Oktober 2005

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

7,50 € GUTSCHEIN
CXTREME
EIN SHOP VON CONRAD.DE

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

nur € 3,60 inkl. 8,5 GB DVD

2 VOLL-VERSIONEN



VOLL-VERSION 1: **AMERICAN CONQUEST**
Für Strategen: Geniale Massenschlachten der Cossacks-Macher mit Mega-Umfang

VOLL-VERSION 2: **COLD BLOOD**
Für Agenten: Top-Handlung und jede Menge Spannung wie im Action-Kino

DEMOS **ALLE WEIHNACHTS-DEMOS**

Age of Empires 3 ★ Blitzkrieg 2 ★
Pro Evolution Soccer 5 ★ FIFA 06 ★
Heroes of the Pacific ★ NHL 06 ★
Starship Troopers ★ X-Men Legends 2


Age of Empires 3


Blitzkrieg 2



+ HiRes-Video!

CIVILIZATION 4

ENDLICH GESPIELT: Warum Civ 4 die neue Rundenstrategie-Referenz wird
Analysiert: Religionsführer, Kämpfe, Ressourcen, Taktiken, Technologien

FEAR

MEGA-TEST: Fesselnder Shooter mit herausragender Gegner-KI und spektakulären Special-Moves

AGE OF EMPIRES 3

+ spielbare Demo!

AUCH GESPIELT: Geniale Kampagnen, packende Schlachten
Kann Age 3 sogar WarCraft 3 und C&C Generäle schlagen?

62 SEITEN TESTS DER TOP-SPIELE

Black & White 2 ★ Serious Sam 2 ★ Blitzkrieg 2 ★ NHL 06 ★
GT Legends ★ Total Overdose ★ Fussball Manager 06 u.v.m.

CyPress
VOGEL

FOTOGRAFIEREN VERBOTEN!

Kopfschütteln in der Redaktion: Microsoft verbietet der Fachpresse schon wieder, eigene Screenshots von fast fertigen Versionen zu schießen. Nach **Dungeon Siege 2** erwischt es diesmal **Age of Empires 3**. Wir haken nach, unsere Anfrage geht bis ins Hauptquartier in Redmond – und versandet dort. Da wir Ihnen aber immer zeigen wollen, wie ein Spiel wirklich aussieht, finden Sie in unserer großen Vorschau einen Shot aus der Demo. Denn beim Spielen wurde uns sofort klar, warum wir keine eigenen Bilder machen sollten: Die wunderschön hingestellten, formierten Einheiten auf Microsofts Screenshots wuseln wild durcheinander, sobald der erste Schuss fällt. Ganz schön schizophren: Warum verbietet Microsoft erst Shots, und veröffentlicht dann eine Demo?

Wenige Tage später das gleiche: Screenshot-Verbot für **X3 - Reunion**! Wir greifen zum Hörer, reden mit den Verantwortlichen. Und dürfen eigene Bilder machen. Geht doch.

Peinlich: Kurz vor Redaktionsschluss bekommen wir ein fertig eingeschweißtes **Fable**. Laut Begleitschreiben dürfen wir keine Bilder vor dem 23. September veröffentlichen. Dass wir aber schon lange die Testversion haben (und den Test in dieser Ausgabe), hat der Publisher wohl vergessen. Und der heißt – Microsoft. Übrigens die gleiche Firma, die sich laut eigener Aussage in Zukunft trotz des Traras um ihre Xbox 360 verstärkt um ihre PC-Spiele kümmern will. Na dann ...



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



Größer, schöner, besser! Mit Civilization 4 siedelt und forscht es sich so episch und spannend wie noch nie. Lesen Sie alles über Firaxis' neues Meisterwerk in unserer großen Vorschau.

Seite 52

TITELGESCHICHTE

CIVILIZATION 4



66 **FEAR**
Beinharter Ego-Shooter mit vielen guten Ideen.



90 **BLACK & WHITE 2**
Himmlisch gut? Höllisch schlecht? Die Gott-Sim im Test.

AKTUELL

16 Terminkalender

News
10 Battlefield 2
10 Sam & Max 2
10 Day of Defeat Source
10 Guild Wars
11 Twilight War
12 Dark Age of Camelot
12 Monster Madness
12 Star Wars Battlefront 2
12 Ultimate Spider-Man
12 World of WarCraft: Addon
13 Counter-Strike Source
13 Die Sims 2: Machen Geschäfte
14 Neocron 2
14 Puerto Rico
14 Ufo Aftershock
15 GTA 4

Kolumne
10 Menü à la Maus

AKTUELL

Charts
11 Leser-Charts
12 Verkaufs-Charts

Titelgeschichte
52 Civilization 4

Vorschau
20 Age of Empires 3
24 Oblivion
28 Call of Duty 2
32 X3
34 Rush for Berlin
36 In 80 Tagen um die Welt
38 Tunguska
40 Vietcong 2
42 Brothers in Arms: Earned in Blood
44 Auto Assault
46 Shadowgrounds
48 Dark Messiah of Might & Magic

TEST

59 So testen wir
60 Teamseite
62 Hitlisten

Action
66 FEAR
72 Serious Sam 2
76 Total Overdose
80 Bet on Soldier
82 Advent Rising
84 Conflict Global Storm
86 Battle of Britain

Strategie
90 Black & White 2
96 Blitzkrieg 2
100 Dragonshard
104 Rome: Barbarian Invasion

TEST

Abenteuer
106 Fable
110 Jules Verne: Reise zum Mittelpunkt des Mondes
112 Myst 5

Sport
114 NHL 06
118 GT Legends
120 Fussball Manager 06
122 R-Factor
124 World Racing 2
126 Tiger Woods PGA Tour 06
128 NBA Live 06

Budget
130 Budgetliste
132 Schlacht um Mittelerde
133 Knights of the Old Republic 2
134 The Fall



96 BLITZKRIEG 2
Wir haben uns für Sie ins Echtzeitgetümmel gestürzt.



157 FLÜSTER-PC
Jetzt ist aber Ruhe! So machen Sie Ihren PC lautlos.



114 NHL 06
Test: EA Sports' Dauerbrenner geht ins nächste Drittel.



180 WORLD CYBER GAMES
PC PowerPlay vor Ort: alles zum Berliner eSports-Finale.

TIPPS & TRICKS

136 Advent Rising
136 American Conquest
136 Bet on Soldier
136 Conflict Global Storm
137 Dungeon Siege 2
137 Knights of the Old Republic 2
137 Schlacht um Mittelerde
138 The Fall
139 Total Overdose
139 World Racing 2

Taktiken

140 Guild Wars PvP-Tipps (Teil 2)
148 Fable
149 Black & White 2
150 Blitzkrieg 2

HARDWARE

152 Chip + PCP Testcenter
152 FAQ: Sie fragen, wir antworten
174 Bestenlisten

HARDWARE

Hardware-News

154 Ati Radeon X1800
154 Windows Vista
155 Samsung Multi-Player
155 Microsoft Laser Mouse 6000

Schwerpunkt

157 Ruhe im Karton: So wird Ihr PC endlich leise
158 In acht Schritten zum Silent-PC
160 Ratschläge für den Silent-Kauf
162 Der Silent-Basar

Praxis

164 TFT-Grundlagen

Tests

168 Grafikkarte Radeon X800 GT
170 Mäuse-Duell Logitech vs. Razor
172 Mauspad S&S Gaming Mouse Pad
172 Multifunktionsplayer Iriver PMP-140

HARDWARE

172 CPU-Kühler Zalman CNPS9500
173 Tastatur Flexiglow Cybersnipa

MAGAZIN

178 Vision oder Wirklichkeit?
180 20 eFreunde müsst ihr sein
184 Browserspiele-Konferenz
186 Die 10 nie erschienendsten DDR-Spiele
188 Retro: Populous
189 Retro: Mad TV
190 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
10 HiRes-Videos
194 Im nächsten Heft
194 Impressum
195 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Advent Rising | Test 82
Advent Rising | Tipps 136
Age of Empires 3 | Vorschau 20
American Conquest | Tipps 136
Asterix & Obelix XXL 2 | News 14
Auto Assault | Vorschau 44
Battle of Britain | Test 86
Battlefield 2 | News 10
Bet on Soldier | Test 80
Bet on Soldier | Tipps 136
Black & White 2 | Test 90
Black & White 2 | Tipps 149
Blitzkrieg 2 | Test 96
Blitzkrieg 2 | Tipps 150
Brothers in Arms: Earned i. B. | Vorschau 42
Call of Duty 2 | Vorschau 28
City of Villains | News 11
Civilization 4 | Vorschau 52
Conflict Global Storm | Test 84
Conflict Global Storm | Tipps 136
Counter-Strike Source | News 13
Dark Age of Camelot | News 12
Dark Messiah of Might & Magic | Vorschau 48
Day of Defeat Source | News 10
Die Sims 2: Machen Geschäfte | News 13
Dragonshard | Test 100
Dungeon Siege 2 | Tipps 137
Fable | Test 106
Fable | Tipps 148
FEAR | Test 66
Fussball Manager 06 | Test 120
GT Legends | Test 118
GTA 4 | News 15
Guild Wars | News 10
Guild Wars PvP Tipps (Teil 2) | Tipps 140
In 80 Tagen um die Welt | Vorschau 36
Jaws Unleashed | News 13
Knights o. t. O. Republic 2 | Budget-Test 133
Knights of the Old Republic 2 | Tipps 137
Monster Madness | News 12
Myst 5 | Test 112
NBA Live 06 | Test 128
NBA Live 06 | News 14
Neocron 2 | News 14
NHL 06 | Test 114
Oblivion | Vorschau 24
Puerto Rico | News 14
Reise zum Mittelpunkt des Mondes | Test 110
R-Factor | Test 122
Rome: Barbarian Invasion | Test 104
Rush for Berlin | Vorschau 34
Sam & Max 2 | News 10
Schlacht um Mittelerde | Budget-Test 132
Schlacht um Mittelerde | Tipps 137
Serious Sam 2 | Test 72
Shadowgrounds | Vorschau 46
Star Wars Battlefront 2 | Vorschau 12
Sven kommt | News 13
The Fall | Budget-Test 134
The Fall | Tipps 138
Tiger Woods PGA Tour 06 | Test 126
Total Overdose | Test 76
Total Overdose | Tipps 139
Tunguska | Vorschau 38
Twilight War | News 11
Ufo Aftershock | News 14
Ultimate Spider-Man | News 12
Vietcong 2 | Vorschau 40
World of WarCraft: Addon | News 12
World Racing 2 | Test 124
World Racing 2 | Tipps 139
X3 | Vorschau 32
Zwei glorreiche Halunken | News 14

DVD INHALT

DEMOS

AGE OF EMPIRES 3



Neue Strategie-Epoche in der **Neuen Welt.**

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**540 MB**
Sprache	**Englisch**

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Genre-König mit genialen Verbesserungen.

Genre	**Sportspiel**
Minimum	**CPU mit 800 MHz, 128 MB RAM**
Umfang	**320 MB**
Sprache	**Englisch**

BLITZKRIEG 2



Taktische Kriegsführung mit toller Grafik.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 320 MB RAM**
Umfang	**290 MB**
Sprache	**Deutsch**

FIFA 06



Altmeister mit neuem **Schwung.**

Genre	**Sportspiel**
Minimum	**CPU mit 1,3 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**260 MB**
Sprache	**Deutsch, mit englischem Kommentar**

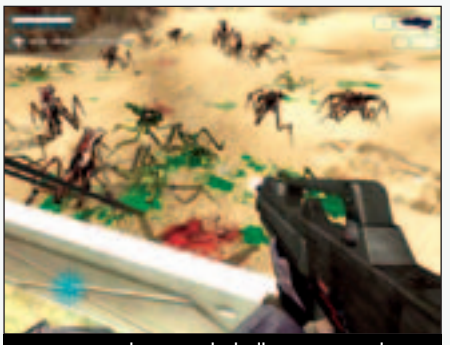
HEROES OF THE PACIFIC



Actionreicher Flieger **ohne** dickes Handbuch.

Genre	**Action**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**510 MB**
Sprache	**Englisch, mit deutschen Menüs**

STARSHIP TROOPERS



Verbugt und genau deshalb extrem cool.

Genre	**Shooter**
Minimum	**CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM**
Umfang	**490 MB**
Sprache	**Englisch**

NHL 06



Heiße Matches auf kaltem Eis.

Genre	**Sportspiel**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**330 MB**
Sprache	**Englisch**

X-MEN LEGENDS 2



Gut **und** Böse im Kampfe vereint.

Genre	**Action-Rollenspiel**
Minimum	**CPU mit 1,2 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**490 MB**
Sprache	**Englisch**

MODS



Dank **Coop-Mod** nun auch mit Bots im LAN.

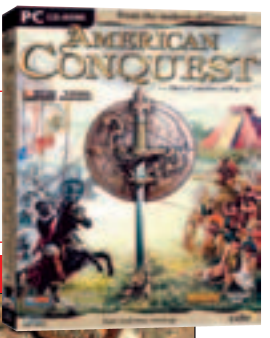
Battlefield 2 Codename WCC Coop

Battlefield 2 Singleplayer 64 Mod

Earth 2160 Superstorm v3.0 Mod

VOLLVERSIONEN

AMERICAN CONQUEST



- 16.000 Einheiten gleichzeitig
- 8 Kampagnen mit 42 Missionen
- Taktische Formationen

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 450 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM | 1,1 GByte HD
32 MB Grafikkarte | DirectX 8.1
DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

VOLLVERSION 1


Sie können Ihre Truppen in **Gebäuden** postieren.


Durch **Formationen** erhalten Sie taktische Vorteile.

Die Neue Welt wird von Europa aus entdeckt. Pioniere, Eroberer und die Eingeborenen kämpfen um die Vorherrschaft über das fruchtbare Land. Das Gold lockt Spanier, Engländer und Franzosen auf den Kontinent, und er wird von einer Welle aus Schlachten um jeden noch so kleinen Grashalm überzogen. Schlüpfen Sie in die Rolle einer der zwölf Nationen und schreiben Sie Geschichte! Errichten Sie neue Städte und lassen Sie daraus Metropolen werden, die Ihnen Macht und Ansehen bescheren. Nehmen Sie feindliche Landstriche ein und jagen Sie die Widersacher aus dem Land! Ein episches Spiel mit gigantischen Feldzügen und spannenden Missionen.

COLD BLOOD

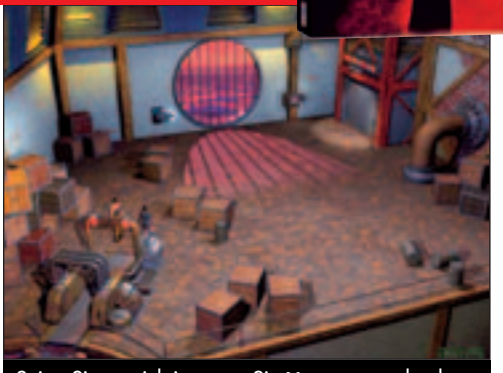


- Filmreife Zwischensequenzen
- Abwechslungsreiche Rätsel
- Packende Story

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 95/98SE/ME/2000/XP
Pentium 233 MHz oder vergleichbar
32 MB RAM | 190 MByte HD | 8 MB Grafikkarte
DirectX 7 | DirectX kompatible Soundkarte

VOLLVERSION 2


Bleiben Sie **unbemerkt,** solange es möglich ist.


Seien Sie vorsichtig, wem Sie **Vertrauen** schenken.

Ihr Name: John Cord. Ihr Beruf: MI6-Spion. Ihr Gegenspieler: Dmitri Nagarov. Ihre Mission: tödlich, unmöglich und nichts für schwache Nerven. Denn das Schicksal der freien Welt liegt in Ihren Händen! Andere Agenten sind gescheitert, Sie können niemandem trauen, die Geschehnisse sind weit verzweigt und verwirrend. Nur mit Köpfchen und den Fähigkeiten eines Superagenten wie Ihnen kann die Welt gerettet werden. Finden Sie alle Geheimnisse und stoppen Sie das Böse, bevor es die Menschheit in den Abgrund reißt. Doch Vorsicht: Sie wollen doch nicht wie Ihr bemitleidenswerter Vorgänger enden?

PATCHES

- Cold Zero Sound-Patch
- Die Siedler 5 Patch 1.05
- Dungeon Siege 2 Patch 2.1
- Knights of the Old Republic 2 Patch 1.0b
- Panzers 2 Patch 1.05
- Schlacht um Mittelerde Patch 1.02

TREIBER

- Ati Catalyst 5.8
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 78.01

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- Ati Tool 0.24
- Fraps 2.64
- Hypersnap-DX
- Powerstrip 3.61
- Rivatuner 2.0
- Windows Media 9 Codec
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 10
- WinZip 9.0

EXTRAS

- Benchmarks: X800 (PDF)
- Civilization 4 | Screenshots
- Conflict Global Storm | Screenshots
- Fable | Screenshots
- Ground Zero | Screenshots
- GT Legends | Screenshots
- In 80 Tagen um die Welt Screenshots
- NHL 06 | Screenshots
- Rome: Barbarian Invasion Screenshots
- Rush for Berlin | Screenshots
- Serious Sam 2 | Screenshots
- Total Overdose | Screenshots
- X3 | Screenshots

SPIELE-TRAILER

- Dark Messiah of Might & Magic
- Desperados 2
- Everquest 2 Desert of Flames
- Grand Raid Offroad

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.

CIVILIZATION 4



Software-Meilenstein in toller Neuauflage.

GT LEGENDS



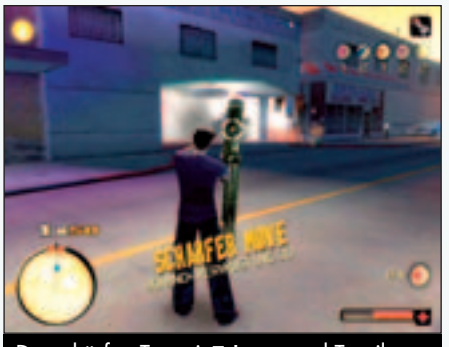
Platz nehmen, **anschnallen** und staunen.

BLACK & WHITE 2



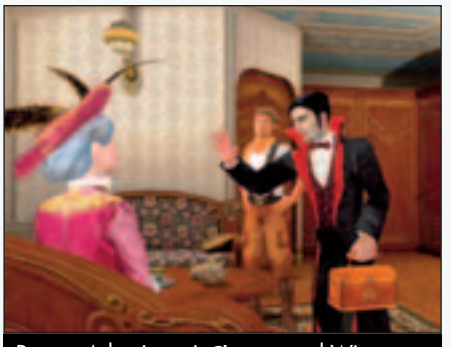
Kuscheltier oder **Monster** – Sie entscheiden.

TOTAL OVERDOSE



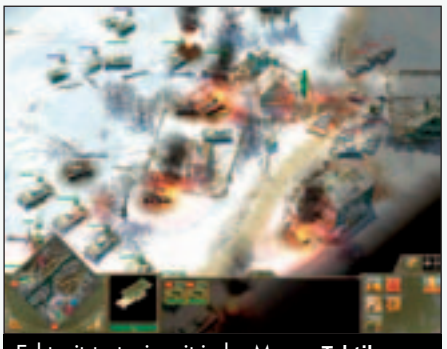
Der schärfste Typ seit **Tabasco** und Tequila.

IN 80 TAGEN UM DIE WELT



Roman-Adaption mit **Charme** und Witz.

BLITZKRIEG 2



Echtzeitstrategie mit jeder Menge **Taktik**.

FABLE



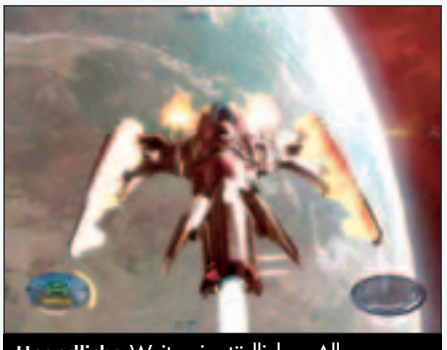
Das **Leben** ist ein (Rollen)-Spiel.

VIETCONG 2



Zurück in die grüne Hölle von **Vietnam**.

X3



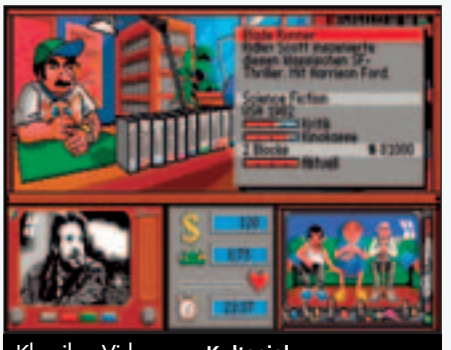
Unendliche Weiten im tödlichen All.

SHADOWGROUNDS



Isometrische **Alienjagd** voller Action.

MAD TV



Klassiker-Video zum **Kultspiel.**

weiteres Video:

Populous

NEWS

KOLUMNE



Menü à la Maus

Eine hässliche Begleiterscheinung der vielen Konsolen-Umsetzungen und Parallelentwicklungen: Immer mehr Menüs sind auf Gamepads ausgelegt und lassen sich mit der Maus, wenn überhaupt, mehr schlecht als recht bedienen: Advent Rising, World Racing 2, Cold Fear, Serious Sam 2, Pro Evolution Soccer 5 – die Liste wird immer länger.

Da muss ich mich mit kryptischen Tastaturkommandos wie Entfernen, Rücktaste, Bild auf durch ein Dutzend Bildschirme quälen, um etwa die Musik leiser zu drehen, nur weil die Auflösung der Playstation nicht ausreicht, mehr als ein paar Zeilen Text untereinander zu quetschen. Es kann doch nicht so schwer sein, anständige Menüs zu coden?

An andere Symptome des Konsolenwahns mussten wir uns ja schon gewöhnen: verwaschene Texturen, kein freies Speichern, und und und. Aber wenigstens gescheite Menüs müssen einfach sein!

RÜDIGER STEIDLE

DAY OF DEFEAT SOURCE

Nach Monaten der Ungewissheit hat Valve endlich **Day of Defeat Source** in trockenen Tüchern. Bei Erscheinen dieses Heftes sollte das teambasierte Multiplayer-Spektakel bereits über Steam erhältlich sein. Sofern Sie eine Gold- und Silver-Version von **Half-Life 2** besitzen, können Sie sofort im Internet oder Netzwerk loslegen. Für alle anderen werden 20 US-Dollar fällig. Der Weltkriegs-Shooter bietet eine aufpolierte Grafik, die neuen HDR-Lichteffekte, frische Waffen und jede Menge weiterer Features.

Apropos Steam: Was kaum noch jemand für möglich gehalten hatte, ist tatsächlich eingetroffen: Valve hat das zweite Addon zum ersten Abenteuer von Gordon Freeman in den Reigen der Steam-Spiele aufgenommen. Im seinerzeit von Gearbox entwickelten **Blue Shift** steuern Sie Wachmann Barney, der auch in **Half-Life 2** eine wichtige Rolle spielt. Außerdem enthalten ist das High Definition Pack, das die Grafik von **Half-Life 1** etwas aufpeppt. Für dessen Besitzer ist **Blue Shift** übrigens komplett kostenlos.

Hersteller: Valve | Termin: erhältlich







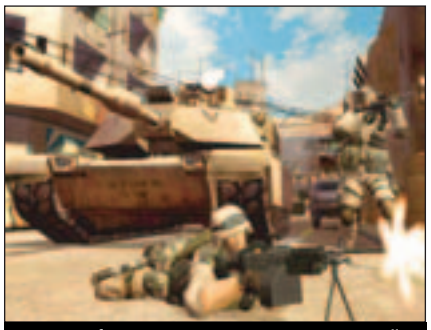
Die grimmig dreinblickenden Soldaten sind zwei der **generalüberholten** Models.

BATTLEFIELD 2

PATCH MIT 160 BUGFIXES

Laut der deutschen Fanseite BF2.net steht im Oktober ein umfangreicher Patch für **Battlefield 2** an. Das Update enthält nicht weniger als 160 Bugfixes und soll unter anderem das Balancing des Multiplayer-Shooters verbessern und neue Features an die Front bringen.

Entwickler: Dice | Termin: Oktober 2005



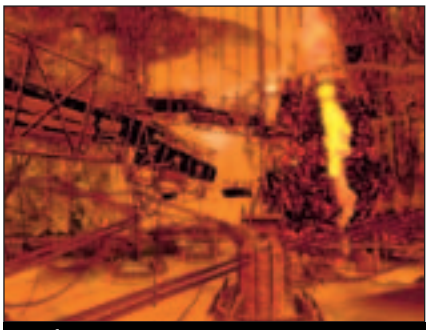
Im Kampf gegen Bugs: Der neue **Patch** soll zahlreiche kleine Fehler beheben.

GUILD WARS

DICKES SOMMER-UPDATE

Die Betreiber haben **Guild Wars** ein dickes Sommer-Update verpasst, welches das Spiel um zwei neue Regionen erweitert. In der verschneiten Gegend um Grenth's Footprint und in den Tiefen von Sorrow's Furnace warten zahlreiche neue Monster und Quests auf Sie.

Entwickler: Arenanet | Termin: erhältlich



Die feurigen **Minen** von Sorrow's Furnace sind vollgestopft mit frischen Gegnern.

SAM & MAX 2

INOFFIZIELLER NACHFOLGER

Telltale Games, Entwickler des Episoden-Adventures **Bone**, arbeiten gemeinsam mit Steve Purcell an einem Nachfolger zum Lucas-Arts-Klassiker. Details sollen in Kürze auf der offiziellen Seite **www.telltalegames.com** bekannt gegeben werden.

Entwickler: Telltale Games | Termin: erhältlich



Der knochige Protagonist Bone ist auf der Suche nach seinen **entführten** Brüdern.

JUGENDSCHUTZ
USA GOES USK

Die laschen Zeiten sind vorbei: Die US-Gouverneurin des Bundesstaates Michigan hat ein Gesetz unterzeichnet, das den Verkauf von Gewaltspielen an Jugendliche unter 18 Jahren illegal macht. Andere Bundesstaaten werden voraussichtlich diesem Beispiel folgen.

TWILIGHT WAR – AFTER THE FALL
NEUE LEBENSZEICHEN

Die Entwickler des vor über einem Jahr angekündigten Online-Rollenspiels **Twilight War – After the Fall** melden sich mit neuen Screenshots zurück. Die schicke Grafik auf Basis der **Source**-Engine erleben Sie aus der Ego-Perspektive.
Entwickler: Smiling Gator Productions
Publisher: noch nicht bekannt



Twilight War spielt nach der **Apokalypse**. Es zählt das Recht des Stärkeren.

CITY OF VILLAINS
AUCH ALS COLLECTOR'S EDITION

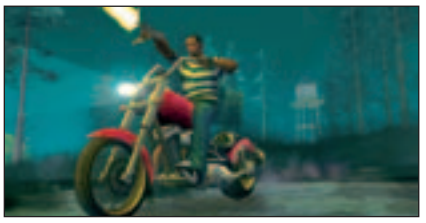
Bei **City of Villains** stehen Sie auf der dunklen Seite der Macht: In dem inoffiziellen Nachfolger zum Superhelden-Spiel **City of Heroes** zimmern Sie sich Ihren eigenen Top-Bösewicht und entscheiden über Attribute wie Aussehen und Superkräfte. Notorische Gutmenschen dürfen aber nach wie vor den netten Superhelden spielen. Zu **City of Villains** wird es auch eine Collector's Edition für knapp 65 Euro geben. Die enthält die DVD-Version des Spiels, ein Artwork-Buch, eine spezielle Übersichtskarte, ein Set mit sieben Actionfiguren sowie weitere Extras. Pünktlich zu Halloween können Sie online gehen.
Entwickler: Cryptic Studios
Termin: 31. Oktober 2005



Sowohl Superhelden als auch Schurken haben jede Menge **Spezialkräfte**.

LESER-CHARTS

1 – (1) **GTA SAN ANDREAS**



Entwickler Rockstar
Publisher Take 2

Geographie sollten Sie schon beherrschen, wenn Sie durchs Ghetto ziehen. Zumal San Andreas nicht gerade zu den kleinsten virtuellen Städten zählt. Und glauben Sie wirklich, dass die freundliche Nachfrage nach dem Weg im verfeindeten Gang-Viertel auf Gegenliebe stößt?

2 ▲ (10) **STRONGHOLD 2**

Entwickler Firefly Publisher Take 2

Kunst ist beim Burgenbauen nicht die Hauptsache, Ihr Bollwerk darf schließlich auch optisch die Feinde verschrecken. Dafür, dass die Kloake nicht unbedingt im Mittelpunkt Ihres Mittelalter-Dorfes steht, sollte Ihr Kunstverständnis aber dann doch ausreichen.



3 ▲ (4)



BATTLEFIELD 2

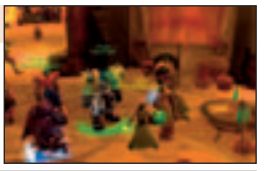
Entwickler Dice Publisher Electronic Arts

Sport ist Mord! Bei Battlefield 2 trifft der Spruch voll und ganz zu. Oder verstehen Sie unter Granatenweitwurf, Häuserkampf, Panzer-Wettrennen und Extreme-Häuserdach-Sniping etwa entspannende Übungen für Körper und Geist?

4 ▲ (6) **WORLD OF WARCRAFT**

Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Englisch ist die Wahlsprache vieler WoWler. Es geht das Gerücht um, dass es mit der Sprachbeherrschung auf den deutschen Servern nicht so weit her ist. Wir halten das alles für Unsinn. Was bitte ist an Breitkiefer-Matschklatscher nicht zu verstehen?



5 ▼ (3)



SCHLACHT UM MITTELERDE

Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Philosophie war nie die große Stärke der Gestalten in Mittelerde. Statt in Ruhe darüber nachzudenken, warum der mächtigste Ring aller Zeiten den Träger denn nun unsichtbar macht, werfen die kleingeistigen Hobbits ihn lieber weg. Setzen, sechs!

6 NEU **ROME – TOTAL WAR**

Entwickler Creative Assembly Publisher Sega

Geschichte ist in Rome alles andere als das langweilige Auswendiglernen von wichtigen Daten. Cäsar hätte – bis auf ein kleines, von Römerlagern umzingeltes Dorf – wohl kaum so viel Land erobert, wenn er seine Freizeit nur mit Pauken verbracht hätte.



7 NEU



WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR

Entwickler Relic Entertainment Publisher THQ

Pädagogik ist im Warhammer-Universum völlig unbekannt. Mag sein, dass sich die zahlreichen Rassen deswegen nicht riechen können. Ob antiautoritäre Kriegsführung aber wirklich Spaß machen würde, wagen wir zu bezweifeln.

8 ▼ (2) **GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN**

Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

Mathe haben die Zauberer in Gothic 2 nicht nötig. Eine Kurvendiskussion ist bei den Formelsammlungen der bunten Magier auch schlecht möglich. Feuerbälle hingegen schon. Gut, dass das in der Schule nicht klappt.



9 ▼ (8)



EARTH 2160

Entwickler Reality Pump Publisher Zuxxez

Informatik können sie aus dem Effeff, die Entwickler von Earth 2160. Ansonsten hätten sie wohl kaum eine technisch so starke Engine entwickeln können. Dafür haben sie im Kunst-Unterricht geschwänzt, ansonsten wäre die Grafik etwas farbenfroher.

10 NEU **DUNGEON SIEGE 2**

Entwickler Gas Powered Games Publisher Microsoft

Biologie ist nicht gerade hilfreich, wenn man auf sprechende Bäume und wandelnde Felsen trifft. Die toben in Chris Taylors Rollenspiel nämlich zuhauf herum. Bleibt die Frage, wie sich ein Felsen bitte schön fortpflanzen soll?



WORLD OF WARCRAFT
ADDON AUF DER BLIZZCON

Die Gerüchteküche um das erste offizielle Addon zu **World of WarCraft** brodelt: Laut des Foreneintrags eines Mitarbeiters will Blizzard auf dem Fantreffen BlizzCon Ende Oktober erstmals Bilder und Inhalte des ersten Addons preisgeben. Derweil erweitern die Entwickler nach wie vor die bestehende Spielwelt: Mittlerweile ist **World of WarCraft** bei Version 1.7 angelangt. Ständig werden dem Spiel neue Inhalte hinzugefügt. Das ist auch gut so: WoW hat sich für Vivendi zu einem Goldesel entwickelt. Die Branchenzeitung Gamesmarkt berichtet unter Berufung auf offizielle Angaben, dass der Publisher seinen Gewinn um 50 Prozent steigern konnte. Einen nicht unerheblichen Anteil daran haben die rund vier Millionen verkauften Exemplare des Online-Rollenspiels.

Entwickler: Blizzard
Termin: erhältlich



Seit Erscheinen hat Blizzard **World of WarCraft** um viele neue Gegenden, Quests und Monster erweitert.

ULTIMATE SPIDER-MAN
SPINNENMANN ALS SONDEREDITION

Zum Comic-Spiel **Ultimate Spider-Man** hat Activision eine Sonderedition angekündigt, in der Sie einige Designstudien und Comic-Biographien von Spidey und Erzfeind Venom finden. Jede Edition wird unter anderem von Marvel-Legende Stan Lee höchstpersönlich unterzeichnet.

Entwickler: Beenox | Termin: 13. Okt. 2005



Das **Actionspiel** orientiert sich optisch genau an den Spiderman-Comics.

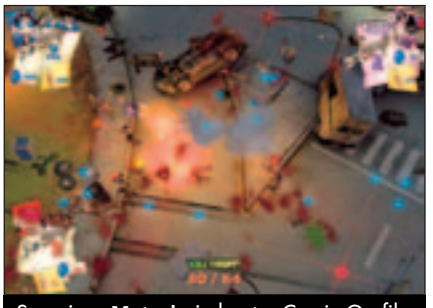
RED 5 STUDIOS
WOW-ENTWICKLER MIT NEUEM STUDIO

Die **World of WarCraft**-Entwickler Mark Kern, William Petras und Taewon Yen haben sich von Blizzard getrennt und werden in Zukunft unter dem Label Red 5 Studios eigene Online-Rollenspiele entwickeln. »Wir wollen weiterhin die Zukunft der Onlinespiele mitbestimmen und Trends setzen«, kommentiert Kern den Wechsel.

MONSTER MADNESS
ALPHA-STATUS GEMELDET

In **Monster Madness** können Sie es mal wieder so richtig krachen lassen: Gemeinsam mit bis zu drei weiteren Spielern kloppen Sie aus der Iso-Perspektive auf ganze Horden von Monstern ein.

Entwickler: Artificial | Termin: 1. Quartal 2006



Spassiges **Metzeln** in bunter Comic-Grafik: Monster Madness setzt auf rasante Action.

STAR WARS BATTLEFRONT 2
VEHIKEL UND BALANCING

Im Entwicklertagebuch zu **Star Wars Battlefront 2** hat LucasArts-Designer Dan Nanni ein paar Details zu Fahrzeugen und zum Balancing des Multiplayer-Shooters im **Star Wars**-Universum verraten. Dank neuer, kritischer Trefferzonen bei den Vehikeln sollen Sie es als Infanterist wesentlich leichter haben, etwa dicke AT-STs zu zerstören. Mit einem Schneidbrenner holen Sie sogar nichts ahnende Gegner aus ihren Fahrzeugen, um sich anschließend mit dem Beutegefährt aus dem Staub zu machen.

Die im ersten Teil sträflich vernachlässigten Raumjäger sollen nun ein wesentlich besseres Handling haben und spannende Raumschlachten ermöglichen. Dabei werden sich die Flieger sehr viel deutlicher voneinander unterscheiden als im ersten **Battlefront**: Ein TIE-Fighter ist nun einmal wesentlich wendiger als ein dicker TIE-Bomber.

Entwickler: LucasArts
Termin: 31. Oktober 2005





Viele neue Levels wie **Jabbas Palast** laden zum gepflegten Deathmatch ein.

DAOC: DARKNESS RISING
AB STUFE 50 GEHT'S RICHTIG LOS

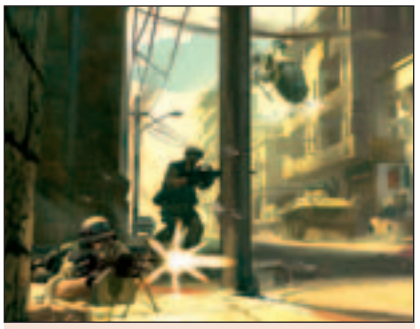
Das Addon **Darkness Rising** zum Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** will hochstufige Spieler bei der Stange halten. Ab Level 50 gibt's die Möglichkeit, neue Fähigkeiten zu lernen.

Entwickler: Mythic | Termin: Dezember 2005



Ab **Level 50** können Sie Erfahrungspunkte gegen frische Skills eintauschen.

VERKAUFS-CHARTS



1	–	(1)	BATTLEFIELD 2
2	–	(2)	GTA SAN ANDREAS
3	▲	(7)	DIE SIMS 2
4	▲	(5)	WORLD OF WARCRAFT
5	▲	(6)	GUILD WARS
6	▼	(3)	HALF-LIFE 2
7	NEU	(–)	SCHLACHT UM MITTELERDE*
8	▲	(10)	EMPIRE EARTH 2
9	–	(9)	PANZERS 2
10	▼	(8)	STRONGHOLD 2

Verkaufscharts August 2005 von Media Control

*Preisreduziert auf 30 Euro

TOP-NEWS

COUNTER-STRIKE SOURCE
DIE HÜHNER SIND WIEDER DA!

Eine freudige Nachricht für alle Hühnerfans und **Counter-Strike**-Spieler: Die berühmten Chicken aus der Karte cs_italy in **Counter-Strike 1.6** sind auch in der **Source**-Version wieder da! Im Frühjahr dieses Jahres starteten CSler und Hühnerliebhaber eine Petition, das Federvieh zurück ins Spiel zu bringen. Nachdem sie bei Valve auf taube Ohren stießen, programmierten die Initiatoren auf eigene Faust einen kleinen, serverseitigen Patch, der die Viecher wieder auf den Marktplatz loslässt. Wie gut das Update funktioniert, beweist unser Screenshoot. Infos: **www.bringbackthechickens.com**.



Kickerikii! Nein, glucker, ich bin kein geheimer Spion der Terroristen. Ich leg nur mal schnell ein Ei! Bitte nicht schießen! Gack!

FLOP-NEWS

SVEN KOMMT!
EROTISCHE SCHAF-SIMULATION

Phenomedia hat sich mal wieder selbst übertroffen: Die **Moorhuhn**-Macher ließen sich von debilen Flash-Spielchen inspirieren und veredeln das poppende Schaf **Sven** in einem Jump-and-Run zum Freundschaftspreis. Das Beste an **Sven kommt!** ist die Packung: Von »erstmals komplett in 3D gestalteter Grafik« ist da die Rede, von »30 Leveln voller Liebe«. Und natürlich der Schlusssatz: »In dieser zartrosa Box steckt somit die Antwort auf die Frage, was Schafe wirklich brauchen ...«. Das Schlimme ist: **Sven** macht sogar Spaß. Für ungefähr fünf Minuten. Dann hat man sich an den »perfekten Animationen« satt gesehen und kapiert, was **Sven** wirklich ist: ein Spiel über poppende Schafe. Sven kommt – wir gehen.
Entwickler: Phenomedia | **Termin: erhältlich**



Das **notgeile** Schaf Sven poppt sich durch zahlreiche bunte Plattform-Level.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

In **PC PowerPlay** 07/05 hatten wir gleich zwei Gewinnspiele für Sie. Für Fans war die Frage nach dem Erscheinungsjahr 2004 des ersten **Codename Panzers** kein Problem.

Über fünf Special Editions von **Codename Panzers – Phase Two** freuen sich:
David Augustin, Lippstadt | Elke Henning, Bebra | Iris Loske, Stemwede | Sandra Losse, Hehnthurm | Michael Schulz, Ennepetal.

Auch beim **Everquest 2**-Gewinnspiel wussten die meisten Einsender die richtige Antwort: Die Welt von **Everquest 2** heißt natürlich Norrath. Der Hauptpreis, eine Geforce 6800, geht an Ronny Tadday, Jena. Über je ein Z-Board inklusive **Everquest 2**-Auflage freuen sich Karen Pechbrenner aus Murg sowie Herbert Schinke aus Langenfeld.
Fünf Vollversionen von **Everquest 2** gehen an Oliver Riepe, Herford | Michael Rödig, Kissing | Thomas Ortmüller, Dautphetal-Herzhausen | Thomas Burkhardt, Bockau | Illya Maschke, Rothenburg.

Wir bedanken uns für die zahlreiche Teilnahme und gratulieren allen Gewinnern!



JAWS UNLEASHED
DER HAI KOMMT SPÄTER

In **Jaws Unleashed** schlüpfen Sie in die Rolle eines Weißen Hais. Um Ihren gewaltigen Hunger zu stillen, müssen Sie sich um Beute kümmern, außerdem sollten Sie sich vor Fischern in Acht nehmen, die Sie vor ihre Harpune kriegen wollen.
Entwickler: Appaloosa | **Termin: Januar 2006**



Hmm, lecker: Fisch hat viele gesunde **Vitamine** und Spurenelemente.

DIE SIMS 2: MACHEN GESCHÄFTE
NEUES ADDON IN ARBEIT

Maxis setzt auch bei **Sims 2** auf eine Addon-Flut: Nach **Wilde Campus-Jahre** und dem soeben erschienenen **Nightlife** wird das nächste Addon auf den Namen **Die Sims 2: Machen Geschäfte** hören und die digitalen Charaktere auf die harte Welt der Manager loslassen. Voraussichtlich ab Anfang nächsten Jahres dürfen Sie mit Ihrem Sim die ganz große Kohle machen.
Entwickler: Maxis | **Termin: 1. Quartal 2006**

Präsentiert von MMOG WELTEN

NEOCRON 2
PVP-SERVER SIND GESTARTET

Es gibt gute Nachrichten für PvP- und **Neocron 2**-Freunde: Der neue Server Neptun ist in Betrieb und kann von allen Spielern weltweit betreten werden. Natürlich hat sich das deutsche Entwicklerteam Reakktor.com einige Besonderheiten für diesen Server ausgedacht: Zum Beispiel deutlich mehr Erfahrungspunkte beim Kampf gegen Monster, und Veränderungen an der Beute. Spieler können nun Gegenstände nach dem Tod verlieren, die siegreichen Gegner sacken die Beute dann ein. Es gibt auf diesem Server keine sicheren Bereiche mehr, PvP ist also überall möglich. Die Erfahrungspunkte beim Töten von Monstern wurden erhöht, um Ihnen das Leveln zu erleichtern. Weitere Infos und Details zum Spiel finden Sie auf der deutschsprachigen Fanseite **www.neo2.de**. Eine kostenlose Testversion können Sie auf **www.neocron2.com** herunterladen.
Entwickler: Reakktor | Termin: erhältlich



Neocron 2 wurde überarbeitet und bietet einen neuen **PcP-Server**.

RISING FORCE ONLINE
KOMMT NACH EUROPA

Der britische Publisher Codemasters wird das koreanische Online-Rollenspiel **Rising Force Online** sowohl in Amerika als auch in Europa veröffentlichen. Damit kehrt Codemasters nach der Einstellung von **Dragon Empires 2004** wieder in den MMOG-Sektor zurück. Ob es eine für Deutschland lokalisierte Version geben wird, ist noch nicht bekannt.

Das Online-Spiel ist in einer mit Fantasy-Elementen angereicherten Science-Fiction-Welt angesiedelt und setzt den Schwerpunkt auf ein einzigartiges PvP-System. Dabei müssen Sie weder auf Zauberstab schwingende Magier, noch auf mit Laserpistolen bewaffnete Krieger verzichten. Neben menschen- und elfenähnlichen Rassen können Sie auch eine roboterartige Maschine spielen. **Rising Force Online** hat in Asien übrigens mittlerweile über eine Million Spieler.
Entwickler: CCR | Termin: 1. Quartal 2006



Diese **bewaffnete** Elfin hat nicht mehr viel mit den Tolkienschen Langohren gemein.

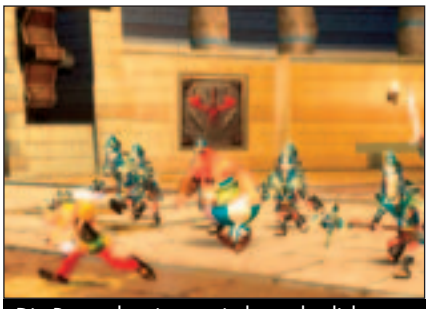
XBOX 360
ENDGÜLTIGER TERMIN



Microsoft hat bekannt gegeben, dass die neue **Xbox 360** pünktlich zum Weihnachtsgeschäft am 2. Dezember 2005 in deutschen Läden stehen wird.

ASTERIX & OBELIX XXL 2
DIE GALLIER KOMMEN

Die spinnen, die Entwickler: Im neusten Computerspiel rund um die beiden unbesiegbaren Gallier suchen Sie den Druiden Miraculix im Vergnügungspark Las Vegum. Witzigerweise treffen Sie auf zahlreiche, leicht veränderte Helden anderer Spiele: etwa Larry Craft oder Sam Schiffer.
Entwickler: Estranges Libellules
Termin: Oktober 2005



Die Römer kassieren wieder ordentlich **Prügel** von den beiden Supergalliern.

SAG BLOSS ...



* Zitat einer Black & White 2-Kreatur

UFO AFTERSHOCK
RELEASE VERSCHOBEN

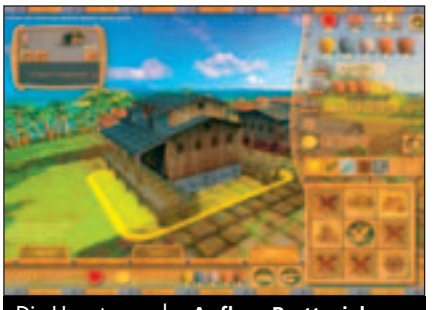
Publisher Cenega hat bekannt gegeben, dass sich der Release von **UFO Aftershock** um ein paar Tage nach hinten verschiebt. Das Taktikspiel soll jetzt am 31. Oktober 2005 erscheinen.
Entwickler: Altar Int. | Termin: 31. Okt. 2005



In Aftershock kontrollieren Sie beim Kampf gegen Ufos ein kleines **Squad**.

