlefield 2 werkelt. Dessen Entwicklung war uns ohnehin bereits seit geraumer Zeit bekannt. Ich habe vielmehr Electronic Arts' Informationspolitik beklagt: Die Werbetrommel für das Nachfolgeprodukt zu rühren, ohne auf die bekannten Probleme mit dem Hauptprogramm einzugehen, halte ich bestenfalls für ungeschickt.

Rüdiger Steidle

LIVE FOR SPEED S2

Erstmal Kompliment für die zwei tollen Seiten! Allerdings fiel mir etwas auf und bitte berichtigt mich, falls ich echt blind bin: Es wird, und ich halte das für durchaus wichtig und erwähnenswert, nirgends darauf hingewiesen, dass sich S2 noch im Alpha-Stadium befindet! S2 ist also noch lange nicht fertig.

Zwar sind 90% schon eine Spitzenwertung, keine Frage, aber sollte man einen Test nicht eher über ein »fertiges« Game schreiben, also wenn S2 nicht mehr Alpha ist? Wobei man ja auch noch beachten muss, dass LFS mit S2 noch immer nicht fertig ist, es kommt ja noch S3. Ich bin mir sogar sicher, dass nach S3 noch das ein oder andere nachgereicht wird. Insofern schlage ich vor, LFS zu beobachten und erneut einen Bericht zu bringen, wenn S2 nicht mehr im Alpha- bzw. Betastadium ist.

Frank Plomann

PC PowerPlay Normalerweise würden wir niemals eine Alpha-Version testen. Bei Live for Speed ist das allerdings ein Sonderfall, denn zum einen wird das Spiel in der Alpha-Version offiziell verkauft. Zum anderen sind S1 und S2 schon als Alpha so ausgereift wie viele andere Titel nicht mal als offizielle Gold Master. Daher haben wir uns entschlossen, die kostenpflichtigen Versionen von LfS zu testen. Schließlich spricht die Qualität für sich, außerdem wollen wir dieses herausragende Spiel unseren Lesern zum Kauf empfehlen!

MEHR MODS!

Ich danke euch tausendfach für diese genialen Mods. Wäre super, wenn ihr auch weiterhin solche Specials bringt. Jedoch habt ihr gar keine Morrowind-Mods dabei gehabt. Gibt es für Morrowind denn keine guten Mods? Wäre super, wenn ihr da noch was bringen könntet.

Marco Spiesecke

PC PowerPlay Aus Platzgründen mussten wir irgendwann einen Schlussstrich ziehen – neun Seiten Umfang sind ja nicht von Pappe. Sie können aber sicher sein, dass wir noch weitere Schwerpunkte zu Mods und Levels bringen werden, und dann wird sicher auch Morrowind mit dabei sein.

BATTLEFIELD 2 SOLO

Als ich Battlefield 2 online spielte, ist mir aufgefallen, dass es zwei Maps gibt (»Kubra Dam« und »Mashtuur City«), die ich im Singleplayer-Modus nicht besitze. Gibt es eine Möglichkeit, sie freizuschalten, oder sind sie nur Online enthalten? Bitte helft mir!

Daniel Denz

PC PowerPlay Unsere Recherchen haben ergeben, dass just diese beiden Maps auch durch Mods nicht im Solomodus laufen. Allerdings kann es gut sein, dass findige Fans durch eine entsprechende Modifikation diesen Zustand ändern werden. Bei anderen Multiplayer-Karten klappt das Spielen mit Bots ja bereits durch entsprechende Mods.

FRAUEN-POWER

Ich bin eigentlich nicht so der Schreibtyp, aber irgendwie muss ich nun doch mal was loswerden. Erstens: Im Moment beschäftigt mich die Frage, ob es wirklich so wenige Mädchen gibt, die genauso spielen wie Jungs? Ich für meinen Teil kann mit Jungs gut, wenn nicht sogar von Fall zu Fall auch besser mithalten. Und das nicht bei Spielen, die für »Mädchen« sind, sondern nein, bei Medal of Honor oder auch Brothers in Arms. Und was meine Lieblingsspiele angeht (GTA Vice City oder San Andreas), kann mir kein Junge so schnell das Wasser reichen (in meinem Bekanntenkreis zumindest). Die kommen eher mal und fragen mich um Rat, wie man was bekommt oder wie man etwas besonders einfach schafft.

Das liegt wohl daran, dass ich solange ich denken kann Videospiele gespielt habe. Angefangen hat es mit Pong (daran kann ich mich allerdings nur noch dunkel erinnern), dann kam ein Atari 500, natürlich gefolgt vom C64 (ja, ich hatte keinen Schneider), Super Nintendo, Playstation 1 und zu guter letzt endlich ein PC. Ja, so kann es einem auch als Mädchen gehen. Der tiefere Sinn bei Computerspielen ist für mich, eine Freizeitbeschäftigung zu haben, die einen vom Alltag ablenkt und in der man richtig abtauchen kann.

Zweites Thema: Ich möchte mich für eure gute Beratung bedanken! Ich habe mir aufgrund eurer Empfehlung statt Fifa 2005 Konamis Pro Evo Soccer 4 geholt, und es war eine gute Entscheidung. Ich freue mich jetzt schon auf den nächsten Teil, der im Herbst kommen soll. Auch euer Test des Adventures Nibiru hat mich dazu bewogen, es zu kaufen. Es war wirklich ein schönes Spiel, nur war es viel zu kurz, in drei Tagen war ich fertig, das ist ein bissel wenig.

Carola Marsiske

PC PowerPlay Zum Glück gibt es Mädchen und Frauen, die gerne spielen. Allerdings wird es wohl noch lange dauern, bis das Verhältnis zwischen den zockenden Geschlechtern ausgeglichen ist.

HITLISTEN

Ich lese PC PowerPlay inzwischen regelmäßig und finde eure Zeitschrift echt gut, habe aber eine große Bitte: Schreibt in eure Hitliste, in welcher Heftausgabe der Test zum jeweiligen Spiel steht! Wenn ich einen Test nachlesen will, muss immer ewig suchen.

Noch eine Frage: Eure neuen HiRes-Videos spielt mein Power DVD 5 nicht mehr ab, habt ihr eine Idee, wo ich den entsprechende Codec herbekommen kann?

Markus Kurz

PC PowerPlay Die Anregung mit der jeweiligen Ausgabe finden wir klasse und werden sie in



DER FEHLERTÄUFEL

FEHLER AUS DEM LETZTEN HEFT – UND UNSERE AUSREDEN

LIVE FOR SPEED S2

Für 24 Euro ist S2-Alpha leider nicht zu haben. Es ist und bleibt notwendig, eine S1-Lizenz zu besitzen (18 Euro) und weiterhin eine S2-Lizenz (noch mal 18 Euro). Beziehungsweise, wenn man S1 nicht schon hatte, kann man auch gleich S2 inklusive S1 kaufen, was aber ebenfalls 36 Euro kostet. Hier habt ihr sicher nur die 24 Pfund von der LFS-Homepage übernommen?

Frank Plomann

PC PowerPlay Ihre Rechnung stimmt natürlich ganz genau. Da hatte ich schlicht und ergreifend den Engländern den Euro untergejubelt. Ich gelobe, als Sühne einen Monat lang mit dem Dreirad in die Redaktion zu radeln.

Sascha Gliss

ROLLERCOASTER TYCOON: SOAKED

Im Heft Juli 2005 zu dem Test von Rollercoaster Tycoon 3: Soaked hat Susanne ein Problem mit dem Kippen der Kamera. Wenn sie das Handbuch besser durchlesen würde, hätte sie das Problem nicht! Man muss auf Kameraeinstellungen »Fortgeschritten« gehen. Im Test wird auch gesagt, dass der Promi nicht da hin gehe, wo er hin soll. Man muss auf Missionsziele gehen und dort auf die Fußspuren neben der Promiaufgabe klicken.

Niklas Engeler

PC PowerPlay Stimmt: Die Kameraeinstellung kann man tatsächlich im Optionen-Menü so einstellen, dass sie sich dauerhaft kippen lässt. Allerdings steht darüber kaum etwas im Handbuch, deswegen habe ich das übersehen. Auch die VIP-Routen nehme ich auf meine Kappe: Ich bin davon ausgegangen, dass der Besuch eines Promis ein Zufallsereignis ist und man den Wegablauf nicht steuern kann, wie zum Beispiel den eines Mechanikers. Ich nehme mir die Aufforderung, das Handbuch (sofern wir zum Test eines bekommen) zu lesen, zu Herzen. Und ich fang auch gleich damit an! Ich kann mich nur nicht zwischen dem Half-Life-2-Handbuch und dem 716-seitigen Falcon-4.0-Wälzer entscheiden.