PUERTO RICO
BRETTSPIELUMSETZUNG VON BHV

In der Brettspielumsetzung **Puerto Rico** besiedeln und entdecken Sie Südamerika anno 1492. Im Multiplayer-Modus versuchen Sie, Gegnern die besten Landstücke vor der Nase wegzuschnappen.
Entwickler: bhv Software | Termin: Nov. 2005



Die Umsetzung des **Aufbau-Brettspiels** Puerto Rico erinnert an die Anno-Spiele.

RAZZIA IN BIELEFELD
SCHLAG GEGEN RAUBKOPIERER

Der Polizei in Bielefeld ist bei der Durchsuchung einer Lagerhalle ein dicker Fisch ins Netz gegangen: Die Beamten beschlagnahmten rund 25.500 Datenträger mit illegalen Kopien. Offenbar wollte der russische Inhaber der Lagerhalle die Raubkopien hierzulande an den Mann bringen.

ZWEI GLORREICHE HALUNKEN
SPIEL ZUM KULT-FILM

Der Leone-Western **Zwei glorreiche Halunken** genießt Kultstatus. Die Bits Studios (**Constantine**) wollen auf der Grundlage des Spaghetti-Westerns ein atmosphärisches Actionspiel zimmern. Wir hoffen auf einen würdigen Nachfolger des letzten guten Western-Shooters **Outlaws**.

GTA 4

ARBEITEN AM NACHFOLGER LAUFEN

Nach einem Bericht des offiziellen amerikanischen Playstation-2-Magazins laufen die Arbeiten an einem Nachfolger zu **GTA San Andreas** bereits auf Hochtouren. In der Vergangenheit hat Rockstar bereits mehrfach durchsickern lassen, dass der neue Teil in einer Stadt in Europa spielen könnte, möglicherweise in London. Nach verschiedenen Äußerungen der Entwickler wird das Spiel voraussichtlich unter dem Namen **GTA 4** veröffentlicht. Erscheinen soll es zunächst nur auf der Playstation 3 – zu einer PC-Umsetzung hat sich Rockstar wie gewohnt noch nicht geäußert.
Entwickler: Rockstar North | Termin: unbekannt



KURZ UND KNACKIG

Cold Fear indiziert

Das Actionspiel Cold Fear ist von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert worden. Die Indizierung tritt ab dem 30. September in Kraft.



Condemned verschoben

Das Horror-Spiel Condemned ist von Publisher Sega auf das 2. Quartal 2006 verschoben worden.



Need for Speed Most Wanted: neuer Erscheinungstermin

Das Rennspiel Need for Speed Most Wanted soll laut des Terminplans von Publisher Electronic Arts am 24. November erscheinen.

Onimusha 3 kommt auch für den PC

Der dritte Teil der auf der Playstation erfolgreichen Prügelspiel-Serie kommt auch für den PC. Capcom peilt eine Veröffentlichung für Weihnachten 2005 an.

Die Siedler 5: Gold-Edition

Ubisoft will im November eine Gold-Edition zu Die Siedler 5 veröffentlichen. Zusätzlich zum Hauptprogramm sind beide Erweiterungen, Soundtrack, Making-of und in der Erstauflage eine Sammelfigur des aus dem Spiel bekannten Schwarzen Ritters enthalten. Die Box soll knapp 50 Euro kosten.

Cold War erst im Oktober

Der Termin für Cold War ist zum wiederholten Male nach hinten geschoben worden. Sofern Flashpoint sich diesmal daran hält, können Sie den Ego-Shooter ab dem 24. Oktober kaufen.

Microsoft hat den PC nicht vergessen

Soft- und Hardwareriese Microsoft will sich in Zukunft verstärkt auf den PC-Markt konzentrieren – trotz der Xbox 360. Ein eigens entwickeltes Marketingkonzept unter dem Titel Games for Windows soll das Betriebssystem als Spiele-Plattform weiter stärken.



TERMIN-KALENDER



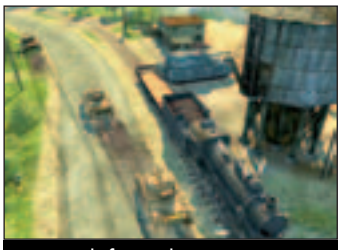
Neu: X3 – Reunion



Verschoben: Gene Troopers



Neu: In 80 Tagen um die Welt



Neu: Rush for Berlin

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	AGE OF EMPIRES 3	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	20. Oktober 2005	hervorragend
	ANKH	Adventure	Deck 13	14. Oktober 2005	noch nicht möglich
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
NEU!	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	Winter 2005	noch nicht möglich
	BATTLESTATION MIDWAY	Actionspiel	Mithis	4. Quartal 2005	noch nicht möglich
NEU!	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	Taktik-Shooter	Gearbox	Oktober 2005	sehr gut
	CALL OF DUTY 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	November 2005	sehr gut
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	noch nicht möglich
	CIVILIZATION 4	Strategiespiel	Firaxis	Ende Oktober 2005	hervorragend
	COLD WAR	Schleich-Shooter	Mindware	24. Oktober 2005	gut
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	Actionspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2006	noch nicht möglich
	DARKSTAR ONE	Weltraumaction	Ascaron	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	DER PATE	Actionspiel	Electronic Arts	März 2006	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	November 2005	noch nicht möglich
NEU!	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusionsphere S.	2. Quartal 2006	noch nicht möglich
	GENE TROOPERS	Ego-Shooter	Cauldron	Ende Oktober 2005	noch nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	Herbst 2006	noch nicht möglich
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
NEU!	IN 80 TAGEN UM DIE WELT	Adventure	Frogwares	Ende Oktober 2005	noch nicht möglich
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	1. Quartal 2006	sehr gut
	KING KONG	Actionspiel	Ubisoft Montreal	Winter 2005	noch nicht möglich
	KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	Prügelspiel	Cauldron	Ende Oktober 2005	noch nicht möglich
	NEED FOR SPEED MOST WANTED	Rennspiel	EA Games	24. November 2005	noch nicht möglich
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	November 2005	gut
	PRO EVOLUTION SOCCER 5	Fußball-Simulation	Konami	31. Oktober 2005	hervorragend
	QUAKE 4	Ego-Shooter	Raven Software	Winter 2005	sehr gut

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.



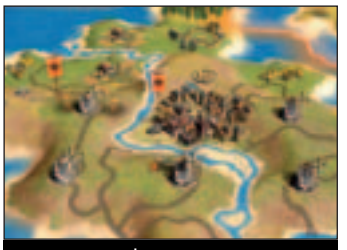
Bestätigt: Cold War



Neu: Shadowgrounds



Neu: Earned in Blood



Gespielt: Civilization 4

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	Dezember 2005	noch nicht möglich
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	März 2006	sehr gut
NEU!	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	Februar 2006	noch nicht möglich
	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	Februar 2006	noch nicht möglich
	SHATTERED UNION	Runden-Strategie	PopTop Software	6. Oktober 2005	sehr gut
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	JoWood	Winter 2005	noch nicht möglich
NEU!	SHADOWGROUNDS	Actionspiel	Frozenbyte	Oktober 2005	gut
	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	31. 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
	THE REGIMENT	Taktik-Shooter	Konami	1. Quartal 2006	gut
	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	Pterodon	7. Oktober 2005	sehr gut
	WAR LEADERS – WORLD WAR 2	Strategiespiel	Action Forms	3. Quartal 2006	sehr gut
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
NEU!	X3 – REUNION	Weltraumsimulation	Egosoft	November 2005	sehr gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN



Martin Deppe

EIN Wartespiel? Ich habe gleich drei Wünsche auf einmal! **Shattered Union**, **Civilization 4** und **Heroes of Might & Magic 5**. Dann kann ich endlich wieder gescheit Runden drehen!



Florian Stangl

Ich warte auf den Redaktionsschluss, um dann in Ruhe **GT Legends** spielen zu können. Und danach lasse ich mich in **Need for Speed Most Wanted** von den Cops jagen.



Rüdiger Steidle

Nach dem Termin mit Bethesda kann ich es kaum noch erwarten, selbst in **Oblivion** einzutauchen. Hoffentlich reicht der Urlaub, um die riesige Welt von Tamriel zu erforschen.



Georg Valtin

Auch wenn alle lachen, aber ich warte auf **Harry Potter und der Feuerkelch**. Ich hoffe nur, dass das Spiel entsprechend der Buchvorlage diesmal erwachsener daherkommt.



David Bergmann

Monolith hat die PC-Version von **Condemned** verschoben – damit sie noch besser wird. Da warte ich gerne noch etwas auf das Actionspiel mit den gruseligen Massenmördern.



Michael Galuschka

Hmm, Dämonenkloppen in **Heroes of Might & Magic 5** könnte mir Spaß machen. Die Umsetzung in der 3D-Welt sollte ich mir auf jeden Fall mal genauer anschauen.



Sascha Gliss

Battle of Britain von G2 Games (Test in dieser Ausgabe) gefällt mir. Trotzdem warte ich immer noch sehnsüchtig auf das **BoB**-Projekt mit IL-2-Technik. Bitte Beeilung, Oleg Maddox!



Patrick Hartmann

Momentan freue ich mich darauf, dass Blizzard bald sein Addon zu **World of WarCraft** ankündigt. Mein Level-60-Magier braucht dringend Nachschub.



Simon Fistrich

Der Ersteindruck auf der Games Convention hat mich umgehauen. Jetzt bin ich heiß auf **Dark Messiah of Might & Magic**. Endlich wieder ein ordentlicher Fantasy-Shooter.



Susanne Braun

Ich warte auf den Redaktionsschluss. Ich brauche genug Zeit, um meine **Black & White 2**-Tierchen richtig böse zu machen und die Weltherrschaft an mich zu reißen ...

AGE OF EMPIRES 3

Geschichte gehört nicht gerade zu den beliebtesten Schulfächern. Doch wenn Geschichte so dramatisch erzählt wird wie in AoE 3, sind staubtrockene Bücher und Lehrer schnell vergessen. **Wir haben die aktuelle Version des Epos gespielt.**

Wochenlang hat sie auf ihren großen Auftritt gewartet. Hat sich auf Malta gießen lassen, aus Eisen. Ist mit vielen Kollegen verschifft worden, auf einem hölzernen Segler. Hat die lange Überfahrt über den stürmischen Atlantik in die Neue Welt überstanden, leicht seekrank. Ein Pferdegespann bringt sie das letzte Stück an die Front. Gleich ist es soweit! Vier Hände wuchten sie ins Rohr, sie ist bereit für den Einsatz.

Die Lunte brennt, das Pulver zündet, mit einem lauten Donner schießt unsere Kanonenkugel los, schlägt kurz vor den anrennenden Spaniern auf, kugelt durch ihre Reihen, wirbelt Soldaten umher. Doch die Reise geht weiter, sie schrammt an einem Wachturm vorbei, säbelt einen Baum um. Fast bleibt sie liegen, nimmt doch wieder Fahrt auf, kullert bergab – und platscht schließlich ins Wasser. Eine Fontäne später ist die Kugel verschwunden. Ein kurzer Auftritt nur, doch mit großer Wirkung. Der letzte spanische Gegenangriff ist abgewehrt, unser Held Morgan Black hat sich endgültig in der Neuen Welt festgebissen. Amerika!

Grüße von Sid

Das kurze Leben unserer Kugel zeigt zwei der Neuheiten in **Age of Empires 3**. Erstens: In vielen Missionen der drei Kampagnen (die erste konnten wir komplett durchspielen) haben Sie eine Heimatstadt in der Alten Welt. Hier können Sie Hilfslieferungen nach Amerika zusammenstellen und losschicken. Für jeden erledigten Gegner, jedes erreichte Missionsziel oder geborgenen Schatz bekommen Sie Erfahrungspunkte. Die wiederum füllen ein rundes Icon im Uhrzeigersinn auf, für jede Umdrehung bekommen Sie eine Gratislieferung. Das kann eine Kiste Nahrung sein, ein Extra-Stadtzentrum (handlich auf einem Planwagen verpackt), frische Truppen, Schiffe – oder eben ein Geschütz. Ganz wie in Sid Meiers legendärem **Colonization** von 1994.

Dadurch hat man stets das Gefühl, wirklich eine Kolonie in einem fernen Land zu spielen. Die europäische Heimatstadt können Sie sogar noch ausbauen: Zwischen Kampagnenmissionen wächst sie quasi mit, und Sie dürfen Boni auf Lieferungen verteilen – etwa zwei Geschütze statt nur einem pro Sendung.

Kampf gegen Windmühlenflügel

Zweite große Neuerung: Unsere Kanonenkugeln semmelten beim Testen nicht einfach irgendwelche Gegner weg, und das war's. Stattdessen berechnet **AoE 3** ihren Flug und die Kullerphase korrekt. Und baut schicke Effekte mit ein. So haben wir einmal eine Windmühle aufs Korn genommen – mal was anderes, normalerweise knöpfen Windmühlen sich ja Korn vor. Unsere Kugel schlägt ein, reißt zwei der vier Flügel ab. Und die beiden nebeneinander verbleibenden rotieren weiter, physikalisch korrekt: Bei der Abwärtsbewegung werden sie schneller, um sich dann langsamer wieder aufwärts zu drehen.

Dieser schicke Effekt ist zwar geskriptet und wiederholt sich bei jeder Mühle, doch auch andere Gebäude reagieren spektakulär auf Beschuss. Da bröckeln Wände weg, wirbeln Trümmer umher, Bauten sacken in sich zusammen. Und endlich, endlich:





Sieht aus wie eine frühe Version des Pentagons, ist aber ein **Fort**. Das Bollwerk können Sie sich als Fertigbausatz aus Europa liefern lassen.



Die beiden **gefangenen Siedler** sind mit der Gesamtsituation unzufrieden. Und schließen sich uns an, wenn wir die drei Cowboys erledigen.

Unsere Truppen kratzen nicht mit Schwertern an Holzwänden wie in anderen Spielen, sondern packen die Klinge weg und Brandsätze aus, die sie auf das Ziel schleudern.

Wohlgeordnet ins Chaos

Microsoft wollte, dass wir nur vorgefertigte, alte Screenshots für diese Vorschau verwenden. Wir haben deshalb einen aus der Demo gemacht (siehe Kasten), weil sich AoE 3 nämlich nicht so spielt wie auf den Entwickler-Shots (die zudem das Interface nicht zeigen). Wie in den beiden Vorgängern mit ihren wohlgeordneten Schlachtreihen-Fotos sieht's im Spiel nämlich völlig anders aus. Sobald der erste Schuss fällt, entsteht aus den bisher ordentlich marschierenden Reihen, Karrees und Linien ein wüstes Gemenge, aus dem sich lediglich die Fernkampfeinheiten raushalten. Alle anderen pfeifen auf Formationen und kloppen aufeinander ein. Spieltempo verringern oder gar pausieren und gleichzeitig Befehle erteilen gibt's nicht, deshalb ist es schwer, im Trubel gezielt einzugreifen.

Das Kreuz mit den Rittern

So schön die Effekte, Heimatstadt-Lieferungen und Marschformationen auch sind: Die Missionen übertrumpfen sie sogar noch. Über die Hintergrundgeschichte der Kampagnen mit



Kanonenkugeln fliegen ballistisch korrekt berechnet umher und verfehlen auch mal ihr Ziel. Schön: Jedes Bauwerk hat eigene Zerdepper-Effekte.



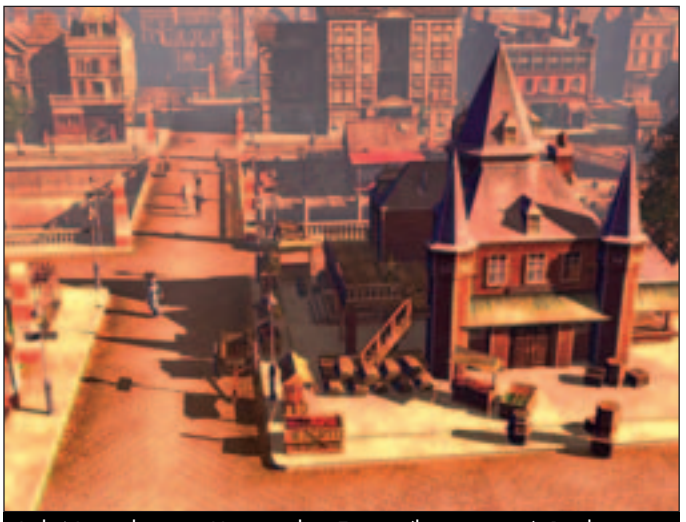
Brav formiert ballern Rot- und Blauröcke aufeinander. Doch so ordentlich geht's im Spiel nicht zu – wie unser Screenshot-Kasten rechts zeigt.

BILD-VERBOT: WIR ZEIGEN, WIE AGE 3 WIRKLICH IST



Einige der abgebildeten Screenshots kommen Ihnen bekannt vor? Stimmt: Microsoft hat der Presse verboten, selber Screenshots zu machen – obwohl das Spiel fast fertig ist. Die gelieferten Bilder zeigen aber stets ordentlich formierte Truppen und hübsch zusammengestellte Szenen, ohne Interface. Das war schon bei den ersten beiden **Age of Empires** so.

Wir wollen Ihnen aber immer zeigen, wie sich ein Spiel spielt. Darum finden Sie hier einen Shot aus der Demo (auf DVD). Warum Microsoft eigene Screenshots untersagt, obwohl eine Demo veröffentlicht ist, bleibt uns schleierhaft.



Jede Nation hat eine Hauptstadt in Europa (hier: **Madrid**). Die können Sie upgraden, um bessere Lieferungen nach Amerika zu bekommen.



Die abwechslungsreichen Missionen sind durch schöne **Zwischensequenzen** in Spielgrafik verbunden. Exzellent: die Sprecher.

ihren zahlreichen Wendungen wollen wir natürlich nicht zuviel verraten. Nur, dass die Missionsziele enorm abwechslungsreich sind, und zahlreiche Nebenaufgaben auf Sie warten. Ein Beispiel: Sie stranden als Malteser-Kreuzritter mit Ihrer Flotte auf einer Karibikinsel. Um auf den Kontinent zu kommen, müssen Sie die Piratin Lizzy überzeugen, dass Sie ein würdiger Passagier sind – sprich, unter Zeitdruck eine bestimmte Anzahl Erfahrungspunkte sammeln. Dazu wehren Sie Angriffe Eingeborener ab, errichten einen Stall (weil Kavallerie ideal gegen Eingeborenen-Infanterie ist), befreien einen Handelsposten und bauen einen neuen auf, paddeln einen Kumpel von Lizzy im Kanu zu seinem Heimatdorf und, und, und.

Anderes Beispiel: Sie sollen ein Gebäude auf einer Insel zerstören. Die ist gut gesichert, aber Sie haben eine Geheimwaffe. »Feuerschiffe« losschicken, pickepackevoll mit Sprengstoff beladen. Die Rummspötte bekommen Sie in regelmäßigen Abständen spendiert, außerdem können Sie selber welche zimmern. Die Alternative: Ein gewaltiges Geschütz beherrscht die halbe Karte, ist aber dummerweise in Feindeshand. Wenn Sie seine Bewacher ausschalten, können Sie auf die Insel ballern – müssen aber gleichzeitig die ständigen Gegenangriffe abwehren, mit denen der Feind die Riesenwumme a) zurückerobern oder b) zerstören will. Dramatik pur!

Pffffft!

Schön: Bei den Einsätzen sollten Sie nicht nur die Haupt- und Nebenziele erledigen. Auf fast jeder Karte gibt es beispielsweise Schätze zu entdecken. Die kann Ihr Hauptheld einsacken – aber erst, wenn er die Wächter erledigt hat. Etwa Panther, die sich über einen Nahrungskarren hermachen. Oder Sie befreien gefangene Indianer, die Ihnen die Position der spanischen Schatzschiffe verraten. Oder entdecken ein Eingeborenendorf – wenn Sie hier einen Handelsposten errichten, dürfen Sie fortan indianische Blasrohrkämpfer oder Speerträger rekrutieren, und sogar die eigenen Truppen mit weiteren Upgrades kräftigen.

Stellenweise spielt sich **Age of Empires 3** wie ein reinrassiges Aufbauspiel. Etwa, wenn Sie eine (vorgefertigte) Handelsstraße entdecken. Wenn Sie hier an vorgegebenen Stellen Haltestellen errichten, pendeln Karren die Strecke ab, und werfen wahlweise Rohstoffe oder Erfahrungspunkte ab. Später können Sie die Karren zu flotteren Kutschen, dann zu Dampfrössern upgraden.

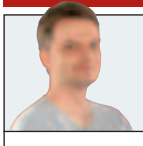
Gesucht: dritte Hand

Leerlauf ist ein Fremdwort in **Age 3**: Nonstop sind Sie mit Siedlungsbau, Upgrades, Handel, Lieferungen aus der Heimatwelt, Land- und Seeschlachten beschäftigt. Dabei haben die Ensemble Studios bei den Rohstoffen sogar abgespeckt und aus dem Quartett Holz, Gold, Nahrung und Stein die Steine entfernt. Geblieben sind die Epochen, die sich nicht nur auf das Aussehen der Gebäude und Einheiten auswirken (etwa Blockhütten zu massiven Steinbauten), sondern auch neue Einheiten freischalten, etwa Musketen- statt Armbrustschützen.

Martin Deppe

AGE OF EMPIRES 3

Demo



Martin Deppes Einschätzung:

hervorragend

»Nein, Age 3 revolutioniert das Genre nicht. Ja, die Neuerungen kann ich an einer Hand abzählen. Nein, die Formationen auf den Screenshots gibt's in echt nicht. Und ja, Age 3 macht ungeheuren Spaß. Weil die (bisher spielbaren) Missionen klasse sind. Weil es viel zu entdecken und zu tun gibt. Und weil ich die Idee mit der Heimatstadt schon bei Colonization gemocht habe.«

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Ensemble Studios
Version	Beta
Termin	20. Oktober 2005



OBLIVION

Zum zehnten Geburtstag der **Rollenspielreihe Elder Scrolls** frönen die Entwickler von Bethesda erneut dem Gigantismus: Teil 4 soll aus einer 16 Quadratkilometer riesigen Spielwelt und 200 Dungeons rund 100 Stunden Spielspaß quetschen.

Vom gewaltigen Umfang des Fantasyreiches ist in den ersten Spielminuten noch nichts zu sehen: **Oblivion** verfrachtet unseren namenlosen Helden in eine finstere Kerkerzelle, seine einzige Gesellschaft ist ein bleiches Gerippe. An dem zeigt Pete Hines von Bethesda die Havok-Physik (**Half-Life 2**) aus. Mit dem Unterarmknochen gegen die Ketten an der Wand klopfen, Fesseln beim Baumeln zugucken, mit dem Totenschädel Squash spielen. Alle Objekte interagieren irgendwie miteinander. Cool.

Unterbrochen werden wir bei der Leichenschändung von hohem Besuch. Der König schaut nebst Leibgarde in der Zelle vorbei. Nanu, was will der denn hier? Die Wächter scheinen auch alles andere als erfreut zu sein, uns hier zu sehen. »Sollten nicht alle Gefangenen aus dem Fluchtweg geräumt worden sein?« Fluchtweg? Mit gespitzten Ohren erfahren wir, warum sich Seine Hoheit aus dem Staub machen will. Assassinen haben seine beiden Söhne gemeuchelt und es nun auf ihn selbst abgesehen. Als König Uriel vor dem Helden steht, hellt sich seine düstere Miene auf: »Ihr seid es! Also haben meine Träume mich doch nicht betrogen. Ihr seid der Auserwählte, der mir in Zeiten größter Not beistehen soll.« Da wir nichts Besseres vorhaben, nehmen wir das freundliche Angebot an und folgen dem Tross durch eine Falltür in die Eingeweide der Festung. Worauf wir uns damit einlassen, merken wir erst zirka 30 Spielminuten, zahlreiche Schwertkämpfe und einen Königsmord später. Jetzt klebt uns die Aufgabe an der Backe, den letzten verbliebenen, unehelichen Thronerben aufzuspüren und ihm das königliche Amulett um den Hals zu hängen – andernfalls droht das Land von Höllendämonen überrannt zu werden.

Der Spieler als Talentscout

Erst nach dem ersten Abenteuer an der Seite des Königs wird entschieden, wie der Held eigentlich aussehen soll, mit dem die Provinz Cyrodiil fortan durchwandert wird. Bethesda-Mitbegründer Pete Hines, der die Präsentation leitet, erläutert die Entscheidung: »Wir möchten dem Spieler erst Gelegenheit geben, die Welt ein bisschen kennen zu lernen. Einen Eindruck von Schwertkampf, Magie, Bogenschießen und so weiter zu gewinnen. Und ihn erst dann mit der Charaktergenerierung konfrontieren.«

Aus den drei Haupt-Laufbahnen Krieger, Zauberer und Assassine (einer Art Fantasy-Version von Sam Fisher) generiert das Programm eine schier unendliche Anzahl an Unter- und Mischklassen. Rund 15 davon stehen vorgefertigt bereit, darunter Diebe, Hexenmeister oder Barbaren. Wer sich in die Tiefen des Charaktersystems vortasten will, kann aus zehn Volksgruppen, 21 Fertigkeiten, acht Attributen, drei Orientierungen und 13



In der **Imperialen Arena** verdingen Sie sich als Gladiator und scheffeln reichlich Geld und Erfahrungspunkte im Zweikampf.



Schiffe dienen nicht als **Transportmittel**, sondern nur als schmückendes Beiwerk. Mit einem Klick auf die Karte kommen Sie sowieso überall hin.



Die **NPCs** ähneln sich momentan alle, werden aber noch vielfältiger.



Skelettgegner dürfen wohl in keiner waschechten Rollenspielwelt fehlen.

Sternzeichen sein Alter Ego bis ins kleinste Detail seiner Spielweise anpassen. Haudrauf-Held, Schleicher, Alchemist, alles möglich. Ebenso ausgefeilt präsentiert sich die Puppenstube, in der der Recke endlich ein Gesicht bekommt. Ork-Amazone mit Totschläger-Oberweite, Dreifachkinn und roten Rastazöpfen? Oder lieber ein Echsenkrieger mit rotbraunem Schuppenpanzer? Alternder Veteran mit Metwampe? Alles möglich. Das Spiel sorgt automatisch dafür, dass die später gefundenen Rüstungen, Mäntel und Stiefel wie auf den Leib geschneidert passen.

Keine Angst vor dem Abenteuer

Wenn die Charaktergenerierung abgeschlossen ist, bleibt es ganz allein Ihnen überlassen, ob Sie dem letzten Wunsch König Uriels folgen und die Spur des verbliebenen Thronfolgers aufnehmen, oder lieber auf eigene Faust die Gegend erkunden. Getreu der alten **Elder Scrolls**-Tradition steht Ihnen die ganze Welt offen. Anders als etwa in **Gothic** müssen Sie auch keine allzu große Angst haben, als Neuling hinter der nächsten Wegbiegung einem ausgewachsenen Drachen vor die Krallen zu laufen, denn das Programm passt Gegner, aber auch Belohnungen und gefundene Gegenstände in gewissen Grenzen automatisch dem Level des Abenteuers an.

Am roten Faden

Das System war im Vorgänger **Morrowind** gleichermaßen Segen wie Fluch, allzu leicht verlor mancher Spieler bei der Masse an Charakteren, Gesprächsthemen, Nebenquests und Schauplätzen den roten Faden der Hauptstory. Mit einfachen Tricks wollen die Entwickler dafür sorgen, dass das bei **Oblivion** nicht mehr passiert. So zeigen Karte und Kompass stets die nächsten wichtigen Stationen, außerdem werden Personen im Spiel Sie immer wieder auf die Ereignisse im Königreich ansprechen. Überhaupt werden alle Informationen übersichtlicher aufbereitet. Vorbei die Zeiten, als Sie sich durch drei Dutzend Schlüsselwörter in den Dialogen klicken mussten, diesmal zeigen die Gesprächsmenüs nur Relevantes an, bereits abgehandelte Themen werden ausgegraut. Auch das Questlog konzentriert sich auf Aktuelles, gibt ältere Einträge nur auf Wunsch Preis.

Nicht zuletzt sind es die Geschehnisse selbst, die Sie ständig an Ihre Aufgabe erinnern. Denn solange Cyrodiil ohne Herrscher darbt, öffnen sich überall im Land magische Portale, die Oblivion Gates, durch die grausige Gestalten über das Volk herfallen. Was genau hinter den Toren zu finden ist, will Pete Hines noch nicht verraten. »Sicher ist: Um die Pforten wieder zu schließen, muss man sich hindurchwagen und durch ziemlich fiese Dungeons schlagen. Verglichen mit Cyrodiil selbst sind diese Abschnitte aber eher klein, es gibt nur Ausschnitte von Oblivion zu sehen.«

Meuchelmörder oder Krieger

Rund 20 bis 25 Stunden werden erfahrene Abenteurer laut Hines brauchen, um den Thronerben einzusetzen und die Invasion aus Oblivion zu stoppen. Doch auch danach gibt es noch allerhand zu tun im Königreich. Etwa sich einer der vier Fraktionen anzuschließen und bis zum Oberhaupt aufzusteigen – wer 100 Stunden oder mehr investiert, kann sogar alle Parteien kontrollieren. Auch hier haben die Entwickler von Bethesda für jeden Geschmack etwas parat: Nahkämpfer finden in der Kriegergilde ihren Platz, Zauberkundige sind bei den Magiern am besten aufgehoben, Langfinger in der Diebesgilde. Wer in Rollenspielen gerne mal die Sau raus lässt, könnte bei der Dunklen Bruderschaft unterkommen. Damit der Geheimbund allerdings überhaupt erst Kontakt aufnimmt, muss man schon mal kaltblütig einen Unschuldigen meucheln ...

Dafür gibt's dann später spannende Minimissionen. Etwa auf einer Feier à la Agatha Christie einen Partygast nach dem anderen um die Ecke zu bringen, ohne dass die anderen etwas davon mitbekommen – und sich schließlich vor lauter Verdächtigun-



Solche **Oblivion-Tore** öffnen sich überall im Königreich und spucken allerhand höllische Kreaturen aus. Wer sie schließen will, muss hindurch.



An **Götterstatuen** können Abenteurer um himmlischen Beistand und Wunder beten – eine kleine Spende vorausgesetzt, werden diese vielleicht wahr.



Das Reich Cyrodiil besteht aus acht Regionen mit typischer Architektur sowie charakteristischer Flora und Fauna. Im Bild: **der verschneite Norden**.



In sieben der 21 **Fertigkeiten** können Sie sich spezialisieren und schneller Fortschritte machen. Wollen Sie alle auf 100 bringen, spielen Sie 150 Stunden.

gen beinahe gegenseitig zerfleischen. Wie viele Nebenquests Bethesda insgesamt gebastelt hat, weiß nicht einmal Hines selbst zu sagen: »Bestimmt 100. Oder sogar 200? Ich bin mir nicht mehr sicher.« Da soll der Held etwa einen verschwundenen Maler aufspüren, der sich in die Phantasiewelt eines seiner magischen Werke geflüchtet hat und nun nicht mehr heraus findet. Stilecht mit Terpentinpfeilen bewaffnet geht's durch eine Pastelllandschaft. Ein andermal verdingt sich der Weltenretter als Leibwächter einer verschüchterten Händlerin und lernt bei der Gelegenheit gleich, dass alle NPCs in **Oblivion** essen, trinken, schlafen, ihren eigenen Berufen und allerhand Hobbys nachgehen, etwa im Schlafzimmer Pfeilschießen üben oder den kläffenden Schoßhund mit einem Silentium-Spruch zum Schweigen bringen.

Vom Lehrling zum Meister

Die Handlungsfreiheit erschöpft sich nicht in Subquests und Gildenmitgliedschaften. Wenn Sie möchten, können Sie sich beispielsweise auch als Schmied verdingen oder Kräuter pflücken und allerhand Heiltränke oder Gifte brauen und sogar neue Zauberformeln entwickeln. Für die wirklich interessanten Schöpfungen müssen Sie es allerdings zum Meister in Ihrem Fach gebracht haben. Bei den meisten der 21 Fertigkeiten beginnen Sie als »Anfänger«, alle 25 Punkte winkt ein Levelaufstieg, erst Lehrling, dann Geselle, dann Experte, der Meisterstatus ist bei 100 Zählern erreicht. Jede neue Stufe bringt neue Boni und Fähigkeiten mit sich. Ein Schmiedelehrling zum Beispiel flickt zerbeulte Rüstungen mehr schlecht als recht. Ein Geselle schafft schon 75 Prozent, der Experte stellt sogar verzauberte Exemplare vollständig wieder her. Doch erst der Meister kann einen Harnisch noch weiter verbessern und verstärken.

Action-Fights mit RPG-Basis

Das System greift auch im Kampf. Während die Schwertstreiche eines Anfängers reichlich unbeholfen wirken, schickt ein Meisterfechter schon mal mit einem einzigen Schlag einen Angreifer zu Boden oder haut dessen Schild entzwei. Ob das Alter Ego einen Treffer landet oder nur die Luft zerschneidet, hängt nicht von den Charakterwerten ab. Vielmehr gilt es, gegnerische Hiebe selbst über die rechten Maustaste zu parieren, beziehungsweise mit dem Schild zu blocken. Mit der linken geht's zum Angriff, den man durch längeres Drücken auch noch »aufladen« oder mit den Bewegungstasten in eine bestimmte Richtung lenken kann. Welche Attacke der Held dann ausführt und wie viel Schaden er anrichtet, kommt dann wiederum auf die Charakter- und Waffenpunkte an. So spielt sich **Oblivion** wunderbar actionreich, ohne die Rollenspielwurzeln zu vernachlässigen. **Quake**-gestählte Schnellklicker haben keine Vorteile.

Atemberaubend schön

Spätestens mit **Morrowind** hat sich Bethesda als technologischer Vorreiter im Rollenspielgenre positioniert. **Oblivion** setzt noch einen drauf. Wie schön es in Bewegung aussieht, geben selbst die schicken Screenshots auf diesen Seiten nur unzureichend wieder. Wechselnde Tageszeiten, Wettereffekte, Wind, der in Baumkronen und Büschen spielt, eindrucksvolle Levelausleuchtung mit Überbelichtung, Weichzeichner (Bloom-Effekt) und Bewegungsunschärfe – wirklich traumhaft! Die Außenlandschaft pinselt die Engine übrigens ohne Nachladen, nur in Städten oder Häusern wird kurz pausiert.

Wenn man **Oblivion** Negatives nachsagen will, dann höchstens, dass es in diesem frühen Stadium noch nicht flüssig läuft (trotz Doppel-Geforce 7800 im Vorführrechner). Und dass manche Siedlungen einen seltsamen architektonischen Stilmix bilden und für ein mittelalterliches Fantasy-Setting vielleicht etwas zu gelecktsauber wirken. Aber bis November haben die Entwickler ja noch eine ganze Menge Zeit, um selbst die letzten Skeptiker zum Schweigen zu bringen.

Rüdiger Steidle



Statt eines Schildes kann Ihre Linke auch eine zweite Waffe oder eine **Fackel** tragen – in Dungeons klasse.

OBLIVION



Rüdiger Steidles Einschätzung:

noch nicht möglich

»Auch eine noch so ausführliche Präsentation wird den gigantischen Ausmaßen von Oblivion nicht gerecht. Ich muss erst selbst durch Tamriel wandern. Dann wird sich mein Eindruck hoffentlich bestätigen, dass die Entwickler die Schwächen von Morrowind wirklich konsequent ausgemerzt haben – allen voran die zu lose verknüpfte Hauptquest.«

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bethesda
Version	Präsentation
Termin	November 2005

CALL OF DUTY 2

Der Zweite Weltkrieg tobt noch immer – zumindest virtuell: Der Einberufungsbefehl für Call of Duty 2 liegt bereits parat! Wir konnten jetzt **selbst die Flinte in die Hand nehmen.**

Spiele-Redakteure fürchten weder Tod noch Teufel, dafür geraten sie aber bei Abgabeterminen und dem plötzlichen Anruf des Chefs ins Zittern. Abenteuerlustig wie wir nun mal sind, reisten wir in einem alten russischen Rumpelbomber in die polnische Pampa, wo Activision seine Shooter-Hoffnung **Call of Duty 2** vorstellte. Bei Wodka, Grillgut und abenteuerlich-waghalsigen Exkursionen gab es nicht nur Opfer zu beklagen, sondern auch etliche Levels zum Probeballern. Zwar fehlten in der spielbaren Beta-Version im Story-Modus noch die Zusammenhänge, dafür kämpften wir uns durch drei sehr abwechslungsreiche neue Szenarien. Dabei schlüpften wir in die schnieken Uniformen der Alliierten und der Roten Armee. Eins vorweg: An dem gnadenlos packenden Spielprinzip des heldenhaften Vorgängers hat sich nichts geändert.

An der Ostfront

»Vassili, geh und repariere das Funkkabel«, knarzt es mit russischen Akzent aus den Lautsprechern unseres Kopfhörers. Richtig geraten! Wir befinden uns in Stalingrad. Mit einem kleinen Trupp wackerer Männer schleichen wir uns durch eingerissene Häuserschluchten der einstigen Metropole. Wenn Zerstörung »schön« sein kann, dann muss sie aussehen wie in diesem Abschnitt: Schnee rieselt vom russischen Mittagshimmel, leicht eingepuderte Autowracks qualmen fröhlich vor sich hin und dienen Freund und Feind als Deckung.

Während wir uns in einem Eingang in Sicherheit bringen und um die Ecke lugen, stürmen die KI-Kameraden leichtsinnig voran und werden prompt von den clever verschanzten Deutschen aufgerieben. Kein Problem: Flugs eine Rauchgranate direkt vor die lauernden Gegner geworfen, im Schweinsgalopp um ihre Stellung gerannt, und nach einigen Salven aus der kurzläufigen Maschinenpistole fressen die Burschen Schnee! Von einem Ragdoll-System bei den Figuren haben die Designer abgesehen, das Risiko der möglichen Indizierung war wohl zu groß.



Kampf um **Stalingrad**: Die Rote Armee leistet den Invasoren erbitterten Widerstand.



Tödliche **Dunkelheit**: Wir haben keine Taschenlampe. Da hilft nur langsam vortasten.



Gruppenformation: Die **KI-Kameraden** machen auf dem Schlachtfeld keine schlechte Figur, stürmen allerdings etwas zu forsch vor. Das ist gewollt, schließlich steigert das die Dramatik.

Als Otto-Normal-Soldat haben Sie im Halfter lediglich Platz für zwei größere Projektilwaffen, sowie eine Pistole und zwei Granatentypen. Wollen Sie eine verlorene Wumme des Feindes aufnehmen, müssen Sie eine andere dafür ablegen. Generell ließen die Entwickler beim Design der über 30 Waffen höchste Sorgfalt walten. Die Schussgeräusche klingen absolut realistisch, Magazingrößen und Reichweite sollen den metallischen Vorbildern entsprechen. Trotzdem bleibt **Call of Duty 2** wie Teil 1 sehr geradlinig und bietet vor allem schnelle Action an vorderster Front.

Bemerkenswert: Die eigene Spielfigur steckt kleinere Verletzungen an Extremitäten relativ locker weg. Eine kurze Pause genügt, und wir sind wieder einsatzbereit. Nur wirklich ernste Treffer schicken den Helden vorübergehend ins Reich der Träume. Das Bild verschwimmt, die Ansicht färbt sich rötlich. Wer diesen Wink mit dem Zaunpfahl nicht versteht, muss bald auf die Quick-Load-Funktion zurückgreifen.

Wo ist die Kabeltrommel?

Ein kleiner Radar am unteren linken Bildschirmrand zeigt uns mit Sternchen an, wo sich die zu flickenden Kabel verstecken. Ein Zielpunkt befindet sich in der zweiten Etage eines zerbombten Hauses. Unsere Gegner sind bereits in Stellung gegangen, leisten erbitterten Widerstand und schleudern unserem Sturmtrupp eine Splittergranate entgegen. »Bombe! Vorsicht«, schreit einer unserer Mitstreiter. Doch zu spät, nach zwei Schritten Richtung Ausgang katapultiert uns die Explosion im hohen Bogen zurück in den Hof. Ein kurzer Blick auf die Anzeige: Glück gehabt, alles noch dran! Mit der rechten Maustaste visieren wir über Kimme und Korn unserer zuvor gemopsten Mauser und verpassen den Helmen der Deutschen Soldaten einige Luftlöcher.

Anschließend legen wir einen kleinen Zwischensprint ins zweite Stockwerk ein. Von draußen dröhnt bereits das Rattern eines MG-Postens in die Ruine. Schnell das Kabel verpflastert, den feindlichen Vorposten aufgemischt, ein langer Sprung nach unten – es knirscht vernehmlich. Wieder haben wir Glück – die Entwickler haben zwar an ein fieses Aufprallgeräusch gedacht, größeren Schaden richtet der Vier-Meter-Sturz aber nicht an.

Der große Durchbruch

Kaum um die nächste Ecke gebogen, taucht der Schrecken jedes Soldaten auf: Ein mächtiger deutscher Panzer fräst sich durch die engen Gassen auf eine Kreuzung. Das Maschinengewehr an der Frontseite knattert laut und schickt die ersten Waffenbrüder in die ewigen Jagdgründe. Erneut nebeln wir das gesamte Areal mit Rauchgranaten ein und flüchten panisch in einen Unterschlupf.



Rauchentwicklung: Bei dichten Rauch- und **Nebelfeldern** sieht man die Hand vor Augen kaum. Der Dunst verschwindet nach einigen Minuten.



Über Kimme und Korn zielt es sich präziser. Beachten Sie die feinen Details, etwa die eingravierten Daten unterhalb des **Visiers**.



Hektische **Häuserkämpfe**: Im Vergleich zum Vorgänger sind nun wesentlich mehr Gebäude begehbar und eröffnen somit neue taktische Möglichkeiten. Granaten sind hier besonders effektiv.



Um die Angriffsfläche zu minimieren, lugen wir hinter der **Deckung** hervor.



Mit einem gekonnten **Zwischenspurt** retten sich diese Soldaten vor dem Bombenteppich.

Wie die Entwickler uns bestätigten, spielt der geschickte Einsatz der Nebelfelder eine entscheidende Rolle. Der Dunst verflüchtigt sich auch nicht sofort, sondern hängt für einige Minuten wie ein grauer Schleier über dem Zielgebiet. Dabei zeigt sich die grafische Qualität von **Call of Duty 2**: Selbst die unscheinbaren Rauchgranaten verursachen realistische Effekte, die ihresgleichen suchen. Der ausströmende Qualm sieht voluminös und ungeheuer plastisch aus. Laufen Sie hinein, beträgt die Sichtweite nicht mehr als zwei Meter. Plötzlich auftauchende Gegner reagieren zunächst ein wenig verwirrt, setzen aber bei Kontakt flott zum Gegenangriff mit dem Gewehrkolben an.

Zurück zur Panzerattacke: Da in dieser Mission leider keine Bazookas zur Verfügung stehen, greifen wir auf die patentierten Haftminen zurück. Ähnlich wie beim Flicken der zerfetzten Kabel, zeigt uns eine gelbe Zielmarkierung an dem mechanischen Monstrum an, wo die Ladung platziert werden muss. Halb geduckt spurten wir zum Tank, drücken die Eingabetaste, und mit einem »Pling« ist der Sprengkörper angebracht. Nach einigen Sekunden geht das Biest zuerst in Rauch auf, danach fliegt es in einer finalen Explosion auseinander – Mission bestanden!

Panik und Pyramiden

Der nächste spielbare Abschnitt führt uns an die Küstenregionen Ägyptens, wo wir per Jeep in ein von Deutschen belagertes Fischerdorf gebracht werden. Kaum dass die Fahrzeuge die Dorfmauern durchquert haben, wird der Konvoi auch schon von ersten Widersachern umringt. Die Vehikel gehen in Flammen auf, wir und einige weitere britische Soldaten erwidern das Feuer. Ähnlich wie bei den späteren Aufträgen gehen unsere Jungs relativ schnell drauf, werden aber flott durch neue Rekruten ersetzt.

Erster Höhepunkt: Nachdem wir eine kleine Basis der Deutschen mit wenigen Kameraden erobert haben, setzen die Gegner zur Gegenoffensive an. Mit dem Scharfschützengewehr platzieren wir uns auf dem Dach, halten ein wenig vor und wehren die erste Welle ab. Den als finales Monster eingetroffenen Panzer setzen wir mit einem seitlich angesetzten Bazooka-Treffer schachmatt: Wie in beinahe jedem Shooter haben Kettenfahrzeuge in **Call of Duty 2** verschieden gepanzerte Trefferzonen.

Eigentliches Ziel dieser Mission: Wir sollen Leuchtsignale an vier Flak-Geschützen anbringen. Vorsichtigerweise fallen wir allerdings nicht mit der Tür ins Haus, sondern suchen uns einen alternativen Weg. Auffällig: Sehr viele Gebäude in **Call of Duty 2** sind begehbar und bieten Schutz. Einige Seitenstraßen und höhere Stockwerke dienen zudem als Schleichwege, um unentdeckt hinter die feindlichen Linien zu gelangen. Bei den Geschützen angelangt, schlagen wir im Nahkampf mit dem Maschinengewehr eine Schneise in die feindliche Defensive. Die Verteidiger stemmen sich zwar verzweifelt gegen unsere Angriffswelle, können aber der Übermacht nicht entkommen. Wir setzen die Markierungen, wenige Sekunden später kreuzen mächtige Schlachtpötte vor der Küste. Auch hier lässt die Grafik-Engine die Funken fliegen: Mit gewaltigem Wumpern feuern die Kriegsschiffe auf die Flakgeschütze. Im roten Rauch der Signalfackeln schlagen die ersten Treffer ein, Flammen stieben Richtung Himmel. Wirklich beeindruckend!

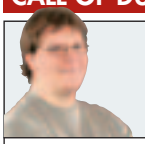
Vive la résistance!

Dreiauge Sam Fisher hätte an der der Mission in St. Louet, Frankreich, seine helle Freude. Tageszeit: Nacht. Lichtverhältnisse: dunkel. Lediglich einige Straßenlaternen und die Mündungsfeuer der Gewehre tauchen die Straßen des französischen Provinznests in Schummerlicht. Nachdem einige Vorposten das Zeitliche segnen, folgt ein beeindruckendes Gefecht vor der örtlichen Kirche. Ein weiteres Beispiel für die exzellent geskripteten Ereignisse: Die Glocke schlägt Zwölf, dutzende pünktliche deutsche Soldaten stürmen aus dem Gotteshaus, gehen hinter den schmalen Mauern in Stellung, bemannen ein Geschütz.

Eine Granate unsererseits hält den Nachschub auf. Gezieltes Werfen fällt dabei relativ leicht und richtet sich nach gängigen Genre-Standards; Wind oder andere Einflüsse müssen wir nicht mitberechnen. Wir hüpfen schnell über die Mauer und klemmen uns hinter das stationäre MG. Mit präzisen Salven dezimieren wir die Übermacht. Immer schön langsam, sonst überhitzt die Knarre. Für den finalen Sturm arbeiten wir uns in die kleine Kathedrale vor. Durch die Mosaikfenster fällt buntes Licht ins Innere, Kugeln schießen durch die Luft, schlagen in Bänke ein. Die Physik-Engine hält sich dabei vornehm zurück: Abgesehen von Fässern oder Krügen bleibt das Inventar weitestgehend verschont. Allerdings können Sie mit großkalibrigen Schießprügeln dünne Holzplatten durchschlagen. Sekunden später haben wir die dritte Mission erfolgreich beendet.

Rüdiger Steidle

CALL OF DUTY 2



Rüdiger Steidles Einschätzung:

sehr gut

»Spannung ohne Ende, Nerven aufreibend wie ein guter Actionfilm: Call of Duty 2 besticht durch seine Wahnsinnsgrafik, die nicht zuletzt die tolle Atmosphäre ausmacht. Für die notwendige Abwechslung sorgen jede Menge clever geskriptete Events; in den spielbaren Missionen kam keine Langeweile auf. Innovativ ist zwar was anderes, Herzinfarkt-Gefahr besteht aber dennoch am laufenden Band!«

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Infinity Ward
Version	spielbare Beta
Termin	November 2005





Die künstliche Intelligenz der **Computergegner** schlägt sich in der Alpha-Version bereits sehr wacker. In Weltraumkämpfen manövrieren die Knaben sehr geschickt und machen uns das Piloten-Leben schwer.

X3 – REUNION

Das X-Universum ist zurück. **Noch größer und mit noch mehr Handlungsfreiheit.** Außerdem bleiben Einsteiger dank spannender Story und viel Action nicht mehr außen vor.

Wenn Sie in der PC PowerPlay vom März diesen Jahres die Vorschau zum X2-Addon **Die Rückkehr** gelesen haben, dann machte sich wenige Wochen später wohl Verwunderung breit. Die Entwicklung des Addons wurde eingestellt, gleichzeitig **X3 – Reunion** angekündigt. »Die machen aus einer Erweiterung ein Vollpreisspiel« hieß es da in vielen Foren. »Völlig falsch« kontert der deutsche Entwickler Egosoft, schickt uns diesen Monat eine spielbare Vorabversion der Weltraum-Simulation und begründet die Entscheidung, im November einen echten Nachfolger zu veröffentlichen, wie folgt: ein so großes Universum, viele neue Schiffe, eine komplett neue Engine und ein verbessertes Handelssystem. All das wäre nicht machbar gewesen, hätte man auf X2 aufbauen müssen. Wir sind Probe geflogen.

Alte Features und neue Helden

Zumindest ein paar Elemente, die für **Die Rückkehr** geplant waren, finden sich dann aber doch in X3. Ausführliche Tutorials etwa, oder die komplett frei konfigurierbare Steuerung. Oder kleinere Actioneinlagen, in denen Sie nicht selbst fliegen, sondern nur Bordgeschütze bedienen. All das dient einem einzigen Zweck: X3 so zugänglich und kurzweilig wie möglich zu machen, damit auch Einsteiger ihren Spaß haben. Die sind beim äußerst komplexen X2 nämlich dezent auf der Strecke geblieben.

Wie genau sich die Geschichte entwickeln wird, bleibt ein wohl behütetes Geheimnis. Fest steht: Sie übernehmen die Rolle von Julian Brennan. Früher legendärer Pilot, jetzt allein unterwegs. Als eine unbekannte Alienrasse das X-Universum aufmischt, ist allerdings er es, der die Verantwortung um das Bestehen der Menschheit schultern muss.

Immer was los

Egosoft verspricht für X3 eine im Vergleich zu X2 wesentlich spannendere Geschichte. Mehr Wendungen, mehr Action, präsentiert in noch besser gerenderten Zwischensequenzen. Nach wie vor bleibt es aber Ihnen überlassen, ob Sie der Geschichte überhaupt folgen wollen. An **Reunion** können Sie auch Ihren Spaß haben, ohne eine einzige für die Story wichtige Mission gespielt zu haben. Denn auch abseits der Handlung ist im Universum jede Menge los. Genau genommen sogar noch mehr als in den beiden Vorgängern, denn das Universum entwickelt sich ständig weiter.

Erfahren Sie beispielsweise an Bord einer der zahlreichen Raumstationen von einem Grenzkonflikt zweier Sektoren, dann lohnt sich eventuell ein Abstecher zu den Streithähnen. Entweder, weil Sie selbst in den Kampf eingreifen wollen, um sich durch Heldentaten mit einer der Fraktionen zu verbrüdern. Oder aber weil Sie der erste beim Wiederaufbau sein wollen, wenn die Scharmützel beendet sind, und verschiedene Güter dringend benötigt werden. In X2 wären solche Ereignisse noch unmöglich gewesen, da lief die Wirtschaft im Universum nämlich jederzeit rund.

Sie sind aber nicht der einzige, der sich eine goldene Nase verdienen möchte. Die computergesteuerten Konkurrenten sind diesmal wesentlich bessere Geschäftsleute als bisher und geben sich nicht so leicht geschlaen. Sie bauen beispielsweise eigene Fabriken und können ihre produzierten Waren im gesamten Universum feilbieten – genau wie Sie.



Vor allem die **Raumschiffe** der außerirdischen Rassen sind wieder sehr fantasievoll gestaltet und haben sehr organische Formen.



Hier hängen wir gerade am Heck eines Feindes und bringen unser **Fadenkreuz** in Stellung. Ein Joystick erleichtert das ungemein.



Es gibt immer ein noch größeres Schiff: X3 klotzt mal wieder mit den Dimensionen der Raumschiffe und **Stationen**.



Effektfeuerwerk: Vor allem in den Kämpfen zaubert die Grafik-Engine jede Menge farbenfrohe Effekte auf den Bildschirm.

Der kleine Wing Commander

Das Wirtschaftssystem können wir in der Vorabversion noch nicht ausführlich unter die Lupe nehmen, dafür bekommen wir einen Vorgeschmack auf die Story und auf Gefechte im All. Denn die gehören natürlich auch zum X-Universum. Unsere Version beginnt damit, dass wir ein paar Grünschnäbeln bei einem Patrouillenflug unter die Arme greifen sollen. Sehr schön: In den ruhigen Phasen dieses Einsatzes findet immer wieder Smalltalk statt. Die Piloten frotzeln, werfen sich schmissige One-Liner an den Kopf, und wir erfahren ganz nebenbei ein paar Einzelheiten aus der Vergangenheit unseres Alter Egos. **X3** wirkt in diesen Momenten nicht mehr wie eine mitunter staubtrockene Wirtschaftssimulation, sondern wie der verlorene Bruder der **Wing Commander**-Reihe. Klasse!

Und dann kommt es natürlich, wie es kommen musste: Wir werden angegriffen. Die interstellaren Dogfights spielen sich so flott wie im Vorgänger, gehen aber noch etwas leichter von der Hand. Das liegt vor allem daran, dass wir mit unserem Schiff in alle Himmelsrichtungen strafen können. Gespielt wird in der Standard-Tastenbelegung, nämlich mit der WASD-Steuerung. In den Optionen lässt sich diese Einstellung aber auch abschalten. Wenn Sie **X2** also genau so mochten, wie es war (also etwa per Joystick spielen wollen), dann brauchen Sie keine Verschlimmbesserungen zu befürchten.

Im All blitzt und blinkt es

Erst während des ersten Gefechts fällt uns auf, wie genial **X3** aussieht. Die völlig neu entwickelte Engine protzt mit allen DirectX9-Grafikeffekten, die moderne Karten auf den Monitor bringen. Wie schon im Vorgänger beeindruckend: Die Raumschiffe sehen sehr plastisch aus, jedes Detail scheint liebevoll modelliert, alles wirft korrekte Schatten. Wenn es dann während eines heißen Gefechts um uns herum nur noch in allen Farben blitzt, dann möchten wir am liebsten nur noch zuschauen und genießen. Geht aber nicht, denn die Feinde fliegen sehr aggressiv, hängen sich an unser Heck und sind nur schwer wieder abzuschütteln. Nur zwischen den Gefechten herrscht manchmal Leerlauf.

In der derzeitigen Version haben wir allerdings Probleme, unser Schiff mit der Maus unter Kontrolle zu bringen. Während der Flieger auf Tastatureingaben zügig reagiert, wirkt die Mausteuerung etwas träge. Auch wenn Egosoft dieses Problem bis zur Veröffentlichung im November hoffentlich noch in den Griff bekommt, empfehlen wir ambitionierten Hobby-Piloten jetzt schon, den Joystick gründlich zu entstauben. Damit dürften sich die spannenden Raumgefechte am Besten beherrschen lassen.

Heldenhafter Helfer

Als wir den Patrouillenflug beenden, bekommen wir einen Vorgeschmack auf die abwechslungsreichen Missionen, die uns in der fertigen Kampagne von **Reunion** erwarten. Ohne Raumschiff. Zumindest ohne unser eigenes, denn diesmal sind wir nur Passagier, beziehen hinter einem Bordgeschütz Stellung und sollen uns beweisen, indem wir auf ungefährliche Drohnen schießen. Als wir dieses kleine Intermezzo zur Zufriedenheit unseres Kapitäns absolvieren, wird's ernst: Mit einem Affenzahn sausen wir durch die Straßenschluchten einer futuristischen Stadt und haben alle Hände voll damit zu tun, die Angreifer abzuwehren.

Wenn die Kampagne die Abwechslung halten kann, die diese noch frühe Vorabversion verspricht, dann wird **X3 - Reunion** eine hochspannende Weltraumsimulation für Action- wie für Simulationsfans.

David Bergmann

X3 – REUNION

Video



David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»X3 scheint der Spagat zwischen Komplexität und Einsteigerfreundlichkeit zu gelingen. Die Weltraumgefechte haben mir als Fan von Wing Commander jedenfalls eine Menge Spaß gemacht, und die Story scheint sich wesentlich flotter zu entwickeln, als das in X2 der Fall war. Sofern das Wirtschaftssystem hält, was die Entwickler versprechen, wird Reunion wieder ein Spiel für Monate.«

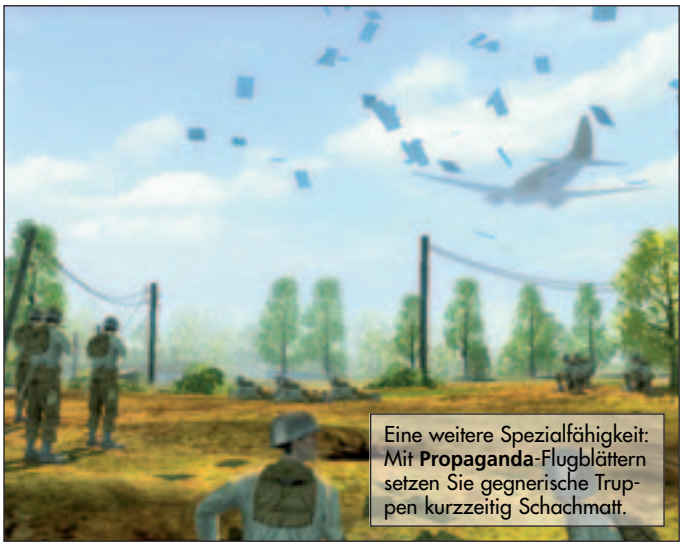
Genre	Weltraumsimulation
Entwickler	Egosoft
Version	Alpha
Termin	November 2005



Mit solchen **Attrappen**, die für den Gegner wie echte Panzer aussehen, lassen sich fiese Hinterhalte legen.



Trotz aller spaßigen Elemente von Rush for Berlin kommt es in solchen Patt-Situationen nach wie vor auf die richtige **Taktik** an.



Eine weitere Spezialfähigkeit: Mit **Propaganda**-Flugblättern setzen Sie gegnerische Truppen kurzzeitig Schachmatt.



Zwischensequenzen laufen wie in den Panzers-Episoden in der sehr detaillierten Spielgrafik ab.

RUSH FOR BERLIN

Panzers-Entwickler Stormregion hat die Nase voll vom Einerlei der Echtzeit-Taktikspiele und bedient sich für den Quasi-Nachfolger kräftig bei entfernten Verwandten wie Command & Conquer. **Rush for Berlin ist Zweiter Weltkrieg mit Pfiff.**

Fast schon ein bisschen behäbig sind sie, die Taktikspiele, die während des Zweiten Weltkriegs spielen. Ob **Blitzkrieg** oder **Sudden Strike** – meist tasten wir uns behutsam vor, sondieren die Lage, gehen kein Risiko ein. Erst wenn wir wissen, was Sache ist, entsteht eine Taktik im Kopf, die wir dann mit unseren Pixel-Panzern in die Tat umsetzen.

Die Entwickler bei Stormregion waren mit der **Panzers**-Reihe mit eben diesem Spielprinzip schon sehr erfolgreich, machen's jetzt mit **Rush for Berlin** aber ganz anders.

Echte Helden

Vom Zweiten Weltkrieg konnten sich die ungarischen Entwickler nicht trennen, dafür ist **Rush for Berlin** mehr Echtzeit-Strategie als -Taktik. Realismus wird kleiner geschrieben als bei den Quasi-Vorgängern. Deshalb gibt es beispielsweise Offiziere, die weit mehr können, als nur die Moral umstehender Truppen zu erhöhen. Die Knaben sind vielmehr Spezialeinheiten, wie Sie sie schon in **WarCraft 3** oder **Command & Conquer Generäle** durch die Gegend geschubst haben. Der amerikanische Offizier etwa ist unsichtbar, solange er sich nicht bewegt. Im Verlauf der Kampagne lernen die Kerle neue Kniffe dazu.

Überhaupt machen verschiedenste Spezialfähigkeiten **Rush for Berlin** erst so richtig abwechslungsreich: Sie schicken explosive Miniaturpanzer in die feindlichen Reihen oder setzen einen Offizier mit der Fähigkeit »Präzisionsschuss« in einen Panzer, damit der Tank jeden Feind mit dem ersten Treffer außer Gefecht setzt.

Mehr von allem

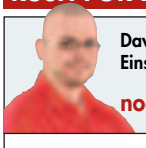
Wenn **Rush for Berlin** voraussichtlich im Februar 2006 erscheint, sollen Sie vier Nationen durch vier Kampagnen scheuchen. Da wären Alliierte und Russen, die sich ein Wettrennen mit Ziel Berlin liefern. In der dritten Kampagne schlüpfen Sie in deutsche Stiefel und verteidigen die Hauptstadt. Im abschließenden Kapitel befreien französische Untergrundkämpfer Paris.

In jeder der vier Kampagnen stoßen Sie auf ein weiteres Element, das die beiden Teile der **Panzers**-Reihe nicht hatten: Fabriken. In vielen Einsätzen können Sie hier Nachschub ordern und frisch zusammengeschweißte Blech-Ungetüme an die Front schicken. Mit klassischem Basenbau hat das Ganze allerdings nichts gemeinsam – die Panzerschmieden stehen bereits zu Spielbeginn in der Landschaft.

Inszeniert wird das Ganze von der gleichen Engine, die schon **Panzers 2** in schönstem 3D erstrahlen ließ. Allerdings darf es diesmal etwas pompöser sein. Knallige Farben und bombastische Explosionen unterstreichen den Wandel vom Taktikspiel zur zugänglichen C&C-Konkurrenz.

David Bergmann

RUSH FOR BERLIN



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Taktikmonster wie beispielsweise Blitzkrieg 2 machen zwar Spaß, sind mir auf Dauer aber zu behäbig. Ich will's auch mal krachen lassen, und genau das darf ich in Rush for Berlin alle Nase lang. Die Spezialfähigkeiten dürften darüber hinaus vor allem im Mehrspielermodus für zünftige Duelle sorgen. So macht der Zweite Weltkrieg Spaß. Also virtuell ... Sie wissen schon, was ich meine.«

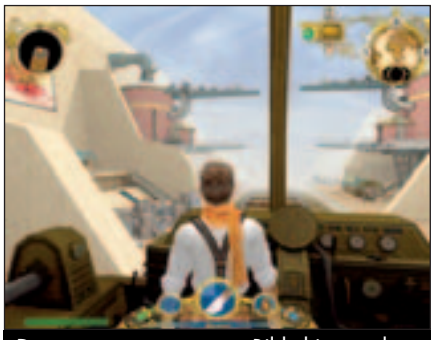
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Stormregion
Version	Präsentation
Termin	Februar 2006



Ein typisches **Kombinationsrätsel**: Sie müssen die Batterien mit einem kleinen Wagen auf die andere Seite des Zuges bringen und dort richtig einsetzen. So wird der Wasserkessel der Lok befüllt.



Gruselstimmung beim Vampir: Grün markierte **Gegenstände** können Sie benutzen.



Das **Inventar** am unteren Bildschirmrand können Sie ein- und ausblenden.

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

In den erfolgreichen Fußstapfen von Phileas Fogg versucht Oliver Lavisheart in 80 Tagen die Welt zu umrunden – und erlebt dabei in fremden Ländern **haarsträubende Abenteuer mit skurrilen Persönlichkeiten.**

Die Entwickler von Frogwares haben einen seltsamen Humor. Für das neue Adventure **In 80 Tagen um die Welt** erfinden sie zum Beispiel eine Schottenliga, die die Weltherrschaft anstrebt. Oder einen Vampir, der angeblich kein Menschenblut mag und seinen Opfern den roten Lebenssaft nur zu Forschungszwecken abzwackt. Oder einen Zugführer, der so häufig seinen Job wechselt wie andere die Socken.

Da kommt sich Protagonist Oliver Lavisheart hin und wieder etwas veralbert vor – aber nur so lange, bis ihm einfällt, dass ihm die Zeit davonläuft. Schließlich soll er in 80 Tagen die Welt umrunden. Denn sein Onkel Matthew hat sein ganzes Geld auf Oliver gesetzt, damit der innerhalb der gesetzten Zeit wichtige Dokumente findet. Damit will Matthew nicht nur der Familie, sondern auch den Mitgliedern des »Reform Club« zeigen, dass er ein genialer Erfinder ist. Für Oliver beginnt eine Odyssee durch fremde Länder und ein Wettlauf mit der Zeit. Wie der Zufall so will, stürzt er sich auf seiner Reise in jede Menge Abenteuer, und muss stets verhindern, dass seine Weltumrundung verzögert wird; genauso wie Jules Vernes Figur Phileas Fogg. Wir sind mit der aktuellen Version des Spiels für Sie ins 19. Jahrhundert gereist.

Schatzsuche

In unserem Demo-Level vertreiben wir uns die Zeit in der Bahn, in der spannende Dinge geschehen. Mal müssen wir den Wasserkessel der Lok wieder auffüllen, mal klemmt zwischen den Rädern ein großes Eisenstück, das wir entfernen müssen. Meist sind es aber die kuriosen Charaktere an Bord der Bahn, die dafür sorgen, dass der Zugführer das Tempo immer wieder drosselt. Das ist natürlich schlecht, denn die Zeit drängt.

Eine russische Prinzessin vermisst zum Beispiel ihren Schatz. Solange wir den nicht wieder finden, steht der Zug still. Also lassen wir die gute Frau in Hypnose versetzen und erfahren, dass sie selbst den Schatz in der Bordküche versteckt hat. In der Küche stellen wir fest, dass wir fünf hilfreiche Hände brauchen, die an verschiedenen Stellen Knöpfe drücken, damit sich das Geheimfach öffnet. Deswegen suchen wir nach freiwilligen Helfern und finden einige Schotten, die sich bereitwillig zum Küchendienst abstellen lassen.

Kleine Helfer

Helfer und Gegenstände zu finden ist übrigens gar nicht so schwer, denn wir haben eine Minimap, auf der Pfeile anzeigen, in welcher Richtung wir nach der Lösung für unsere Aufträge suchen müssen. Wenn wir Objekte benutzen können, sind diese grün markiert. Da kommt keine mühsame Suche nach kleinen Gegenständen auf.

Auch sehr schön: Die Missionen bestehen aus mehreren Teilen, in denen die Geschichten der Charaktere um Oliver gut erzählt werden. Rätseleinlagen gibt es natürlich auch – wir haben zum Beispiel über einem Satz Batterien gegrübelt. Setzen wir die in der richtigen Reihenfolge ein, können wir den Kessel der Lok mit Wasser befüllen. Je länger wir für die Aufgabe brauchen, desto mehr Zeit verlieren wir. Trotzdem geraten wir nicht in allzu große Zeitnot, denn wenn wir Nebenmissionen lösen, gewinnen wir wieder wertvolle Stunden, um unseren Reiseplan einzuhalten.

Los geht die Reise

Das humorvolle Adventure lässt Sie in einer hübschen 3D-Welt Tag- und Nachtwechsel erleben und wartet mit sieben detailreich gestalteten Schauplätzen auf. Unter anderem dürfen Sie in Kairo, Yokohama und Bombay Ihr Unwesen treiben. An den verschiedenen Orten gibt es dann insgesamt 30 verschiedene Missionen zu erfüllen. Ob Sie nun der neue Star in Indiens Filmschmiede Bollywood werden oder einem deutschen Archäologen helfen: Bei Ihren Aufträgen kommen Sie nicht um Verfolgungsjagden, Schleicheinlagen oder Schlägereien herum. Außerdem warten ungewöhnliche Vehikel auf Sie, die Sie benutzen können. Egal, ob Sie das wackelige Elefantenreiten bevorzugen oder den Zeppelin steuern wollen, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Vor allem das Einrad ist für Abenteurer geeignet – ein großes Gummirad mit Sitz innen drin. Schade, dass wir das noch nicht Probe fahren konnten.

Susanne Braun

IN 80 TAGEN UM DIE WELT Video



Susanne Brauns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Als Kind hab ich immer am liebsten die Zeichentrickserie ›In 80 Tagen um die Welt‹ mit Phileas Fogg als Löwen gesehen. Das, was ich bisher vom Adventure spielen konnte, gefällt mir genauso gut. Vor allem, dass ich nicht Auftrag nach Auftrag abhake, sondern nebenbei auch Geschichten von den Charakteren erfahre. Und dass ich nach Lösung eines Rätsels noch lange nicht mit der Mission fertig bin, ist klasse.«

Genre	Adventure
Entwickler	Frogwares
Version	Demo-Level
Termin	Ende Oktober 2005



Das **Inventar** ist während des gesamten Spiels am unteren Bildschirmrand eingeblendet. So haben Sie die zum Knobeln verfügbaren Gegenstände im Blick und müssen nicht erst Menüs öffnen.



Die Schauplätze und die **Charaktere** wirken sehr lebendig und keineswegs steril.



Wettereffekte sorgen an vielen Schauplätzen für eine realistische Atmosphäre.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Letzte Ausgabe Ankh, diesmal Geheimakte Tunguska: **Deutsche Entwickler haben offenbar das Adventure-Genre für sich entdeckt und setzen auf die »guten alten« Klassiker,** anstatt das Rad komplett neu erfinden zu wollen.

Runaway hin, **Black Mirror** her – wer von Point&Click-Adventures spricht, der denkt an LucasArts. An **Monkey Island**, **Indiana Jones** und **Day of the Tentacle**. Die deutschen Entwickler von Animation Arts und Fusionsphere Systems wollen an die spielerischen Tugenden der Kult-Abenteuer anknüpfen, auch wenn das Szenario für Klamauk fast überhaupt keinen Raum lässt.

Geheimakte Tunguska erzählt die Geschichte der Russin Nina Kalenkow, die ihrem unter mysteriösen Umständen verschollenen Vati hinterreist, Hinweise sammelt, Spuren sucht und auf zwielichtige Gestalten stößt.

Aus Fehlern anderer gelernt

Fallen Ihnen Unarten ein, die viele Adventures der letzten Jahre zwar nicht schlecht gemacht haben, aber zumindest für Kopfschütteln sorgten? Das **Runaway**-Syndrom etwa: Erst nachdem Sie bestimmte Gespräche führen, tauchen Gegenstände an Stellen auf, die Sie schon vor Minuten oder Stunden erfolglos durchsucht haben. Oder Actioneinlagen, die nie so recht mit gemütlichem Knobeln harmonieren wollen. Rätsel, bei denen Sie mitunter eine halbe Stunde vor dem Fernseher lümmeln können, weil Sie so lange warten müssen, bis es weitergeht. Oder die allseits gern gescholtenen Kistenverschiebereien in **Baphomets Fluch 3**.

Das alles fanden auch die Entwickler von **Geheimakte Tunguska** gar nicht komisch und setzen auf pures Adventure. Kein Bildschirmtod, keine Sackgassen – dafür jede Menge Kombinationsrätsel.

Erste Hilfe inklusive

Tunguska steuert sich klassisch: Mit der linken Maustaste wird geguckt, mit der rechten benutzt. Wichtige Objekte verstecken sich in den 2D-Hintergründen. Zumindest solange, bis sie durch Tastendruck hervorgehoben werden. Die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen werden Sie nämlich nie suchen müssen – wenn's einmal gar nicht weitergeht, können Sie sich alle Ausgänge und interaktiven Objekte auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Auch der »intelligente« Mauscursor erleichtert das Spielen: Sobald Sie ihn über potenziell wichtige Objekte bewegen, zeigen zwei Icons an, ob Sie nur gucken oder auch anfassen dürfen. Planloses Klicken und Ausprobieren entfällt also.

Teamwork gefragt

Die Rätsel in **Geheimakte Tunguska** fußen aber nicht nur auf dem geschickten Kombinieren von Gegenständen. Nina ist nämlich nicht allein unterwegs, sondern hat ihren Kumpel Max im Schlepptau. Immer wieder müssen die beiden gemeinsam Kopfnüsse knacken. Da ist Nina etwa in einem dunklen Keller gefangen und Max steht außerhalb – nur durch ein kleines Fensterchen können die zwei Gegenstände austauschen.

In solchen Szenen werden Sie frei zwischen den Hauptcharakteren umschalten können, um so die knobellastigeren Rätsel zu lösen.

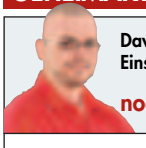
Grafik mit Stil

Grafisch können Sie sich **Geheimakte Tunguska** wie ein **Runaway** ohne Comic-Stil vorstellen. Auch hier bewegen sich 3D-Charaktere vor detailreich gestalteten 2D-Hintergründen. Die sind trotz des realistischen Looks aber keineswegs steril und langweilig. Da flattern Vögelschwärme durchs Bild, hier prasselt Regen auf den Asphalt, und wenn sich Nina in einem Zug befindet, saust die Landschaft an den Fenstern vorbei.

Unterbrochen wird das Geschehen immer wieder von kurzen Zwischensequenzen, die die Story vorantreiben. Eine spannende Geschichte erzählen, das ist den Entwicklern neben kniffligen Rätseln und einer einsteigerfreundlichen Bedienung dann auch das größte Anliegen bei **Geheimakte Tunguska**, das voraussichtlich im zweiten Quartal 2006 erscheint.

David Bergmann

GEHEIMAKTE TUNGUSKA



David Bergmanns Einschätzung:

noch nicht möglich

»Da von den Rätseln bis jetzt noch nichts zu sehen war, lobe ich an dieser Stelle die Bedienung. Es scheint, als hätten die Entwickler unnötiges Geklicke und Ausprobieren tatsächlich so gut wie eliminiert. Die optionalen Hilfen greifen Einsteigern unter die Arme. Allerdings machen mir die Hilfen auch am meisten Sorgen – zu einfach sollten Adventures schließlich auch nicht sein.«

Genre	Adventure
Entwickler	Anim. Arts/Fusionsphere Syst.
Version	Präsentation
Termin	2. Quartal 2006



Beim Design der **Charaktere** haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Die Soldaten sehen sehr detailliert aus und sind sofort voneinander zu unterscheiden.

VIETCONG 2

Mehr Taktik und mehr Spannung versprechen die Entwickler für Vietcong 2. Wir sind durch Straßenschluchten und Unterholz gekrochen, um das zu überprüfen.

Drei Levels umfasst die Vorabversion von **Vietcong 2**, und sie überrascht uns. Während der Installation stellen wir uns auf Gefechte im grünen Dschungel-Dickicht ein, stehen in der ersten Mission der US-Kampagne aber plötzlich in einer Stadt. **Vietcong 2** macht Schluss mit Geballer im Urwald und verfrachtet uns in urbane Settings. Zumindest wenn wir für Uncle Sam unser Leben riskieren. Die Vietcong-Kampagne, die im fertigen Spiel nach dem Beenden des US-Feldzuges freigeschaltet werden soll, spielt nämlich in grüner Umgebung.

Künstliche Intelligenz?

Wenn Sie **Brothers in Arms** gespielt haben, dann finden Sie sich in **Vietcong 2** blitzschnell zurecht. Ähnlich wie im Taktik-Shooter von Gearbox befehligen Sie Ihre Mitstreiter durch die Scharmützel: Auf Knopfdruck blenden Sie eine Markierung ein, einen Mausklick später staksen die Gefolgsleute dorthin. Den Rest erledigen die Knaben vollautomatisch – stürmen Räume, gehen in Deckung, geben sich gegenseitig Feuerschutz und rücken den Feinden auf die Pelle.

Ganz reibungslos klappt das in der Vorabversion noch nicht: Hin und wieder brauchen unsere Kumpanen etwas zu lange, um in die Hufe zu kommen. Manchmal stehen sie sich gegenseitig im Weg. Etwas zu gerne nehmen sie uns die Sicht. Hier sollten die Entwickler von Pterodon noch einmal Hand anlegen. Nicht zuletzt, weil die künstliche Intelligenz einer der größten Kritikpunkte des Vorgängers war: In **Vietcong** konnten wir uns noch so gut im Dschungel verstecken, die Feinde hatten offensichtlich Röntgenaugen. Das gibt's in **Vietcong 2** allem Anschein nach nicht mehr; zumindest hatten wir nur selten das Gefühl, von einer fies schummelnden KI attackiert zu werden.

Nichts für Einzelgänger

Während die künstliche Intelligenz in unserer Vorabversion noch kleine Wehwehchen hat, machen die geskripteten Szenen einen umso besseren Eindruck. Die zweite Mission der US-Kampagne beginnt mit einer ganz normalen Patrouillenfahrt. Wir hocken auf einem Jeep und juckeln mit unseren Kameraden durch die Stadt Hue ... bis wir in einen Hinterhalt geraten. Ein Scharfschütze der Vietcong hockt im Regierungsgebäude und tötet unseren Fahrer, der Wagen kracht gegen einen Baum, Panik bricht aus. Und dann begehen wir aus Gewohnheit einen fatalen Fehler: Wir stürmen los. Die Ein-Mann-Armee wird's schon richten, immerhin ist das hier ja ein PC-Spiel. Peng! Game Over.

Wir starten die Mission erneut und sind diesmal vorsichtig. Wir kauern hinter dem Autowrack und warten darauf, dass einer unserer Mitstreiter die zündende Idee hat: Eine Rauchgranate muss her. Er zählt bis drei, vernebelt dem verschanzten Schützen die Sicht und wir tun, wie uns geheißen wurde; um unser Leben rennen nämlich. Diese Szene zeigt sehr schön, mit wie wenig Einsatz die Entwickler glaubwürdige und vor allem spannende Missionen inszenieren.

Klaustrophobisch

Gleiche Mission, nächste Aufgabe: Wir sollen uns durch Hinterhöfe schleichen, den Hintereingang des Regierungsgebäudes nehmen und den Scharfschützen erledigen. Während wir uns einen Weg durch zerbombte Gebäude und vietnamesische Häuserschluchten bahnen, enttäuscht uns **Vietcong 2** zum ersten Mal. Der



In dieser Mission sind wir nur **Beifahrer**. In vielen Einsätzen sollen wir uns aber auch selbst hinters Steuer klemmen dürfen.



Farbenfrohere **Umgebungen** wie hier sind in den drei Levels der Vorabversion klar die Ausnahme. Grau ist die dominierende Farbe.



Rechnen Sie ständig damit, angegriffen zu werden. Der **Vietcong** versteckt sich überall, hat aber zum Glück seine Röntgenaugen verloren.



Wie bei Brothers in Arms schicken Sie Ihre Kameraden mit einem **Marker** übers Schlachtfeld. Den Rest machen die Jungs von ganz alleine.

Begriff »Levelschlauch« bekommt in diesem Abschnitt eine vollkommen neue Bedeutung. Mitunter können wir nicht einmal zwei Schritte zur Seite gehen, ohne an Wände (sichtbare wie unsichtbare) zu stoßen.

Da hilft es auch nicht, wenn der Vietcong uns in spannende Gefechte verwickelt. Wenn wir völlig überrumpelt auf ein MG-Nest stoßen und in letzter Sekunde hinter eine Deckung hechten. Das Leveldesign wirkt zu unglaubwürdig und schlichtweg beengt. Allerdings ist dies der einzig störende Levelschlauch der Vorabversion. Streng linear sind zwar auch die anderen beiden Einsätze, spielen aber in weitläufigeren Arealen.

Unerwartetes

Vorbildlich: Abwechslungsreichtum wird, soweit wir das bis jetzt beurteilen können, groß geschrieben. Sobald wir als Amerikaner beispielsweise den Scharfschützen ausgeschaltet haben, übernehmen wir seine Rolle. Unsere Kameraden, die so tapfer die Stellung gehalten haben, sind nämlich unter schweren Beschuss geraten. Also schnappen wir uns kurzerhand die Waffe des Vietcong-Soldaten, linsen selbst durchs Zielfernrohr und erledigen die nichts ahnenden Feinde.

Auch die einzig spielbare Vietcong-Mission hält Überraschungen bereit. Die Einsatzbeschreibung klingt nach einem routinemäßigen Patrouillengang. Dass der ziemlich bleihaltig wird, haben wir uns schon vorher gedacht. Dass wir aber irgendwann vor jedem Schritt drei Mal hinschauen, weil die fiesen Amis das gesamte Areal vermint haben, sorgt wiederum für Spannung. Als wir uns schließlich sicher glauben, taucht zu allem Überfluss ein Kampfhubschrauber auf ...

Die finale Version dürfte zusätzlich an Spannung gewinnen, da die beiden Kampagnen parallel zueinander verlaufen sollen. Sie werden verschiedene Schlüsselstellen also aus zwei Perspektiven erleben.

Grau statt grün

Auf der technischen Ebene macht **Vietcong 2** einen durchwachsenen Eindruck. Vor allem die Gestaltung der Levels ist im derzeitigen Stadium größtenteils trist und langweilig. Grau dominiert die urbanen Umgebungen, Farbkleckse sind klar die Ausnahme. Hinzu kommt, dass vergleichsweise wenig Details die Levels ausschmücken. Hier sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung zugunsten der Optik auf ein wenig Kriegs-Tristesse verzichten. Zumal die sehr detailliert ausgearbeiteten Charaktere nicht so recht mit der kargen Umgebung harmonieren. Die Soldaten in unserem Trupp, mit denen wir später die gesamte Kampagne durchleben werden, sind klar voneinander zu unterscheiden, auch die Gegner gleichen sich nicht wie ein Ei dem anderen.

Die Soundkulisse überzeugt auf ganzer Linie. Atmosphärische Geräusche wie weit entfernte Maschinengewehrsalven ziehen uns ins Geschehen. Je nachdem, auf welchem Untergrund wir uns gerade fortbewegen, laufen wir durchaus Gefahr, den Feind durch zu laute Trittgeräusche auf uns aufmerksam zu machen. Musik gibt es übrigens nur sporadisch zu hören, vorrangig während actionreichen Schlüsselszenen. Wie in einem guten Hollywood-Film, dem **Vietcong 2** in Sachen Spannung und Atmosphäre wohl in nichts nachsteht.

David Bergmann

VIETCONG 2

Video



David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»Vietcong 2 verspricht, sehr spannend und abwechslungsreich zu werden. Eine Sorge habe ich trotzdem – es scheint, als hätten die Entwickler die Schwächen des Vorgängers bestenfalls entschärft, aber nicht ausgemerzt. Ich hoffe für die finale Version das Beste und freue mich auf hoch spannende Gefechte im Dickicht von Straßenschluchten und Dschungel.«

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Pterodon
Version	Alpha
Termin	21. Oktober 2005



Am Spielablauf hat sich nichts verändert. Wir setzen die Feinde aus der **Deckung** heraus unter Druck und flankieren. Das ist bei Earned in Blood aber anspruchsvoller als im Hauptprogramm.



Die schicken Charaktere (hier **Hartsock**) kommen in Zwischensequenzen zu Wort.



Die strategische **Übersichtskarte** ist bei Earned in Blood überlebenswichtig.

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

In der Normandie wird in diesem Herbst wieder fleißig flankiert: **Die Erweiterung des spannenden Taktik-Shooters Brothers in Arms macht eine Nebenfigur zum Helden und belohnt ausgefuchste Taktiken.**

Als wir **Earned in Blood** starten, begrüßt uns das Addon mit einem Tutorial: Wir sollen unsere Männer hinter Deckungen platzieren, um die Feinde mit Sperrfeuer einzudecken. Dann sollen wir selbst den Deutschen in die Flanke fallen. Das kennen wir alles schon aus dem Hauptprogramm – warum wird es uns noch einmal eingebläut? Weil **Earned in Blood** ohne **Road to Hill 30** spielbar sein soll? Möglich. Den wirklichen Grund erfahren wir dann aber in der zweiten Mission unserer spielbaren Vorabversion.

Viel dazugelernt

Earned in Blood ist eine ganze Ecke schwerer als das Hauptprogramm. Entwickler Gearbox hat die Levels vergrößert und die KI aufgemöbelt. Im besagten zweiten Level haben wir nur zwei amerikanische Soldaten im Schlepptau, kämpfen also zu dritt. Gegen ein ganzes Dorf voller Deutscher. Das »Problem«: Die Kämpfe laufen sehr viel dynamischer ab, als das im Hauptprogramm der Fall war. Die Wehrmachtler verharren nicht mehr hinter ihrer Deckung, bis wir ihnen früher oder später in die Flanke fallen. Wird die Situation zu aussichtslos, ziehen sich die Gegner zurück. Hinter die nächste Deckung etwa, außerhalb unseres Sichtfeldes.

Bei **Earned in Blood** müssen wir unsere Taktik ständig überdenken, die Situation neu bewerten. Das ist im angesprochenen Stadtlevel besonders anspruchsvoll, da es hier nicht nur einen gangbaren Weg gibt. Oftmals gabeln sich die Straßenzüge, und die Deutschen lauern hinter wesentlich mehr Ecken auf uns. Säubern wir also zunächst die rechte Seite oder die linke? **Earned in Blood** verlangt viele Entscheidungen von uns. Treffen wir diese nicht wohl überlegt, heißt es schnell Game Over. Sobald wir uns in eine Sackgasse manövrieren, gehen die Deutschen nämlich auch mal zum Angriff über und stürmen los.

Alte Bekannte

Trotzdem bleibt **Earned in Blood** fair, soweit wir das bis jetzt beurteilen können. Wenn Sie sich genug Zeit nehmen, Taktiken auszuarbeiten, dürften Sie keine Schwierigkeiten haben. Die jederzeit aufrufbare Übersichtskarte der Schauplätze hilft dabei.

Als sich Sergeant Matt Baker durchs Hauptprogramm ballerte, konnte er auf diese Hilfe getrost verzichten. Corporal Hartsock in **Earned in Blood** dagegen macht besser Gebrauch davon. Wenn Sie das Hauptprogramm gespielt haben, dürfte Ihnen der Name Hartsock bekannt vorkommen – in einigen Missionen war der Knabe dort mit Baker unterwegs. **Earned in Blood** zeigt hauptsächlich, was er abseits der Kampagne von **Road to Hill 30** erlebte. Einige Einsätze durchlebt er aber noch einmal. Für Sie bedeutet das: bekannte Missionen aus einem anderen Blickwinkel spielen.

Kriegsgeschichten

Die Geschichte wird wieder vom Helden selbst erzählt. Allerdings liest Hartsock nicht aus seinem Tagebuch vor, sondern berichtet seinem Vorgesetzten. In diesem Zuge macht Gearbox Gebrauch von einem neuen Stilmittel: Die Erzählungen finden nicht nur zwischen den Missionen statt, sondern auch mittendrin. Während Hartsock dann Fragen des Vorgesetzten beantwortet und Sprüche aus dem Buch »100 pathetische Phrasen, die Soldaten im Zweiten Weltkrieg garantiert nicht benutzten« absondert, behalten Sie zwar die Kontrolle, allerdings läuft das Spiel verlangsamt ab. Außerdem wird bei diesen Berichten die sonst farbenfrohe Grafik auf schwarz, weiß und grau reduziert. Ansonsten folgt **Earned im Blood** dem Hauptprogramm in technischer Hinsicht. Die Grafik ist stimmungsvoll, die Soundkulisse sorgt für realistische Kriegsatmosphäre.

Damit ist **Earned in Blood** die konsequente Weiterentwicklung von **Road to Hill 30**: spannend, taktisch und noch anspruchsvoller.

David Bergmann

BIA: EARNED IN BLOOD



David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»Juhu! Wo mich Road to Hill 30 mit den immer gleichen Flankenmanövern schnell langweilte, fordert mich Earned in Blood zu taktischen Glanzstückchen heraus. Wegen der anspruchsvolleren Levels, und weil die Deutschen nicht mehr bloß Kanonenfutter sind. Damit hat Gearbox meine Wunschliste komplett abgearbeitet ... mit einer Ausnahme: Die schwülstigen Phrasen, die müssten noch raus.«

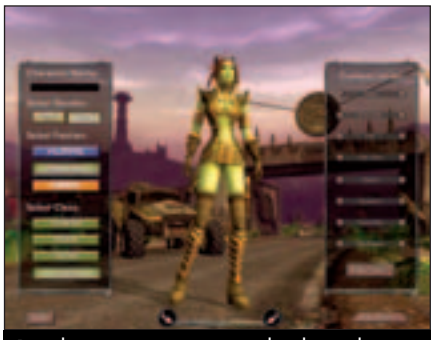
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Gearbox
Version	Beta
Termin	Oktober 2005



In anderen Online-Rollenspiel statten Sie Ihren Charakter mit Schulterplatten und Schwertern aus. Hier motzen Sie Ihren fahrbaren Untersatz mit **Waffen** und Karosserieteilen kräftig auf.



Zum Lösen schwerer **Quests** schließt man sich mit mehreren Spielern zusammen.



Die drei **Fraktionen** unterscheiden sich vorrangig durch Spezialfähigkeiten.

AUTO ASSAULT

Im sonst kühlen und verregneten London ging es heiß her: Der noch unbekannte Entwickler Netdevil hat der internationalen Presse **das angeblich schnellste Online-Rollenspiel aller Zeiten** vorgestellt. Wir waren dabei.

Auto Assault macht's wie **The Fall**: raus aus dem Fantasy-Einheitsbrei. Orks, Trolle und Elfen gibt es bei **Everquest 2** und **World of WarCraft** schon zur Genüge. In der radioaktiv verseuchten Endzeitwelt von **Auto Assault** kämpfen Menschen, Mutanten und Biomeks um Sumpflandschaften und Ruinen unserer Zivilisation.

Ist es nur das Setting, oder unterscheidet sich **Auto Assault** auch spielerisch von anderen Online-Rollenspielen? Design Director Ryan Seabury bringt es auf den Punkt: »**Auto Assault** ist das schnellste und zerstörerischste Online-Rollenspiel.« Ryan spielt damit auf die Vorgehensweise an, die **Everquest** und Konsorten verlangen: Man pickt sich einen feindlichen Charakter heraus, lockt ihn an, kämpft, gewinnt, lockt den nächsten Widersacher an. Derart bedachtes Vorgehen ist bei **Auto Assault** fehl am Platz. »Wir wollen, dass der Spieler in eine Siedlung rast und einfach alles kaputt macht«, sagt Seabury während der Präsentation.

Alles ein bisschen anders

Damit Sie schnell genug von einer Zerstörungsorgie zur nächsten kommen, spielen Sie **Auto Assault** in **Mad Max**-kompatibel aufgemotzten Autos. Panzer, Jeeps mit Schnellfeuergewehren und Pickups mit aberwitzigen Raketenwerfern ersetzen dann die Quadratlatschen Ihres Charakters. Zu Fuß sind Sie lediglich in der Hauptstadt Ihrer Fraktion unterwegs.