Susanne Braun

FEHLER ÜBER FEHLER

Nun halte ich also die Juli-Ausgabe Ihres Magazins in den Händen. Es sind wieder etliche Fehler drinnen, auf Seite 18 geht's los: Hammer & Sichel lautet die Überschrift, und dann steht da »... Sie die Rolle eine russischen Spions«. Ich würde sagen da fehlt glatt ein »s« bei eine[s]. Gleich auf der nächsten Seite: »Fast jedenfalls, den in Hegemony ...« Also, ich schreibe denn immer mit zwei »n«. Ich weiß ja nicht, was der Duden dazu sagt, aber ich befürchte, ich habe Recht. Auf Seite 33 werden Filmchen dann schließlich »in gerenderter Form eingebraut« statt eingebaut. [...]

Simon Patberg

PC PowerPlay Das gute Dutzend weiterer Fehler, die Simon gefunden hat, kürzen wir aus Platzgründen. Uns sind die Fehler auch so schon peinlich genug. Hiermit geloben wir feierlichst Besserung, verzichten eine Woche auf World of WarCraft und entschuldigen uns bei allen Lesern!

PRO PINBALL – TIMESHOCK

An den virtuellen Pranger mit David Bergmann! Ich bin seiner Meinung, dass die besten PC-Flipper Pro Pinball heißen, aber Timeshift war mir bis jetzt gänzlich unbekannt. Der Flipper heißt Timeshock!

Marc Egger

PC PowerPlay Nun äh ... ja, also ... tja ... stimmt. Es lag am Regen. Klar! Der Regen. Also, der Regen ... verstehen Sie?

David Bergmann

MONKEY ISLAND

Ich bin zwar ein großer Fan von Tim Schafer. Er hat auch großartige Spiele wie etwa Grim Fandango, Vollgas oder Day of the Tentacle entwickelt. Aber ihm den Titel »Erfinder« von Monkey Island zu zusprechen, wie ihr auf Seite 163 in der Ausgabe schreibt, ist doch etwas übertrieben. Soviel ich weiß, arbeitete Schafer am dritten Teil von Monkey Island mit, der Erfinder von Monkey Island ist jedoch Ron Gilbert.

Thomas Hickmann

PC PowerPlay Ron Gilbert wird in den Credits des ersten Teils als Creator genannt, Tim Schafer »nur« als Writer und Programmer. Daher war es in der Tat ein bisschen unglücklich von mir, Schafer als »Erfinder« zu bezeichnen – tut mir leid, ich hatte es umgekehrt im Kopf und hätte besser noch mal nachschauen sollen.

Jochen Gebauer

ATARI COLLECTION

Ihr habt in der Ausgabe vom August diesen Jahres geschrieben, dass die Atari Collection: Rollenspiele nur 15 Euro kosten soll. Ich habe mich darauf sofort zum nächsten Laden begeben und musste enttäuscht feststellen, dass die Preisempfehlung 30 Euro war. In verschiedenen anderen Läden war es dasselbe Ergebnis. Als ich mir dann noch mal euer Heft angeschaut habe, ist mir außerdem noch aufgefallen, dass eure Preisangabe zu Heroes of Might & Magic 4 Complete falsch ist, es kostet nur 13 Euro.

Max Linke

PC PowerPlay Als Georg Valtin auf der neusten Releaseliste von Electronic Arts die Preisreduzierungen von Need for Speed Underground 2 und Co. entdeckte, war seine Freude so groß, dass er glatt die Termine übersah. Die EA-Spiele werden erst ab Oktober preisreduziert, die Atari Collections kosten jeweils 30 Euro, und Heroes 4 ist mittlerweile für 15 Euro zu haben. Zur Strafe haben wir ihn bei Thomas Gottschalk angemeldet: »Wetten, dass ich es schaffe, alle Budgetpreise von 1998 bis heute auswendig aufzusagen?« Wetten Sie mit: redaktion@pcpowerplay.de

Kürze umsetzen. Für das Abspielen der Videos verwenden Sie am besten den Windows Media Player und den Windows Media 9 Codec. Beides finden Sie auf jeder unserer DVDs.

DEUTSCHE IN COMPUTERSPIELEN

Zum Leserbrief »Deutsche sind Bösewichte«: Die Nationalsozialisten haben zu der damaligen Zeit Verbrechen gegen die Menschenrechte begangen. Und sie ließen in großen Lagern Millionen von Juden, Homosexuellen und nicht arischen Menschen töten, daher finde ich, dass Spiele auf Seiten der Deutschen in Deutschland und Österreich besser indiziert werden sollten.