Soweit wir es bis jetzt beurteilen können, unterscheidet sich **Auto Assault** ansonsten kaum von seinen Konkurrenten. Auftraggeber schicken Sie beispielsweise zu einer Siedlung von Abtrünnigen – Sie sollen eine bestimmte Anzahl spezieller Materialien sammeln. Wer Erfahrung mit Online-Rollenspielen hat, kennt solche Quests zur Genüge. Hat sie aber noch nie so gelöst: in die Siedlung rasen, um sich ballern, Feinde überfahren, Häuser in die Luft sprengen. Nach ein paar Minuten ist das ehemals dicht bevölkerte Areal menschenleer, kein Stein steht mehr auf dem anderen, und die benötigten Materialien sind eingesammelt. Erst nach mehreren Minuten taucht alles wie von Geisterhand wieder auf, damit andere Spieler die Sau rauslassen können.

Multi-Kill

Während Sie Aufträge erfüllen und Gegner ausschalten, sammeln Sie Erfahrungspunkte. Sobald Sie davon ausreichend eingesackt haben, steigt Ihr Charakter eine Stufe auf, und Sie steigern vier Attribute: Kampf, Technik, Theorie und Wahrnehmung. Je waghalsiger Sie vorgehen, desto schneller erklimmt Ihr Charakter die Level-Leiter. Ähnlich der **Unreal Tournament**-Reihe gibt es Boni für das Ausschalten möglichst vieler Gegner in möglichst wenig Zeit. Bei **Auto Assault** bedeutet das mehr Erfahrungspunkte, die Sie schneller ans Levelmaximum bringen.

Zum actionreichen Spielablauf passen auch die so genannten Gefahrenmodi der drei Rassen. Die Menschen können einen Energieschild um Ihre Fahrzeuge aufbauen. Die Biomeks verwandeln ihre Autos in Roboter. Die Mutanten morphen zu einer Art Ursuppe. Diese Spezialfähigkeiten stehen nur für kurze Zeit zur Verfügung und müssen in Kämpfen aufgeladen werden. Mit diesen Attacken sollte also sparsam und taktisch klug umgegangen werden.

Internationaler Wettstreit

Auto Assault erlaubt Spielern auch, gegen andere menschliche Kontrahenten anzutreten. Die Gefechte finden dann in der normalen Spielwelt oder in Arenen statt. Der Clou: Die Arena-Kämpfe sind nicht an Server gebunden. Wenn Sie also nicht auf dem gleichen Server spielen wie Ihr bester Freund, können Sie hier trotzdem ihre Kräfte messen. Eine weltweite Rangliste hält außerdem fest, wer der derzeit beste Raser und **Auto Assault**-Spieler ist.

David Bergmann

AUTO ASSAULT



David Bergmanns Einschätzung:

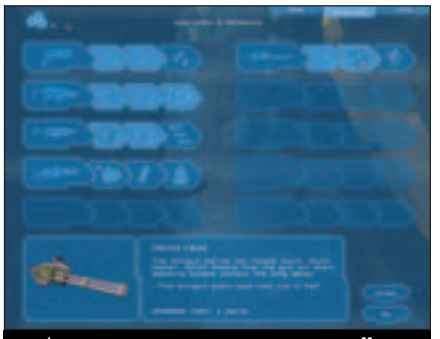
noch nicht möglich

»Trotz ausführlicher Präsentation kann ich mir nur schwer vorstellen, wie sich Auto Assault letzten Endes spielen wird. Vor allem die Langzeitmotivation macht mir Sorgen – es waren ausschließlich wilde Ballereien zu sehen. Für voraussichtlich zehn Euro pro Monat erwarte ich Tiefgang und Abwechslung. Umso gespannter bin ich auf den Beta-Test. Dann zeigt sich, was Auto Assault drauf hat.«

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Netdevil
Version	Präsentation
Termin	Winter 2005



Grillparty im Regen: Mit unserem **Flammenwerfer** grillen wir ein Rudel fieser Aliens, während wir ihren orangen Geschossen im Rückwärtsgang ausweichen – eine ganz typische Spielszene.


In diesem Menü rüsten wir unsere Waffen, hier die Minigun, mit **Upgrades** aus.


Viele Objekte wie diese **Kisten** gehen bei Beschuss durch dicke Knarren kaputt.

SHADOWGROUNDS

Fast-Food-Balleraction für zwischendurch: In DTPs **Actionspiel jagen Sie Aliens aus der Vogelperspektive** mit Schrotflinte, Flammenwerfer und Minigun – und einer Taschenlampe, die obendrein hübsche Licht-Schatten-Spiele erzeugt.

In den meisten Actionspielen steuern Sie den Helden entweder aus der Ego- oder Verfolger-Perspektive. Das ist in **Shadowgrounds** anders: DTP setzt auf die in den vergangenen Jahren kaum noch im Genre verwendete Vogelperspektive. Das ist nicht wirklich neu, spielt sich in unserer Preview-Version aber im Vergleich zum Shooter-Einheitsbrei der vergangenen Zeit erfrischend anders. Das können wir von dem Szenario nicht behaupten: Sie schlüpfen in die Rolle eines Soldaten und bekämpfen in einer fiktiven Zukunft Aliens, die der Menschheit an die Wäsche wollen. So, und jetzt vergessen Sie die Story wieder, denn darauf kommt es nun wirklich nicht an – hier steht der Ballerspaß ganz klar im Vordergrund.

Ballern im Rückwärtsgang

Das Waffenarsenal umfasst zehn Knarren, die Spieler im Laufe der insgesamt zwölf Missionen finden. Anfangs schießen wir mit einer Mitleid erregenden Pistole, die aber immerhin mit unendlich viel Munition ausgestattet ist. Später kommen Schrotflinte, Maschinenpistole und die ganz großen Wummen wie Granat- und Raketenwerfer dazu. Damit kämpfen wir uns durch den Alien-Abschaum, wobei der Spielablauf sehr einfach ist: Wir laufen in ein Gebiet und treffen auf Gegner. Die schießen wir über den Haufen, während wir uns rückwärts von den Feinden wegbewegen – die meisten Aliens stürzen sich in den Nahkampf. Bei Widersachern, die uns aus der Ferne beharken, weichen wir einfach seitlich aus, während wir unsererseits auf die Fieslinge ballern. Die Daueraction wird nur dann unterbrochen, wenn wir etwas Missionsrelevantes erledigen: Hier ein Terminal bedienen, dort mit einem NPC plaudern – dann geht die Jagd auch schon weiter.

Erledigte Gegner hinterlassen immer wieder Waffen-Upgrades. Damit verbessern wir die Schießeisen und erhöhen beispielsweise die Magazingröße oder die Feuerrate. Außerdem aktivieren wir mit den Upgrades die sekundären Schussmodi. Die ermöglichen uns taktische Spielereien, etwa Flächenbrände mit dem Flammenwerfer zu legen. Allerdings waren solche Manöver in der Preview-Version noch nicht nötig, um mit den eher als Kanonenfutter einzustufenden Feinden fertig zu werden. Entwickler Frozenbyte arbeitet aber laut Publisher DTP auch noch kräftig am Balancing.

Es werde Licht!

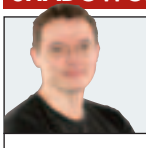
Die Levels bestehen aus Außenarealen und Innenräumen, die größtenteils sehr düster sind. Das ist volle Absicht der Entwickler, denn die Taschenlampe spielt beim Erkunden der Gebiete eine wichtige Rolle. Wer blindlings in die Dunkelheit tapst, wird leicht zum Opfer der blutrünstigen Außerirdischen. Allerdings kann auch der Lichtkegel üble Auswirkungen haben: Je nach Art flüchten einige Aliens nämlich vor hohen Lux-Zahlen, wogegen andere davon magisch angezogen werden und Amok laufen. Schicker Nebeneffekt der Taschenlampe: Die dynamischen Licht-Schatten-Spiele sind richtig hübsch. Auch andere Effekte wie Explosionen, Regen oder das Hitzeflimmern des Flammenwerfers sehen für einen Top-Down-Shooter sehr gut aus.

Bei der Orientierung in den teils sehr großen Levels hilft ein Mini-Radar in der rechten oberen Bildschirmecke. Der zeigt neben Gegnern (rote Punkte) auch den nächsten Missionspunkt – allerdings nicht die Richtung dorthin. Daher mussten wir recht häufig die per Knopfdruck aufrufbare Gebietskarte konsultieren. Die zeigt praktischerweise, welche Bereiche wir bereits besucht haben, sodass wir uns nur selten verlaufen haben. Meist lohnt es sich ohnehin, das gesamte Areal zu erkunden, um zusätzliche Waffenupgrades und Munition zu finden. Falls die Lebensenergie des Helden sinkt, helfen die fair in den Levels verteilten Medikits und Erste-Hilfe-Stationen.

Georg Valtin

SHADOWGROUNDS

Video



Georg Valtins Einschätzung:

gut

»Shadowgrounds macht dank seiner einfachen Spielmechanik Laune, wenn auch nur zwischendurch und nicht als Dauerbeschäftigung – da bietet es zu wenig spielerische Abwechslung. Die Idee mit den Waffen-Upgrades gefällt mir gut, ist momentan aber angesichts der schwachen Alien-KI nur eine Spielerei. Dafür finde ich die grafischen Effekte bereits jetzt sehr gut.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Frozenbyte
Version	Beta
Termin	Oktober 2005

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

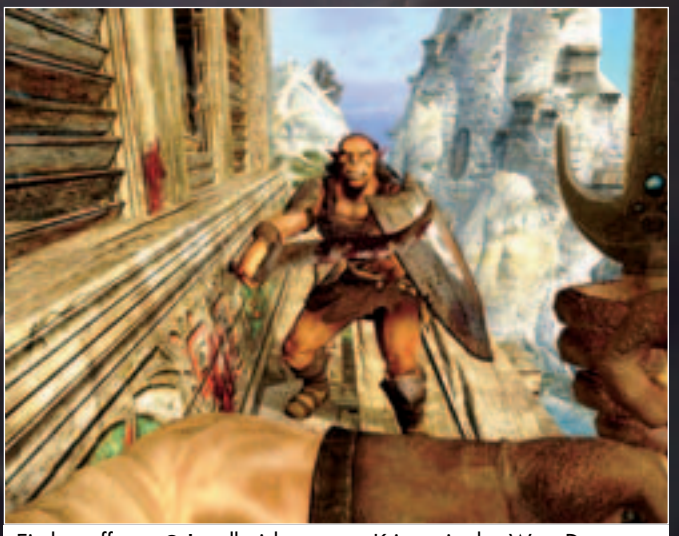
Ubisoft will mit der namhaften Serie an ruhmreiche Zeiten anknüpfen. Auf Basis von **Valves Source-Engine entsteht ein interessantes Fantasy-Actionspiel,** mit dem dieses Vorhaben klappen soll.

Wenn Rollenspiel-Fans der ersten Stunde von den »großen drei Serien« schwärmen, dann meinen sie damit **Ultima**, **Wizardry** und **Might & Magic**. Während die beiden Erstgenannten gerade am Ende ihres Lebens die besten Teile hervorbrachten, wurde die **Might & Magic**-Serie nach dem sehr guten sechsten Teil immer schlechter: Die Spielmechanik funktionierte zwar noch, doch die völlig veraltete Technik schreckte potenzielle Käufer sofort ab. Auch die guten Verkaufszahlen des Rundenstrategie-Ablegers **Heroes of Might & Magic** konnte Entwickler 3DO nicht retten. Nach der Pleite sicherte sich Ubisoft den Markennamen und will ihm jetzt wieder zu altem Glanz verhelfen – mit einem mittelalterlichen Fantasy-Actionspektakel in der Technik von **Half-Life 2**.

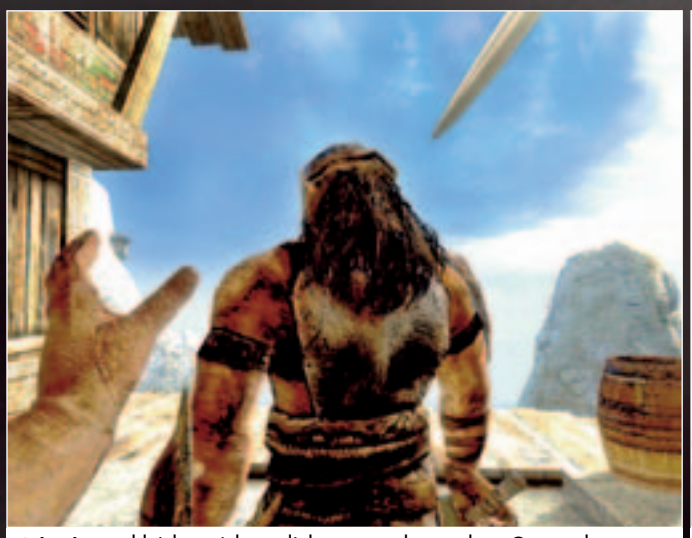
Schöne, neue Welt

Dark Messiah spielt genau wie das neue **Heroes of Might & Magic** in der eigens geschaffenen Welt Ashan, die nichts mehr mit den bisherigen Schauplätzen der Serie (Enroth, Erathia, etc.) zu tun hat. Damit gibt's zwar keine Altlasten mehr, aber Fans des stimmigen Universums werden dabei gemischte Gefühle haben. Ob es zumindest einige typische Zaubersprüche und Monster in die neue Welt schaffen, können wir noch nicht sagen: Die bisher veröffentlichten Screenshots und Videos zeigen zumindest keine.

Worum es in **Dark Messiah** genau geht, wissen derzeit nur die Entwickler. Bekannt ist bisher, dass die Fantasy-Welt von einer bösen Macht bedroht wird, eben dem namensgebenden Dark Messiah und seinen Schergen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden-Azubis Sareth und soll erstmal einen einfachen Botengang erledigen. Daraus entwickelt sich ein Abenteuer mit dem typischen »Rette die Welt«-Szenario, das in zwölf Einzelmissionen aufgeteilt ist.



Ein bewaffneter **Ork** stellt sich unserem Krieger in den Weg. Dass es bei Dark Messiah kein Interface gibt, ist übrigens volle Absicht.



Schurken schleichen sich am liebsten an ahnungslose Gegner heran und erdolchen sie schnell und leise von hinten.



Die abwechslungsreichen Schauplätze wie diese **Felsensiedlung** wirken dank detaillierter Objekte und hübscher Texturen sehr stimmig.

Manipulierspiele

Die Spielwelt basiert auf der neuesten Version von Valves Source-Engine (**Half-Life 2**, **Vampire 2**) und soll ein Musterbeispiel an Schönheit und Interaktivität werden. Betrachtet man die bisher veröffentlichten Trailer, stimmen zumindest die Ansätze dafür. So lässt sich die Umgebung auf vielfältige Weise manipulieren, wobei die Entwickler stets auf realistische Physik achten. Das können Spieler nutzen, um Feinde indirekt auszuschalten. Beispielsweise den Sockel einer Statue mit einem Feuerball wegbrutzeln und dann zusehen, wie das Teil umkippt und die überraschten Gegner begräbt. Eiszauber verwandeln den Boden in eine Rutschbahn und die eben noch bedrohlichen Angreifer in ein Häuflein hilfloser Opfer.

Die bisher bekannten Schauplätze sehen ausgesprochen hübsch und detailliert aus. Aufwändig modellierte Objekte und hochwertige Texturen erzeugen ein stimmiges Fantasy-Ambiente. Dazu passen auch die Gegner wie Goblins, Orks, Zombies und die obligatorischen Riesenspinnen. Alle Feinde sollen ähnlich wie die Widersacher in **Half-Life 2** bestimmte Verhaltensmuster und Strategien verwenden, Skripte setzen die Entwickler nur sehr dosiert ein. Beispielsweise fliegt ein mächtiger Drache zwar immer an der gleichen Stelle zum Helden. Doch dann bestimmen nur die Aktionen des Spielers den Kampfverlauf.

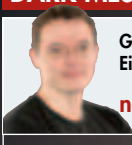
Klassische Berufswahl

Obwohl **Dark Messiah** ein Actionspiel ist, durchlebt der Held im Laufe seines Lebens eine Charakterentwicklung. Anfangs sind Macht und Magie noch im Gleichgewicht, aber dann bestimmt der Spieler seine Ausrichtung. Wer sich am liebsten direkt ins Getümmel stürzt, wird ein mächtiger Krieger und erledigt seine Gegner mit Schwertern und Äxten im Nahkampf. Subtiler gehen Schurken zu Werke: Die schleichen sich an, um Feinde hinterrücks zu meucheln. Auch der Fernkampf mit Pfeil und Bogen ist bei den Jungs mit der »Ich bleib' lieber im Hintergrund«-Einstellung ganz weit vorn. Wer die **Thief**-Reihe mochte, ist damit sicher bestens bedient.

Den interessantesten Eindruck macht bisher der Zauberer, der auf 16 Magieformeln zurückgreifen kann. Neben Klassikern wie Feuerball, Blitz und Eis gibt's unter anderem einen Telekinese-Spruch. Mit dem schleudern Sie kleine Gegner wie Goblins aus dem Fenster oder von der Felskante in den Abgrund – Jedi nennen so etwas »Force Push«. Außerdem beschwören Magier etwa Spinnen als Diener, um Gegner in den Kampf zu verwickeln oder einfach abzulenken. Der witzigste Zauber verkleinert Gegner, wie einst Duke Nukems Schrumpfstrahl-Kanone. Apropos: **Dark Messiah** soll zwar erst im zweiten Quartal 2006 erscheinen, aber sicherlich deutlich vor dem neuen Werk um den blonden Macho ...

Georg Valtin

DARK MESSIAH OF M&M



Georg Valtins Einschätzung:

noch nicht möglich

»Krieger, Schurke oder Magier? Hoffentlich kann ich mich bis zum Release entscheiden, welchen Spielstil ich als erstes probiere. Was die Arkane Studios hier in der Mache haben, wird ein ganz großes Ding. Endlich mal ein Actionspiel ohne Weltkrieg und Gewehre. Als Fan der Serie hoffe ich trotz der neu geschaffenen Welt auf ein Wiedersehen mit den einzigartigen Monstern.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Arkane Studios
Version	Pressematerial
Termin	2. Quartal 2006



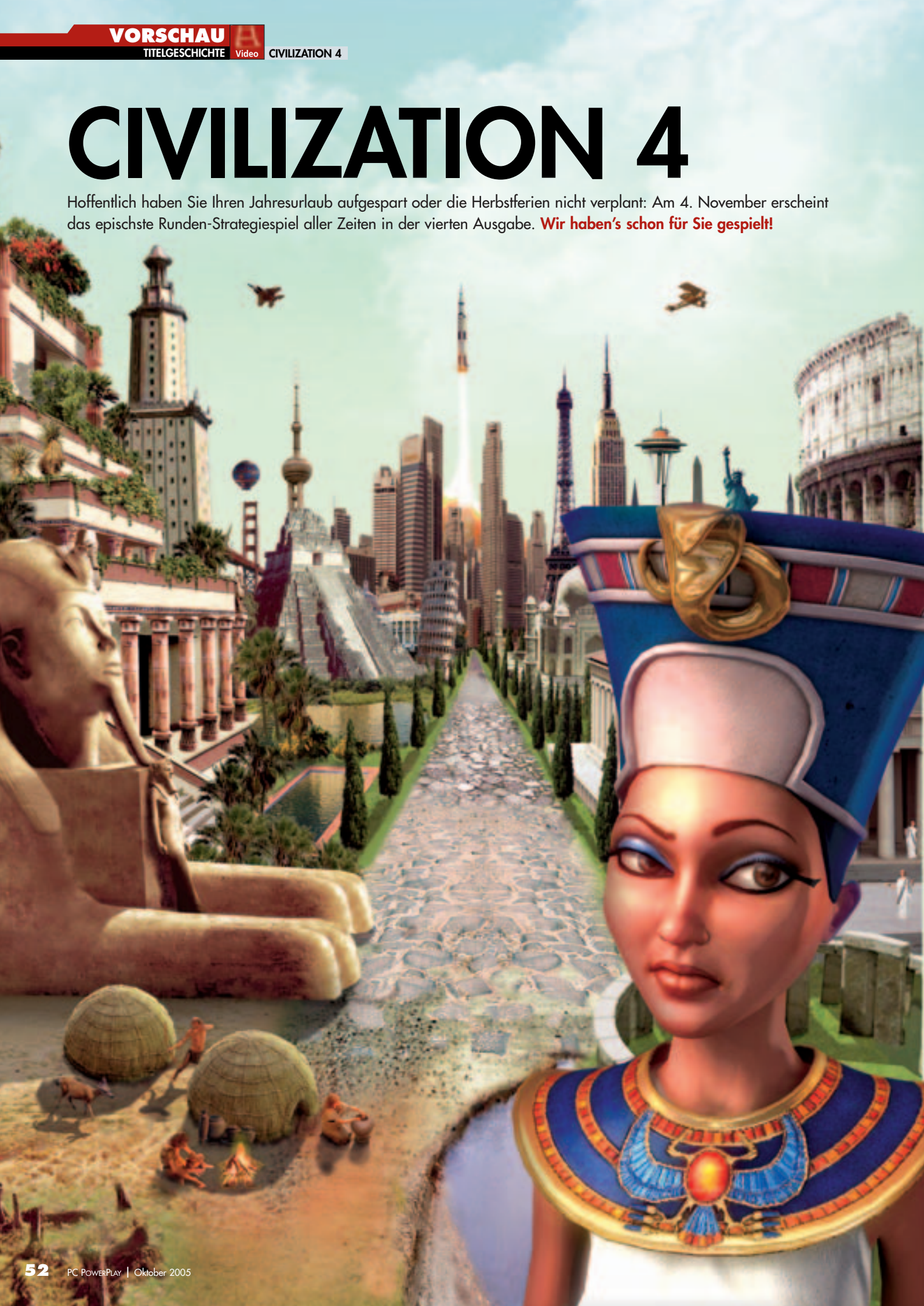
Der klassische und hübsch anzusehende **Blitzzauber** darf natürlich nicht im Repertoire des Magiers fehlen und ist einer von 16 Sprüchen.



Drachen gehören bei Fantasy-Spielen traditionell zu den stärkeren Widersachern und lassen sich nur mit einigen Tricks besiegen.

CIVILIZATION 4

Hoffentlich haben Sie Ihren Jahresurlaub aufgespart oder die Herbstferien nicht verplant: Am 4. November erscheint das epischste Runden-Strategiespiel aller Zeiten in der vierten Ausgabe. **Wir haben's schon für Sie gespielt!**





Unsere frisch gezimmerte **Galeone** bekommt direkt einen von drei Boni, weil die Stadt ein Trockendock hat. Wir wählen den Rückzugs-Bonus.



Hässlich, aber **wichtig**: Hier bestimmen Sie Staatsform, Gesetzgebung, Arbeitsrecht, Ökonomie und Religion Ihrer Nation.

Civilization ist da! Endlich. Bahnbrechend soll es sein, das neue Spiel von Sid Meier. Sogar noch besser als **Pirates** und alle anderen Titel des Meisters. Das Runden-Epos startet. Eben noch schnell in die Küche, Spülwasser einlaufen lassen. Schließlich wird die nächsten Tage gespielt, nicht gespült. Also lieber vorher erledigen. Aber solange das Wasser läuft, kann man ja schon mal einen Herrscher aussuchen.

Rund 20 Minuten später. Es klingelt. Der Vermieter. Ob wir einen Wasserschaden haben, fragt er, denn durch seine Decke tropft's ...

So erging's dem Verfasser dieser Vorschau Anno 1991. Mit dem ersten **Civ,** wie seine Fans es kurz nennen. 14 Jahre und eine hektisch trockengewischte Küche später steht Teil 4 an. Wir haben ihn schon ausführlich gespielt, rund acht Jahrtausende lang. Die große Frage: Ist auch das neue **Civilization 4** so Sucht erregend? Antwort: Kaufen Sie sich spätestens jetzt eine Spülmaschine!

Puh!

Falls Sie **Civilization** noch nicht kennen, also die letzen 14 Jahre im Knast, Kloster oder Koma verbracht haben, sollten Sie sich erst mal den Kasten unten rechts durchlesen – der erklärt das wesentliche Spielprinzip. Alle anderen können aufatmen: Das einfache, aber geniale Konzept ist geblieben, es gibt keinen Marketing-Schnickschnack wie Echtzeitschlachten oder effektheischende, aber unübersichtliche Komplett-3D-Grafik. Stattdessen viele kleine und große Änderungen, die sich hervorragend ins bewährte Spiel einfügen. Die es noch komplexer, aber nicht komplizierter machen.

Das geht schon mit der Wahl des Herrschers los. Viele der 18 Nationen haben nämlich gleich zwei zur Auswahl, bei den Deutschen etwa Fürst Bismarck (diplomatischer) oder Friedrich der Große (kriegerischer). Aber bloß nicht täuschen, falls Sie im Spiel auf einen historischen Konkurrenten treffen: Selbst Softies wie der Zivilwiderstandsleistende Gandhi können bei entsprechender Behandlung aggressiv werden, und Dschingis Khan zum folgsamen Weichei.

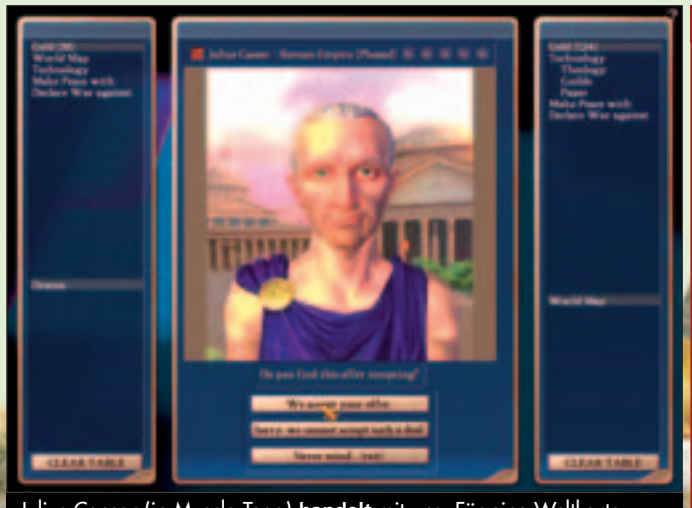
Runde um Runde rund ums Rund

Wir nehmen natürlich Friedrich. Das Spiel beginnt, und wir fühlen uns gleich wie zuhause: Ein Siedler, ein Krieger und etwas Land sind zu sehen. Halt. Irgendwas ist anders. Sollten die etwa ...? Wir drehen probehalber am Mausrad – tatsächlich, wir können rauszoomen. Fast stufenlos. Und ganz schön schnell. Das hört gar nicht mehr auf! Von der stark gekippten Nahansicht geht's über die klassische Von-oben-Perspektive immer weiter raus, bis wir die komplette Welthalbkugel überblicken. Den Globus können wir sogar drehen. Ist jetzt natürlich noch unsinnig, da unsere zwei Einheiten gerade mal ein Dutzend Quadtratfelder aufgedeckt haben. Doch später, wenn unser Reich hoffentlich riesig ist, mehrere Kontinente und Inseln umfasst, ist das praktisch. Und sehr schick obendrein. Den größten Teil der Spielzeit verbringen wir jedoch nur leicht herausgezoomt, das ist am übersichtlichsten.

Noch etwas ist anders: Die Welt lebt! Ein Rudel Hirsche hebt die Köpfe, Schafe grasen an einem Fluss. Mit anderen Worten: Frischfleisch und -wasser in Massen, hier bauen unsere Siedler die Hauptstadt hin. Die könnten wir eigentlich selbst taufen, aber wir bleiben bei Berlin.

Gesundheit!

Berlin ist gegründet, das Stadtfenster poppt auf, sieht erstmal aus wie in den Vorgängern: In der Mitte die Stadt, drumrum die angrenzenden Quadratfelder, mit Symbolen für Geld (Münze), Nahrung (Kornähre) und Produktion (Hammer). Je mehr Einwohner eine Stadt hat, desto mehr Felder im Umland können wir bewirtschaften. Aber es ist jetzt anspruchsvoller, die Bewohner großer Städte bei



Julius Caesar (in Muscle-Toga) **handelt** mit uns. Für eine Weltkarte rückt er die Erfindung »Drama« raus – und wir können Theater bauen.

DIE CIVILIZATION-SERIE: DAS SPIELPRINZIP

Das grundlegende Civilization-Spielprinzip bleibt in Civ 4 erhalten: Auf einer **Quadratfelder-Weltkugel** verschieben Sie rundenweise Einheiten. Das Spiel beginnt 4000 vor Christus, mit einem Kriegertrupp und einem Siedler, der die erste **Stadt** baut. Hier produzieren Sie neue Einheiten oder errichten Gebäude (etwa eine Kornkammer für schnelleres Wachstum, oder gar ein Weltwunder für spezielle Boni).

Durch weitere Siedler und Städtebau breiten Sie Ihr **Reich** aus, errichten ein Straßen-, dann ein Schienennetz. Irgendwann treffen Sie auf **fremde Nationen**, mit denen Sie handeln, Technologien austauschen, sich gegen andere Herrscher verbünden, oder Krieg führen.

Forschung spielt eine große Rolle. Dabei geben Sie das nächste Forschungsziel an – von der Bronzebearbeitung bis zur Nukleartechnik. Viele **Technologien** bauen zwar aufeinander auf, dennoch gibt es zig verschiedene Kombinationen. Dadurch kann es sein, dass Sie schon ums Jahr 1500 Flugzeuge haben, aber 2000 immer noch mit Galeonen übers Meer dümpeln ...

Spielziel: Civilization kennt verschiedene Siegbedingungen – etwa eine bestimmte Landfläche zu halten, oder als erster ein Raumschiff fertigzustellen und nach Alpha Centauri zu schicken. Alle Siegbedingungen lassen sich aber abschalten, für ein **Endlosspiel**. Allerdings gibt's ab ca. 2100 keine Neuerungen mehr.



Ein **großer Wissenschaftler** ist geboren! Wir wählen: Schenkt er uns eine Technologie oder eine Akademie (steigert Kultur und Forschung)?



Wieder enorm wichtig: das Aufklären der Karte. Hier sucht unser **Entdecker** im römischen Grenzgebirge verzweifelt nach Kohlevorkommen.



Unsere britische **Artillerie** beharkt die russische Stadt Yaroslavl. Unten links die Liste der Verteidiger – das sind einfach zu viele!



Rund 40 **Renderfilmchen** zeigen besondere Ereignisse, hier die Fertigstellung unseres pyramidalen Weltwunders.

VON DER KUGEL ZUR TUCHFÜHLUNG



In Civilization 4 können Sie extrem weit herauszoomen, bis die ganze **Weltkugel** zu sehen ist. Die können Sie sogar drehen, um zur gewünschten Stelle zu springen, und diverse Ebenen einblenden, etwa für Rohstoffe. Nett: Wenn Sie einmal um die Erde gesegelt sind, bekommen alle Schiffe einen Bewegungsbonus von einem zusätzlichen Feld.



Die mittlere Zoomstufe: Erinnert an die ersten beiden Civilizations – hier gucken Sie genau **von oben** auf die Spielwelt. Gut, um Straßen- und Eisenbahnverbindungen zu überblicken. Die ganz nah herangezoomte, gekippte Perspektive sehen Sie auf dem Riesen-Screenshot auf der Seite gegenüber.

Laune zu halten. Neu ist etwa die Gesundheit: Ein naher Fluss mit Waschwasser oder ein frischluftduftiger Wald sind gesund, überfüllte Städte nicht. Zum Glück helfen da Bauwerke wie ein Aquädukt.

Civilization 3 hat's eingeführt, **Civ 4** perfektioniert es: das kulturelle Machtsystem. Bestimmte Bauten in einer Stadt erhöhen jede Runde ihren Ruf, je besser der ist, desto schneller und stärker dehnt sich das Stadtgebiet aus, desto mehr angrenzende Felder dürfen wir bewirtschaften. Hört sich simpel an, birgt aber Sprengstoff: Eine eigene, kulturell starke Stadt in der Nähe zu einer Stadt des Computer-Herrschers kann so einflussreich sein, dass die KI-Bürger zu uns überlaufen – schon haben wir eine Stadt mehr, ohne einen einzigen Schuss abgefeuert zu haben. Klappt auch prima bei wichtigen Rohstofffeldern. Und neuerdings sehen Sie bei jedem Feld eine Prozentangabe, wie stark es mit seinem Besitzer verbandelt ist. Ideal, um wankelmütigen Gebieten und Städten den entscheidenden Schubser zum Seitenwechsel zu geben ...

Kulturschock

Doch nicht nur Bauwerke erhöhen die kulturelle Macht: **Civ 4** führt »große Persönlichkeiten« ein, quasi mobile kulturelle Wunderwaffen. Diese Kaufleute, Künstler, Philosophen, Wissenschaftler und Ingenieure tauchen gelegentlich in Städten auf, und steuern sich wie eine normale Einheit. Jede hat eigene Fähigkeiten: Ein Künstler wie Shakespeare kann ein monumentales Werk schaffen, und so die Kultur einer Stadt förmlich explodieren lassen. Wir haben das mal ausprobiert, und den Schriftsteller in eine Grenzstadt geschickt. Hier steht ein Kolosseum, das jede Runde einen einsamen Kulturpunkt liefert. Aktueller Stand: 14 Punkte. Stand nach Shakespeares Einsatz: 4.014 Punkte! Drei Runden später haben wir eine Stadt, zwölf Felder, zwei Eisenminen und einen sauren Konkurrenten mehr.

Die anderen Persönlichkeiten sind ähnlich stark: Wissenschaftler errich-

1 **Siedler** errichten Städte. Am besten in Flussnähe, wegen des Frischwassers. Ihre Bürger legen jetzt Wert auf Gesundheit. Auch unterschiedliche Nahrungs-Ressourcen sind gesund.

2 Auf diesem **Hügel** steht zwar schon eine Kleinstadt, aber die reißen wir ab: Wenn unsere Arbeiter hier eine Mine bauen, finden sie vielleicht Kohle, Edelmetalle oder Diamanten.

3 **Kleinstädte** bringen Extrageld, wenn wir das Feld bewirtschaften. Allerdings dauert es einige Runden, bis sich eine kleine Hütte zu Dorf, Siedlung und Kleinstadt entwickelt.

4 Süß, hier gibt's **Zucker**! Aber erst, wenn wir eine Plantage bauen. Zucker macht Ihre Bürger glücklich und eignet sich, wie alle besonderen Rohstoffe, zum Handel mit anderen Reichen.



5 **Kühe**, Schafe oder Schweine werfen erst mehr Nahrung ab, wenn Ihre Arbeiter eine Farm errichten. Eine Straße (wie hier) oder gar Eisenbahn erhöhen die Produktivität weiter.

6 Das winzige Symbol verrät, dass in Berlin der Konfuzianismus als **Religion** gepriesen wird. Und zwar ausschließlich. Gut so, denn mehrere Religionen gleichzeitig machen Ärger.

7 Bauten wie diese **Kupfermine** sind jetzt schön animiert. Das ist nicht nur nett, sondern auch übersichtlich: Produktionsstätten, deren Felder nicht bewirtschaftet werden, stehen still.

8 Wenn Sie **Meerfelder** bewirtschaften, zeigen kleine Fischerboote das an. Dadurch müssen Sie nicht mehr ständig in den Stadtbildschirm umschalten, um den Überblick zu behalten.

ten eine Akademie, die jede Runde mit Forschungs- und Kulturpunkten klotzt. Kaufleute lassen, in eine fremde Stadt geschickt, Ihre Staatskasse entweder einmal richtig laut oder regelmäßig etwas leiser klingeln.

Wann wo welche Persönlichkeit auftaucht, können Sie nicht bestimmen, aber beeinflussen. Wenn Sie zum Beispiel das Pyramiden-Weltwunder errichten, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass hier ein Ingenieur auftaucht, beim Stonehenge-Wunder hingegen ein Philosoph. Oder Sie ziehen einzelne Bürger von der Arbeit ab – dann produzieren sie zwar nix, aber Sie können die »Geburt« einer großen Persönlichkeit beschleunigen.

Aaaamen oder Ommmm?

Kirchen, Tempel und Kathedralen standen schon im Ur-**Civilization** rum, doch jetzt wird die Religion noch wichtiger. Zum einen können wir, sofern »erforscht«, eine Staatsreligion ausrufen – christlich, jüdisch, muslimisch und so weiter. Zum anderen haben unsere Bürger einen eigenen Glauben, und der muss nicht identisch sein. So haben wir den Hinduismus ausgerufen, doch eine Stadt beherbergt schon Fans von Tao und Konfuzius. Doch je mehr verschiedene Religionen in einer Siedlung verbreitet sind, desto stärker die Unzufriedenheit. Direkt beeinflussen können wir das durch Missionare, die wir mit dem »richtigen« Glauben in eine Stadt schicken. Auch in eine gegnerische, was wiederum fiese Taktiken erlaubt: Wir senden einen Kirchenvertreter in eine unzufriedene Nebenbuhlerstadt und predigen den Hinduismus. Die Bewohner finden den jetzt auch klasse, doch ihr Herrscher hat den Islam befohlen. Wieder drei Runden später: eine Stadt mehr, ein Konkurrent saurer.

1 Berlin hat einen **Aquädukt**. Der erlaubt eine höhere Bevölkerungszahl und erhöht die Gesundheit. Einseitige Ernährung, Luftverschmutzung und Übervölkerung machen krank.

2 Das erhellte Konfuzius-Symbol zeigt, dass wir hier einen entsprechenden **Tempel** haben und Missionare rekrutieren können. Die verbreiten den Glauben in jeder beliebigen Stadt.

3 **Münzen** stehen für Steuereinkommen, Korn für Nahrung, Hämmer für Produktion. Dieses Kleinstadt-Feld wirft fünf Einheiten Geld ab, deswegen gibt's gleich ein Geldsacksymbol.

4 Die **Ressourcen-Übersicht**. Die Zahlen in Klammern zeigen, dass wir Überschuss haben, mit dem wir handeln können. Rechte Spalte: Fleisch, Korn und Fisch – das macht gesund!



5 Der **Kulturbalken** zeigt an, wie viele Kulturpunkte unsere Stadt rundlich bekommt. Ist er voll, erweitern sich die Stadtgrenzen – und verdrängen eventuell das Gebiet der Konkurrenz.

6 Praktisch: Hier wählen Sie aus, was die Stadt als nächstes **produzieren** soll. Geht aber auch per Textliste. Graue Buttons bedeuten, dass ein benötigter Rohstoff fehlt.

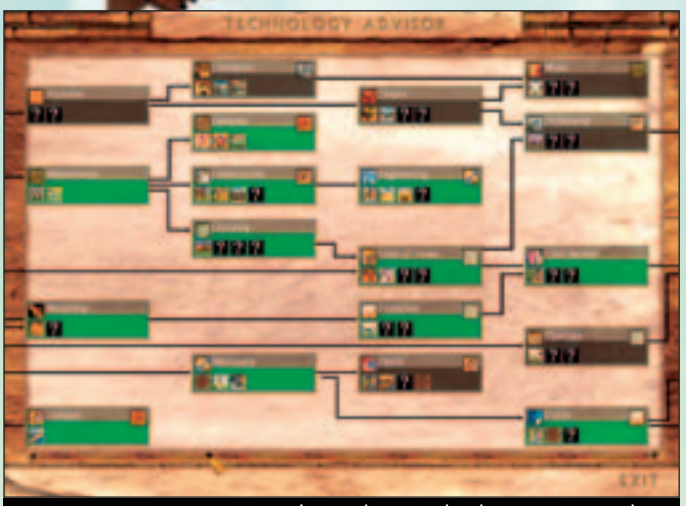
7 **Automatikfunktionen** nehmen Ihnen das Mikromanagement ab. Sollen die Stadtfelder vor allem Nahrung, Geld oder Produktivität abwerfen? Schnell wachsen oder produzieren?

8 Um **große Persönlichkeiten** zu bekommen, können wir Bürger von den Stadtfeldern abziehen. Hier versuchen wir, einen Ingenieur zu kriegen. Der Balken zeigt an, wann es soweit ist.

Frischkanonen gegen Elitekeulen

Mit Religion und großen Persönlichkeiten konnten wir Städte und ganze Reiche übernehmen. Dauert zwar länger, bringt aber den anvisierten KI-Herrscher nicht so richtig in Rage. Das ist beim offenen Krieg natürlich anders. Die Gefechte laufen dabei ähnlich ab wie in den Vorgängern: Eine Kampfeinheit auf den Verteidiger ziehen, und hoffen, dass wir gewinnen. Mit Geschützen können wir vorher die Hitpoints dezimieren, die Entscheidung fällt aber im Nahkampf. Damit nicht wieder Keulenschwinger gegen Kampfpanzer gewinnen, hat Firaxis mit 300 Betatestern feingetunt: Ehemalige Killereinheiten (etwa die fast unknackbaren Langbogenschützen in befestigten Städten) wurden abgewertet, moderne Einheiten gegenüber veralteten aufgewertet. Praktisch: Wenn wir den Cursor über eine Feindarmee schieben und die rechte Maustaste gedrückt halten, gibt's Infos über die Beteiligten, Boni und das voraussichtliche Ergebnis.

Neu: Kampfeinheiten heimsen Erfahrungspunkte ein, etwa bei Siegen, oder gleich beim Rekrutieren, wenn die Stadt eine Kaserne (oder Trockendock) hat. Die Punkte wandeln Sie in Boni um. Bei Geschützen zum Beispiel: Sollen die Donnerrohre kräftiger feuern? Stärker gegen Stadtverteidiger sein? Flächenschaden anrichten – also mehreren Gegnern gleichzeitig auf den Helm donnern? Es gibt 20 unterschiedliche Boni, davon einige mit bis zu fünf Stufen, insgesamt sind's 40. Uns war der Rückzugs-Bonus am liebsten – mit dem gehen Einheiten kurz vor dem Exitus stiften, mit etwas Glück. Aber auch mit den Boni gibt's keine echten Killereinheiten, die das Balancing umkippen. Spaß macht



Der **Technologiebaum**. Neuerdings gibt's verschieden Wege zu wichtigen Erfindungen, etwa zur Philosophie (oben rechts).

CIVILIZATION 4: DAS IST NEU

Civilization hat einige große und viele kleinere Verbesserungen. Die vier wichtigsten in Kürze:

Große Persönlichkeiten werden gelegentlich in Städten »geboren«, etwa ein besonders begabter Ingenieur, der mit einem Schlag ein Weltwunder fertigstellt. Oder ein Prophet, der in der Gründungsstadt einer Religion einen Schrein errichten kann, der die Bürger gleichen Glaubens voll glücklich macht.

Sieben Religionen halten in Civilization Einzug, die Sie ähnlich wie die Regierungsform zur Staatsreligion ernennen können. Das spannende: Trotz Staatsreligion verbreiten sich durchaus andere Glaubensrichtungen in den Städten (beschleunigt zum Beispiel durch Straßenverbindungen). Das zu verhindern und mit Missionaren und Tempeln eine einheitliche Religion hinzukriegen, ist fordernd, aber lohnend: Das Glück der Bürger steigt.

Ressourcen sind noch wichtiger und vielfältiger (etwa »Kinohits«, erhöhen die Zufriedenheit Ihrer Bürger). Alle Ressourcen brauchen jetzt ein bestimmtes Gebäude zum Abbau. Aber auch für normale Felder gibt's neue Upgrades, etwa Hütten, die sich zu Kleinstädten entwickeln, oder Wind- und Wassermühlen.

Der Technologiebaum wurde überarbeitet, es gibt verschiedene Pfade zu bestimmten Erfindungen. Etwa zum Schießpulver – einen schnellen und einen langsamen, der aber andere Technologien einschließt.



Qual der Wahl: Was soll Hamburg als nächstes **bauen**? Einen Arbeiter? Einen jüdischen Tempel? Wir nehmen lieber den Gewehrschützen.



Fettes Brot: Dortmund hat ein **Kornfeld** vor den Toren, das uns fünf Nahrungseinheiten liefert – wenn wir hier eine Farm plus Straße bauen.

das Aufwerten trotzdem, zumal wir uns Spezialisten züchten können. Terrainabhängig etwa, indem wir unserer Infanterie Vorteile im Wald- oder Gebirgskampf verschaffen.

Wasser, Wind oder Sauerei?

Enorm ranklotzen müssen jetzt unsere Arbeiter. Denn Firaxis hat bei den seltenen Rohstoffen noch mal zugelegt. Unter anderem mit Krabben, Muscheln, Bananen und Reis, alle brauchen eine passende Anlage: Plantagen, Reusen, und so weiter. Die bisher eher vernachlässigten Seefelder liefern vor allem mehr Nahrung – wenn Sie »Arbeitsschiffe« hinschicken, um Fisch, Krabben oder Muscheln einzusacken.

Aber auch ein stinknormales Flussfeld bringt uns ins Grübeln: Bauen wir hier eine Wassermühle (bringt etwas Produktivität)? Eine Windmühle für mehr Nahrung? Oder eine Manufaktur – die klotzt zwar richtig bei der Produktion, versaut aber Umwelt und Gesundheit. Es sind diese vielen kleinen Entscheidungen, die uns beim Arbeitereinsatz so gefallen. Wieder komplex, aber nicht kompliziert: Schließlich ist es logisch, dass Wald roden zwar die Produktivität der Stadt erhöht, aber nur einmal. Nachhaltiger ist eine Holzfällerhütte, die stetig etwas bringt, aber die Umwelt schont.

Auch schön: Wenn unsere Arbeiter eine Wohnhütte in Stadtnähe errichten und wir das Feld bewirtschaften, wächst die Hütte zum Dörflein, dann zur Siedlung und schließlich zur Kleinstadt – und wirft mehr Geld ab.

Ich brauch Kohle! Und Uran! Und Eisen! Und Aluminium!

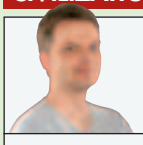
Unter den 25 Rohstofftypen sind wieder ein paar besonders entscheidende, nämlich Eisen, Kohle, Öl, Aluminium und Uran. Die brauchen Sie für wichtige Technologien: ohne Eisen und Kohle keine Eisenbahnverbindungen zwischen Ihren Städten, ohne Öl und Aluminium keine Düsenflugzeuge, ohne Uran keine Raketen. Das Dumme daran: Viele Rohstoffe sehen Sie auf der Karte erst, wenn Sie eine bestimmte Technologie erforscht haben, zum Beispiel deckt erst die Erfindung der Dampfmaschine Kohlevorkommen auf. Und die liegen meistens weit weg. Oder ganz nah, aber in fremden Gebieten. Murphys Gesetz halt. Wenn wir dann keine freundlichen Handelspartner haben, müssen wir schleunigst eine Armee zusammenstellen. Oder das Gebiet der Begierde mit Missionaren und/oder großen Persönlichkeiten requirieren. Solche Rohstoff-Wendepunkte gibt es immer wieder – klasse!

Übrigens betuppen die KI-Spieler nicht mehr: In **Civilization 3** konnte es passieren, dass sie 3000 vor Christus eine Stadt bauten, mitten in der Wüste. Und 5.000 Jahre später wie durch ein Wunder Uranvorkommen drumrum erschienen. Der Grund: Die Computerspieler sahen alle Rohstoffe von Anfang an, menschliche Spieler mussten sie erst aufspüren. Jetzt herrscht Gleichberechtigung. Aber nicht wundern, wenn sich vor Ihrem »Ruhrgebiet« plötzlich Feindarmeen sammeln ...

Martin Deppe

CIVILIZATION 4

Video



Martin Deppes Einschätzung:

hervorragend

»Grafisch hinkt Civ 4 aktuellen Spielen so ungefähr fünf Jahre hinterher. Mindestens. Macht nichts, das war schon immer so. Denn ich pfeif auf die Grafik, wenn ich mich dafür so packend durch die Jahrtausende bauen, forschen, entdecken, handeln, händeln, verhandeln kann. Die großen Neuheiten wie Religion und Persönlichkeiten fügen sich nahtlos ins Spielprinzip ein, erlauben mir ganz neue Taktiken, jede Partie ist völlig anders. Auch friedliebende Naturen (soll's ja geben) werden das begrüßen – jetzt können sie kampflos die Weltherrschaft übernehmen.

Gut, dass Teil 4 einen einstellbaren Wecker eingebaut hat (kein Witz!). Denn das Aufhören für unwichtige Dinge wie Essen oder Schlafen fällt mir unglaublich schwer.«

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Firaxis
Version	Beta
Termin	4. November 2005

SO TESTEN WIR

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

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

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

SASCHA GLISS



Beim zweiten Mal wird (fast) alles gut

Man muss Black & White 2 einfach mögen. Herr Molyneux hat sich die Kritik an Teil eins zu Herzen genommen und macht diesmal alles besser. Ja, das Missionsdesign ist auf Dauer nicht wirklich abwechslungsreich. Das stört mich aber nicht die Bohne. Die liebevoll gestaltete Welt, das neue Militärsystem und die Katastrophen alleine sind schon einen Besuch in Eden wert.

Für mich ausschlaggebend jedoch ist die Freiheit, die ich hier genieße. Will ich friedlich oder kriegerisch vorgehen? Will ich schnell ans Ziel oder meine Welt in Ruhe erkunden? All das kann ich als Gott frei entscheiden. Bleibt nur die Bitte an Lionhead, möglichst schnell ein Addon mit anderen Missionstypen und einer Mehrspieleroption zu bringen. Dafür gäbe es von mir auch eine 90er-Wertung.

Meine Wertung **89**

DAVID BERGMANN



Den größten Fehler wiederholt

Ja, Black & White 2 ist besser als der erste Teil. Nein, Lionhead hat nicht aus allen Fehlern gelernt. Genau wie im Vorgänger wird's mir irgendwann einfach zu öde. Immer wieder ein gegnerisches Volk besiegen oder beeindrucken? Wo bleiben abwechslungsreiche Aufgabenstellungen?

Dafür machen die gegebenen Missionen deutlich mehr Spaß als im ersten Teil. Endlich kann ich meine Kreatur sinnvoll erziehen, und endlich greift mir die Benutzerführung unter die Arme, anstatt mich zu verwirren. Black & White 2 ist knuffig und ein spaßiges Strategiespiel. Nur göttlich, das ist es immer noch nicht.

Meine Wertung **82**



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 Black & White 2 in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL



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

Alles auf einen Blick

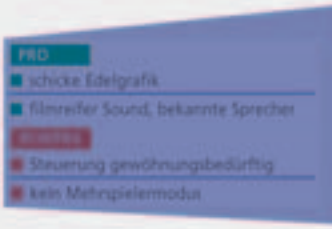
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen so leicht wie möglich machen, das gewünschte Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens manchmal von einzelnen Anbietern unterboten werden – vergleichen lohnt also! Ob das Spiel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

EINZELNOTEN



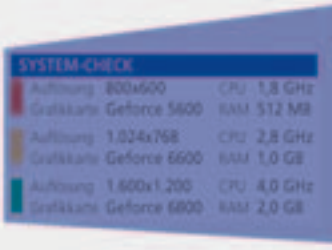
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier übrigens als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



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

SYSTEM-CHECK



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

DER **TECHNIK-CHECK**



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

- ☐ läuft nicht
- ■ 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: Black & White 2
Lieblings-Bond-Darsteller: Sir Sean Connery in »Sag niemals nie«
Lieblings-Fußballverein: Borussia Dortmund
Lieblings-Musikvideo: Dire Straits: Money for Nothing
Nudeln mag ich am liebsten mit ...: ... Rindfleisch.
Lieblings-Comicfigur: Rudi (aus den Comics von Peter Puck)
Traumberuf: Hab' ich!
Lieblings-Boxer: Boxermotoren
Lieblings-Land: Irland
Lieblings-Kartenspiel: Uno
Lieblings-Comedian: Rüdiger »Hallo erstmaaaal« Hoffmann
Mein Schmusetier als Kind war ...: ... ein Hund.



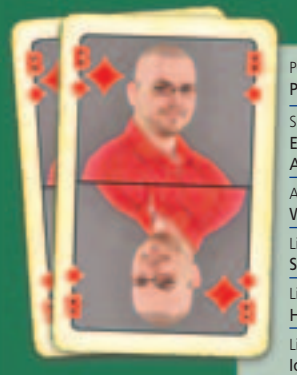
FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei: GameStar, PC Games, PC Player
Spielt am liebsten: Rennspiele, Action
Aktuelles Lieblingsspiel: NHL 06
Lieblings-Bond-Darsteller: George Lazenby
Lieblings-Fußballverein: Bayern München
Lieblings-Musikvideo: Judas Priest: Painkiller
Nudeln mag ich am liebsten mit ...: ... selbstgemachter Bolognese.
Lieblings-Comicfigur: Batman
Traumberuf: Testfahrer bei Lamborghini
Lieblings-Boxer: Mike Tyson
Lieblings-Land: Bayern
Lieblings-Kartenspiel: Watten
Lieblings-Comedian: Günther Grünwald
Mein Schmusetier als Kind war ...: ... abhängig vom Alter Teddybär und Affe.



RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

POWERte schon bei: PC Games, GameStar
Spielt am liebsten: Runden-Strategie, Simulationen
Aktuelles Lieblingsspiel: Advent Rising
Lieblings-Bond-Darsteller: Peter
Lieblings-Fußballverein: Schtugert!
Lieblings-Musikvideo: Irgendeins von Tool
Nudeln mag ich am liebsten mit ...: ... Soße.
Lieblings-Comicfigur: Garfield
Traumberuf: Fragebogenausfüller
Lieblings-Boxer: Porsche
Lieblings-Land: Hügeliges
Lieblings-Kartenspiel: Binokel
Lieblings-Comedian: Otto (in frühen Jahren)
Mein Schmusetier als Kind war ...: ... wuschelig.



DAVID BERGMANN – Redakteur

POWERte schon bei: PC Games
Spielt am liebsten: Echtzeit-Strategie, Action-Adventure
Aktuelles Lieblingsspiel: World of WarCraft
Lieblings-Bond-Darsteller: Sean Connery
Lieblings-Fußballverein: HSV
Lieblings-Musikvideo: Ich kenne keine Musikvideos.
Nudeln mag ich am liebsten mit ...: ... Soße.
Lieblings-Comicfigur: Spider-Man
Traumberuf: Spieleredakteur kommt ihm ziemlich nahe.
Lieblings-Boxer: Dieser »Sport« geht mir am Allerwertesten vorbei ...
Lieblings-Land: Irland
Lieblings-Kartenspiel: Mau-Mau
Lieblings-Comedian: Beim Begriff »Comedian« vergeht mir schon das Lachen.



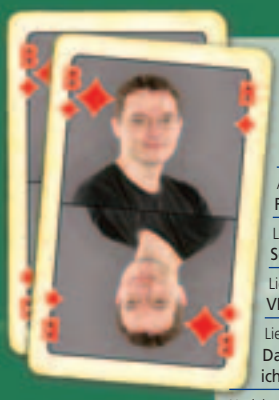
MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

POWERte schon bei: VGA, OPM2, GameStar, Power Play
Spielt am liebsten: Rennspiele, Runden-Strategie
Aktuelles Lieblingsspiel: Live for Speed S2
Lieblings-Bond-Darsteller: Alle außer Timothy Dalton
Lieblings-Fußballverein: FC Ingolstadt 04
Lieblings-Musikvideo: Örks ...
Nudeln mag ich am liebsten mit ...: ... diversen Tomatensoßenvarianten.
Lieblings-Comicfigur: Hägar, Michel Vaillant
Traumberuf: Rennfahrer
Lieblings-Boxer: Mir sind ganz normale Mischlingshunde lieber.
Lieblings-Land: Italien, Skandinavien, Irland, Kanada
Lieblings-Kartenspiel: Ohne Furcht und Adel, Bohnanza



SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei: Power Play, PC Games
Spielt am liebsten: Simulationen, Strategie
Aktuelles Lieblingsspiel: GT Legends
Lieblings-Bond-Darsteller: Sean Connery (wer sonst?!)
Lieblings-Fußballverein: 1. FC Köln
Lieblings-Musikvideo: Schwierig ... »Thriller«? Oder vielleicht doch Peter Gabriels »Sledgehammer«?
Nudeln mag ich am liebsten mit ...: ... gehobeltem Parmesan und weißen Trüffeln.
Lieblings-Comicfigur: Asterix, Michel Vaillant
Traumberuf: Jagdflieger
Lieblings-Boxer: Ganz klar: Muhammad Ali, the greatest of all time!
Lieblings-Land: Einige: Griechenland, Frankreich, und natürlich auch Deutschland.
Lieblings-Kartenspiel: 18, 20, ...



GEORG VALTIN – Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Rome

Lieblings-Bond-Darsteller
Sean Connery

Lieblings-Fußballverein
VFC Plauen

Lieblings-Musikvideo
Das sind zu viele, da kann ich mich nicht entscheiden.

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... der leckeren Tomatensauce, die meine Oma gemacht hat.

Lieblings-Comicfigur
Clever & Smart

Traumberuf
Snooker-Profi

Lieblings-Boxer
Ich finde die Sportart uninteressant.

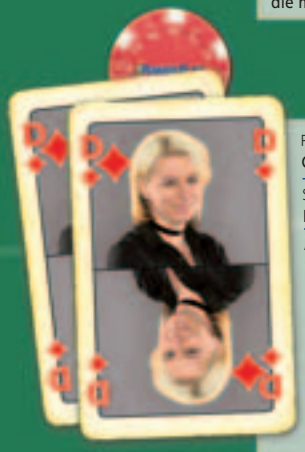
Lieblings-Land
Vogtland

Lieblings-Kartenspiel
Skat

Lieblings-Comedian
Harald Schmidt

Mein Schmusetier als Kind war ...
... ein Wildschwein-Frischling.





SANDRA STREHLE – Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Soul Calibur 2

Lieblings-Bond-Darsteller
Der einzig wahre Bond: Sir Sean Connery.

Lieblings-Fußballverein
Bayern München

Lieblings-Musikvideo
Aerosmith: I Don't Want To Miss A Thing

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... Lachs-Spinat-Sahnesoße oder einfach nur mit Pesto.

Lieblings-Comicfigur
Isnogud, der Großwesir, Mickey Mouse

Traumberuf
Realitätenhändlerin in Wien, Gerichtsmedizinerin in Richmond

Lieblings-Boxer
Muhammed Ali

Lieblings-Land
Disney-World, USA

Lieblings-Kartenspiel
Rommé, Magic the Gathering

Lieblings-Comedian
Alfred Dorfer, Lukas Resetarits, Roland Düringer, Ingo Oschmann



SARA STEHLIN – Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
Burnout Revenge

Lieblings-Bond-Darsteller
Ich habe noch nie einen Bond-Film geschaut ...

Lieblings-Fußballverein
Uuaaahh ... kein Fußball, bitte.

Lieblings-Musikvideo
Da gibt's zuuuuu viele ...

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... Spinat und Sahnesoße.

Lieblings-Comicfigur
Peter Pan

Traumberuf
Hab' ich den nicht ?! ;)

Lieblings-Boxer
Habe ich keinen.

Lieblings-Land
Spanien

Lieblings-Kartenspiel
UNO im Auf-die-Finger-Hau-Modus

Lieblings-Comedian
Mirko Nontschew

Mein Schmusetier als Kind war ...
... ein (damals) riiiesengroßer Kermit.



MICHAEL ERLWEIN – Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Dungeon Siege 2

Lieblings-Bond-Darsteller
Robert Mark

Lieblings-Fußballverein
Hauptsache Damen-fußball

Lieblings-Musikvideo
Kylie Minogue: Can't get you out of my head

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... einem guten Bierchen.

Lieblings-Comicfigur
Die Spinne

Traumberuf
Saucenbinder oder Füllfederhalter

Lieblings-Boxer
Rocky Balboa

Lieblings-Land
Monaco, Schweiz oder Andorra

Lieblings-Kartenspiel
Munchkin

Lieblings-Comedian
Michael Mittermeier

Mein Schmusetier als Kind war ...
... immer ziemlich dreckig.



PATRICK HARTMANN – Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Lieblings-Bond-Darsteller
Natürlich Sean Connery

Lieblings-Fußballverein
Alle, außer Bayern München

Lieblings-Musikvideo
Kein Kommentar, Frau liest mit!

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... fleischiger Soße.

Lieblings-Comicfigur
Donald Duck aka Phantomias

Traumberuf
Spieledesigner

Lieblings-Boxer
Kenne kaum einen mit Namen.

Lieblings-Land
Schottland

Lieblings-Kartenspiel
Doppelkopf, Skat oder neumodisch Magic

Lieblings-Comedian
Billy Connolly

Mein Schmusetier als Kind war ...
... ein total ramponiertes Äffchen.



SIMON FISTRICH – Trainee

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Lieblings-Bond-Darsteller
Peter Sellers ;-)

Lieblings-Fußballverein
Rot-Weiß Lüdenscheid

Lieblings-Musikvideo
Keine Ahnung, ich schaue kaum Musikvideos.

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... Meeresfrüchten.

Lieblings-Comicfigur
Donald Duck

Traumberuf
Sohn

Lieblings-Boxer
keine Ahnung

Lieblings-Land
Neuseeland

Lieblings-Kartenspiel
Poker

Lieblings-Comedian
Helge Schneider

Mein Schmusetier als Kind war ...
... ein Monchichi.



SUSANNE BRAUN – Trainee

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Lieblings-Bond-Darsteller
Sean Connery

Lieblings-Fußballverein
Hamburger Sportverein

Lieblings-Musikvideo
Guns N'Roses: November Rain

Nudeln mag ich am liebsten mit ...
... Lachs oder Käse.

Lieblings-Comicfigur
Bender

Traumberuf
Öhm, den hab ich ... :)

Lieblings-Boxer
Es gibt keinen idiotischeren Sport als Boxen.

Lieblings-Land
Schweden und Neuseeland

Lieblings-Kartenspiel
Doppelkopf

Lieblings-Comedian
Bernhard Hoëcker

Mein Schmusetier als Kind war ...
... Hase Cäsar.



TOP 30 ACTION



GTA San Andreas: Rasante Schießereien sind immer noch gefragt.



FEAR: Geniale Gegner-KI und bombastische Effekte sichern Platz 14.

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 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	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	88	87	–	–	89	83	88	87	–	–
10	MAX PAYNE 2	87	89	86	81	–	89	87	89	88	–	–
11	BATTLEFIELD 2	87	91	89	88	85	83	–	–	–	85	–
12	REPUBLIC COMMANDO	87	87	88	–	–	83	–	–	88	–	–
13	MAFIA	86	93	88	79	–	–	85	–	87	–	–
14	FEAR	86	–	–	86	87	–	–	–	–	86	–
15	LEGO STAR WARS	86	–	–	–	–	85	–	–	–	–	87
16	TRIBES VENGEANCE	86	86	87	–	–	–	87	83	86	–	–
17	SWAT 4	86	–	86	83	–	87	–	87	–	–	–
18	METAL GEAR SOLID 2	86	86	81	–	–	89	82	86	89	–	–
19	PRINCE OF PERSIA 4	85	83	84	–	–	87	87	85	85	–	–
20	CHRONICLES OF RIDDICK	85	83	84	–	–	86	–	–	87	–	–
21	FREELANCER	85	85	85	–	–	–	–	85	84	–	–
22	AQUANOX 2	84	87	79	88	–	–	84	–	82	–	–
23	PROJECT SNOWBLIND	84	–	84	–	–	84	–	–	–	–	–
24	STAR WARS BATTLEFRONT	84	83	84	–	–	–	–	85	84	–	–
25	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	85	85	88	–	82	81	–	80	–	–
26	CALL OF DUTY	83	88	83	82	–	–	80	–	83	–	–
27	DOOM 3	83	84	79	–	–	83	82	–	87	–	–
28	TRON 2.0	83	–	74	85	–	85	–	87	84	–	–
29	THIEF 3	83	82	82	–	–	80	86	–	85	–	–
30	NO ONE LIVES FOREVER 2	82	86	78	83	–	–	81	83	83	–	–



TOP 30 STRATEGIE

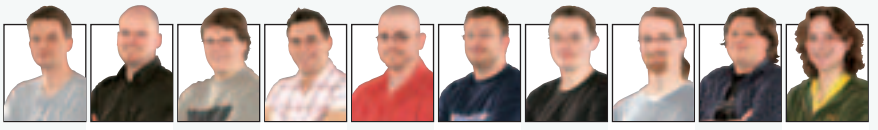


Black & White 2: Für göttliche Haustiererziehung den 10. Platz!



Blitzkrieg 2: Macht's besser als Panzers 2 und landet auf Rang 13.

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	BLACK & WHITE 2	86	–	–	–	89	82	–	–	–	–	86
11	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–	–	–	–
12	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	–	–	84	88	87	–	–
13	BLITZKRIEG 2	85	–	–	89	84	86	–	81	–	–	–
14	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–	–	–	–
15	PANZERS 2	84	–	–	86	86	83	–	–	–	82	–
16	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	85	86	–	–	83	81	84	85	–	–
17	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	86	85	85	–	–	–	79	–	83	83
18	KINDER DES NILS	84	85	–	–	–	81	–	85	83	–	–
19	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	–	82	–	–	83	–	–
20	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83	–	–	–
21	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	–	77	–	83	88	–	–
22	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	–	–	78	–	83	–	–
23	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–	–	–	–
24	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–	–	–	–
25	TROPICO 2	82	83	81	82	–	–	84	80	82	–	–
26	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–	–	–	–
27	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81	82	–	–
28	SIEDLER 5	82	82	–	81	–	–	–	–	–	–	–
29	COMMANDOS 2	81	81	81	83	–	–	80	81	–	–	–
30	FREEDOM FORCE 2	81	–	–	82	80	–	–	81	–	–	–

TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES

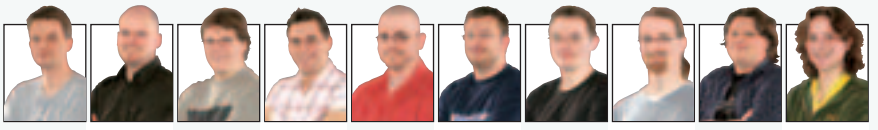


Fahrenheit: Das Action-Adventure der innovativen Art.



Fable: Kühne Recken metzeln sich durch Gegnerhorden auf Platz 8!

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	DIABLO 2	87	88	93	70	–	89	83	92	92	–	–
7	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	87	84	–	–	–	–	86	86	–	–
8	FABLE	86	–	–	–	–	85	–	88	–	–	84
9	MORROWIND	85	85	86	84	–	–	85	–	–	–	–
10	MONKEY ISLAND 4	85	86	87	85	–	82	84	–	85	–	–
11	SUDEKI	85	85	84	–	–	–	–	85	84	–	–
12	VAMPIRE REDEMPTION	84	85	87	83	–	86	–	82	83	–	–
13	THE BARD'S TALE	84	–	–	–	–	79	–	87	–	–	86
14	NEVERWINTER NIGHTS	84	85	84	–	–	–	82	84	–	–	–
15	GUILD WARS	84	–	80	–	–	–	–	88	–	–	83
16	EVERQUEST 2	84	–	–	–	–	81	–	87	83	–	–
17	THE WESTERNER	83	85	86	–	–	82	81	82	84	–	–
18	SACRED	83	82	88	–	–	–	82	78	84	–	–
19	RUNAWAY	82	83	82	82	–	84	85	78	–	–	–
20	CITY OF HEROES	82	–	–	–	–	83	–	81	82	–	–
21	DARK AGE OF CAMELOT	82	–	–	–	–	–	–	82	–	–	–
22	BLACK MIRROR	82	82	–	–	–	83	81	82	–	–	–
23	ARX FATALIS	82	80	81	82	–	–	84	81	82	–	–
24	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	–	81	80	–	86	–	80	80	–	–
25	FAHRENHEIT	81	84	–	–	–	70	85	–	86	–	–
26	THE MOMENT OF SILENCE	81	–	81	–	–	80	82	81	–	–	–
27	LEISURE SUIT LARRY – MAGNA CUM L.	81	–	81	–	–	84	–	78	82	–	–
28	FATE	81	–	82	–	–	78	–	80	–	–	82
29	DUNGEON SIEGE 2	80	77	–	–	–	–	–	–	–	82	81
30	GEHEIMNIS D. SILBERNEN OHRRINGS	80	–	–	–	–	79	–	81	–	–	–

TOP 30 SPORT

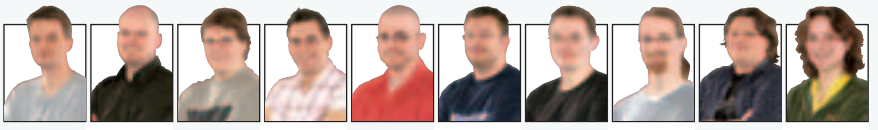


NHL 06: Gelungener Neuanfang der altehrwürdigen Serie.



Tiger Woods PGA Tour 2006: Beste Golfsimulation auf dem Grün.

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	FUSSBALL MANAGER 06	88	–	89	–	–	–	–	88	–	–	–
8	NHL 06	88	–	89	–	–	88	–	88	–	–	–
9	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	88	85	90	–	–	–
10	GT LEGENDS	88	–	–	–	89	–	87	–	–	–	–
11	JUICED	88	89	91	–	–	–	83	–	–	–	–
12	NBA LIVE 2006	88	–	–	–	–	87	–	88	–	–	–
13	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	–	–	–	–	–	–	85	–	–	86
14	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	81	88	84	82	–	–	–
15	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	–	86	–	–	85	84	83	–	–	–
16	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83	–	–	–
17	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	–	–	82	–	–	–	86	–	–	–
18	MADDEN NFL 06	84	–	84	–	–	–	83	–	–	–	–
19	NFS UNDERGROUND 2	83	84	87	83	–	–	79	84	–	–	–
20	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81	–	–	–
21	FIFA 06	83	–	–	–	–	84	80	85	–	–	–
22	MOTOGP 3	83	–	84	79	–	85	–	–	–	–	–
23	TOP SPIN	83	83	82	80	–	85	–	–	–	–	–
24	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	85	76	83	–	–	–
25	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	–	82	82	–	81	–	–
26	MTX MOTOTRAX	81	81	81	81	–	–	82	78	81	–	–
27	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–	–	–	–
28	NHL HOCKEY EASTSIDE MANAGER 2005	80	–	80	–	–	–	79	–	–	–	–
29	TRACKMANIA SUNRISE	80	81	72	–	–	80	85	–	–	–	–
30	RTL SKISPRINGEN 2005	79	79	–	–	–	78	–	81	–	–	–

FEAR



Nichts für schwache Nerven! **Mit Gruselstory, Schockeffekten und blitzgescheiten Gegnern rüttelt Fear heftig am Thron des Genreprimus Half-Life 2.**

Vorsichtig, ganz vorsichtig schleichen wir an der Wand entlang. Als wir die Ecke erreichen, hören wir sie zum ersten Mal. »Check upstairs!«, tönt es in scharfem Befehlston von der unteren Etage. Gut, sie haben uns also noch nicht bemerkt. Wir linsen um die Ecke herum – und sehen sie: Mindestens zwei der schwer gepanzerten Klonsoldaten kommen vorsichtig die stählerne Treppe herauf, Sturmgewehre im Anschlag. Ihr Kommandant muss irgendwo unten sein, aber sehen können wir ihn noch nicht. Wir werfen einen schnellen Blick auf unsere Waffen: Das Magazin der Maschinenpistole ist leer, keine Handgranaten mehr, und mit der



Traum oder Wirklichkeit? **Alma** erscheint uns regelmäßig in verstörenden Zwischensequenzen und »Mini-Visionen«. Ihre Rolle in der – leicht konfusen – Story wird erst im Abspann erklärt.



Das **Scharfschützengewehr** schießt drei Kugeln hintereinander und verreißt somit leicht. Wenn es trifft, sind die Folgen aber verheerend.



Feinstauballergie: Unsere Kugeln lassen den Putz von den trist-grauen Wänden rieseln. Auch ohne Bullet-Time sehen die **Effekte** klasse aus.

Schrotflinte können wir den Gegnern auf diese Entfernung nicht gefährlich werden. Aber halt: Die Soldaten scheinen in unserer Richtung zu suchen, also einfach abwarten, bis sie uns vor die Mündung laufen. Das ist schon fast zu einfach, anscheinend sind die Klontruppen doch nicht so schlau, wie unsere Vorgesetzten denken. Jetzt ruhig Blut und ...

»Flashlight! There he is!« Verdammt, sie haben uns gesehen! Bei all dem Schleichen haben wir doch glatt vergessen, dass unsere Taschenlampe noch brennt. Gott sei Dank verschaffen uns unsere übermenschlichen Reflexe einen entscheidenden Vorteil: Ein Tastendruck, die Welt verschwimmt vor unseren Augen, unsere Gegner bewegen sich im Zeitlupentempo auf uns zu. Ein vorwitziger Klonsoldat feuert einige Schüsse auf uns ab, seine Kugeln durchschneiden die Luft, ihre Flugbahnen ziehen als durchsichtig wabernde Spuren hinterher. Keine Zeit zum Nachdenken! Wir zücken die Schrotflinte und schicken den Soldaten einige Kugeln entgegen. Die bedauernswerten Gegner haben keine Chance: Der Kugelhagel trifft sie unvorbereitet, und obwohl einige Geschosse nur den Putz von den umliegenden Wänden fetzen, liegen unsere Gegner nach einigen Sekunden zu unseren Füßen. Wie zum Teufel sind wir hier hinein geraten?

Der Mann ohne Namen

Am Anfang steht ein wahnsinniger Mörder. Paxton Vettel, der Anführer einer Armee geklonter Supersoldaten, ist offensichtlich durchgedreht und schlachtet leitende Angestellte der mächtigen Armacham Corporation ab. Diese Firma hat Vettel und seine Untergebenen zwar als Laborexperimente erschaffen, allerdings ist völlig unklar, warum er sich gegen seine Schöpfer wendet. Angesichts der zahlreichen toten Abteilungsleiter kann sich die Spezialeinheit FEAR aber nicht lange mit Details herumschlagen. Vettel muss gestoppt werden! Er kommandiert seine Truppe nämlich per Gedankenverbindung – und solange er lebt, werden seine schwer bewaffneten Mannen jedem seiner Befehle blind folgen.

Business as usual?

Natürlich sind wir die einzige Hoffnung im Kampf gegen den Irren und seine geklonte Elite. Wir laden die Shotgun durch, schlüpfen in den gepanzerten Kampfdress des namenlosen Helden und heften uns an Paxton Vettels Fersen. Gleich zu Beginn unserer Mission wird klar, dass dies kein gewöhnlicher Kriminalfall ist. Immer wieder verschwimmt die Welt um uns herum, und wir haben merkwürdige Visionen von Vettel, blutig-makabren



Eingefroren: Die **Bullet-Time** lässt unsere Sicht der Dinge verschwimmen. Am unteren Bildrand sehen Sie unseren aktuellen Zeitlupen-Vorrat. Der füllt sich übrigens ganz automatisch wieder auf.

AUFSICHTSPFLICHT

Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht? Anstatt der Fachpresse eine Version zum Testen zu überlassen, bestand Entwickler Monolith darauf, dass Fear nur im Beisein der PR-Manager des deutschen Publishers Vivendi Universal getestet wird. Trotzdem konnten wir uns bis ans Ende der Horror-Story durchkämpfen, den Mehrspielermodus im LAN testen und uns so einen umfassenden Eindruck verschaffen. Die von uns gespielte Version war offiziell noch nicht zu 100 Prozent final, laut Aussage der Entwickler sind Engine, Mehrspielerpart und Story jedoch mit der Verkaufsversion identisch.

Unser Testmuster hatte mit Atis Radeon-Karten Probleme und lief nur leicht ruckelig auf PCs, die mit einer solchen Grafikkarte ausgerüstet sind. Selbst eine ultrafixe X800 oder X850 reichten offensichtlich nicht aus, um das Spiel wirklich flüssig zu genießen. Kein Grund zur Panik: Dies soll nichts mit dem Spiel selbst zu tun haben, sondern mit den aktuellen Catalyst-Treibern (Version 5.8) zusammenhängen. Mit dem neuen Catalyst 5.9, der pünktlich zum Release des Spiels erscheinen soll, wird dieses Problem laut Monolith behoben sein. Die ungewöhnlichen Testumstände sind übrigens auch der Grund, warum Sie auf diesen Seiten keinen ausführlichen Technikcheck finden.



Dieser **Industriehof** ist einer der wenigen Schauplätze unter freiem Himmel. Bis eben wurde hier noch erbittert gekämpft: Unsere Gegner haben per Panzerwagen sogar Verstärkung heran gekarrt.



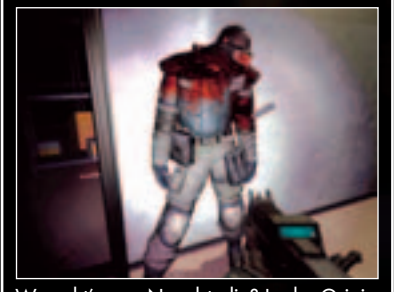
Multiplayer: Sascha (Elvis) und Rüdiger (Snödbröd) stürmen mit Simon einen Raum.



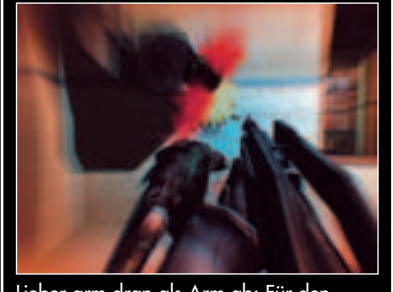
Blut und Explosionen sind die einzigen Farbtupfer im Spiel. Ansonsten herrscht Grau vor.

NICHT SO BRUTAL, BITTE!

Wie nicht anders zu erwarten, kommt Fear in Deutschland nur geschnitten auf den Markt. Die Zensur-Schere wurde allerdings vergleichsweise zurückhaltend angesetzt: Shooter-Fans müssen keine tief greifenden Änderungen bei den Gegnern oder der Story hinnehmen (wie etwa in der grotesk weichgespülten deutschen Fassung von Soldier of Fortune 2). Insgesamt wurde Fear nur um zwei Features »geschnitten«. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie als Käufer der deutschen Version verzichten müssen.



Wo geht's zum Nagelstudio? In der Originalfassung können Sie Ihre Gegner mit der Nailgun an der Wand festtackern. In der deutschen Version geht das nicht.



Lieber arm dran als Arm ab: Für den deutschen Markt wurde ebenfalls die Option entfernt, Gegner durch besonders heftige Treffer in Stücke zu schießen.

Szenen und einem kleinen Mädchen in Rot. Über die Laptops und Telefone der Armacham Corporation ergründen wir allmählich die finstere Verschwörung, die hinter all dem steckt. Je weiter wir uns durch die Story kämpfen, desto näher kommen wir schließlich auch der grausigen Wahrheit über Vettel und das mysteriöse Mädchen namens Alma.

Nur keine Hektik ...

Keine Angst: Mehr werden wir von der verzwickten **Fear**-Story garantiert nicht preisgeben, Sie können also beruhigt weiterlesen. Hinter der düsteren Geschichte verbirgt sich ein mehr oder weniger klassischer Ego-Shooter, auch wenn es sich bei **Fear** um ein spielerisch und technisch hochkarätiges Exemplar dieser Gattung handelt. Ähnlich wie in **Max Payne**, **Total Overdose** und Konsorten wurde das Spiel offensichtlich um ein zentrales Element herum gestrickt: die Bullet-Time. Diese extreme Zeitlupe ist im Jahr vier nach **Max Payne** natürlich nichts Besonderes mehr. Allerdings kann **Fear** für sich in Anspruch nehmen, die vielleicht schönste Bullet-Ti-



Ein Spritzer Farbe: **Verletzte Gegner** hinterlassen großzügige Blutspuren an den Wänden. Noch realistischer: Wenn wir einem Gegner ins Bein schießen, kommt er nur noch humpelnd voran.



Die **Gürtelschnalle** bringt es an den Tag: Dieser Herr ist offensichtlich im PC-Business.



Schräglage: Wir lehnen uns aus der **Deckung** hervor und erschießen ein unschuldiges Fenster.



Zwischengegner: Solche fiesen **Mechs** laufen uns in späteren Abschnitten einige Male über den Weg. Ohne schwere Waffen wie Raketenwerfer oder Autokanone sind wir gegen sie fast hilflos.

me der PC-Geschichte auf den Bildschirm zu zaubern. Noch nie gab es derart schöne Geschossflugbahnen, herumwirbelnde Trümmer und Explosionen zu sehen wie in Monoliths Mystery-Shooter.

Das Spiel funktioniert selbst dann, wenn wir konsequent auf die Zeitlupenfunktion verzichten. Allerdings taucht auch in **Fear** ein spezielles Problem auf, das wir schon in vielen Spielen mit Bullet-Time beobachten konnten: Die Kugeln fliegen in Echtzeit einfach nicht schnell genug. Das fällt besonders dann auf, wenn wir in einem größeren Areal einen Schuss auf eine weit entfernte Wand abgeben und unser Projektil einen Tick zu spät einschlägt. In der Praxis stellt dies allerdings nur anfangs ein Problem dar. Aufgrund der langsameren Geschosse halten **Fear**-Neulinge beim Zielen oft nicht weit genug vor, wenn ein Gegner quer zur Blickrichtung durch das Fadenkreuz huscht.

Zu den Waffen!

Apropos Waffen: Mit neun Bleispritzen und drei verschiedenen Handgranaten enthält unser Arsenal nichts wirklich Neues. Von der Pistole über die Nagelkanone bis hin zum Raketenwerfer sind alle Standardwaffen aus über zehn Jahren Shooter-Geschichte vertreten. Einzig der Plasmawerfer geht knapp als rühmliche Ausnahme durch: Diese Waffe bietet nicht nur den besten Zoom im Spiel, sondern äschert auch die meisten Feinde mit einem Treffer ein, so dass nur noch ein kohlendes Gegnerskelett übrig bleibt. Um den Griff ins virtuelle Holster nicht unrealistisch kompliziert zu machen, kann unser Held übrigens nur drei unterschiedliche Knarren gleichzeitig mit sich herumschleppen. Wenn wir ein neues Vernichtungswerkzeug finden und mitnehmen wollen, geht das nur im Tausch gegen eine der drei bereits getragenen Waffen. Macht aber nichts, denn Munitionspacks gibt es im Spiel erst gar nicht. Wenn wir also eine Spritze leer geschossen haben, können wir sie beruhigt zurück lassen und dafür eine andere mitnehmen.

Macht mir die Flanke stark!

Obwohl wir uns auch mit der Nahkampftaste zur Wehr setzen können, werden wir jede Waffe und jeden Schuss Munition brauchen, um gegen die Horden von Klonsoldaten zu bestehen. Bei der Gegner-KI nämlich haben sich die Macher von Monolith wieder einmal selber übertroffen und lassen die vielleicht schlausten Finsterlinge aller Zeiten auf uns los. Wie in anderen Monolith-Titeln (etwa **No One Lives Forever**) bekommen wir zudem Einblicke in die Gegnerpsyche, wenn wir uns nur geschickt genug verhalten. An zahlreichen Stellen im Spiel können wir uns an Gegner anschleichen und uns ihre – oft brüllend komischen – Dialoge anhören. Solche Gespräche geben auch Hinweise darauf, was die Feinde gerade tun und wo sie nach dem Helden suchen. Vorsichtige Naturen können sich so weitere Vorteile erarbeiten, indem sie sich in eine überlegene Position manövrieren und erst dann das Feuer eröffnen. Überraschte Gegner lassen sich

INTELLIGENZBESTIEN ODER TUMBE TORE?

Ein Highlight des Spiels ist die ausgeklügelte Gegner-KI. Die Klonsoldaten greifen selten frontal an. Meist wollen sie uns umgehen, um von der Seite oder von hinten zu attackieren. Zudem nutzen die Gegner Objekte wie Kisten oder Mauervorsprünge, um dahinter in Deckung zu gehen, und sie bauen sogar selber Barrikaden.



Deckung! Dieser Gegner will sich nicht auf einen offenen Schlagabtausch einlassen und hechtet statt dessen elegant durch das zerbrochene Fenster.



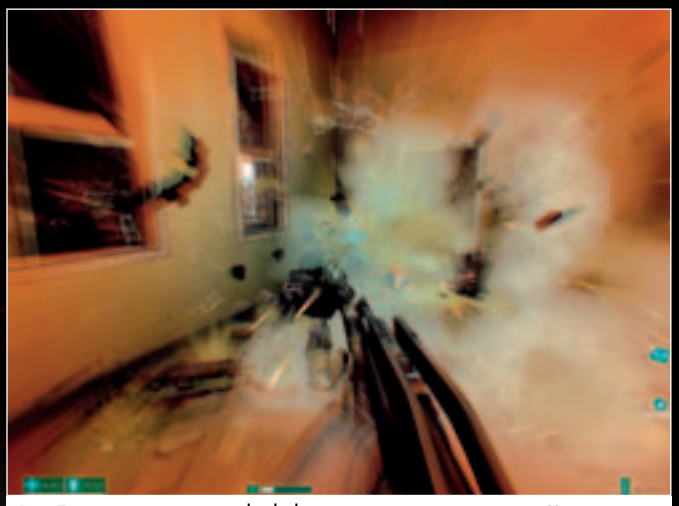
Eigentlich wollte sich dieser Klonsoldat hinter dem Regal verschanzen. Dumm für ihn, dass er sich umentscheidet und unter dem Hindernis hindurch krabbelt.



Die Feinde hüpfen mit Vorliebe über Geländer hinweg in Deckung. Das sieht cool aus, lässt die KI aber in einigen Situationen schwächeln.



Gegner nutzen konsequent jedes Objekt, um sich dahinter zu verstecken. In diesem Fall wirft unser Gegenüber uns auch noch eine Granate vor die Füße.



Die Engine protzt mit spektakulären **Partikel- und Raucheffekten**. Wer zuviel Staub aufwirbelt, muss vorübergehend blind ballern.

nicht nur leichter ausschalten, sie halten auch in der Regel still und erleichtern uns so den diskreten Erfolg per gezieltem Kopfschuss.

Intelligente Killer

Früher oder später kommt es natürlich trotz aller Vorsicht zum offenen Gefecht, und hier darf die KI zeigen, was sie draufhat. Einen Frontalangriff wagen die Klonsoldaten etwa nur dann, wenn sie in der Überzahl sind. Viel häufiger gehen sie hinter Ecken, Kisten oder Fenstern in Deckung, lehnen sich hervor und geben einen kurzen Feuerstoß ab. Wenn wir die Deckung eines Gegners unter Dauerfeuer nehmen, streckt der oft gar nicht erst seinen Kopf heraus, sondern hält einfach nur die Waffe in unsere Richtung und schießt blind Sperrfeuer.

Unsere Feinde beherrschen aber mehr als den reinen Stellungskrieg. Kennen sich in den Arealen gut aus. Versuchen bei jeder Gelegenheit, in unsere Flanke zu kommen. Oder uns gleich komplett zu umgehen und von hinten zu beharken. Gerade in den ersten Missionen sind diese Manöver gut nachzuvollziehen, da die Klone hier recht geschwätzig sind und ihren Kollegen (und uns) lautstark mitteilen, dass sie den Helden jetzt ausmanövrieren werden. Umgekehrt erkennen die Soldaten auch, wenn wir ihnen in die Flanke fallen wollen. Ein lautstarkes »He's flanking!« warnt die umstehenden Gegner und vereitelt während des Tests so manchen kühnen Vorstoß unsererseits.

Sport ist Mord

Allerdings ist die KI nicht unfehlbar: So können etwa die wenigsten Feinde an einem Geländer vorbeigehen, ohne es spektakulär zu überspringen. Da die Soldaten für diese Animation recht lange brauchen und im Sprung wehrlos sind, lassen sich an bestimmten Stellen ganze Gegnerhorden gefahrlos niedermetzeln. Solche Unstimmigkeiten sind aber die Ausnahme, denn insgesamt verdient die KI ein dickes Lob und die Feuergefechte gegen sie gehören zum Spannendsten was Sie als Einzelspieler in einem Ego-Shooter derzeit erleben können.

Sascha Gliss

FEAR: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie glauben, dass Gegner in einem Ego-Shooter mehr sein sollten als bloßes Kanonenfutter

... wenn Sie auf Licht allergisch reagieren

... wenn Sie sich gerne gruseln

... wenn Sie vorzugsweise in Bullet-Time spielen

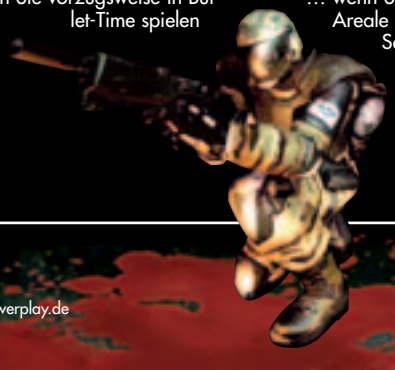
Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ein Fan komplexer Rätselkost sind

... wenn Sie Angst im Dunkeln haben

... wenn ein Shooter ohne Zombies für Sie kein Shooter ist

... wenn Sie auf knallbunte Areale und Gegner à la Serious Sam 2 stehen



TEST-CENTER

SIMON FISTRICH

Auch mit mehreren Spielern ein Hochgenuss



Für Einzelspieler ist Fear nicht ganz das erhoffte Half-Life 3 geworden. Dafür sind mir Levelarchitektur und Gegnertypen zu eintönig. Trotzdem hebt sich Fear in den Punkten Grafik und KI wohltuend von anderen Shootern ab.

Schade nur, dass sich die Entwickler nicht wenigstens für die Mehrspieler-Kämpfe abwechslungsreichere Levels überlegt haben, die nicht einfach nur der Einzelspieler-Kampagne entnommen sind – inklusive einiger Sackgassen. Die launige Hetzjagd um das Zeitlupen-Extra gehört nämlich zu den großen Stärken des Multiplayer-Modus. Der hat mit seinen vielen Optionen ein enormes Potenzial zum Dauerbrenner.

Meine Wertung **86**

RÜDIGER STEIDLE

Gruselfest für Angstnaturen



Licht aus, Kopfhörer auf, Action! Mit Schatten, geisterhaften Begegnungen und Gänsehaut-Sounds erzeugt Fear eine wunderbar gruslige Atmosphäre. Gekonnt bauen die Leveldesigner Spannung auf, die sich dann in Schusswechseln oder Schockmomenten entlädt.

Da krabble ich minutenlang durch Lüftungsschächte und löse Schalterpuzzles, ohne dass sich auch nur ein Soldat blicken lässt, und dann fällt mir plötzlich eine verkohlte Leiche vor die Füße – Herzrasen, Schweißausbrüche, Adrenalin pur! Leider verschiebt sich das Spannungsverhältnis im späteren Verlauf Richtung Dauer-Action. Da haben es die Entwickler etwas übertrieben.

Meine Wertung **86**

ALMA

Hab' ich euch erschreckt?



Wahrscheinlich bin ich ein böses Mädchen, aber ich spiele zu gerne in finsteren Fabrikhallen und verwinkelten Bürogebäuden. Wenn sich dann jemand vor mir erschreckt, kann ich doch auch nichts dafür, oder? Warum aber kann ich nicht mal zur Abwechslung in Räumen spuken, die nicht in Grau tapeziert sind? Schließlich bin ich ja nicht nur eine Vision, sondern auch ein kleines Mädchen, und Mädchen mögen Abwechslung fast noch mehr als Leute erschrecken. Naja, aber auch nur fast.