Ich muss sagen, dass ich ein Deutscher und in Bremen geboren bin, einen Hass auf die NPD habe und der ganze braune Mist meiner Meinung nach in Deutschland vom Verfassungsgericht für verfassungswidrig zu erklären ist. Unter den Millionen Opfern der Nationalsozialisten befand sich auch ein Mitglied meiner Familie.

Daniel Nussbaum

PC PowerPlay Ob es generell unmöglich sein soll, auf deutscher Seite zu spielen, wenn der Titel im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist? Wir meinen, dass es darauf ankommt, was der Spieler tun kann. In einem Echtzeit-Taktikspiel wie Panzers 2 stört sich kaum jemand an der deutschen Kampagne. Und kein Entwickler würde einen Publisher finden, sollte es Aufgabe des Spielers sein, etwa Konzentrationslager zu bauen oder zu verteidigen.

ROLLENSPIELE

Ich kaufe PC-Magazine nach DVD-Inhalt oder interessanten Artikeln, ohne spezielle Favoriten. Diesen Monat wart also ihr dran, wegen der Mods zu Neverwinter Nights. Zur Erklärung vielleicht, dass ich seit finstersten Nintendo- und PC-Zeiten vorwiegend RPGs spiele und nichts Wesentliches auf diesem Sektor verpasst habe. Wegen der neueren Entwicklung im Bereich der Mods grabe ich schon mal ein älteres Spiel wieder aus.

Mein persönlicher Höhepunkt waren allerdings die Top 30, Rollenspiele. Wohlgemerkt: keine Verkaufscharts, sondern »fachliche« Bewertung. Abgesehen von den einzelnen Rankings (Geschmackssache): Diablo 2 vor Morrowind zu setzen, ist weder Zeitgeist noch Geschmackssache, sondern einfach: keine Ahnung. Erstens ist es bereits grenzwertig, Diablo 2 überhaupt als Rollenspiel zu bezeichnen. Die Spieloberfläche ist reines Hack'n'Slay, es gibt keine »Welt« und nur eine Quest (schlag alle tot und sammle den Müll auf), außer den Auftraggebern spricht oder handelt kein NPC, alle stehen dumm rum wie die Ölgötzen, bestenfalls die wählbaren Fähigkeitsbäume haben ein bisschen mit Rollenspiel zu tun. Totschlagargument aller Tester: Sammelwut. Dazu ein Tipp: Schreibt ein kleines Skript für einen Bot mit Kollisionsabfrage und Werteerkennung, schickt den morgens los und freut Euch abends, was der für tolle Sachen eingesammelt hat. Ich habe mich jedenfalls über den endlich gefundenen Enterhaken in Zelda zehn Mal mehr gefreut, als über den 6fach geschwurbelten Vampirkronenzacken zur Vervollständigung meines Höllenanorak-Sets, dem dann folgerichtig im nächsten Akt ein gefallener Erzengel mit Imprägnierungs-Bannzauber gegenübertritt. Als Sahnehäubchen wird mir in der Bewertungsliste vermittelt, dass euer RPG-Spezialist Georg Valtin für Morrowind keine Bewertung abgegeben hat. Kennt er das Spiel nicht? Solltet ihr ihm unbedingt vorstellen.

Manfred Roßmann

PC PowerPlay Ihr Eifer in Ehren, aber Diablo 2 ist eine Mischung aus Action- und Rollenspiel. Da man aber im Rollenspielbereich mit dem Skill-System wesentlich schneller etwas falsch machen kann als beim Action-Part, ist der Blizzard-Klassiker unserer Meinung nach im Rollenspielbereich bestens aufgehoben. Nur mit Schnellklicken kommt man weniger weit als mit optimal abgestimmten Skills.

ALTERSFREIGABE VON PC POWERPLAY

Darf Ihre Computerzeitschrift, die Spiele für 16-Jährige enthält, an einen 10-Jährigen verkauft werden? Als Mutter bin ich mir nicht sicher, ob dies nach dem Jugendschutzgesetz erlaubt ist.

Anke Färber

PC PowerPlay Eltern können selbst entscheiden, ob sie Spiele oder auch Hefte mit Vollversionen ihren Kindern erlauben, obwohl diese zu jung für die jeweilige Altersfreigabe sind. Es liegt daher in Ihrem Ermessen, ob Sie Ihrem Sohn das Heft kaufen. Selber kaufen sollte er es sich nicht können, sofern der Zeitschriftenhändler den Jugendschutz ernst nimmt.

ARMUTSZEUGNIS

Erst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurer Zeitung. Eine Spielezeitung mit so hohem Niveau sucht in Deutschland ihresgleichen. Dies spiegelt sich auch in Eurem Mut wider, wie ihr, oder besser, dass ihr auf den Leserbrief »Ein Haufen Scheiße« reagiert habt. Es ist ein absolutes Armutszeugnis für jenen einzelnen, degenerierten und obendrein feigen (weil anonymen) Wicht, der dahinter steckt. Leider ist diese Art der Ausdrucksweise mittlerweile jedoch Gang und Gebe in einschlägigen Foren. Wer als Normal-Sterblicher in Foren nach Tipps und Tricks z.B. für Half-Life 2 sucht, weiß, was ich meine. Begriffe wie »es funzt«, »Proggi« und das allseits beliebte »Kagge« sind nur harmlose Beispiele für eine verbale Subkultur, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den längsten Kommentar ohne Punkt und Komma zu schreiben und diesen mit verschliffenen Anglizismen voll zu stopfen. Groß- und Kleinschreibung sind tot und outen einen bei deren Benutzung als »alten Sack« oder zumindest »Spießer«.

Aber was will man von einem Jugendlichen erwarten, dem das Erreichen des Kopfschuss-Olymps wichtiger ist als ein Hauptschulabschluss, eine Lehrstelle zu bekommen oder sonst irgendetwas im Leben zu erreichen. So lange die Kohle für Drogen jeglicher Art (von denen der Schreiberling offenbar zu viel hatte!), eine stramme DSL-Leitung und einen flotten Rechner reichen und man sich es bei Mami und Papi gut gehen lässt, kann die nächste Ballerorgie kommen. Hilfe, wir verblöden!

Dennis Kraft

PC PowerPlay Glauben Sie uns: Auch wir fragen uns manchmal, warum wir uns überhaupt so viel Mühe mit ausführlichen Texten geben. Aber immer nur so lang, bis uns wieder klar wird, dass es noch eine Menge gestandene Spieler gibt, die genau darauf Wert legen. Und darum machen wir so weiter und geben uns noch mehr Mühe!

SYNONYM-ZWANG

Unter den blinden PC-Magazinen ist Eures immerhin ein einäugiges – vor allem für Menschen, die in den 80er-Jahren am IBM-AT den ersten Flugsimulator und Decathlon gespielt haben und sich dann über die geilste Wirtschaftssimulation auf dem C64 (Kaiser) wie ein Schnitzel gefreut haben.

Doch eine kleine Kritik muss ich nun doch loswerden, das sei mir erlaubt als treuer Abo-Leser. Die Schelte verpacke ich in ein Kollegen-Angebot: Sollten es in der nächsten Ausgabe die Kollegen Rüdiger Steidle und Simon Fistrich schaffen, kein einziges Mal ihre Lieblingswörter (Alter Ego und sämtliche Formen des Synonyms »Bleispritze«) zu verwenden, lektiere ich Eurer Heft umsonst. Ich verweise auf das »Handbuch des Journalismus«, Kapitel »Krampfhaftes Einsetzen von Synonymen«. Hier fällt mit ein: der Kerpener, der Leimener, die Brühlerin ... Journalisten müssen auch die Sprache bewahren – Zielgruppe hin oder her ...

Florian Scholbeck

PC PowerPlay Als Redakteur von Bayern 5 besitzen Sie sicher genügend sprachliche Sicherheit und könnten bestimmt vor allem unsere Videos eloquent vertonen. Aber bevor Rüdiger seine Bleispritze wegsteckt und Simon seine Wumme einmottet, werden noch viele Nachrichten über den bayerischen Äther gehen. Wobei Sie natürlich Recht haben: Der ausufernde Gebrauch von Synonymen, um witzig zu sein, ist eine weit verbreitete Unsitte unter Schreibern der Spiele-/Zocker-/Daddel-/Games-Branche. Eine Frage noch: Es heißt doch »lektorieren«, nicht »lektieren«, oder?

THE BARD'S TALE

Ihr habt in eurem Heft etwas über The Bard's Tale – Tales of the Unknown geschrieben. Leider habt



ihr bei den allgemeinen Infos keine Internetseiten genannt, wo man sich das Spiel und evtl. auch die Nachfolger runterladen kann. Ich bin im Internet nicht fündig geworden, habe nur eine Seite gefunden, aber dort hätte ich was zahlen müssen. Ihr schreibt aber, es gäbe diverse Internetseiten zum kostenlosen Download. Es würde mich sehr freuen, wenn Sie mir ein paar nennen könnten. Vielen dank dafür im Voraus.