SASCHA GLISS

Der beste Shooter seit Half-Life 2



Vergessen Sie die hochmysteriöse Story um Klein-Alma: Fear macht seinem Namen zwar alle Ehre (auch wenn die Auflösung der Geschichte leicht konstruiert wirkt), aber letztlich entscheiden andere Dinge über die Qualität eines Shooters. Grafisch ist Fear top, auch wenn ich mir etwas mehr Abwechslung beim Look der Schauplätze gewünscht hätte. Die detaillierten Gegner, Objekte und die spektakulären Effekte jedoch lassen mich schnell vergessen, dass ich mich ständig durch Lagerhäuser und Bürogebäude kämpfe.

Den Vogel schießt das Gegnerverhalten ab. Klar: Wenn ich es darauf anlege, kann ich die Jungs an bestimmten Stellen austricksen. Ansonsten aber habe ich es hier mit den schlausten und hartnäckigsten Bösewichten zu tun, die mir je vor den Lauf gekommen sind.

Meine Wertung **87**

FEAR



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Internet (16 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (32 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Monolith/Vivendi
Webseite	www.whatisfear.com/de/
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	18. Oktober 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	2,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- spannende Story
- coole Zeitlupenfunktion
- schlaue Gegner
- fast keine geskripteten Ereignisse

KONTRA

- etwas triste Innenarchitektur
- relativ wenige Gegnertypen

SASCHA GLISS	87
SIMON FISTRICH	86
RÜDIGER STEIDLE	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**

SERIOUS SAM 2



Wenn Duke Nukem nicht mag, schickt Take 2 eben einen anderen Ballerhelden in den Kampf: Serious Sam säubert eine Hochglanz-Spielwelt von angriffslustigen Gegnerhorden – **ein Fun-Shooter, der teilweise in Arbeit ausartet.**

»Wenn Du denkst, es geht nichts mehr, kommt von irgendwo noch 'ne Gegnerwelle her«. Dieser Satz fasst zusammen, worauf Sie sich im Ego-Shooter **Serious Sam 2** einstellen müssen. Sie steuern den Abzugsfinger des Helden Sam Stone und erzeugen im Laufe des Spiels einen höheren Bodycount als Max Payne, Gordon Freeman und Duke Nukem zusammen. Entwickler Croteam präsentiert das Gemetzel mit bombastischer Grafik und in abwechslungsreichen Levels. Es gibt sogar eine Story: Um das Universum von Bösewicht Mental zu befreien, muss Sam fünf Teile eines Medaillons beschaffen. Diese Geschichte erzählen regelmäßige Zwischensequenzen, bei denen man schnell merkt, dass sich die Entwickler selbst nicht so ernst nehmen. Stattdessen ist **Serious Sam 2** durch und durch auf Fun-Shooter getrimmt. Allerdings rutscht das Spiel auf seinem Weg über den schmalen Grat zwischen Spaß und Frust an einigen Stellen zur falschen Seite hin aus.

Einfach draufhalten

Wegen der Gegnermassen lautet das Überlebensrezept in **Serious Sam 2**: Immer schön in Bewegung bleiben und schießen! Wer stehen bleibt, wird gerammt, erschossen, gesprengt oder anderweitig überrumpelt. Im Vergleich zu anderen Shootern erfordert das Spiel kaum »Skill«. Die Gegnermassen sind oft so dicht und die Waffen so wirkungsvoll, dass Sie einfach grob in Richtung Gegner ballern – irgendwas treffen Sie schon. Ab und zu gibt es Situationen, in denen Sie bestimmte Feindtypen wie explodierende Clowns oder kopflose Kamikaze-Flitzer bevorzugt ausschalten, aber meist ist ein Gegner so gut wie der nächste.

Erst wenn sich die Reihen der Angreifer lichten, müssen Sie einzelne Gegner anvisieren – WENN sich die Reihen lichten. Denn mitunter haben es die Entwickler einfach mit der Masse übertrieben. In jedem dieser Mega-Gefechte kommt der Moment, in dem Sie sich denken: »Okay, das reicht jetzt, kurze Pause bitte!« Oft haben Sie dann aber gerade mal die Hälfte geschafft und es ist schwierig, die Konzentration bei der Masse an Gegnern und eigenen Bewegungen aufrecht zu halten. Dann weicht der gerade noch da gewesene Ballerspaß schnell dem Frust. Weniger wäre an einigen Stellen einfach mehr gewesen, weil das Spielen dann zu sehr in



Arbeit ausartet, und das ist bei einem Fun-Shooter natürlich ungünstig. Im Koop-Multiplayer-Modus fällt das Problem allerdings weitaus weniger ins Gewicht, weil man sich der Gegnerhorden mit vereinten Kräften leichter und schneller entledigt – obwohl sich die Monstermenge der Zahl der teilnehmenden Spieler automatisch anpasst.

Denken statt Ballern? Aber nicht viel, bitte!

Vom Ballern abgesehen gibt's über die Spielmechanik an sich wenig zu sagen. Ab und zu gibt es kleinere Rätsel, die aber meistens gerade mal die Komplexität eines zweiteiligen Puzzles erreichen. Das schwierigste, das wir gefunden haben: Einen Geheimraum, dessen Boden aus Buchstaben-Feldern besteht. Auf der anderen Seite gibt's ein Extra-Leben für Spieler, die es dorthin schaffen. Doch oh weh! An den Wänden warten mit Stacheln besetzte Platten, die jeden in der Mitte zermatschen, der auf die falschen Platten steigt. Mal abgesehen davon, dass gleich beim ersten Blick zu erkennen ist, dass die Buchstaben S-E-R-I-O-U-S offensichtlich den richtigen Weg markieren, ist diese Aufgabe sowohl aus Film (**Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**) als auch PC-Spielen (**Baldur's Gate 2**) bekannt.

An einigen anderen Stellen können Sie mit geschickten Hüpfeinlagen Bonusgegenstände einheimsen. Mitunter machen Sie sich dafür das Physiksystem von **Serious Sam 2** zunutze. Das erlaubt nämlich, Gegenstände aufzunehmen und an anderer Stelle abzusetzen. So bauen Sie beispielsweise Treppen aus Kisten, um ansonsten unerreichbare Höhen zu erklimmen. Es lohnt sich also, nicht sofort alle Objekte zu zerstören, sondern vorher die Umgebung zu inspizieren.

Groß und bunt

Grafisch spielt **Serious Sam 2** ganz klar in der ersten Liga. Die Umgebungen, Gegner und Effekte sehen fantastisch aus. Beeindruckt hat uns dabei, wie problemlos die Engine die riesigen Außenlevels darstellt und wie flüssig das Spiel trotz hoher Auflösungen und maximaler Details läuft. Die Umgebungen wechseln ständig: Mal ballern Sie sich durch tropische Gefilde, mal durch eine düstere Lava-Welt. Am besten hat uns der Riesenlevel gefallen, in dem Sam scheinbar auf die Größe einer Maus geschrumpft ist und sich seinen Weg durch Flaschen, Zigarettenkippen und Kothaufen bahnt.

Allerdings müssen sich die Entwickler den Vorwurf gefallen lassen, aus der Engine teilweise zu wenig gemacht zu haben. Die Levelarchitektur beschränkt sich weitgehend auf sehr große, offene Areale, damit die Gegner auch schön von allen Seiten kommen können. Diese Gebiete sehen zwar spitze aus und sind oft mit vielen hübschen Objekten ausgeschmückt. Aber uns haben die engeren Levels, etwa die Städte und die Kanalisation, etwas besser gefallen – vielleicht auch, weil sie spielerisch abwechslungsreicher sind. Wer die Levels auch abseits der offensichtlichen Wege erkundet, findet oft Geheimnisse, etwa ein pimperndes Eingeborenenpaar im Busch oder einen versteckten Schatz. Das gibt nicht nur Zusatzpunkte, sondern sorgt oft auch für Heiterkeit.

Bombiger Papagei

Sams Arbeitswerkzeuge sind eher konservativ gewählt. Die Grundausstattung Handkreissäge, Energie-Pistole und die beiden Revolver verwenden Sie eigentlich nur, wenn Sie noch keine durchschlagskräftigeren Instrumente besitzen. Es sein denn, Sie wollen Kis-



Meist bekommen Sie es mit solchen **Gegnerhorden**, hier Kung-Fu-Zombies zu tun. Wenn Sie mögen, zählen Sie doch einfach mal durch.



Der fette **Prinz Chan** ist einer der Bosse und nimmt bei normalem Beschuss kaum Schaden – mit der richtigen Taktik ist er aber kein Problem.



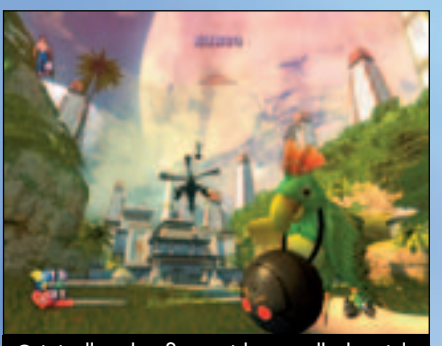
Weil wir ihn vor den schrecklich bösen Monstern gerettet haben, schenkt uns dieser kleine blaue Einheimische ein **Extra-Leben**, danke!



Mit der **Handkreissäge** zerlegen wir einen Yuppie-Zombie in seine Einzelteile. Allerdings ist die Nahkampfwaffe vergleichsweise schwach.



Dieser üble **Yeti-Verschnitt** lauert uns in den unterschiedlichsten Levels auf, hier in der dunklen Lava-Welt. Wie die meisten anderen Gegner ist er an keine bestimmte Landschaft gebunden.


Originell und äußerst wirkungsvoll: der zielsuchende, grüne **Bomben-Papagei.**


Mit dem **Scharfschützengewehr** erledigen wir anstürmende Ork-Footballer.

ten, Vasen, Skulpturen und ähnliche Objekte zerlegen und Munition sparen – dann ist die Kreissäge optimal. Warum Sie das Zeug überhaupt kaputt machen sollten? Weil es effektvoll auseinander fliegt und sich oft Bonusobjekte darin verbergen, darum!

Interessant werden die Waffen erst ab der Kategorie Schrotflinte. Die gibt's in den Varianten halbautomatisch und doppelläufig, wobei letztere die meisten Standardgegner mit einem Volltreffer erledigt. Außerdem zählen die üblichen Verdächtigen Minigun, Uzi-Paar, Raketenwerfer und Plasma-Gun zum Arsenal, das Serious Sam in seinen Hosentaschen spazieren trägt. Außergewöhnlich und witzig ist zum einen die Kanone, deren Kugeln alles platt walzen und anschließend explodieren. Zum anderen verdient der zielsuchende Bomben-Papagei eine lobende Erwähnung, der sich vor allem gegen fliegende Feinde wie Hubschrauber bewährt hat. Sekundäre Feuermodi wie in den **Unreal**-Titeln gibt's übrigens keine: Die rechte Maustaste bleibt Handgranaten vorbehalten, lediglich beim Scharfschützengewehr fungiert sie als Zoom.

Yuppie-Zombies und fliegende Hexen

Wie im Vorgänger bekommen Sie es in **Serious Sam 2** mit zahlreichen abgedrehten Gegnern zu tun – mit der Betonung auf zahlreich. In den ersten Levels strömen sie Ihnen zunächst nur von vorne entgegen, quasi zum Warmspielen. Später kommen die Widersacher nicht nur aus allen Richtungen, sondern oft auch aus der Luft. Die fliegenden Feinde, insbesondere die Hexen mit ihren Zickzack-Bewegungen, zählen dabei zu den nervigsten Gegnern. Die meisten Widersacher greifen entweder aus der Distanz oder im Nahkampf an. Große mechanische Nashörner rennen beispielsweise mit Vollgas auf Sie zu, um Sie zu rammen. Wenn Sie im richtigen Moment einen Schritt zur Seite gehen, laufen die Rhinos ins Leere und sind leichte Beute. Gefährlicher sind da schon die explodierenden Clowns, die zielsicher auf den Helden zusteuern und bei Kontakt detonieren. Zum Glück reicht bereits ein Treffer mit der Schrotflinte, um die grell geschminkten Spaßmacher in Einzelteile zu zerlegen.

Anderes Gesocks wie die Yuppie-Zombies oder die teuflischen Dämonen bevorzugt den Fernkampf und ballert mit Schrotflinten, Lasergewehren und anderen Schießeisen auf den Helden. Einige Übeltäter wie Kung-Fu-Meister oder mechanische Spinnen wechseln je nach Entfernung zu Sam zwischen Nah- und Distanzangriff. Viel mehr hat das Kanonenfutter aber nicht drauf, die Masse macht's. Oft spawnen sie einfach spontan an von


In einem bewaffneten Gleiter kämpfen wir gegen einen riesigen **Dämon**. Seinen langsamen Raketen können wir recht einfach ausweichen.



Immer wieder treiben **Zwischensequenzen** das Geschehen voran. Wie Sie hier sehen, geht es dabei meistens sehr lustig zu.

SERIOUS SAM 2: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie den Vorgänger und Spiele wie Painkiller lieben

... falls Sie gerne ballern, ohne nachdenken zu müssen

... wenn Sie auf bunte Levels und linearen Spielablauf stehen

... wenn Sie gerne im Koop-Modus mit Freunden ballern

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie bei Shootern gerne taktisch vorgehen

... wenn Sie eine ernsthafte Story bevorzugen

... falls Sie bei mehr als drei Gegnern gleichzeitig die Übersicht verlieren

... wenn Sie von Feinden intelligentes Verhalten erwarten

den Programmierern festgelegten Punkten, die nicht als solche zu erkennen sind – es lebe die Skript-Technologie, die Croteam ausgiebig verwendet. Wir haben sogar erlebt, dass aus einem Raum mit der Grundfläche von circa 20 Quadratmetern mehr als 50 Gegner strömten – absurd witzig.

Fiese Bossgegner

Am Ende jedes Kapitels bekommen Sie es mit einem besonders heftigen Endgegner zu tun. Die erfordern jeweils eine spezielle Vorgehensweise. Als erstes steht ein King-Kong-Verschnitt auf der Abschussliste. Allerdings kümmern sich computergesteuerte NPCs um den Riesenaffen und machen ihm mit Katapulten den Garaus – Sie beschützten die befreundeten Kämpfer vor den anrückenden Schlägertruppen des mutierten Primaten. Auch den anderen Bossen widmen Sie sich nicht unbedingt direkt. Die Riesenwespe Zumzum heilt sich beispielsweise an Blumen, also sollten Sie diese zuerst zerstören und sich dann erst als Chitin-Panzerknacker versuchen. Prinz Chan, ein überdimensionierter Fettklops mit der Stimme eines heiseren Kastraten, reagiert allergisch auf das Dröhnen des Tempelgongs. Also besteht der Trick darin, dem Wabbelmann auszuweichen und immer wieder mit dem Raketenwerfer auf den Gong zu ballern.

Wie Sie die anderen Bosse schaffen, verraten wir an dieser Stelle nicht – das müssen Sie schon selbst herausfinden. Natürlich verfügen alle Endgegner über besonders starke Angriffe, während nebenbei auch noch normale Feinde mitmischen. Am besten speichern Sie gleich zu Beginn eines solchen Kampfes, um in einem ersten Versuch die Taktik des Gegners zu beobachten und sich mit der Position der Power-Ups, Munitions- und Medipacks vertraut zu machen.

Georg Valtin



Aus der Verfolgerperspektive betrachten wir den Helden und die Spitzengrafik. Vor allem die **Raucheffekte** sind hervorragend.

TEST-CENTER

SASCHA GLISS



Baller-Fastfood für den kleinen Hunger zwischendurch

Alles Sam, oder was? Nach bewährtem Rezept kreieren die Jungs von Croteam erneut das virtuelle Äquivalent zum Big Mac: groß, bunt und stellenweise richtig schön – aber auf Dauer doch reichlich eintönig. Minirätselchen hin, Physik-Engine her: Wirklich Neues findet man in Sams zweitem Abenteuer nur mit ganz viel gutem Willen.

Aber halt: Da gibt's ja noch dem Mehrspielerpart, und der hat es wirklich in sich. Im Koop-Modus kann sich auch der größte Trauerkloß nur schwer Sams Charme entziehen. Hier motiviert mich das Spiel tatsächlich zum Weiterballern, denn schließlich will ich ja meine Kollegen am Leben erhalten.

Meine Wertung **80**

SIMON FISTRICH

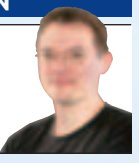


Die Nummer Eins für die Mittagspause

Sam 2 ist genau das Richtige, um den Kopf freizubekommen. Da die »Story« absolute Nebensache ist, kann ich mich jederzeit unbeschwert ins fröhliche Gemetzel stürzen. Nach der x-ten Gegnerwelle in der gleichen Umgebung mutieren aber selbst die witzigsten Feinde zu nervigen Plagegeistern. Aufgrund der technisch brillanten Umsetzung wird der neue Sam trotzdem Dauergast auf meiner Festplatte.

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN



Spaß und Frust liegen dicht beieinander

Dank Serious Sam 2 verstehe ich die Kriegsführung vergangener Zeiten: Da wurden massenweise billige Truppen vorgeschickt und verheizt, um den Gegner zu beschäftigen. Und wenn der Feind damit zugange ist, diese Flut abzuwehren, kommen die ganz großen Kaliber. Das wäre auch ganz witzig, wenn es nicht immer wieder zuviel des Guten wäre. Für meinen Geschmack haben es die Entwickler da etwas übertrieben, denn sie dehnen das, was eigentlich ein Moment, ein Höhepunkt sein sollte, viel zu lange aus.

Davon abgesehen und in Maßen (ein bis zwei Level täglich) ist Serious Sam 2 ideal zum Abreagieren und glänzt mit einer der schönsten Grafik-Engines im Genre. Aber: Wer mit Sams ersten Abenteuern nichts anfangen konnte, sollte auch diesmal passen.

Meine Wertung **77**

FLORIAN STANGL



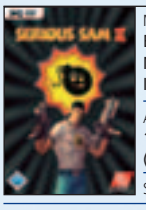
Das Teil macht Spaß, im Ernst!

Glauben Sie den ignoranten Kollegen kein Wort, die gehen nämlich sogar zum Lachen in den Keller. Serious Sam 2 ist Macho-Adrenalin-Slapstick der höchst vergnüglichen Sorte und deutlich unterhaltsamer als zum Beispiel Doom 3. Beim Spielen sitze ich mal schmunzelnd, mal fett grinsend vor dem Monitor.

Vor allem in den Außenarealen lässt Sam Painkiller & Co. alt aussehen. Dann nämlich stürmen Dutzende kleine, mittlere und schließlich noch gigantische Gegner auf mich ein – das bietet kein anderes Spiel. Wem das zu hart ist, der möge sich an Gordon Freemans Schulter ausweinen. Serious Sam 2 ist ein Spiel für Männer.

Meine Wertung **88**

SERIOUS SAM 2



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (16 Spieler), Internet (16 Spieler)
Ausstattung	1 CD, Handbuch (36 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Croteam/Take 2
Webseite	www.serioussam2.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	14. Oktober 2005
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- fantastische Grafik
- abwechslungsreiche Gegnertypen
- fordernde Boss-Kämpfe
- unterhaltsamer Koop-Modus

KONTRA

- simples Leveldesign
- teils übertriebene Gegnerfluten

GEORG VALTIN	77
SASCHA GLISS	80
FLORIAN STANGL	88
SIMON FISTRICH	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Akrobatische Einlagen sind in Total Overdose Standard. Je **abgedrehter** Sie kämpfen, desto mehr Punkte bekommen Sie gutgeschrieben.



Die weitläufigen Stadtteile von Los Toros können Sie **frei erkunden**. Allerdings gibt es hier weniger zu entdecken als in GTA San Andreas.

TOTAL OVERDOSE

Grimmige Gringos und viele, viele Bleispritzen – **der Held von Total Overdose räumt mit coolen Sprüchen in Mexikos Unterwelt auf.** Wenn Sie auf tolle Moves und Highscore-Listen stehen, dann sollten Sie ihm unter die Arme greifen!

Das Wichtigste vorweg: **Total Overdose** gehört nicht in Kinderhände. Die dänischen Entwickler von Deadline Games zelebrieren in ihrem Action-Adventure die Gewalt, belohnen das schnelle Töten von Pixel-Muchachos im virtuellen Mexiko und verpacken die Metzelei in Comic-Grafik, coole Sprüche, überzeichnete Action, nehmen sich selbst nicht ernst. Erwachsene dürfen das lustig finden, aber Sohnemann oder Tochterfrau sollten Sie **Total Overdose** ganz sicher nicht kaufen.

Familienehre

Die Story ist so simpel wie der Spielablauf: Ein Drogenbaron legt einen Agenten der DEA um, und dessen Söhne sinnen auf Rache. Praktisch, dass einer der beiden in Papis Fußstapfen getreten ist und selbst bei der DEA für Recht und Ordnung sorgt. Dumm nur, dass er nicht zum Helden taugt, und sich beim letzten Schusswechsel ein Bein gebrochen hat. Jetzt muss das schwarze Schaf der Familie ran, frisch aus dem Knast entlassen und so cool, dass selbst Duke Nukem ihm ein Stückchen Kaugummi abgeben würde. Ramiro heißt der Knabe und schleust sich als Undercover-Agent in die Gaunerwelt der fiktiven Gringo-Metropole Los Toros ein.

Killing-spree

Total Overdose macht Sie zum Superhelden. In den Levels setzen Sie sich mit Pistolen, Gewehren, Granaten, Raketenwerfern und überhaupt allem, was bumm-bumm macht, gegen unzählige Gegner zur Wehr. Sie springen durch Bullet-Time-Effekte verlangsamt herum, stoßen sich von Wänden ab und drehen die Zeit zurück, wenn Sie sterben – kurz: Sie sind der Coolste, der Mann mit den dicksten Cohones des Erdballs, ein Mega-Macho. Das gefällt Ihnen nicht? Dann ist **Total Overdose** nichts für Sie.

Wenn Sie hingegen Spaß an überzeichneten Helden haben, dann sind Sie hier genau richtig. Allerdings werden Sie feststellen müssen, dass **Total Overdose** mehr Wettbewerb als Spiel ist. Beim Erledigen der Feinde läuft eine Art Timer für Kombos mit. Nach jedem Abschuss haben Sie ein paar Sekunden Zeit, den nächsten zu landen. Je mehr Gegner Sie in direkter Folge umlegen, desto mehr Punkte gibt's. In jedem Abschnitt sind außerdem Extras verstreut, die den Timer verlängern. Mit etwas Übung und mit ausreichend Kenntnis über die Abschnitte lässt sich also theoretisch jeder Level durchspielen, ohne dass der Timer ein einziges Mal abläuft.

GTA light

So viele Feinde wie möglich in direkter Folge umlegen, den eigenen Highscore übertreffen – solche Herausforderungen sollten Sie sich selbst setzen, wenn Sie **Total Overdose** spielen. Ansonsten wird's schnell



Hin und wieder stehen **Checkpoint-Rennen** auf dem Programm. Die haben dann tatsächlich überhaupt nichts mit Blutbädern zu tun.



Auch wenn sich das reichlich vergossene **Blut** abschalten lässt – Total Overdose ist ein Spiel einzig und allein für Erwachsene.



Nur wenige Charaktere in der Spielwelt, wie diese fesche **Polizistin**, sind für den Fortgang der seichten Story von Bedeutung.



Zum augenzwinkernden Setting gehört auch, dass Sie sich gegen äußerst gut bestückte **Bikini-Babes** zur Wehr setzen müssen.

langweilig. Abwechslungsreich sind die Missionen nämlich nicht. Meistens geht es darum, eine bestimmte Anzahl von Dealern oder Gangmitgliedern niederzustrecken. Und selbst wenn Sie in Burrito-Ständen versteckte Drogen sicherstellen oder LKWs klauen sollen, stürmen ohne Unterlass Unmengen des immer gleichen Gegnertyps auf Sie ein.

Unterteilt sind die Einsätze in Herausforderungen und Story-Missionen. Zwischen jedem Story-Abschnitt müssen Sie mindestens eine Herausforderung meistern; ansonsten geht die Geschichte nicht weiter. Die Einsätze sind über das gesamte Areal von Los Toros verstreut, in dem Sie sich wie in **GTA San Andreas** mit fahrbaren Untersätzen bewegen.

Löblich: Wer keine Lust auf lange Spritztouren hat, der springt die nächste Mission einfach direkt über ein Menü an. Allerdings belohnt **Total Overdose** Entdeckerdrang – in der Stadt sind Gimmicks versteckt, die Ramiros Lebensenergie erhöhen oder ihm erlauben, mit mehreren Waffen auf einmal zu ballern.

Skillz for teh win!

Seine Fähigkeiten verbessert Ramiro auch in den Gefechten. Er wird nämlich nicht nur für Geschwindigkeit beim Eliminieren belohnt, sondern auch für Style. Einem Gringo in Bullet-Time einen Kopfschuss verpassen, das zählt als Kombo. Je mehr Ramiro davon einfährt, desto dicker die Belohnung. Die reichen vom Auffüllen der Lebensenergie im Kampf bis hin zu »Loco-Moves«, besonders starken Attacken (siehe Extrakasten). Deshalb ist es auch wichtig, dass Ramiro sich nicht um die Herausforderungen drückt. Die sind nämlich die beste Gelegenheit, Fähigkeiten zu verbessern und »Loco-Moves« auf Vorrat zu sammeln. Wenn der schießwütige Undercover-Cop nur ein Minimum der optionalen Aufträge löst, werden die Story-Abschnitte umso schwerer.

Für Sie bedeutet das Bonus-System von **Total Overdose**: Fingerfertigkeit ist gefragt. In den mitunter recht chaotischen Feuergefechten gezielt Kombos zu starten, Spezialangriffe nicht zu verschwenden, und überhaupt den Überblick zu behalten, dazu gehört einiges an Übung. Umso größer das Erfolgserlebnis, wenn Sie einen Kampf im wahrsten Sinne des Wortes cool gemeistert haben. Sobald Sie den Bogen einmal raus haben, wird aber auch das zur Routine.

Ökonomisches Töten

Die Steuerung macht Ihnen das Leben so einfach wie möglich. Gegner werden von der Zielerfassung automatisch aufs Korn genommen, und Sie müssen nur noch den Abzug betätigen. Allerdings verbraten Sie dabei eine Menge Munition, die Ihnen später fehlt. Effektiver töten (so makaber es klingt) lässt sich mit Kopfschüssen, und die erzielen Sie in **Total Overdose** mit einem Minispielchen. Während Sie in Bullet-Time einen Gegner anvisieren, drücken Sie die rechte Maustaste. Danach müssen Sie im richtigen Moment feuern, und Ihr Gegenüber macht Ihnen keine Probleme mehr.

Cool und amüsant

Um die (zumindest in Sachen Blutgehalt regulierbare) Brutalität von **Total Overdose** zu entschärfen, überzeichnen die Entwickler das Geschehen maßlos. Explosionen füllen den gesamten Bildschirm und schleudern umstehende Objekte oder Personen von Mexiko bis zum Nordpol, Ramiro hat ganz wie Duke Nukem immer einen coolen Spruch auf Lager. Außerdem gibt es viele kleine und große

LOCO-MOVES



Ramiro wirbelt durch die Luft und trifft zufällig ausgewählte Ziele. Wenn alles gut läuft, ist er danach alle Gegner los.



Mit zwei Gitarrenkoffern ballert sich Ramiro durch die Feinde. Während dieses Moves ist er träge, aber feuerkräftig.



Ramiro holt sich einen mexikanischen Wrestler zu Hilfe, der die Feinde aufmischt. Herrlich komisch und sehr effektiv.





In Richtung einer Straßensperre rasen und erst im letzten Moment aus dem Auto springen – man fühlt sich mitunter wie in **Hollywood**.

Gags. Anspielungen auf Filme wie **Indiana Jones**. Zum Leben erweckte Mexiko-Klischees in Hülle und Fülle. Und Sperenzchen: Schießt Ramiro einem Gegner dessen Kopfbedeckung von der Rübe, während er in seine Richtung hechtet, landet das gute Stück auf dem Kopf des Helden.

Untermalt wird das Ganze von einer wunderbar stimmigen Musikkulisse. Die reicht von folkloristischen Klängen, bei denen wir amüsiert mit dem Fuß gewippt haben, bis zu harten Gitarrenriffs von Bands wie Molotov. Auch hier werden wir übrigens für unser Geschick belohnt: Die Musik startet erst, wenn wir den Kill-Timer auf einen bestimmten Wert hochtreiben und endet abrupt, sobald der Timer abgelaufen ist.

Wenn Sie bei der deutschen Version um die nötige Coolness bangen, können wir Sie beruhigen: Eidos hat bei der Lokalisierung ganze Arbeit geleistet. Die deutsche Stimme von Ramiro passt wie seine Faust auf ein Gringo-Auge, die anderen Sprecher hauchen der Spielwelt mit allerlei Akzenten Atmosphäre ein. Beide Daumen hoch, davon können sich viele andere Publisher eine riesengroße Scheibe abschneiden.

Wenig Schokoladenseiten

Die Grafik kann mit dem genialen Sound überhaupt nicht mithalten. **Total Overdose** ist eine Konsolenkonvertierung, wie sie mit PS3 und Xbox 360 hoffentlich der Vergangenheit angehört. Polygonarmut bestimmt das Stadtbild von Los Toros, und wenn die Kamera in Zwischensequenzen Nahaufnahmen der Charaktere zeigt, schießen uns regelmäßig Tränen in die Augen. Bei derart verwaschenen Texturen tun uns die hoffnungslos unterforderten Grafikkarten in unseren Rechnern wirklich leid. Immerhin haben die Charaktere echte Mimik und sprechen weitestgehend lippensynchron – das entschädigt ein wenig für den Farbbrei. Aber Hauptsache, die Action stimmt.

David Bergmann



TEST-CENTER

SASCHA GLISS



Ziemlich scharfe, aber unausgegorene Tex-Mex-Action

Die Feuergefechte, Special Moves und coolen Sprüche machen richtig Laune, viel mehr hat Total Overdose allerdings nicht zu bieten. Ist mir wurscht, denn die spektakulären Showdowns und die akrobatischen Fähigkeiten meines Helden reichen bei einem derart gradlinigen Actionspiel völlig, um mich immer wieder nach Los Toros zurück zu locken.

Zu blöd, dass die Entwickler partout nicht auf die sinn- und zweckfreie Stadt verzichten wollten. Dadurch erinnert das Spiel auf den ersten Blick viel zu sehr an GTA, muss sich den Vergleich mit Rockstars Gangsterepos gefallen lassen und dabei mit Pauken und Trompeten verlieren.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE



Die Spiele-Milchschnitte: lecker, aber macht einfach nicht satt

Im Vorfeld den Entwicklern über die Schultern zu schauen oder später dann Kollege Bergmann, war letztendlich kurzweiliger, als selbst durch die Straßen von Los Torros zu hasten. Total Overdose plagt genau das gleiche Problem wie Bloodrayne 2, das ich vergangenen Monat getestet habe: Nach kurzer Zeit hat man alles gesehen.

Wenn ich schon in den ersten ein, zwei Spielstunden alle Waffen gezogen und alle Loco-Moves ausprobiert habe, woher kommt die Motivation zum Weiterspielen? Von den Missionen sicher nicht, die laufen fast alle gleich ab. Immerhin: Stylischer in Szene setzen kann man so eine Gewaltorgie kaum.

Meine Wertung **72**

GEORG VALTIN



Ganz witzig, aber kein Dauerbrenner

In den ersten Minuten fand ich Total Overdose ganz witzig: spektakuläre Explosionen, irre Auto-Stunts und natürlich die halsbrecherischen Schusswechsel. Daran habe ich mich aber sehr schnell satt gesehen, selbst die »Loco-Moves« sind nur beim ersten Mal spannend. Spaß macht das sinnfreie Ballern trotzdem, große Überraschungen sollten Sie nach einer Spielstunde aber nicht mehr erwarten.

Meine Wertung **76**

DAVID BERGMANN



Auf Dauer schlicht uncool

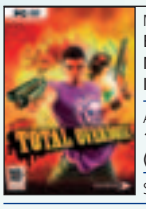
Ich mag keine Spiele, bei denen ich mich selbst motivieren muss. Immer wieder meinen Highscore verbessern, von Level zu Level mehr Gegner in einem Rutsch erledigen. Das ist zwei Stunden lang okay. Danach hätte ich aber gerne, dass mir das Spiel neue Aufgaben stellt. Da bin ich bei Total Overdose aber falsch, denn die Missionen gleichen sich wie ein Gegner dem anderen.

Zu wenig Abwechslung

Gut dosiert macht mir Total Overdose aber trotz des monotonen Spielablaufs Laune. Das virtuelle Mexiko ist einfach so herrlich inszeniert, dass eine Stunde pro Tag immer wieder drin ist. Danach wird's mir aber zu fad. Wenn Sie sich gerne selbst verbessern, Levels immer und immer wieder spielen können und auf Action-Szenen stehen, dann ist Total Overdose genau Ihr Spiel.

Meine Wertung **76**

TOTAL OVERDOSE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (37 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Deadline Games/Eidos
Webseite	www.totaloverdose.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- witzige Loco-Moves
- augenzwinkerndes Szenario
- sehr gute Lokalisierung

KONTRA

- sehr »konsolige« Grafik
- kaum Abwechslung
- Stadt-Areal weitestgehend ungenutzt

DAVID BERGMANN	76
SASCHA GLISS	80
RÜDIGER STEIDLE	72
GEORG VALTIN	76

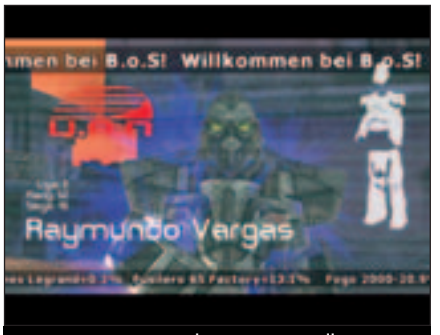
Durchschnitts-Wertung der Tester **76**

Video

?! Tipps



Gelegentlich klettern Sie ins Cockpit eines **Kampfroboters** und legen sich mit Panzern oder anderen Battlemechs an. Die Feuerkraft ist beeindruckend, die Manövrierfähigkeit eher nicht.



Wie in einer Sportübertragung stellt ein Kommentator die **Kontrahenten** vor.



Vor dem Match kaufen Sie Ihre **Ausrüstung** ein und schließen Wetten für die Duelle ab.

BET ON SOLDIER

Science-Fiction-Söldner riskieren bei Bet on Soldier nicht nur Kopf und Kragen, sondern auch ihr Vermögen: Nur wer die **Besten der Liga im Wett-Duell** besiegt, verdient sich durchschlagende Waffen und taffe Rüstungen.

Dass sich mit Krieg eine Menge Geld machen lässt, bestätigen die Jahresberichte großer deutscher Automobilkonzerne ebenso wie US-amerikanischer Rüstungsunternehmen. Geht es nach den französischen Entwicklern von Kylotonn, wird der Markt in nicht allzu ferner Zukunft demokratisiert. Im Ego-Shooter **Bet on Soldier** ist Krieg ein Massensport, der Millionen vor den Fernseher lockt und Zocker die Wettbüros stürmen lässt. Die besten Gladiatoren sind Stars, gewöhnliche Soldaten nichts weiter als Kanonenfutter in dem seit Generationen tobenden Konflikt.

Rache ist Blutdurst

Auftritt: Nolan Daneworth. Als eine Bande Krieger sein Haus niederbrennt und seine Frau ermordet, greift der Veteran wieder zur Waffe. Überzeugt davon, in einem der Marodeure einen der Stars der Söldnerliga erkannt zu haben, will er ihn von Rache getrieben zum Duell fordern. Dass hinter dem Überfall viel mehr steckt, als Nolan zunächst ahnt, enthüllt **Bet on Soldier** in gezeichneten Zwischensequenzen, die Anfangs kaum ein Klischee auslassen, später aber deutlich an Spannung gewinnen. Kurz vor Schluss gipfelt die Handlung in zwei grundverschiedenen Endkämpfen mit jeweils eigenem Storyfinale.

Unterstützung gegen Bares

Bis dahin bleibt allerdings ein weiter Weg zu gehen. Als Nobody fängt Nolan ganz unten in der kleinsten der drei Ligen an. Weil das Startgeld für die Ausrüstung knapp ist, muss er sich entscheiden: Lieber ein Schnellfeuergewehr, dafür weniger Granaten? Lieber den Schutzschild, aber auf Unterstützung durch einen KI-Kameraden verzichten? Vor jedem Einsatz wird eingekauft: Waffen, Rüstung und bis zu zwei vom Computer gesteuerte Begleiter, denen Nolan einfache Kommandos wie »Stellung halten« und »folgen« geben kann. Eine besondere Bedeutung kommt dabei dem Pionier zu. Er repariert auf Anforderung den Kampfanzug des Helden. Das ist entscheidend, weil die Rüstung sonst nur für teuer Geld an speziellen Terminals instand gesetzt wird.

Überhaupt gibt es in der Welt von **Bet on Soldier** nichts umsonst. Munition und selbst Savegames sind nur gegen Bares erhältlich. Das wiederum verdient sich ein Söldner durch Kopfprämien. Je extravaganter der Sieg, desto größer die Belohnung. Einfach draufhalten bringt weniger ein, als etwa einen Kontrahenten mithilfe einer Phosphorgranate und einem Stapel Benzinfässer spektakulär ins virtuelle Jenseits zu befördern.

Wetten, dass ...?

Selbst wenn Ihre Standardgegner gleich zu Hunderten durch die Spielwelt schlurfen: Reich werden Sie mit denen nicht. Ein Vermögen ist nur in Duellen mit den Champions der Liga zu machen. Bis zu vier davon treten Ihnen im Verlauf einer Mission gegenüber. Auf welche Sie wetten, legen Sie vor Einsatzbeginn fest. Wagen Sie sich an den ungeschlagenen »Professor«? Oder vielleicht doch lieber der weniger gefürchtete »Metzger«? Je nach Spielstärke bringen die Herausforderer große oder eher bescheidene Siegprämien.

Meistens treffen Sie die Duellanten in gesonderten Arenen. Wie in einer Sportübertragung fahren Kameras die Spielfelder ab, und ein Ansager stellt die Streithähne vor. Zehn Sekunden haben Sie, sich in Position zu manövrieren, dann fällt der Startschuss. Der Zweikampf dauert eine Minute. Je schneller Sie siegen, desto größer die Gage. Wenn der Gegner nach 60 Sekunden noch steht, kassiert er den Wetteinsatz. Wenn Sie zu Boden gehen, ist Quickload angesagt.

Keine Frage des Geldes

Soweit zur Theorie der Finanzwelt. In der Praxis hat das System kaum Auswirkungen. In den unteren beiden Schwierigkeitsgraden dürften erfahrene Shooter-Spieler schon im ersten siegreichen Match genügend verdient haben, um sich alles leisten zu können, was das Herz begehrt. Sparsamkeit ist höchstens in der obersten Liga geboten oder im »realistischen« Spielmodus. Den empfehlen wir aber wirklich nur Profis, da einige der späteren Aufträge bereits im mittleren Modus arg die Frustresistenz prüfen. Ansonsten bleibt vom innovativen Wettsystem im Spielalltag nicht viel übrig. Wer seine Rüstung schont und nicht gerade mit Freudenschüssen magazinweise Kugeln verballert, muss sich keine Geldsorgen machen.

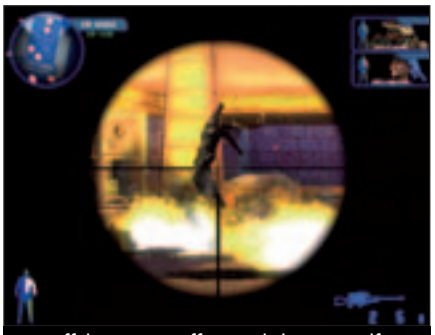
Enttäuschende Duelle

Als ähnlich ernüchternd erweisen sich die Duelle mit den Champions. Wenn Sie dramatische Zweikämpfe wie weiland im Solomodus von **Quake 3** erwarten, in denen Geschwindigkeit, Bewegungskontrolle und Zielwasser entscheiden, werden Sie enttäuscht. Für gewöhnlich genügt es, wenn Sie sich direkt vor Ihrem Opponenten aufbauen, den Raketenwerfer zücken und einfach mit Dauerfeuer draufhalten, sobald der Countdown abgelaufen ist.

Erst in der Oberliga kommt ein Hauch Taktik ins Spiel. Dort packen die Supersöldner nämlich Waffen aus, die Sie bei einem Treffer sekunden-



Gezeichnete **Standbilder** erzählen jede Episode von Nolans Rachefeldzug nach.



Die effektivsten Waffen sind die mit Zielfernrohren ausgestatteten **Präzisionsgewehre**.



Beste Taktik bei den **Bosskämpfen**: Raketenwerfer zwischen die Rippen pressen und abdrücken. Verstecken oder Ausmanövrieren bringt nur bei den zwei, drei zähesten Obermotzen Vorteile.

lang blenden oder in eine Art Drogenrausch versetzen, in dem Sie kaum noch vernünftig zielen können. Hier empfiehlt es sich, die gegnerischen Salven hinter einem Kistenstapel oder einer Mauer abzuwarten und vorzustürmen, sobald der Kontrahent nachlädt. Die größte Gefahr bei dieser Vorgehensweise ist, dass der Timer abläuft, bevor der Bot zu Boden geht.

Fordernd oder unfair?

Glücklicherweise sind die Scharmützel mit den Standardgegnern, die den weit größeren Teil der Spielzeit von rund 15 Stunden ausmachen, weit spannender. Die fallen zwar meistens schon nach einem Kopftreffer mit dem Scharfschützengewehr um – das empfehlen wir übrigens als nahezu universelle Standardwaffe –, dafür gibt es von den 08/15-Kämpfern so viele, dass wir regelmäßig ins Schwitzen kommen. Zudem haben die Leveldesigner die Kampfverbände stellenweise so gemein platziert, dass wir oft ohne es zu merken mitten in einen Hinterhalt laufen. Extrembeispiel: Wir betreten einen langen Korridor ohne jede Deckung, und einen Wimpernschlag später tauchen an beiden Enden böse Jungs auf. Klingt unfair, ist es vor allen Dingen gegen Spielende auch regelmäßig, sorgt aber immer wieder für Adrenalinschübe. Immerhin kündigt das Programm nahende Horden durch Nachladeruckler an.

Marsch durch den Levelschlauch

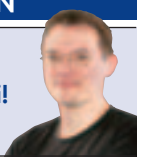
Auch wenn die Aufträge immer wieder anders lauten (mal sollen wir einen Pionier zu gegnerischen Flakstellungen eskortieren, mal uns durch die Kanalisation an feindliche Panzer herantasten, mal einen Großangriff aufhalten), ähneln sich die meisten Missionen sehr. Für gewöhnlich folgen wir fest vorgegebenen Pfaden von einem Wegpunkt zum anderen und schießen unterwegs jeden nieder, der uns davon abhalten will. Trotzdem haben die Leveldesigner für optische wie spielerische Abwechslung gesorgt. In den Eiswüsten Alaskas, wo wir vor der beeindruckenden Kulisse eines gestrandeten Supertankers antreten, tragen wir Fernduelle mit gegnerischen Scharfschützen aus, in den heruntergekommenen Straßenschluchten Havannas gehen wir auf Tuchfühlung. Die Umgebungsgrafik ist wirklich gelungen, im Gegensatz zu den Spielfiguren, denen der Plastik-Look von Barbiepuppen anhaftet.

800-MByte-Patch

Die Grafikpracht fordert allerdings selbst High-End-Rechner stark. Erst ab anderthalb Gigabyte Hauptspeicher werden die Ladezeiten erträglich. Auf einem unserer drei Testsysteme gab es alle paar Minuten starke Einbrüche der Framerate, die allerdings durch einen kurzen Taskswitch auszugleichen waren. Ansonsten ist es um die technische Stabilität nach dem 800 MByte großen ersten Update, das Publisher Frogster auf Anfrage kostenlos verschickt, relativ gut bestellt. Abgesehen vielleicht vom Mehrspielermodus, den im Internet immer noch Wehwechen plagen. Der hat uns allerdings ohnehin nicht vom Hocker gehauen: Solide, aber recht einfallslos; das Wetten auf Gegenspieler bremst nur den Spielfluss.

Rüdiger Steidle

GEORG VALTIN



KI-Deppen wegpusten? Da bin ich dabei!

Bet on Soldier ist im Singleplayer-Modus ein solider Ego-Shooter ohne große Höhen. Die mangelnde Gegner-KI kompensieren die Entwickler dadurch, dass die bösen Jungs in großer Zahl und an vielen Stellen gleichzeitig auftauchen. Trotzdem ist das Spiel zu Beginn zu einfach, selbst die ersten Zwischengegner erledige ich mit ein paar Treffern aus dem Raketenwerfer.

Enttäuschend finde ich den Mehrspielermodus: Das einfallslose Leveldesign und die niedrige Geschwindigkeit sind gar nicht nach meinem Geschmack.

Meine Wertung **71**

RÜDIGER STEIDLE



Solider Shooter mit unnötigem Wettaufsatz

Wechselbad der Gefühle: Erst Enttäuschung über das nur scheinbar innovative Wettsystem, das in der Praxis kaum Einfluss aufs Spiel hat. Dann akzeptiere ich Bet on Soldier als gewöhnlichen Ego-Shooter und habe mit jedem Abschnitt mehr Spaß: coole Levels, coole Waffen, Gegnerhorden. Dann brennen den Entwicklern die Sicherungen durch: Die finalen Matches in der ersten Liga sind frustrierend schwierig, ich sterbe tausend Bildschirmtode.

Das Ende versöhnt mich zwar wieder, unterm Strich bleibt aber die Erkenntnis, dass die Macher ihr ursprüngliches Konzept einer Söldner-Liga einfach nicht konsequent genug umgesetzt haben, um aus der Masse der Actionspiele wirklich herauszutreten.