Andreas Hauffe

PC PowerPlay Auf der Webseite www.abandonwarering.com gibt es eine praktische Suchfunktion, mit der Sie schnell zu den Angeboten gelangen. Doch Vorsicht: Abandonware ist eine rechtliche Grauzone, das Downloaden von Spielen nicht zwangsläufig legal, nur weil sie schon älter oder frei verfügbar angeboten werden!

HEADSETS

Ich fand es echt super, dass ihr einen Bericht über die Headsets gebracht habt. Sicherlich sind die von Sennheiser teuer, aber ich bekomme auch absolute Topware. Ich habe mich ja auch schon sehr lange mit Hifi-Kopfhörern beschäftigt und finde, dass Sennheiser eine Klasse für sich ist. Auch wenn der Preis nicht immer billig ist, aber die Technik ist optimal ausgereift. Habe mir selber den Sennheiser USB 155 zugelegt und bin mehr als zufrieden.

Habe mich bei Euch auch schon ins Forum eingeklinkt und war schon etwas irritiert, dass sich einer über den geringen Hardwareteil beschwert hat! Dazu möchte ich sagen: PC PowerPlay ist eine Spiele- und keine Hardware-Zeitschrift. Ich finde die Aufteilung super. Hauptsächlich Testberichte von den Spielen und kurz ein Anriss, was sich im Hardwaresektor tut.

Andreas Abstreiter

LOB AN DIE FREIEN AUTOREN

Heute möchte ich mal ein Lob aussprechen für eure Reports im Magazin-Teil (insbesondere der aktuellen August-Ausgabe). Ok, solche Reports zu verschiedenen Themen gibt es in anderen Heften auch schon eine ganze Weile, aber die Themen und die Schreibstile von Herrn Gebauer und besonders von Herrn Kreiss finde ich (wenn natürlich auch subjektiv) sehr ansprechend. Bereits nach dem Lesen der ersten paar Zeilen kann ich nicht mehr aufhören, bis ich beim letzten Satz angekommen bin.

Chris Steuck

FREELANCER 2

Mir ist beim Ausmisten meiner Spielesammlung das gute Freelancer in die Hände gefallen. Natürlich habe ich es, der schönen Erinnerung wegen, nochmals installiert und war, wie auch schon beim ersten Mal, hin und weg. Gibt es vielleicht irgendeine Regung der Macher in Richtung zweiter Teil ...? Habe viel rumgesucht, aber leider nichts finden können. Und da dachte ich mir, ich frage euch. Ihr seid ja vom Fach ;)

Torsten Kelch

PC PowerPlay Ein zweiter Teil ist mehr als unwahrscheinlich. Entwickler Digital Anvil beschäftigt sich momentan mit Microsofts Xbox, von Freelancer 2 ist kein Pieps zu hören.

NIVEAU GESUNKEN

Ich fand die ersten paar Ausgaben von Ihrem Heft sehr überzeugend, was ein Grund dafür war, dass ich Ihr Heft abonniert habe. Leider finde ich, dass PC PowerPlay mit jedem Heft ein wenig mehr Niveau verliert. So werden in anderen Heften Spiele wie Need for Speed Most Wanted getestet und in PC PowerPlay Spiele wie Lula 3D. Natürlich gibt es in Ihrem Heft auch gute Spiele. Ich finde nur, dass Sie es nicht nötig haben, so niveaulose Spiele wie Lula 3D in Ihrem Heft zu testen. Die Artikel wie »Mädchen sind zu doof zum Spielen« finde ich sehr gut (ebenso wie »Wählen wir uns selber ab?«).
Im Gegensatz hierzu finde ich jedoch, dass es überflüssig ist, jeden zweiten Monat Grafikkarten zu testen (auch wenn immer neue Modelle herauskommen).

Mathias Schlenker

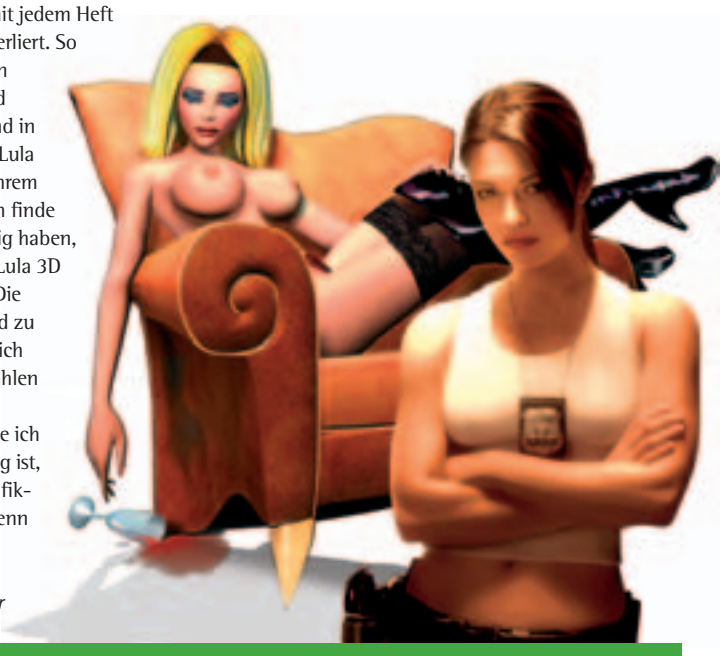
PC PowerPlay Sie müssen bitte zwischen Test und Vorschau unterscheiden: Need for Speed Most Wanted ist nur eine so genannte Preview (englisch für Vorschau), während Lula 3D ein Test ist. Das eine wird erst im Herbst 2005 veröffentlich, das andere können Sie derzeit im Laden für Ihr sauer verdientes Geld kaufen (sollten Sie aber nicht!). Für die mangelhafte Qualität mancher Spiele können wir natürlich nichts, aber es ist unsere Aufgabe als Testmagazin, Sie vor einem möglichen Fehlkauf zu warnen. Bei einer Vorschau legen wir Wert darauf, das entsprechende Spiel auch selbst gespielt zu haben. Nur mit vollmundigen Marketing-Versprechungen lässt sich keine seriöse Vorschau verfassen.

TOTAL OVERDOSE

Ihr habt in der aktuellen Ausgabe geschrieben, dass Total Overdose am 16. September für PC erscheinen soll. Nach meiner Information soll es dieses Jahr nur für Xbox und PS2 erscheinen und für PC erst 2006.

Bastian Fiedler

PC PowerPlay Unser Termin stimmt. Laut Eidos' Pressesprecher Sven Liebold erscheint Total Overdose am 16. September für den PC.



SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

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

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: (0049) 01805/90 90 88
Per Fax: (0049) 01805/90 90 89

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

VORSCHAU 10/2005

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Back to the Roots: Das neuste Need for Speed bringt viele von Fans geforderte **Verbesserungen**, darunter endlich wieder die lieb gewonnenen Vefolgungsjagden mit der Polizei. Uns hat beim Probespielen neben der Grafik vor allem das realistischere Fahrmodell gut gefallen. Alle Details lesen Sie in unserem Test.

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Neue Animationen und eine aufgebohrte KI: Konami will sich den **Fußballthron** nicht von FIFA 06 wegschnappen lassen. Wir kicken für Sie mit!

SERIOUS SAM 2



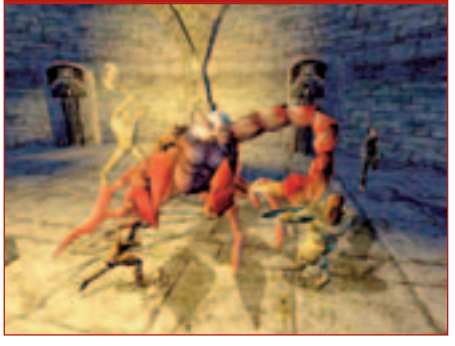
Schon die Preview-Version machte uns einen **Heidenspaß**, jetzt freuen wir uns auf den Test: Wie gut wird der Koop-Modus wirklich mit 16 Spielern?

FUSSBALL MANAGER 2006



Was **Magath** kann, können Sie schon lange? Sie wirtschaften besser als Uli Hoeneß? Dann beweisen Sie es im neuen Fußball Manager!

D&D ONLINE



Harte Konkurrenz für World of WarCraft: Das populärste Rollenspiel-Regelwerk D&D kommt in einer Online-Version. Wir nehmen am **Betatest** teil.