Meine Wertung **77**

BET ON SOLDIER

?! Tipps



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (40 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Kilotonn/Frogster
Webseite	www.bos-game.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Multiplayer	7

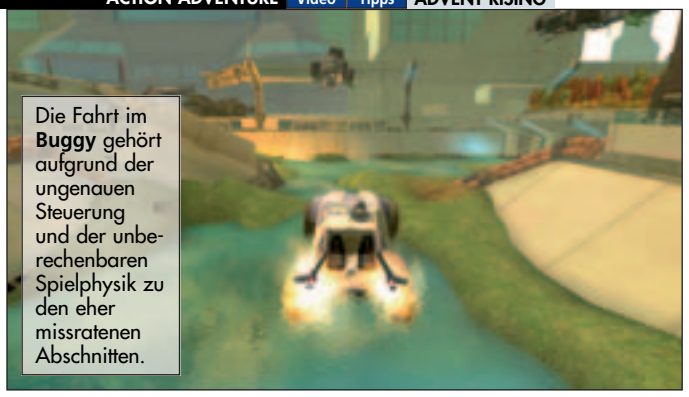
PRO
- optisch ansprechende Levels
- Waffen für jeden Geschmack
- zwei verschiedene Enden

KONTRA
- technische Probleme
- mangelhaftes Balancing
- lahme Bosskämpfe

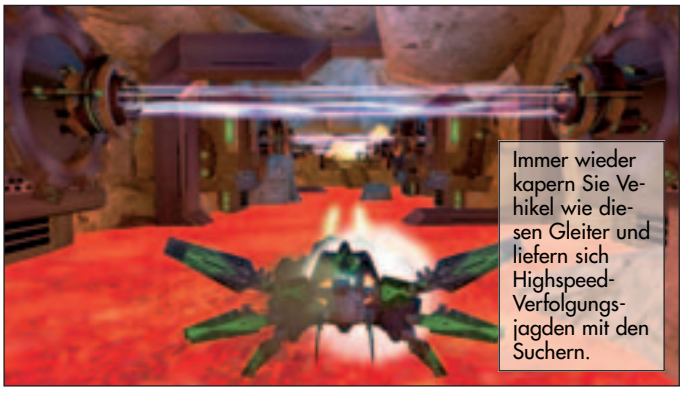
Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	77
GEORG VALTIN	71

74



Die Fahrt im **Buggy** gehört aufgrund der ungenauen Steuerung und der unberechenbaren Spielphysik zu den eher missratenen Abschnitten.



Immer wieder kapern Sie Vehikel wie diesen Gleiter und liefern sich Highspeed-Verfolgungsjagden mit den Suchern.



Die meisten **Zwischensequenzen** haben die Entwickler in der Spiel-Engine abgefilmt. Kaum Blizzard-Qualität.



Bossgegner wie dieser Himmelssurfer stellen sich selten in Ihren Weg, sind dafür aber umso schwerer zu vertreiben.

ADVENT RISING

Actionfilme wie -spiele leben für gewöhnlich von bombastischen Effekten, coolen Sprüchen, Verfolgungsjagden und Schießereien. **Dieses Exemplar lebt von seiner Story.**

Vorweg eine Warnung: Ein ausführlicher Test von **Advent Rising** fördert nicht nur ein simples, sauber gemachtes Action-Adventure zutage, in dem Sie häufig ballern, fahren und fliegen und gelegentlich Ihre grauen Zellen bemühen müssen. Ein solcher Test enthüllt zwangsweise auch manche Wendung der Hintergrundgeschichte. Und gerade aus der, eine Koproduktion von Sci-Fi-Spezialist Orson Scott Card (siehe Kasten) und Entwicklungsleiter Donald Mustard, zieht das Spiel seine Faszination. Wenn Ihnen also Spoiler ein Dorn im Auge sind, sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie weiter lesen oder sich vielleicht doch lieber mit den Meinungskästen zufrieden geben. Lesen Sie noch zu? Gut, dann geht's ans Eingemachte.

Sucher und Mörder

Als der Anruf kommt, traut Gideon Wyeth seinen Ohren nicht. Aliens! Jahrtausende wähnt sich die Menschheit allein im All, und dann taucht aus heiterem Himmel dieses gigantische Überlichtschiff auf. Und nun soll der verdiente Militärpilot zusammen mit seinem Bruder Ethan zur internationalen Raumstation düsen, um als Teil des Begrüßungskomitees die Außerirdischen Willkommen zu heißen. Was die allerdings zu sagen haben, klingt beängstigend. Denn die Aurelianer wollen die Menschen warnen. Ein weiteres Volk ist im Anmarsch: die Sucher. Noch weiter entwickelt als die Aurelianer und einzig darauf aus, jegliches menschliche Leben zu vernichten. Kaum fünf Minuten später entert eine gewaltige Invasionsflotte das Sonnensystem.

Wer diese Sucher sind, warum sie Jagd auf Menschen machen und was die Aurelianer mit all dem zu tun haben, gibt **Advent Rising** in den folgenden zehn Spielstunden nur allmählich Preis. Dass am Ende Fragen bleiben, hat System. Das Action-Adventure soll den Auftakt einer Trilogie bilden. Ob die allerdings je ihren Abschluss findet, scheint bei den bislang mäßigen Verkaufszahlen fraglich. Im Amerika hat es **Advent Rising** gerade so in die Charts geschafft, Europäer müssen beim Importhändler ordern.

Spiel-Film

Wie stark die Entwickler auf die Story setzen, zeigt bereits das erste Kapitel, das Treffen mit den Aurelianern. Das besteht im Wesentlichen aus Zwischensequenzen, unterbrochen von Trainingssitzungen. Vier der knapp fünf Gigabyte des Installationsordners gehen für Videos, Musik und Klangeffekte drauf. Zwar können die Bink-Movies technisch kaum beeindrucken. Die meisten Szenen haben die Entwickler in der Engine (von **UT 2004**) abgefilmt und nur marginal aufgehübscht – stellenweise ruckelt's sogar. Dafür gehen interaktive und Filmsequenzen nahtlos ineinander über.

Gerade noch zeigt ein Video Gideons Anflug auf den Außenposten im All, schon haben Sie den Steuerknüppel in der Hand. Kurz darauf müssen Sie mit ansehen, wie ein Space-Marine Ihr Alter Ego unsanft anrempelt, prompt dürfen Sie sich beim Boxen revanchieren. Auf diese Weise bringen Ihnen die Programmierer außerdem die Grundlagen bei: Fahrzeugsteuerung, Nahkampf, später Schusswechsel.

John-Woo-Style

Aus dem Training wird schon bald bitterer Ernst, als die Sucher angreifen. In der **Tomb Raider**-Perspektive hasten Sie mit Gideon durch die Raumstation. Überall Panik, fliehende Zivilisten, Explosionen donnern durch die Korridore. Wenn die Leveldesigner eines geschafft haben, dann den eigentlich kleinen Abschnitten den Eindruck von Größe zu verleihen. In Skriptsequenzen zucken draußen Laserblitze durchs All, als sich das Schiff der Aurelianer und der Sucher-Zerstörer unter Beschuss nehmen. Teile der Orbitalstation brechen auseinander, Menschen werden ins Vakuum hinausgeschleudert – ein Albtraum zum Mitspielen.

Allerdings einer, in dem Sie sich Ihrer Haut wehren können. Anfangs nur mit einer schwachbrüstigen Pistole bewaffnet, knöpfen Sie einem der Invasoren schon bald seine Laserwumme ab und ballern fortan beidhändig auf die Eindringlinge. Eine Automatikfunktion hilft auf Wunsch beim Zielen, schränkt dann aber die Bewegungsfreiheit ein. Und die kann sich sehen lassen: Ein Knopfdruck, und Ihr Alter Ego hechtet nach vorne, springt zur Seite oder lässt sich fallen. Unabdingbar, um dem Dauerfeuer der Aliens zu entgehen, denn Medikits sind rar. Glücklicherweise liegen die Checkpoints nur wenige Spielminuten auseinander (frei Speichern ist nicht), im schlimmsten Fall müssen Sie eben eine kurze Szene wiederholen.

ORSON SCOTT CARD

Unter der beeindruckenden Masse an Romanen und Kurzgeschichten, die der amerikanische Autor veröffentlicht hat, der für einen Teil des Drehbuchs von **Advent Rising** verantwortlich zeichnet, findet sich manch Mäßiges, aber auch schlicht Brillantes. Sein wohl bekanntestes Werk ist das kürzlich endlich wieder auf Deutsch erschienene **Ender's Game** (**Das große Spiel**, Heyne), das im kommenden Jahr von Wolfgang Petersen verfilmt werden soll. Eine Leseprobe der englischen Ausgabe gibt's zusammen mit vielen weiteren Infos und Auszügen auf der Homepage des Schreibers unter www.hatrack.com.





Gelegentlich begleiten Sie **Verbündete** – Menschen oder Aurelianer – zur Unterstützung. Wer's gerne leichter hat, kann ihnen den Hauptteil der Arbeit überlassen.

Gott in Menschengestalt

So drängelt und schießt sich Gideon durch die Flüchtlingsmassen und außerirdischen Angreifer, erst auf der Suche nach seiner Verlobten, dann nach einer Fluchtkapsel. Ohne Atempause geht der Kampf auf dem Planeten weiter, diesmal am Steuer eines Militärjeeps, während Bruder Ethan oder Freundin Olivia mit dem Bordgeschütz reinhalten. Immer wieder folgen Filmszenen auf Spielabschnitte, lösen Skripts dramatische Ereignisse aus, etwa wenn der Held mit dem Buggy über den Raumhafen düst, während rundherum Meteoritentrümmer den Boden aufwühlen.

Doch aller Widerstand ist vergebens, in kaum einer Stunde alles Leben auf dem Planeten ausgelöscht. Das Ende? Im Gegenteil: Jetzt geht's erst richtig los. Gideon und seine Begleiter können abermals mit knapper Not entkommen und finden nun mithilfe der Aurelianer endlich allmählich heraus, was die Sucher in ihren Vernichtungsfeldzug getrieben hat: Angst. Gideons Heimatwelt war keineswegs die einzige, die Menschen beherbergte. Einst herrschten seine Ahnen mit gottgleichen Kräften über die ganze Galaxis. Und genau diese schlummernden Fähigkeiten entdeckt Gideon wieder.

Die Geister, die sie riefen

Auf seinem folgenden Rachefeldzug ist Gideon kaum noch wiederzuerkennen. Sucher-Kommandos, einst eine tödliche Bedrohung, wirbelt er nun einfach mit einem Wink seiner Hand durch die Luft und schmettert sie an die Wand. Mit jedem Level wächst seine Macht, bis selbst Yoda neidisch wäre: Energieblitze rasen aus seinen Fingern, gewaltige Druckwellen schleudern jeden Angreifer zurück, der sich in seine Nähe wagt, schwere Wunden heilen im Wimpernschlag. Selbst Raketen prallen an seiner Aura ab. Immer größere und stärkere Kämpfermassen werfen die Sucher in die Schlacht, ausgewachsene Kampfroboter und waffenstarrende Landungsboote, rächen sich an den Aurelianern, seinen Freunden, und können ihn doch nicht stoppen. Keine Sorge, zu simpel wird **Advent Rising** selbst als Halbgott nicht.

Blockbuster-Niveau

Spätestens mit dem Aufkommen der Götterzauber brennt **Advent Rising** ein beeindruckendes Effektfeuerwerk auf. Überall gleißen Explosionen, durchschneiden bunte Energiestrahlen die Luft. Alles in einer ohnehin meist farbenfrohen Umgebung: Es geht durch rot glühende Lavahöhlen, in einer Art Science-Fiction-D-Day über gelbe Sandstrände, durch Hitech-Raumstationen, über kilometerhohe Himmelsplattformen. Die Technik mag **Doom 3** und Konsorten nachstehen, die Szenerien überzeugen umso mehr. Begleitet wird die Reise von einem fantastischen Soundtrack, komponiert von Altmeister Tommy Tallarico, eingespielt vom Hollywood-Symphonieorchester. Die Sprecher der US-Version, allesamt gestandene Schauspieler, machen ebenfalls einen guten Job. **Advent Rising** spielt sich nicht nur wie ein Kinofilm, es ist genauso gut inszeniert.

Rüdiger Steidle

DAVID BERGMANN



Liebe Entwickler, das mit dem Balancing üben wir noch mal

Ich mag Ballerspiele, in denen ich vor pompöser Inszenierung mit quietschbunten Explosionen das Geschehen auf dem Bildschirm nicht mehr sehe. Einfach abschalten und auf alles schießen, was nicht bei 1,5 auf den Bäumen ist. Advent Rising bietet mir genau das, packt aber dummerweise noch einen unausgegorenen Schwierigkeitsgrad obendrauf.

Dass ich alle Nase lang in Kämpfen gescheitert bin, die zunächst vor sich hin plätscherten und plötzlich knüppelhart wurden, hat mir mehrfach den ansonsten großen Spaß vermiest.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE



Hoffentlich lässt Teil 2 nicht auf sich warten

Nach dem fiesen Cliffhanger am Ende der Credits will ich unbedingt wissen, wie's weiter geht! Hoffentlich findet die Trilogie ihren Abschluss. Selten habe ich in einem Spiel so mit dem Hauptdarsteller mitgefiebert wie bei Advent Rising. Dabei haben sich die Designer überhaupt nichts Neues einfallen lassen. Bossgegner-Duelle reihen sich an Verfolgungsjagden, reihen sich an Schusswechsel. Alles sauber gemacht, aber eben altbekannt.

Aber die spannende Story, gemischt mit der filmreifen Präsentation, sorgt trotz spielerischer Mängel wie dem unausgereiften Schwierigkeitsgrad für spaßige zehn Stunden. Wenn Sie auf unkomplizierte Ballerspiele stehen, sollten Sie den Import nicht scheuen.

Meine Wertung **80**

ADVENT RISING



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Glyphx/Majesco
Webseite	www.adventrising.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	noch nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO

- starke Storyline
- motivierende Kampf-Upgrades
- klasse Soundtrack
- stimmiges Leveldesign

KONTRA

- innovationsarmer Spielablauf
- unausgegorener Schwierigkeitsgrad

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	80
DAVID BERGMANN	80

80

Video

?! Tipps



Per Mausklick und Zifferntasten geben Sie **Befehle** an Ihre Leute.


Sprengstoff räumt Blockaden aus dem Weg und knackt jeden Panzer.

CONFLICT GLOBAL STORM

Nach Conflict Desert Storm und Conflict Vietnam geht's nun den Terroristen der Neuzeit an den Kragen.
Begleiten Sie das Team Rot der Delta Force auf ihren gefährlichen Missionen.

Drogengeschäfte in Kolumbien, Entführungen in Korea ... Terroristen schrecken vor nichts zurück. Zum Schutz der unbescholtenen Weltbevölkerung gibt es hervorragend ausgebildete Spitzenteams, die sich solcher Aufrührer annehmen. In **Conflict Global Storm** sind das die vier Männer der amerikanischen Eliteeinheit Delta Force: Hubschrauberverniichter Bradley, Bombenspezialist und Freizeitsanitäter Jones, Scharfschießer Foley und Connors, der Kerl fürs Grobe.

Diese tapferen Mannen werden von den Entwicklern von Pivotal Games nicht wie in **Conflict Desert Storm** in ein Kriegszenario geschickt, sondern lichten die Reihen der radikalen Terroristen. Zumindest in solch abgelegenen Ländern wie Kolumbien, Kaschmir und Korea.

Dschungel-Camp

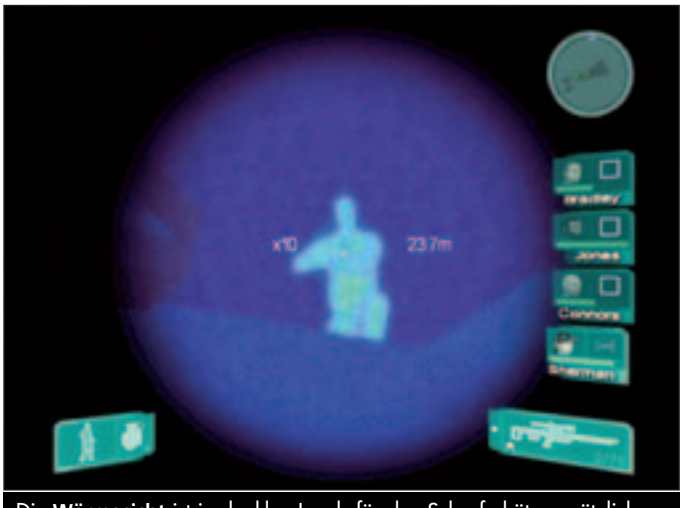
Zu Beginn der ersten Mission finden wir uns, grün und blau geschlagen, in einem kolumbianischen Haus wieder – ohne Ausrüstung natürlich. Die wurde uns nämlich von den unfreundlichen Terroristen abgenommen, die wir eigentlich überwältigen sollten. Und Connors, in dessen Körper wir uns befinden, stellt fest, dass seine Kollegen auch verschwunden sind. Immerhin verraten uns die grünen Punkte auf der Minimap, wo wir unsere Mitstreiter finden. Einem scheint's schlecht zu gehen, er wird als roter Punkt angezeigt – ein Zeichen seines herannahenden Todes. Also beeilen wir uns, den Wachposten mit einem erbeuteten Messer umzulegen, unsere Kumpels Bradley und Foley zu befreien sowie Jones zu verarzten, bevor er das Zeitliche segnet. Schnell noch die Rucksäcke angelegt, schon stürzen wir uns ins wilde Getümmel. Unseren Auftrag, die Drogenhöhle auszunehmen und den Boss festzunehmen, müssen wir nämlich immer noch erfüllen.

Dabei schleichen und schießen wir uns durch verwinkelte Gebäude – oder durch langweiligere Dschungelpfade. Denn das Prinzip der Schlauchlevels setzt sich auch im vierten Teil der Conflict-Serie fort. Vor allem in der Kolumbienmission kommen wir ein paar Meter auf dem vorgegebenen Weg vorwärts, werden dann aber unter heftigen Beschuss genommen. Haben wir die Lichtung gesichert, geht's weiter im Takt. Und das etwa fünf Mal. Da kommt Langeweile auf. In den folgenden Missionen ist die Eintönigkeit der Level nicht ganz so auffällig, trotzdem gibt es immer nur einen Weg voller Feinde, den wir uns erst freischießen müssen.

Schlammschlacht

Die vier Männer, die Sie durch die Welt laufen lassen, sind allesamt spielbar. Auf Tastendruck wechseln Sie zu einem beliebigen Charakter, die anderen drei geben Ihnen dann Feuerschutz oder machen das, was Sie ihnen auftragen. Per Mausklick und Tastendruck erteilen Sie Befehle wie »Position halten«, »Feuer nach eigenem Ermessen« und »In den Dreck!«

Zusätzlich können Sie verzögerte Kommandos geben, die erst dann ausgeführt werden, wenn Sie es für richtig halten. Dafür müssen Sie noch mehr Tasten drücken, was die Be-



Die **Wärmesicht** ist in dunklen Levels für den Scharfschützen nützlich.


Während unserer **Autofahrt** müssen wir uns den Weg freischießen.



Connors stürmt auf die Koreaner los. Die **Waffenvielfalt** ist begrenzt: Jeder Mann darf nur eine Pistole und zwei Gewehre mitnehmen.

fehlserteilung unnötig verkompliziert. Ein einfacheres System wie in SWAT 4 würde vor allem in actionreichen Momenten Erleichterung bringen.

Brockhaus-Kandidaten

Die Intelligenz Ihrer Mitstreiter ist gut, die Ihrer Gegner besser: Terroristen laufen nicht wie blinde Hühner in Ihr Sperrfeuer wie die Vietcong in **Men of Valor**, sondern ducken sich, wechseln die Positionen, springen von Erhöhungen und gehen in Deckung, wenn es brenzlig wird. Ihre Kameraden hingegen stehen sich gerne mal im Weg, nehmen sich ab und zu sogar unter Beschuss, haben aber trotzdem eine recht gute Trefferquote.

Dadurch steigen die Mitglieder Ihres Teams in der Hierarchie der Spezialeinheit einen Rang auf und verbessern ihr Können – verarzten etwa Verwundete schneller oder gehen besser mit ihren Waffen um. So ist Bradley ein lausiger Bombenleger, weil er nicht genug Erfahrung darin hat. Dementsprechend länger dauert es, bis er einen C4-Sprengsatz einsatzbereit gemacht hat. Jones, der Spezialist für Explosives, bekommt das von Anfang an schneller hin.

Bombe gefällig?

Auch wenn das Leveldesign auf die Dauer langweilt, sind die 14 Missionen sehr abwechslungsreich. In unserem Kampf gegen den Terrorismus jagen wir Chemikalientanks in die Luft, nehmen einen Drogenbaron fest, eskortieren einen Senator, starten Ablenkungsmanöver und stoppen den Countdown einer Bombe. Die Hauptgeschichte dreht sich um einen Maulwurf – einen Spitzel, der den Terroristen im Voraus verrät, wo die Teams der Delta Force zuschlagen.

Weibliche Unterstützung gibt es ebenfalls: Nach Festnahme des Drogenbarons in Kolumbien bricht dort ein heilloses Chaos aus, in dem Foley verschwindet. Er wird durch Sherman ersetzt, eine fähige Scharfschützin.

Übung macht den Meister

Die Missionen hatten wir nach rund zwölf Stunden durch. Neben dem Solo-Modus können Sie auch im Netzwerk oder Internet kämpfen. Dann bewältigen vier Spieler die Aufträge der Delta Force im Kooperationsmodus.

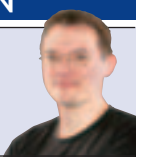
Bis sich Anfänger allerdings in die Kommandos eingearbeitet haben, vergeht schon mal eine Weile. Gleich zu Beginn der ersten Mission werden Sie unter so starken Beschuss genommen, dass Ihr Team schnell alt aussieht. Da ist es besser, Sie laufen alleine vor und »säubern« das Gebiet, bevor Sie Ihre Jungs nachholen – sonst steigt der Verbrauch Ihrer Verbandskästen ins Bodenlose.

Susanne Braun



Ist die **Gesundheitsanzeige** eines Soldaten rot, wird es kritisch für ihn.

GEORG VALTIN



Taktisch, aber ohne nervigen Realismus

Mir liegt das taktische Vorgehen der Conflict-Reihe, und im Gegensatz zu Susanne komme ich mit dem Befehlsmenü gut zurecht. So kann ich mich voll auf das Geschehen konzentrieren und versuche, möglichst ohne Verletzte durch die spannenden, aber sehr linearen Einsätze zu kommen. Dank der Zwischensequenzen schließt man seine Soldaten schnell ins Herz.

Eine Weiterentwicklung der Spielmechanik und der Grafik vermisse ich allerdings; seit Desert Storm 2 gibt's nichts wirklich Neues.

Meine Wertung **80**

SUSANNE BRAUN



Spaßige Simpelballerei

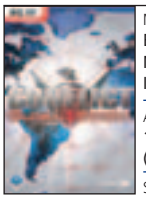
Bei diesem Spiel werde ich zum Einzelgänger, denn ich kann mit dem ganzen Teamkram nicht umgehen. Zwar bin ich froh über die Rückendeckung, die mir die Jungs geben, verlasse mich aber lieber auf die Dragunov in den Händen meines Scharfschützen. Mit dem schmeiße ich mich in den Dreck und zeige den Terroristen ganz alleine, wer der Boss ist. Vermutlich würde ich die Befehle öfter nutzen, wenn das Kommandosystem auch in actionreichen Szenen einfach zu handhaben wäre.

Positiv überrascht bin ich hingegen von der gegnerischen KI. Die Gegner weichen so schnell aus und springen hin und her, dass ich meine Mitstreiter am liebsten bei den Terroristen ins Trainingslager schicken würde.

Meine Wertung **75**

CONFLICT G. STORM

?! Tipps



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (4 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (36 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Pivotal Games/Eidos
Webseite	www.conflict.com
ca. Preis	45 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	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	8

PRO

- abwechslungsreiche Missionen
- gute Gegner-KI
- spannender Kooperationsmodus

KONTRA

- umständliches Befehlsmenü
- durchschnittliche Grafik
- langweilige Levelschläuche

SUSANNE BRAUN	75
GEORG VALTIN	80

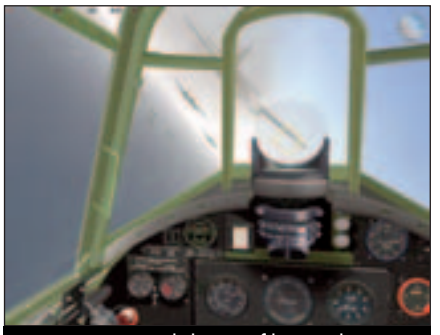
Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Stukapiloten fliegen Angriffe auf Flugfelder, Industrieanlagen oder Radarposten, müssen sich aber vor feindlichen Jägern in Acht nehmen. Ohne Geleitschutz sind sie den Spits schutzlos ausgeliefert.



Kunststück: mit der schwerfälligen Bf-110 einer agilen **Spitfire** im Nacken zu kleben.



Die **Cockpits** sind den Grafikern gelungen, Bei deutschen Maschinen gibt's aber Fehler.

BATTLE OF BRITAIN 2

Hierzulande erschien Battle of Britain vor rund fünf Jahren unter dem Namen Adlertag. Eine Gruppe **Flugsimulationsfans hat den Oldie aufgemöbelt** und das Resultat zum offiziellen Nachfolger erklärt.

Für das Original zeichnete seinerzeit Rowan Software verantwortlich, älteren Hobbypiloten mit Klassikern wie **Flying Corps**, **Overlord** oder **Flight of the Intruder** im Gedächtnis geblieben. Wie die meisten Simulations-Schmieden haben auch die Briten den kommerziellen Niedergang des Genres nicht überlebt. Allerdings hielt ein Häuflein fanatischer Verehrer ihrem letzten Projekt all die Jahre die Treue und verbesserte es kontinuierlich mit Bugfixes und Erweiterungen. Ein Teil des Freundeskreises hat sich um das Fähnlein von Shockwave geschart und beschert der Gemeinde nun **Battle of Britain 2**. Wir haben die englische Version getestet.

Konflikt überm Kanal

Die meiste Zeit haben die Entwickler in die Grafik gesteckt, Texturen, Modelle und Effekte überarbeitet oder gleich komplett ausgetauscht. Die Kampagne blieb weitgehend unangetastet, war sie doch bereits im Original das unbestrittene Highlight. Wie der Name unschwer vermuten lässt, stellt **Battle of Britain 2** die komplette Luftschlacht um England nach, angefangen bei den Auseinandersetzungen über dem Ärmelkanal im Sommer 1940, bis hin zum »Blitz« über London im Herbst des Jahres – lesen Sie dazu mehr im Extrakasten links unten.

Sie können sich sowohl bei der Luftwaffe als auch der Royal Air Force einschreiben. Dabei schlüpfen Sie allerdings nicht wie üblich nur in den Overall eines Piloten, sondern auch in die Uniform des Oberkommandierenden der Luftstreitkräfte. Auf Seiten der Deutschen müssen Sie die Lufthoheit über den Inseln erringen, als Brite genau das verhindern.

Im Chefsessel

Jeden Morgen teilen Sie die verfügbaren Geschwader ein, weisen Ihren Jägern etwa Patrouillengebiete zu oder planen Bomberangriffe. Die meiste Arbeit erledigt das Programm von selbst. Als General der Royal Air Force etwa wählen Sie lediglich aus, wie viele Staffeln welche Ziele bewachen – etwa Radaranlagen, Küsteninstallationen oder Flugzeugfabriken –, wie viele für Alarmstarts zurückbleiben und wie viele sich ausruhen. Die Missionen und Flugrouten berechnet **Battle of Britain 2** anschließend automatisch. So können Sie direkt loslegen, selbst ohne das 132 Seiten starke PDF-Handbuch zu wälzen. Details manuell anzupassen, hat sich im Test fast nie als notwendig erwiesen, der Generator verrichtet seinen Dienst tadellos.

Im Pilotensessel

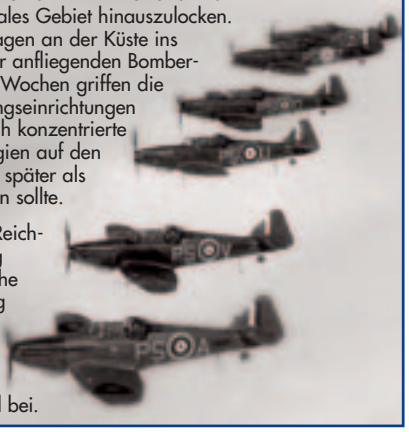
Danach dürfen Sie sich erstmal zurücklehnen und auf der 2D-Übersichtskarte verfolgen, wie Ihre Schützlinge durchstarten, ihre Wegpunkte abklappern und nach getaner Arbeit wieder landen. Sobald ein Geschwader Feindkontakt hat oder ein Bodenziel in Sichtweite kommt, können Sie auf Wunsch selbst in den Pilotensitz hüpfen und Ihr Können am Knüppel beweisen.

Genau wie der Vorgänger simuliert **Battle of Britain 2** insgesamt fünf Maschinen. Auf Seiten der Engländer stehen Spitfire und Hurricane zur Wahl, jeweils in der Ausführung I A und I B. Für die Luftwaffe heben die 109 Emil, die zweimotorige Bf-110 und die berüchtigte Ju-87 Stuka ab. Die mittleren Bomber vom Typ Ju-88, Do-17 und He-111 können Sie nicht selbst steuern, sondern nur als Bordschütze verteidigen. Bedienung und Flugverhalten entsprechen weitgehend den realen Vorbildern, lassen sich aber auch stufenlos einsteiger-

DIE LUFTSCHLACHT UM ENGLAND

Um eine geplante Invasion der britischen Inseln vorzubereiten, startete das Oberkommando der Luftwaffe im Sommer 1940 eine Bomberoffensive. Ziel war es, die Royal Air Force so weit zu dezimieren, dass sie bei einer amphibischen Landung an den Küsten Südenglands keine nennenswerte Gefahr mehr darstellen sollte. Auf sich allein gestellt hätte selbst die gewaltige britische »Homefleet« so eine Operation nicht verhindern können.

Anfangs nahm die Luftwaffe den Schiffsverkehr im Ärmelkanal ins Visier, um die RAF sozusagen auf neutrales Gebiet hinauszulocken. Später gerieten vor allem die Radaranlagen an der Küste ins Visier, die die Briten schon frühzeitig vor anfliegenden Bomberformationen warnten. In den folgenden Wochen griffen die Deutschen die Flugplätze und Versorgungseinrichtungen der Royal Air Force selbst an. Schließlich konzentrierte die Luftwaffe all ihre verbliebenen Energien auf den Großraum London, eine Operation, die später als »Blitz« in die Geschichtsbücher eingehen sollte.



Aus verschiedenen Gründen, darunter Reichweitenprobleme, mangelnde Ausrüstung (keine schweren Bomber) und strategische Fehlentscheidungen wie der Umschwung auf London scheiterte der Feldzug letztendlich, und die Invasion mit dem Codenamen Seelöwe wurde abgesagt.

Eine englische Doku-DVD liegt dem Spiel bei.



Achtung, Spitfire! Als **Heckschütze** degradiert man uns zum Moorhuhn-Spieler.



Manche 3D-Modelle, etwa die der **Konvoischiffe**, lassen Detailtreue vermissen.



Auf der schmucklosen, aber funktionellen **Übersichtskarte** planen Sie die Einsätze Ihrer Kampfgruppen, überwachen die Ausführung und suchen sich aus, bei welchen Sie mitfliegen möchten.

freundlicher trimmen. Wenn Sie sich zum Beispiel nicht selbst ums Motormanagement kümmern wollen, dürfen Sie das der Automatik überlassen.

Gewaltige Luftschlachten

In den Jagdmaschinen sind die Aufgaben klar verteilt: Hurricane- und Spitfire-Piloten fangen deutsche Bomber ab, Messerschmitt-Jockeys beschützen ebendiese. Wobei die Bf-110 nicht nur Geleitschutz fliegt, sondern im späteren Verlauf des Feldzugs auch für Bodenangriffe eingesetzt wird. Der Stuka wiederum taugt im Luftkampf herzlich wenig, seine Domäne sind Bombenangriffe auf britische Konvois, Flugplätze oder Radarmasten. Die Schützen in den größeren Zweimots schließlich spielen im Prinzip **Moorhuhnjagd**: mit der Maus auf anfliegende Tommys zielen, klicken und jubeln – oder auch nicht.

Spannung schafft **Battle of Britain 2** vor allem durch die schiere Größe der Luftschlachten. Oftmals tummeln sich auf engstem Raum bis zu 100 Maschinen gleichzeitig in den Wolken, dazu kommen noch Konfrontationen an anderen Frontabschnitten außerhalb des Sichtradius. Es ist schon ein beklemmendes Gefühl, wenn man als Hurricane-Chauffeur so eine schwarze Wand aus fünf Dutzend Heinkel-Bombern auf sich zukommen sieht ...

Heiße Hundekämpfe

Ob die Luftschlachten selbst Adrenalin fördernd oder eher geruhsam wirken, hängt vor allem von der Qualität der gegnerischen Piloten ab. Damit hatte Adlertag in der ungepatchten Urfassung so seine Probleme. Gelegentlich reagierten Feinde gar nicht auf Beschuss oder vollführten abenteuerliche Kunstflugmanöver, die ihnen in der Realität wohl kaum so leicht von der Hand gegangen wären. Die KI haben die Entwickler deshalb deutlich aufgebohrt. Es gibt spürbare Unterschiede zwischen Grünschnäbeln, die gerade Mal ein Dutzend Flugstunden auf dem Buckel haben, und Assen, deren Rumpf vor lauter Abschussmarkierungen schon schwarz glänzt. Allerdings halten gerade die Bomber immer noch zu lange stur ihren Kurs, statt unter Beschuss auszuweichen.

Gelegentlich entwickeln sich minutenlange Dogfights, in denen zig Maschinen versuchen, in Abschussposition zu manövrieren. Rauchfahnen und Leuchtspurgeschosse durchkreuzen den Himmel, von Treffern durchlöcherte Maschinen versuchen irgendwie Reißaus zu nehmen, Fallschirme schweben zu Boden. Wird man selbst mal erwischt, bedeutet das nicht als Ende: Einfach zurück zum Kampagnenbildschirm, und schon kann man im nächsten Flugzeug Platz nehmen.

Gut, aber nicht gut genug

Wie eingangs erwähnt, haben die Macher vor allem die Grafik verbessert. Einige Aspekte, darunter die plastischen, allerdings auch hardwarehungrigen Wolkenformationen, zählen zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Dafür wirkt das Schadensmodell sowohl optisch wie spielerisch eher kümmerlich. Insgesamt bleibt **Battle of Britain 2** hinter Highlights wie **Pacific Fighters** zurück. Übrigens auch beim Sound: Motoren und Kanonenfeuer klingen recht dünn.

Rüdiger Steidle

SASCHA GLISS

Wo sind die Bomber?



Ohne in den Pilotensitz der zweimotorigen Heinkel, Junkers oder Dornier zu klettern, kann ich die Luftschlacht um England einfach nicht komplett nachspielen. Ich verstehe nicht, warum die Entwickler keine steuerbaren Bomber eingebaut haben – vom Stuka abgesehen. Das war seinerzeit das am meisten kritisierte Manko von Adlertag.

Außerdem kann weder das Flug- noch das Schadensmodell so ganz mit Sturmovik & Co. mithalten. So taugt Battle of Britain 2 nur für die kurze Jagdlust zwischendurch. Denn Dogfights gibt's zum Glück ja zuhauf.

Meine Wertung **72**

RÜDIGER STEIDLE

Sauber aufgemotzter Oldtimer

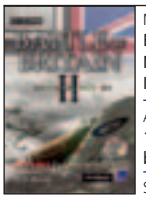


Shockwaves Tuningwerkstatt hat größtenteils gute Arbeit geleistet: Äußerlich ist das alte Adlertag kaum noch wieder zu erkennen. Allerdings brummt immer noch der alte Motor in der aufpolierten Karosserie – die Kampagnen-Engine. Der verrichtet zwar trotz seines fortgeschrittenen Alters noch klaglos seinen Dienst, aber in derselben Liga wie Falcon 4.0 und Allied Force fliegen Piloten damit nicht.

Auf Seiten der RAF heißt es ein ums andere Mal Alarmstart und Abfangen; Luftwaffe-Piloten fliegen dafür Begleitschutzmissionen am Fließband. Größte Abwechslung: mal mit dem Stuka Jagd auf Kanalschiffe machen. Auf Dauer ist mir das zu eintönig.

Meine Wertung **74**

BATTLE OF BRITAIN 2



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

Ausstattung
1 CD, 1 DVD, Handbuch (PDF; 132 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Flugsimulation
Entwickler/Publisher	Shockwave/GMX Media
Webseite	www.battleofbritain2.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	stufenlos; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- dynamisches Kampagnensystem
- fünf Flugzeugtypen
- schöne Wettereffekte

KONTRA
- hardwarehungrige Grafik
- auf Dauer eintönige Missionen
- kein gedrucktes Handbuch

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	74
SASCHA GLISS	72

73



BLACK & WHITE 2

Lassen Sie mich durch, ich bin ein Gott! Mit schicker Knuddelgrafik, einer blitzgescheiten Kreatur und zahllosen Detailverbesserungen macht Black & White 2 wirklich alles besser als der durchwachsene Vorgänger.

In Peter Molyneuxs Schuhen möchte man dieser Tage nicht stecken. Denn egal wie brillant, grafisch opulent oder innovativ **Black & White 2** auch sein mag, die Kritiker stehen schon jetzt Gewehr bei Fuß, um sich auf alle vermeintlichen oder tatsächlichen Designfehler zu stürzen. Verständlich, dass der Meister für Teil zwei auf den Mega-Hype des Vorgängers verzichtet. Die Neuauflage der Göttersimulation trudelt geradezu auffällig unauffällig in der Redaktion ein, selbstverliebte Präsentationen mit Fässern, Äpfeln und Würmern gibt es diesmal ebenso wenig wie ein monatelanges »Mein schönstes Ferienerlebnis in Eden«-Tagebuch der Programmierer.

Biblische Plagen

Uns soll's recht sein, denn anstatt langatmige Erklärungen zum Spiel anhören zu müssen, können wir direkt in medias res gehen und vom virtuellen Olymp Feuer und Schwefel auf unsere Feinde regnen lassen. Ja, Sie haben richtig gelesen: Die Macher bei Lionhead sind in sich gegangen und geben uns endlich wieder bombastische Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben à la **Populous** an die Hand. Angesichts solcher Macht würde wohl selbst Göttervater Zeus grün vor Neid. Doch bevor wir mit einem Fingerschnippen ganze Kontinente ausradieren können, muss noch viel Götterschweiß den Styx hinunterfließen. Beginnen wir also am besten am Anfang.

Tagebuch eines Gottes

Am Anfang schuf ich Himmel und Erde, oder besser gesagt: Ich fand Himmel und Erde bar göttlicher Präsenz und kam auf die Menschen herab, um ihnen ihr jämmerliches Dasein zu erleichtern. Im Gegenzug hierfür wür-



Unser Liebling im Kreise der Jünger: Rechts sehen Sie einen **Wolkenkratzer**, der uns zwar böse macht, aber ganzen Heerscharen Platz bietet.

den sie mich bewundern, anbeten und meinen Mana-Vorrat mehren, den ich wiederum einsetzen würde, um sagenhafte Wunder in ihrer Welt zu wirken. Als Verbündeten und verlängerten Arm in der Welt der Menschen brachte ich ein Haustier mit, das eines Gottes würdig ist: meine Kreatur. War mein gigantischer Spielgefährte anfangs noch recht klein und schüchtern, so war ich mir doch sicher, dass er schon bald zu einem wahren Titan heranwachsen würde.

Aber nicht nur die körperlichen Anlagen meiner Kreatur waren beeindruckend, sondern auch ihre Fähigkeit, von mir zu lernen. Früher mussten wir Götter uns noch mit reichlich neurotischem Kroppzeug herumschlagen. Kein Wunder: Schließlich konnten wir bei der Erziehung unserer Schoßtiere nur eingreifen, indem wir das Viech unmittelbar nach einer guten oder bösen Handlung belohnten oder straften. Inzwischen jedoch haben wir direkten Zugriff auf das Bewusstsein der Kreatur und können jede einzelne Lektion nach Belieben aufrufen und unserem Spielkameraden einbläuen.

Bevor ich mich jedoch richtig mit meinem Haustier befassen kann, nimmt das Drama um mein Volk – die Griechen – seinen Lauf. Die bitterbösen Azteken lassen einen Vulkan mitten in unserem Heimatdorf aus der Erde sprießen, und der Großteil meiner Jünger geht im Lavaregen elend zu Grunde. Mit meiner (beinahe) allmächtigen Götterhand gelingt es mir jedoch, einen Teil meines Volkes zu retten, indem ich die Menschen in das Portal werfe, das zur nächsten Insel führt. Hier sind wir zunächst ungestört, also mache ich mich gleich an die Planung und den Ausbau der Siedlung, indem ich meine Jünger bequeme Villen bauen lasse.

Die Fakten auf den Tisch

Lassen wir an dieser Stelle den griechischen Gott mit seinen blumigen Erinnerungen alleine und widmen uns den harten Fakten.

Black & White 2 schickt Sie – wie der Vorgänger – auf eine Inseltour von Mission zu Mission. Auf jedem Eiland beginnen Sie mit einem kleinen Dorf, einer Handvoll Jünger und Ihrer Kreatur. Ihr grundsätzliches Ziel in den Welten ist immer gleich: Sie müssen alle gegnerischen Stämme auf der aktuellen Insel auf Ihre Seite ziehen, entweder durch beeindruckende Bauwerke und gute Taten oder mit dem blankem Stahl der Schwerter. Darüber hinaus können Sie auf jeder Insel zahlreiche Nebenmissionen erfüllen und sich Bonusziele erarbeiten. Wenn etwa Ihre Kreatur oder Ihre Jünger eine bestimmte Menge Nahrung sammeln, dann ist ein Bonusziel erfüllt, und Sie werden mit Tributpunkten belohnt. Die Nebenmissionen hingegen sind – ähnlich wie in Teil eins – Geschicklichkeitsaufgaben oder Rätsel, für deren Lösung ebenfalls Boni winken.

Qual der Wahl

Während sich am Spielprinzip und an unserer Rolle in der Welt seit **Black & White** also nicht viel geändert hat, wurden die vorhandenen Elemente

QUANTENSPRUNG IM PARADIES: »ALT GEGEN NEU« À LA BLACK & WHITE

BLACK & WHITE 1



Der Look der Kreaturen war seinerzeit Bahn brechend. Gestik und Verhalten der Racker lassen den virtuellen Gott auch heute noch schmunzeln.



Nicht nur äußerlich geben sich die Gebäude aus Teil eins simpler. Da es nur zwei Rohstoffe gibt, hat das Lagerhaus auch nur zwei Vorratskammern.



Einfach, aber nicht hässlich: Trotz weniger Polygone, grober Texturen und klobiger Hände sahen unsere Untertanen damals nicht wirklich schlecht aus.

BLACK & WHITE 2



Dagegen wirken die aktuellen Kreaturen wie aus einer anderen Welt. Dem Kindchenschema folgend, haben sie als Babys sogar große Kulleraugen.



Das neue, verbesserte Lagerhaus für Korn, Holz und Erz. Dies ist übrigens die Variante eines guten Gottes, wie uns der helle, freundliche Look verrät.



In Teil zwei sind unsere Jünger genauso schön wie der Rest der Welt. Hier sehen Sie einen Griechen (mit schicker Toga) und eine Aztekendame.

wie Städtebau, Erziehung der Kreatur und Bekehren neuer Jünger allesamt drastisch aufgebohrt und verbessert. Beispiel Rohstoffe: Mussten wir Anno 2001 nur Korn und Bauholz in unserem Lagerhaus bunkern, kennt Teil zwei eine dritte Ressource: das Erz. Klingt nicht wirklich dramatisch, doch die chronische Knappheit dieses Stoffes sorgt in späteren Missionen für Sorgenfalten auf der Götterstirn.

Beispiel Infrastruktur: Während wir im Vorgänger nur eine Handvoll Gebäude in Auftrag geben konnten, kennt Teil zwei Dutzende unterschiedlicher Bauwerke. Schon die Unterbringung unseres Volkes birgt die Qual der Wahl: Bauen wir nur billige Lehmhütten und riskieren so, auf die dunkle Seite abzudriften (Slums sind schließlich schlecht!)? Oder spendieren wir unseren Menschen schicke Herrenhäuser, die mehr Platz brauchen und weniger Bewohner aufnehmen – aber dafür unsere Reputation als guter Gott stärken?

Sprich zu der Hand!

Egal, ob wir fies oder wohltätig sein wollen: Wie im Vorgänger lassen wir unseren Willen geschehen, indem wir die Welt mit unserer göttlichen Hand manipulieren. Witzigerweise vertauschen die Entwickler in Teil zwei die Maustasten. Diesmal bewegen wir die Welt also mit der rechten, während die linke Taste für Aktionen reserviert ist. Hören Sie nicht auf etwaige Nörgler! Die Steuerung ist nicht fummelig. Allerdings sollte ein Neuling im Göttergeschäft mit rund 30 Minuten Einarbeitungszeit rechnen, dann aber ist das »Prinzip Hand« in Fleisch und Blut übergegangen.

Während Teil eins komplett ohne Menüs auskam, schockt uns der Nachfolger mit einer dicken, hässlichen Werkzeugleiste (die irgendwie aufgeklebt wirkt). Hier haben wir Zugriff auf alle Untermenüs, klicken uns durch die verfügbaren Gebäude, kaufen neue Zauber hinzu oder lesen in



Göttlicher Höhenflug: Unser **Inselreich** in der Totalen. Unten links das eigene Dorf, erkennbar an der grünen Lichtsäule.