PC POWERPLAY AUSGABE 10/2005
AB DEM 28.09.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 92

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Patrick Hartmann (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Simon Fistrich (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Daniel Ch. Kreiss, Jochen Gebauer, André Linken, Andreas Lober, Jan Tomaszewski

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
TITEL: Sandra Strehle
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW II/2005 – verkaufte Auflage: 133.767 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES | DVD VISION | DVD | play | PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD - September 2005

VOLLVERSIONEN
Bandits Phoenix Rising
Cold Zero
Rogue Spear: Black Thorn

DEMOS
Dragonshard
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
GT Legends
MotoGP 3
Rome Total War: Barbarian Invasion

HIRES-VIDEOS
Black & White 2
Cold War
Dune 2
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
Gene Troopers
Hellforces
Heroes of Might & Magic 5
In 80 Tagen um die Welt
Indiana Jones
Knights of the Temple 2
Legion Arena
Metalheart
MotoGP 3
Serious Sam 2

SPIELE-TRAILER
Alan Wake: Trailer
Ghost Recon Advanced Warfighter: Trailer
King Kong: Trailer
Quake 4: Trailer

PATCHES
Battlefield 2 Patch 1.02
Die Sims 2 Update 1.0.0.999
Far Cry Patch 1.33
GTA San Andreas Patch 1.01
Imperial Glory Patch 1.1
Live for Speed S2 Alpha Patch 0.5P2
Psychonauts Patch 1.03
Rome Total War Patch 1.2
Vampire The Masquerade Patch 1.2

SCREENSHOTS
Auto Assault
Dawn of War: Winter Assault
DTM Race Driver 3
Fahrenheit
Hellforces
Heroes of Might & Magic 5
King Kong
Live for Speed S2
MotoGP 3
Myst 5
Panzer Elite Action

MODS
Live for Speed S2 Hotlap-Replays
Live for Speed S2 Mehrspieler-Replays
Live for Speed S2 PC PowerPlay Skins
Live for Speed S2 Setups

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0
Antivir Personal Edition
ATI Tool 0.24
Everest Home 2.01
Fraps 2.63
HyperSnap-DX
PowerStrip 3.61
Prime 95 24.13
RivaTuner 2.0
ScummVM
Windows Media 9 Codec
Windows Media Player 9
Windows Media Player 10
WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.7
DirectX 9.0c
Nvidia Nforce 77.77


GT Legends: Demo


Serious Sam 2: Video


Dungeon Siege 2: Video

PC PowerPlay Vollversionen: BANDITS | COLD ZERO | ROGUE SPEAR BLACK THORN September 2005

CyPress

PC PowerPlay

September 2005



VOLLVERSION 1:
BANDITS

VOLLVERSION 2:
COLD ZERO

VOLLVERSION 3:
ROGUE SPEAR **BLACK THORN**

VOLLVERSIONEN

Bandits Phoenix Rising

Cold Zero

Rogue Spear: Black Thorn

DEMOS

Dragonshard

Dungeon Siege 2

Fahrenheit

GT Legends

MotoGP 3

Rome Total War: Barbarian Invasion

HIRES-VIDEOS

Black & White 2

Cold War

Dune 2

Dungeon Siege 2

Fahrenheit

Gene Troopers

Hellforces

Heroes of Might & Magic 5

In 80 Tagen um die Welt

Indiana Jones

Knights of the Temple 2

Legion Arena

Metalheart

MotoGP 3

Serious Sam 2

SPIELE-TRAILER

Alan Wake: Trailer

Ghost Recon Advanced Warfighter: Trailer

King Kong: Trailer

Quake 4: Trailer

PATCHES

Battlefield 2 Patch 1.02

Die Sims 2 Update 1.0.0.999

Far Cry Patch 1.33

GTA San Andreas Patch 1.01

Imperial Glory Patch 1.1

Live for Speed S2 Alpha Patch 0.5P2

Psychonauts Patch 1.03

Rome Total War Patch 1.2

Vampire The Masquerade Patch 1.2

SCREENSHOTS

Auto Assault

Dawn of War: Winter Assault

DTM Race Driver 3

Fahrenheit

Hellforces

Heroes of Might & Magic 5

King Kong

Live for Speed S2

MotoGP 3

Myst 5

Panzer Elite Action

MODS

Live for Speed S2 Hotlap-Replays

Live for Speed S2 Mehrspieler-Replays

Live for Speed S2 PC PowerPlay Skins

Live for Speed S2 Setups

TOOLS

Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.24

Everest Home 2.01

Fraps 2.63

HyperSnap-DX

PowerStrip 3.61

Prime 95 24.13

RivaTuner 2.0

ScummVM

Windows Media 9 Codec

Windows Media Player 9

Windows Media Player 10

WinZip 9.0

TREIBER

Ati Catalyst 5.7

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 77.77



Serious Sam 2: Video

PowerPlay
Vollversionen: BANDITS | COLD ZERO | ROGUE SPEAR BLACK THORN
September 2005

CyPress

CD PowerPlay

September 2005



VOLLVERSION 1: BANDITS

VOLLVERSION 2: COLD ZERO

VOLLVERSION 3: ROGUE SPEAR BLACK THORN