Information auf Abruf: Das **Statistikmenü** klappt ganz aus, wenn wir unsere Hand länger auf dem Dorfzentrum schweben lassen.



Zweikämpfe zwischen Kreaturen gehören zu den spektakulärsten Momenten im Spiel. Der Verlierer stirbt zwar, feiert aber kurze Zeit später in seinem Gehege Wiederauferstehung.



Tote auf den Straßen verleiten die Lebenden zu spontanen **Trauerkundgebungen**.



Wie in Teil eins hält uns das Spiel mit zahlreichen **Nebenmissionen** bei Laune.

der Statistik nach, wie viele dampfende Haufen unsere Kreatur schon in die Landschaft gesetzt hat.

Wirklich hübsch ist die Leiste zwar nicht, aber sie funktioniert gut genug, um uns den Götteralltag zu erleichtern. Allerdings können wir beinahe alle Arbeiten auch ohne sie erledigen. Wenn wir uns etwa zum Bau einer Straße entschlossen haben, können wir entweder das Straßensymbol in der Menüleiste anklicken, oder mit unserer Hand eine bereits vorhandene Straße durch Klicken und Ziehen verlängern. Ebenso verfahren wir mit Gebäuden: Wenn wir nicht im Menü herumklicken wollen, greifen wir einfach mit der Hand in ein bestehendes Gebäude desselben Typs. Jetzt haben wir den Grundriss in der Hand und können ihn an passender Stelle aus dem Boden stampfen.

Vater unser, der Du bist am Keyboard ...

Jede Aktion unsererseits hat Auswirkungen auf das Wohlbefinden unseres Volkes, darauf, wie wir als Gott von allen Menschen in der Welt gesehen werden und natürlich auf unsere allgemeine Gesinnung. Alle positiven und negativen Aspekte unserer Herrschaft fasst das Spiel unter dem Begriff »Eindruck« zusammen, und dieser bestimmt, ob und wie stark die Menschen anderer Völker sich zu uns hingezogen fühlen. Indem wir den Eindruck durch aufwändige Gebäude oder die Glückseeligkeit unserer Untertanen steigern, können wir fremde Stämme dazu bringen, ihre Heimat zu verlassen und an unseren Grenzen um Einlass zu betteln. Dies ist natürlich der »gute« Weg durch die Inselreiche von **Black & White 2**.

Ich bin der Geist, der stets verneint ...

Wer jedoch mit Güte und Großzügigkeit so gar nichts am Hut hat, dem steht noch ein anderer Weg offen. **Black & White 2** bietet nämlich endlich »echte« Kämpfe Armee gegen Armee und Volk gegen Volk. Wer genügend Rohstoffe im Lager und Bürger unter seiner Fuchtel hat, kann Trainingscamps für Schwertkämpfer, Bogenschützen und Belagerungswaffen aus dem Boden stampfen und sich zusätzlich hinter steinernen Mauern verschanzen. Sodann können wir mit unserer Streitmacht auf Eroberungsfeldzug gehen, indem wir in der feindlichen Siedlung das Dorfzentrum belagern und übernehmen.

Join the Dark Side

Eroberungen alleine reichen aber nicht aus, wenn wir so richtig böse werden wollen. Alle Götter brauchen Mana, um Zaubersprüche zu wirken. Ein Weltenlenker von der dunklen



Spieltrieb pur: **Unser Löwe** meint es gut, hat aber mit einem Gebäude keinen wirklich brauchbaren Spielgefährten gefunden.



Vorsicht Hochspannung! Unser riesenhafter Löwe brutzelt mit seinem **Blitzzauber** eine vorwitzige Armee des Feindes.



Lohn der Mühe: Für schwer erarbeiteten **Tribut** kaufen wir in diesem Menü neue Kreaturfähigkeiten, Gebäude oder Zaubersprüche hinzu.



Wir lassen unseren göttlichen Zorn in Form eines Vulkans über die Azteken kommen. Solche **Katastrophen** kosten viel Zeit und Mana.

Seite wartet aber nicht, bis die Jünger durch Altardienst seine Energie mehren. Er schmeißt ab und an auch mal einen Untertanen als Opfer in die heilige Flamme und freut sich über sofortigen Mana-Gewinn. Auch bei der Städteplanung darf ein böser Gott nicht zimperlich sein. Softie-Gebäude wie Statuen, Universitäten oder Villen lehnt er natürlich ab und baut stattdessen Bestrafungsspieße, Folterhöhlen oder Lehmhütten.

Egal, wie wir uns verhalten, das Spiel merkt es sich und verändert analog zu unserer Gesinnung die Welt und unsere göttliche Hand. Während auf dem Territorium eines guten Gottes die Blümchen sprießen, durchziehen Lava-Adern das Reich des Bösen. Gute Gebäude erstrahlen in aprilfrischem Weiß, während böse Gebäude finster wie die Nacht sind und aus rußenden Schloten die Luft verpesten. Damit lösen die Entwickler endlich ein Versprechen aus dem Jahr 2001 ein, denn schon Teil eins sollte dieses Feature beherrschen. In der Praxis jedoch war damals von veränderlicher Landschaft nicht das Geringste zu sehen.

Göttlicher Sinneswandel

Der Hang zu Gut und Böse ist mehr als pure Landschaftsgärtnerei. Wir beeinflussen durch alle Aktionen unsere Gesinnung, und unsere Gesinnung beeinflusst unsere Spielweise. Anders gesagt: Je öfter wir uns der Armee bedienen oder die Kreatur auf Eroberung ausschicken, desto schwärzer wird unsere Götterseele. Das wiederum wirkt sich per negativem Gesinnungs-Modifikator auf unsere Eindruckswertung aus. Je böser wir also werden, desto schwieriger wird es, ein fremdes Volk durch Eindruck auf unsere Seite zu ziehen. Mit einem deutlichen Hang zur Finsternis müssen wir eben die Inseln mit stählerner Faust unter unsere Kontrolle bringen.

Allerdings ist unsere Gesinnung nicht in Stein gemeißelt. Auch ein ultra-übler Gott kann sich wandeln und mit dem Bau »guter« Gebäude oder dem Verzicht auf Gewalt zurück ins Licht finden. Dasselbe gilt umgekehrt natürlich auch für einen zuckersüßen Wohltäter. Der Sinneswandel funktioniert übrigens problemlos innerhalb einer Mission, und das Spiel bietet uns sogar Bonusaufträge an, deren Ziel es ist, die eigene Ausrichtung komplett umzukrempeln.

Divide et impera!

Was aber, wenn wir unbedingt fies sein und die Welt mit Schrecken und Vernichtung überziehen wollen? Kein Problem! Wenn wir genügend männliche Jünger in den Reihen haben, erbauen wir Waffenkammern und heben dann per Mausklick eine Armee aus. Sofort rennen die Herren der Schöpfung zu den Waffen und stehen bald in Reih' und Glied zum Krieg bereit.

Jede Armee hat eine eigene Standarte, die wir mit unserer Hand aufnehmen und am gewünschten Zielort in den Boden rammen. Wenn wir mit gezückter Standarte die Hand über einer Armee oder einem Gebäude des bösen Feindes schweben lassen, erscheint das Wort »attackiere« neben unserer Götterpranke. Ein simpler Mausklick gibt unseren Recken dann den Befehl zum Angriff.

Bitte nicht mauern ...

Unsere Truppen beherrschen jedoch nicht nur den Angriff, sondern lassen sich auch prima zur Verteidigung des eigenen Reichs einsetzen. So können wir etwa Bogenschützen auf unsere Mauern schicken und dort oben Wache schieben lassen. Wenn eine gegnerische Formation in Reichweite kommt, beharken unsere Scharfschützen dann den Feind von den Zinnen herab. Besonders effektiv: Feldzüge, bei denen wir zusätzlich unsere Krea-

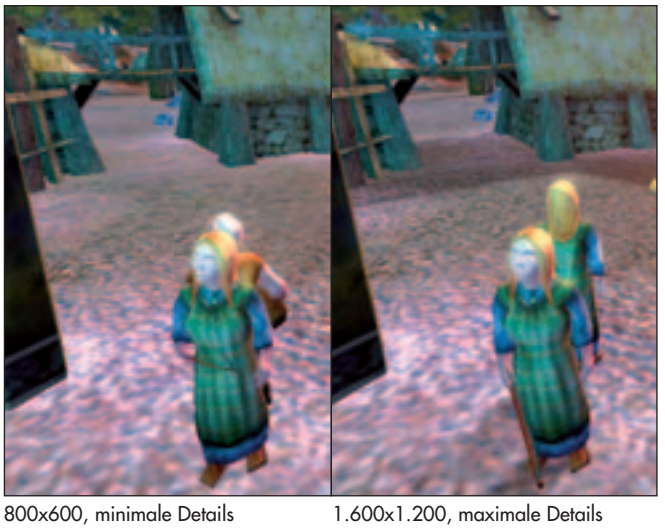
TECHNIK-CHECK

- Ladezeiten sind in den Missionen kein Thema: Das Spiel lädt kontinuierlich nach.
- Defragmentieren Sie vorsichtshalber die Festplatte, auf der das Spiel installiert ist. Black & White 2 greift nämlich oft und gerne darauf zu.
- Auch wenn Sie B&W 2 nicht auf C:\ installieren, kann das Spiel mehrere 100 MB auf dieser Partition belegen, da im Ordner »Eigene Dateien« gespeichert wird.
- Nutzen Sie die vordefinierten Detailstufen: »Mittel« bietet einen guten Kompromiss aus Look und Geschwindigkeit, und selbst auf »Niedrig« ist das Spiel nicht hässlich.

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

Festplatte **3,0 GByte**
Ladezeiten **langsam (512 MByte)**
mittel (1,0 GByte)

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,6 GHz	800x600x16, 512 MB, min. Details	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x24, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
2,6 GHz	1.024x768x24, 1,0 GB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x24, 1,0 GB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
3,6 GHz	1.280x1.024x24, 1,0 GB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x24, 1,0 GB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■



800x600, minimale Details | 1.600x1.200, maximale Details



Walle, walle, manche Strecke, dass zum Zwecke Wasser fließe ... Die **magischen Handgesten** sind wieder mit von der Partie.

tur in die Schlacht ordern. Die nämlich kann gegnerische Verteidigungsanlagen mit einigen beherzten Tritten zu Klump schlagen oder feindliche Bogenschützen mit einem gezielten Prankenhieb von der Mauer fegen.

Jedem Tierchen sein Pläsierchen

Unabhängig von unserer eigenen Gesinnung verwaltet das Spiel zusätzlich die Erfahrungen und die Ausrichtung unserer Kreatur. Wenn wir unseren Liebling etwa ständig aussenden, um fremde Armeen zu grillen und zu zerstampfen, driftet er langsam in die Finsternis ab und verändert sich äußerlich entsprechend. Praktischerweise zeigt das Spiel jedes Mal an, wenn unsere Kreatur oder wir selber uns böse oder gut verhalten. Reißen wir etwa mit unserer Hand einen Baum aus, schwebt ein rotes »BÖSE« über der Stelle. Wenn wir ihn dann aber unseren Menschen ins Lagerhaus schmeißen, erscheint ein helles »GUT«. Auf diese Weise fällt es leicht, die eigene Vorgehensweise einzuschätzen und sich gezielt in Richtung Licht oder Dunkelheit zu bewegen.

Als zusätzliche Hilfestellung gewährt uns **Black & White 2** einen viel tieferen Blick in die Psyche unseres kleinen Lieblings als im Vorgänger. Jedes Mal, wenn die Kreatur etwas tun will oder tut, schwebt eine Gedankenblase über ihr, in der beispielsweise steht »Ich mache diesem Dorfbewohner auf den Kopf«. Wenn wir einen stubenreinen Titan wollen, klicken wir nun mit der Maus auf ihn, die Kamera zoomt heran, und wir können die Kreatur – wie gehabt – verprügeln oder streicheln. Mit jedem Klaps und jedem Kraulen regulieren wir dann eine Skala, die anzeigt, wie wahrscheinlich es ist, dass das Viech in Zukunft sein Geschäft wieder auf unschuldigen Passanten verrichtet.

Sascha Gliss

BLACK & WHITE 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie auf Teddybären, Diddl-Mäuse und Monchichis stehen

... wenn Sie Ihre Allmachtsphantasien sorgenfrei ausleben wollen

... wenn Sie gerne mit Fingerfarben malen

... wenn Sie schon immer mal die Sonne nach Ihrer Pfeife tanzen lassen wollten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie ein fundamentalistischer Religionsfanatiker sind

... wenn Ihnen schon Black & White zu komplex war

... wenn Ihnen beim Anblick virtueller Häufchen schlecht wird

... wenn Sie verschiedene Lösungswege für dieselbe Aufgabe für puren Luxus halten





TEST-CENTER

SUSANNE BRAUN

Effektive Tiererziehung



Meinem Haustier sieht man jetzt deutlich an, wenn ich es mit dem Verprügeln übertrieben habe. Was heißt übertrieben? Endlich weiß mein Wölfchen, wofür ich ihn eigentlich bestrafe. Ich kann meinen aufmüpfigen Gehilfen gezielt trainieren: sehr schön! Außerdem hat Lionhead endlich diesen unsäglichen Optionen-Tempel weggelassen, in dem ich mich regelmäßig verirrt habe, weil ich mir nie merken konnte, wo ich was finde.

Was mich stört, ist die zuweilen ungenaue Steuerung. Einmal klicke ich aus Versehen auf ein kleines Wäldchen und schon rennt meine Armee dahin und spielt mit mir erfolgreich Verstecken.

Meine Wertung **86**

DAVID BERGMANN

Den größten Fehler wiederholt



Ja, Black & White 2 ist besser als der erste Teil. Nein, Lionhead hat nicht aus allen Fehlern gelernt. Genau wie im Vorgänger wird's mir irgendwann einfach zu öde. Immer wieder ein gegnerisches Volk besiegen oder beeindrucken? Wo bleiben abwechslungsreiche Aufgabenstellungen?

Dafür machen die gegebenen Missionen deutlich mehr Spaß als im ersten Teil. Endlich kann ich meine Kreatur sinnvoll erziehen, und endlich greift mir die Benutzerführung unter die Arme, anstatt mich zu verwirren. Black & White 2 ist knuffig und ein spaßiges Strategiespiel. Nur göttlich, das ist es immer noch nicht.

Meine Wertung **82**

ELSA, DIE KUH

Ich bin jetzt ganz brav ...



Ich will mich ja nicht selber loben, aber ich habe wirklich viel dazugelernt in den letzten vier Jahren. Früher habe ich mein Herrchen oft missverstanden und böse Dinge getrieben. Aber jetzt, da der Allmächtige mir haarklein erklären kann, was ich tun oder lassen soll, ist unser Verhältnis viel entspannter. Ich mache nie wieder unseren Dorfbewohnern auf den Kopf (obwohl das wirklich lustig war) und ich fresse auch bestimmt keine von diesen ekeligen Felsen mehr, ganz ehrlich!

SASCHA GLISS

Beim zweiten Mal wird (fast) alles gut



Man muss Black & White 2 einfach mögen. Herr Molyneux hat sich die Kritik an Teil eins zu Herzen genommen und macht diesmal alles besser. Ja, das Missionsdesign ist auf Dauer nicht wirklich abwechslungsreich. Das stört mich aber nicht die Bohne. Die liebevoll gestaltete Welt, das neue Militärsystem und die Katastrophen alleine sind schon einen Besuch in Eden wert.

Für mich ausschlaggebend jedoch ist die Freiheit, die ich hier genieße. Will ich friedlich oder kriegerisch vorgehen? Will ich schnell ans Ziel oder meine Welt in Ruhe erkunden? All das kann ich als Gott frei entscheiden. Bleibt nur die Bitte an Lionhead, möglichst schnell ein Addon mit anderen Missionstypen und einer Mehrspieleroption zu bringen. Dafür gäbe es von mir auch eine 90er-Wertung.

Meine Wertung **89**

BLACK & WHITE 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (34 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Lionhead/Electronic Arts
Webseite	www.lionhead.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	13. Oktober 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- schicke Edelgrafik
- filmreifer Sound, bekannte Sprecher
- relativ geringer Hardwarehunger
- auch mit minimalen Details noch schön
- geniales dynamisches Musiksystem
- stark verbesserte KI der Kreatur
- witzige Nebenmissionen
- intuitives Städtebausystem

KONTRA

- Steuerung gewöhnungsbedürftig
- kein Mehrspielermodus
- Missionsziele stets identisch
- Menüleiste etwas umständlich

SASCHA GLISS	89
SUSANNE BRAUN	86
DAVID BERGMANN	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**

Video

?! Tipps



VIDEO AUF DVD

Auch wenn die Screenshots auf diesen Seiten den hohen Detailgrad von Blitzkrieg 2 verdeutlichen, die klasse Animationen und Effekte geben sie nicht wieder. Schauen Sie sich deshalb das Video auf unserer DVD an und spielen Sie die Demo Probe!



AWARD PowerPlay für Spielwelt BLITZKRIEG 2

BLITZKRIEG 2

Woran Panzers 2 scheitert, meistert Blitzkrieg 2: **den Vorgänger wirklich zu verbessern**. Das Resultat begeistert Veteranen genau wie Neulinge, die sich mehr Tempo wünschen.

Eben noch rattern unsere Panzer munter über die Weide und bestaunen die frühlingsfrische Modellbaulandschaft, auf der noch Farbe von den fabrikneuen Polygonen tropft, im nächsten Moment graben Granateinschläge die Wiese um, wirbeln Bäume, Kühe und Büsche durch die Luft. Ein eindrucksvolles Feuerwerk – nur leider tödlich für unsere Truppen. Vier unserer besten Tanks verwandeln sich binnen Sekunden in qualmende Schrotthaufen.

Was bei **Blitzkrieg 1** das Aus für unsere Eroberungspläne bedeutet, erweist sich im Nachfolger nur als Hürde auf dem Weg zum Sieg. Denn diesmal dürfen wir Verstärkung anfordern ...

Strategische Reserven

Den Nachschub verdanken wir der bedeutendsten Neuerung von **Blitzkrieg 2**: dem innovativen Kampagnensystem. Das gliedert die drei Feldzüge auf Seiten der Amerikaner, der Sowjets und der Deutschen in Kapitel, die je eine historische Operation des



Auch in der Wüste geht's heiß her. Gut zu erkennen: Durch Objekte **verdeckte Einheiten** werden farbig in grün, rot und blau markiert.



(K)ein **Wintermärchen**: Gegen die eingegrabenen deutschen Tiger-Tanks haben selbst unsere mächtigsten Panzer einen schweren Stand.



Zweiten Weltkriegs thematisieren, darunter Stalingrad, Tobruk und Berlin. Den berühmten Entscheidungsschlachten gehen viele kleine Geplänkel voraus, manche davon Pflichtveranstaltungen, andere optional.

Je mehr solcher Scharmützel wir schlagen, desto mehr Erfahrung gewinnen unsere Einheiten, aber desto weniger Truppen stehen für die finale Konfrontation bereit. Denn für jede Operation unterstellt uns das Oberkommando nur eine begrenzte Anzahl an Reserven. Es gilt also immer abzuwägen, ob man lieber mit einer Horde Rekruten oder mit wenigen, dafür kampferprobten Soldaten ins Gefecht zieht. In unseren Feldzügen fiel die Entscheidung meistens zugunsten trainierter Truppen.

Stoppelhopser mit Diplom

Diesmal sammeln nicht die Einheiten Erfahrungspunkte, sondern deren Anführer. Jeweils einer pro Waffengattung, etwa Spähpanzer, Fallschirmjäger oder Raketenwerfer. Steigt so ein Offizier eine Stufe auf, verbessern sich alle seine Schützlinge – inklusive Reserven. Weil die Kommandeure selbst nicht mitmischen, ergo auch nicht fallen, müssen wir nicht mehr wie ein Schießhund auf unsere Elitekämpfer aufpassen. Falls wir mal welche verlieren, fordern wir eben einfach neue an.

Das freut uns umso mehr, weil sich Veteranen nicht einfach nur besser schlagen als Rekruten, mit jeder der vier Erfahrungsstufen lernen sie auch neue Tricks. Beispielsweise buddelt Infanterie ab dem zweiten Rang Schützengräben, Kampfpanzer feuern ab Level vier auch in voller Fahrt.

Gas geben auf der Siegerstraße

Dass sich Verluste nun endlich ausgleichen lassen, ist der eine Grund, warum sich **Blitzkrieg 2** deutlich temporeicher spielt als der Serienauftakt. Der zweite Grund findet sich in den Szenarien selbst. Erinnern Sie sich noch an die gewaltigen Verteidigungsbollwerke im ersten Teil? Kilometerweite Schützengräben, eingegrabene Paks und Artilleriebombardements, durch die Sie sich Zentimeter für Zentimeter durchbeißen mussten? Nun, die gibt's noch – aber nicht mehr vor jedem popligen Kuhdorf.

Die Leveldesigner lassen Ihnen viel mehr Raum zum Manövrieren und Probieren. So manche Stellung können Sie mit einer konzentrierten, schnell ausgeführten Attacke einfach überrennen, manche Kreuzung oder Siedlung im Handstreich nehmen.



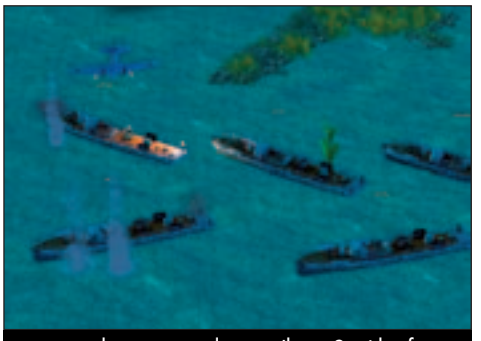
Mit der US Army versuchen wir, die japanische **Invasion** der Philippinen aufzuhalten. Am einfachsten geht das direkt am Strand.



Bei **Nacht-und-Nebel-Aktionen** ist Licht Ihr schlimmster Feind. Solche Explosionen wecken garantiert das ganze Wachbataillon auf.



In Berlin blasen unsere Truppen zum Sturm auf den **Reichstag**. Das Ende des Sowjet-Feldzugs ist nah. Spielzeit bislang: zirka zehn Stunden. Die beiden anderen Kampagnen dauern in etwa genau so lang.



Boote gehören nur selten zu Ihren Streitkräften. Die Steuerung gestaltet sich etwas kompliziert.



Die **Befehlshaber** lernen neue Taktiken. Die Panzer von Phillip können im Fahren schießen.

Aber Achtung, auch der Computergegner präsentiert sich agiler, geht nicht selten zum Gegenangriff über und wirft Verstärkungen an die Front. Denn auch Ihr Gegenüber erhält regelmäßig Nachschub. Erst wenn Sie seine Versorgungsdepots erobern, haben Sie endgültig Ruhe.

Knifflige Taktik-Puzzles

Keine Sorge, **Blitzkrieg 2** ist nicht zur hektischen Klickorgie mutiert. Bedächtige Taktiker und Knobelspieler haben nach wie vor ihre Freude. Denn natürlich ist die effektivste Attacke immer noch die wohlüberlegte. Wer auf Nummer sicher gehen und seine Schützlinge schonen will, kundschaftet die gegnerischen Linien erst mal mit dem Fernglas aus (hat jetzt fast jede Infanteriegruppe dabei). Scheinen die Feindesreihen stark befestigt, empfehlen sich ein paar Artilleriesalven, um den Angriff vorzubereiten. Alternativ bietet sich ein Bombardement aus der Luft an. Schlachtflieger und Jäger lassen sich diesmal direkter steuern als im Vorgänger und, weil sie länger im Einsatzgebiet bleiben, auch auf mehrere Ziele ansetzen. Nur die Flächenbomber halten nach wie vor stur ihren Kurs und brummen nach dem Abwurf wieder davon.

Sobald beim Feind heilloses Durcheinander herrscht, stoßen idealerweise Panzer und Fußtruppen gemeinsam vor. Die Tanks durchbrechen die Front und rollen die Verteidigungsanlagen von hinten auf, die Grenadiere kümmern sich um die letzten Widerstandsnester. Damit sich solche Großangriffe auch vernünftig planen und steuern lassen, kann man die Spielgeschwindigkeit zehnfach runterregeln.

Im Schutz der Nacht

Fanden Sie sich im Vorgänger noch meistens auf Seiten der Aggressoren wieder, sind die Aufgaben im zweiten Teil vielfältiger. Mal sollen Sie im Schutz der Nacht mit einem Sabotagetrupp durch die feindlichen Linien sickern und dabei möglichst die Suchscheinwerfer der gegnerischen Flakbatterien meiden. Da trifft es sich gut, dass Sie auf Ihrem Weg über ein Gefangenenlager stolpern. Die befreiten Panzerfahrer sind überglücklich, wieder in ihre Vehikel zu klettern und sich dem Unternehmen anzuschließen.

Ein andermal müssen Sie die Rote Armee bei dem verzweifelten Versuch unterstützen, Sewastopol gegen eine erdrückende Übermacht der Deutschen zu halten, die Welle um Welle gegen die Sowjets werfen. Dann wieder spielen Sie Babysitter für einen Versorgungskonvoi, der übers Meer einläuft. Nur wenn Sie Küstenbatterien, Luftwaffe und Schnellboote sauber koordinieren, schaffen die unbewaffneten Lastkähne den Durchbruch. Dann wiederum errichten Sie selbst eine Blockade und müssen versuchen, einen flüchtenden Konvoi um jeden Preis zu stoppen. Die altbekannten Großangriffe gibt's natürlich nach wie vor, die Mischung ist diesmal aber einfach besser.

DER MEHRSPIELERMODUS – KAMPF UM FLAGGEN UND NACHSCHUB

Blitzkrieg 2 lässt bis zu acht menschliche Kontrahenten auf zehn verschiedenen Karten gegeneinander antreten. Neben normalen Partien via LAN und Internet stehen auch Ladder-Spiele bei Nival.net offen. Letzteres konnten wir allerdings noch nicht ausprobieren, da die Server zum Testzeitpunkt noch nicht geöffnet waren. Wenn die einmal starten, gibt es dort für Siege und Niederlage Punkte, die in einer Rangliste festgehalten werden. Damit ermittelt das Programm beispielsweise automatisch Gegner, die in etwa auf demselben Level liegen.



Unterschiedliche Spielmodi kennt Blitzkrieg 2 nicht, der Standardmodus ist aber variabel genug, um längere Zeit Spaß zu bieten. Darin kämpfen die Duellanten in Teams oder jeder gegen jeden um Nachschubpunkte und Flaggen. Für jede ausgeknipste Feindeinheit und jeden gehaltenen Schlüsselpunkt gibt es Punkte. Wer nach Ablauf der Zeit am meisten hat, gewinnt.

Wie schon im ersten Teil spielen sich die Multiplayer-Matches hektischer als die Solokampagne, was einfach daran liegt, dass sich die Spielgeschwindigkeit nur minimal verringern lässt. Für Könner ist der Mehrspielermodus aber eine willkommene Herausforderung. Neue Karten dürften dank beiliegendem Editor nicht lange auf sich warten lassen.



Sie wählen selbst aus, welche **Gefechte** Sie wann spielen möchten. Zwei, drei Vorausgefechte sind aber für die Hauptschlacht Pflicht.

Bis ins kleinste Detail

Auch technisch gibt's allerhand Verbesserungen, allen voran natürlich die runderneuerte Grafik-Engine. Der gelingt es bravourös, den Modellbahn-Look des Vorgängers in die 3D-Welt zu importieren. Das einzige Problem: All die kleinen Details – Klobuden vor dem Bauernhaus, Blumenbeete im Garten, Öltanks, Container, Kistenstapel, Häuserruinen – gehen in höheren Auflösungen etwas unter. Dagegen sind die Fahrzeuge erstklassig animiert. Ein Panzer etwa hinterlässt Kettenspuren und Abgasqualm, wenn er durch ein Feld pflügt, kommt dann wippend zum Stehen, dreht langsam seinen Turm, feuert und wird vom Rückstoß durchgeschüttelt. Die Fußtruppen können da mit vergleichsweise wenigen Bewegungsstufen nicht ganz mithalten, sehen aber mindestens so gut aus wie im ersten Teil. Auch die Spezialeffekte haben die Grafiker ordentlich aufgemöbelt. Die farbenprächtigen, strahlenden Explosionen suchen ihresgleichen.

Knäckebrot-KI

Blöderweise blieb den Programmierern anscheinend keine Zeit mehr, auch die KI-Routinen zu überarbeiten. Es kommt immer noch viel zu oft vor, dass Tanks beim Rückzug dem Feind die verwundbare Flanke oder das Heck zeigen, statt einfach den Rückwärtsgang einzulegen. Gelegentlich weigern sie sich auch aus unerfindlichen Gründen, selbstständig Ziele anzugreifen. Verstärkt werden diese Probleme dadurch, dass es erneut keine richtigen Formationsbefehle und nur rudimentäre Verhaltensorder gibt. So halten Panzer direkt auf Infanterie zu und wagen sich damit in Reichweite der Granaten, wenn nicht rechtzeitig der Haltebefehl kommt. Den Spielspaß gefährdet das zum Glück kaum, schließlich lassen sich die Schwächen durch Pausieren und Mikromanagement umgehen. Dafür haben die Macher den Netzwerkcode ausgebessert: Lags oder Desyncs sind uns nicht aufgefallen.

Rüdiger Steidle

BLITZKRIEG 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie bereits dem Vorgänger einen Ehrenplatz im Spieleregal eingeräumt haben

... wenn Sie Panzers – Phase 2 schon durch haben und eine neue Herausforderung suchen

... um nach dem problembehafteten Vorgänger dem Multiplayer-Modus nochmal eine Chance zu geben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie als Stratege nach dem Motto »Immer feste druff!« handeln – damit wird Blitzkrieg 2 auf Dauer zu schwer

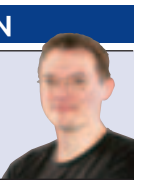
... wenn Sie Mikromanagement verabscheuen – da kommen Sie nicht drum rum, auch wenn der Pausenmodus eine Hilfe ist

... wenn Sie auf Basenbau und Ressourcensammeln einfach nicht verzichten möchten



TEST-CENTER

GEORG VALTIN



Erfolgreiche Panzeroffensive

Blitzkrieg 2 hat trotz des Szenarios (Gähn!) deshalb von mir eine Chance bekommen, weil es sehr hübsch aussieht und sich die Spielgeschwindigkeit so schön einstellen lässt. Klingt vielleicht banal, ist mir aber sehr wichtig. Damit kann ich ansonsten langatmige »Fahre von Punkt A nach B«-Zeitfresser verkürzen und in brenzligen Situationen pausieren, um die Lage zu peilen.

So taktisch wie Kollege Steidle bin ich die Missionen allerdings nicht angegangen: Mir liegt es mehr, mit möglichst vielen Panzern durch die Gegner zu walzen. Es sieht einfach cool aus, wenn die Blechungetüme durch die Botanik rattern.

Meine Wertung **81**

DAVID BERGMANN



Taktik mit Turbo

»Nicht schon wieder so ein träges Taktikspiel« dachte ich zuerst, doch dann hat Blitzkrieg 2 mich überrascht. Endlich kann ich das Echtzeit-Tempo voll ausnutzen. Das kommt meiner Vorliebe für schnelle Angriffsstrategien zugute, genauso wie die Truppen in Reserve – wenn meine Panzer aufgerieben werden, muss ich nicht sofort neu laden.

Vollends überzeugt hat mich Blitzkrieg 2 dann aber doch nicht, die KI verlangt zu viel Babysitting von mir. Ich mag Mikromanagement, aber zumindest einen Rückzug sollten meine Truppen hinbekommen, ohne dass ich sie ständig vor dem Selbstmord bewahren muss.

Meine Wertung **86**

SASCHA GLISS



Mehr Realismus, bitte!

Schon klar, eine originalgetreue Umsetzung der Weltkriegs-Hardware funktioniert in diesem Maßstab nicht. Dann würden sich die Panzer über fünf Bildschirme hinweg beharken. Aber etwas mehr Realismus darf's schon sein, Nival. Mich nervt etwa, dass meine Tanks so allergisch auf Artilleriebeschuss reagieren. In echt hatten die Großkatzen Tiger und Panther weniger Probleme mit popligen 105-mm-Granaten.

Meine Wertung **84**

RÜDIGER STEIDLE



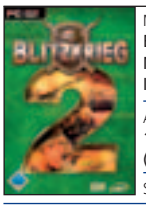
Blitzkrieg 2 erobert mein Herz im Sturm

Abwechslungsreichere Einsätze, temporeicherer Spielablauf, schönere Grafik – Herz, was willst du mehr? Blitzkrieg 2 fehlt zum perfekten Taktikspiel nicht viel. Mir sind nur die mäßige KI und der in manchen Missionen stark ansteigende Schwierigkeitsgrad sauer aufgestoßen. Zumindest Letzteres lässt sich umgehen – schließlich darf ich mir jetzt selbst aussuchen, wann ich wo zu welcher Schlacht antreten will.

Vielleicht programmieren die Entwickler ja noch einen Patch, der Blitzkrieg 2 um Formationen erweitert oder meinen Panzerfahrern etwas Grips einimpft, damit sie beispielsweise nicht mehr mitten durch ein Benzinlager rumpeln und dann in ihren Blechsärgen kochen. Bei der Gelegenheit hätte ich gerne mehr Missionen. Ich kann einfach nicht genug bekommen!

Meine Wertung **89**

BLITZKRIEG 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (76 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Nival/CDV
Webseite	www.blitzkrieg2.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	28. September 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- frei verlaufende Feldzüge
- motivierendes Erfahrungssytem
- liebevoll detaillierte Grafik

KONTRA

- einige Fehler in der KI
- teilweise Balancing-Schwächen
- keine neuen Rendersequenzen

RÜDIGER STEIDLE	89
GEORG VALTIN	81
DAVID BERGMANN	86
SASCHA GLISS	84

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

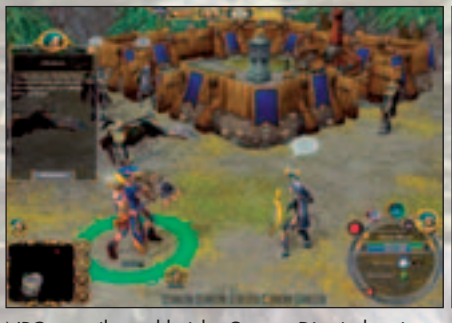
Demo
Video
?! Tipps

DRAGONSHARD

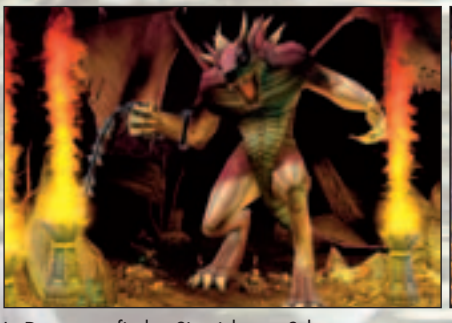
Dragonshard perfektioniert, was WarCraft 3 begonnen hat: Rollenspielelemente in einem Echtzeit-Strategiespiel. **Hier sind Sie nicht nur Feldherr, sondern auch wagemutiger Abenteurer** – mit einem sehr stressigen Alltag.

DRAGONSHARD – DAS ROLLENSPIEL

Dragonshard bietet nicht nur seichte Rollenspielanleihen, sondern ist stellenweise ein waschechtes Rollenspiel. Hier drei Beispiele:



NPCs verteilen zahlreiche **Quests**. Die sind optional, belohnen aber mit Gold oder besonderen Gegenständen und helfen so beim Hauptauftrag.



In **Dungeons** finden Sie nicht nur Schätze, sondern auch Bossgegner. Um die zu besiegen, müssen Sie die Fähigkeiten Ihrer Truppen ausnutzen.



Aspekte des **D&D-Regelwerks** wurden übernommen. Truhen können etwa nur von Schurken mit entsprechendem Level geöffnet werden.



In den Kämpfen gegen die besonders starken Gegner wichtig: die richtige **Aufstellung** der Party. Halten Sie Fernkämpfer im Hintergrund.



Sobald Sie ausreichend **Erfahrungspunkte** gesammelt haben, entscheiden Sie in diesem Menü, welche Einheiten einen Level aufsteigen.



Bei Ausflügen in die Dungeons sollte immer ein **Schurke** dabei sein. Nur der kann Fallen entdecken und auch gleich entschärfen.



An der Oberfläche werden Einheiten in **Trupps** zusammengefasst. Je höher der Level des Kommandanten, desto mehr Untergebene hat er.

Ein episches Fantasy-Setting, charismatische Charaktere sowie spannende und gleichsam taktische Gefechte: Das kam bisher nur in Rollenspielen zusammen. Selbst das mit Rollenspieleinflüssen vollgesogene **WarCraft 3** war in letzter Konsequenz ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. **Dragonshard** macht's anders und ist sowohl Echtzeit-Strategie mit Rollenspielanteil als auch Rollenspiel mit Echtzeit-Strategieanteil.

Angesiedelt ist das Ganze im Universum von **Dungeons & Dragons**, genauer gesagt auf der Welt Eberron. Deren Einwohner haben mit einem ganz besonderen Phänomen zu kämpfen: In regelmäßigen Abständen donnern so genannte Drachensplitter auf die Erde. Der größte dieser Splitter stammt vom Drachen Siberys und birgt Sagen zufolge unglaubliche Macht. Grund genug für die Menschen, ihn erobern zu wollen. Und für die Echsenwesen, ihn zu verteidigen. Und die Umbragon, mysteriöse Dunkelelfen, mischen auch noch mit.

Nimm zwei

Zwei Kampagnen mit jeweils sieben Missionen – das ist der Einzelspielermodus von **Dragonshard**, der Sie für ungefähr 16 Stunden beschäftigt. In die Schlacht führen Sie die Menschen oder die Echsenwesen. Auf Seiten der Dunkelelfen dürfen Sie nur im Mehrspielermodus kämpfen. An die Geschichte sollten Sie innerhalb der Kampagnen keine zu hohen Ansprüche stellen – da beide Feldzüge inhaltlich parallel zueinander ablaufen, fehlen extra-spannenden Wendungen wie zum Beispiel in **WarCraft 3**.

Dafür gibt es auf jeder Karte zwei Ebenen, die Oberwelt (Echtzeit-Strategie) und die Unterwelt (Rollenspiel). Über auf der Karte verstreute Eingänge scheuchen Sie Ihre Truppen in die Dungeons oder holen sie ans Tageslicht. Das Geschehen auf den Ebenen läuft zeitgleich ab. Während Sie im Dungeon nach Gold suchen, dürfen Sie keinesfalls die Scharmützel an der Oberfläche aus den Augen verlieren.

Stein, Schere, Papier und Schweißperlen

Gespielt wird **Dragonshard** wie ein normales Echtzeit-Strategiespiel. Mit dem Unterschied, dass Mikromanagement hier nicht nur hilfreich, sondern obligatorisch ist. Alle Einheiten haben klar definierte Stärken und Schwächen, zum Beispiel besonders starke oder schwache Resistenzen gegen Gifte oder Feuerschaden, die abgewogen werden müssen. Vor allem in den sehr spannenden Kämpfen gegen größere Monster kommt es nicht nur auf die richtige Postierung der Truppen an, sondern auch auf den gezielten Einsatz von Spezialfähigkeiten.

Geht der Feind auf die Fernkämpfer los, müssen Nahkämpfer die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Ist eine Einheit angeschlagen, sollte sie schleunigst aus dem Kampfgetümmel verschwinden. Währenddessen auch noch einen groben Überblick über aufgeladene Spezialfähigkeiten zu haben, das erfordert Organisationstalent. Zeitweise artet **Dragonshard** in Stress aus, belohnt dafür mit den herausforderndsten Kämpfen, die ein Echtzeit-Strategiespiel in den letzten Jahren inszeniert hat.

Löblich: Das stressige Kampfgeschehen wird nicht unnötig erschwert, denn Heiler heilen beispielsweise automatisch. Wenn der Feind Reißaus

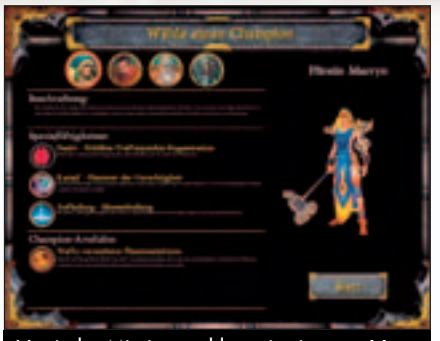
UNSERE TESTVERSION

Während des Tests zu Dragonshard kontaktierte uns ein anderes deutsches Spielemagazin. Der Grund: Die Testversion des Echtzeit-Strategiespiels sei inhaltlich sowie technisch verbuggt. Trotz des Tests auf mehreren Systemen konnten wir die angeblichen Probleme nicht nachvollziehen.

Während des Tests stießen wir auf einen unbrauchbar gewordenen Spielstand und konnten eine Quest nicht beenden. Normalzustand für eine noch nicht 100-prozentig finale Testversion und kein Grund zur Abwertung. Zumal die Entwickler um diese Fehler wissen und bis zur Veröffentlichung nachbessern wollen. Um auf Nummer sicher zu gehen, verschob Atari nach Ende unseres Tests die Veröffentlichung des Spiels auf Ende Oktober 2005.



Den sehr taktischen **Basenbau** wickeln Sie über dieses Menü ab, das auf Tastendruck erscheint. Einfach einen freien Bauplatz anklicken und dann das gewünschte Gebäude auswählen.



Vor jeder Mission wählen wir einen **Helden** aus, den wir dann in die Schlacht schicken.



Im **Questlog** können Sie jederzeit den Status der angenommenen Aufträge abrufen.

nimmt, brechen unsere Truppen nach ein paar Metern die Verfolgung ab und rennen nicht in ihr Verderben. Auch die Wegfindung hat uns begeistert; unsere Einheiten finden sogar zwischen den zwei Spielebenen problemlos die richtige Route. An einer Stelle haben die Entwickler dann aber doch gespart: Ein paar taktische Einstellungen hätten wir uns gewünscht. Formationen etwa oder aggressive, passive Verhaltensmuster für unsere Jungs und Mädels, die hin und wieder etwas zu eigensinnig reagieren.

Missionen mit Zuckerguss

Wenn es keine Nebenquests gäbe, dann wären die Missionen von **Dragonshard** ziemlich fad. Im Grunde geht es in jeder Mission schlichtweg darum, alle Gegner zu vernichten. Nebenquests aber gibt es zuhauf, und sie helfen nicht nur mit Gold oder besonderen Gegenständen beim Weiterkommen, sondern möbeln die 14 Missionen deutlich auf.

Da bittet uns ein Geist darum, seine zwei unfreiwillig versteinerten Schwestern vor einer Medusa zu retten, und ein trauriger Dämon beklagt den Verlust seines Königreiches an den Sensenmann. Für die meisten Aufträge sollen wir bestimmte Monster töten oder Gegenstände aufspüren. Manche Quests erfordern aber auch Köpfchen. Etwa, wenn wir auf drei Statuen stoßen, jede mit einer rätselhaften Texttafel versehen, die vage auf Spezialfähigkeiten unserer Einheiten hinweist. Wenn wir hier die richtigen Fertigkeiten anwenden, gibt's eine Belohnung.

Regelkonform

Nicht nur die Welt von **Dragonshard** gehört zu **Dungeons & Dragons**, auch die Truppen und Feinde sind in diesem Fantasy-Universum heimisch. Schurken entschärfen Fallen in Dungeons, Betrachter schweben durch dunkle Verliese, und auf monströsen Schildkröten hockende Echsenkrieger beharken ihre Widersacher mit giftigen Geschossen. Natürlich sind auch echte Helden mit von der Partie – jede Fraktion hat vier besonders starke Charaktere, von denen pro Mission jedoch nur einer mitmischen kann. Anders als die restliche Streitmacht steigen die Heroen nicht mit zunehmender Erfahrung auf, allerdings gibt es im Verlauf der Kampagne mehrere Dutzend besondere Gegenstände zu finden, die beispielsweise ihre Rüstungs- oder Schadenswerte erhöhen. Von alleine gewinnen allerdings auch die normalen Einheiten nicht an Erfahrung. Erfahrungspunkte werden in **Dragonshard** wie eine Ressource gehandhabt, die Sie für das Töten von Feinden und für das Lösen von Quests einsacken. Wann Sie damit welchen Einheitentyp leveln, das bleibt Ihnen überlassen.

Gold und Drachensplitter sind die anderen beiden Rohstoffe, die für Ba-



Die **Zwischensequenzen** sind komplett in der wenig zeitgemäßen Spielgrafik gehalten. Nur zu Spielbeginn gibt's ein Renderfilmchen.



Rohstoffsammler gibt es in Dragonshard nicht. Kristalle und Gold können von jeder beliebigen Einheit eingesackt werden.

DRAGONSHARD: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... falls Ihnen die Rollenspielelemente in WarCraft 3 noch nicht ausgereicht haben

... wenn Sie sich nächtelang mit Freunden, Bleistift und Charakterbögen in imaginären Dungeons vergnügt haben

... wenn Sie auch im hektischen Schlachtgetümmel den Überblick behalten

... falls Ihnen wenige spezialisierte Truppen lieber sind als riesige Armeen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie eine Einzelspielerkampagne erwarten, die den Blizzard-Standard erfüllt

... falls Ihnen veraltete Engines Tränen in die Augen treiben

... wenn Sie keine Lust haben, sich den Weg durch beengte Dungeons freizukämpfen

... wenn Sie keine Lust auf das Lösen verschiedenster Nebenaufgaben haben



senbau und das Ausbilden der Truppen investiert werden. Gold nehmen Sie erledigten Feinden ab oder finden es in Kisten. Drachensplitter klauben Sie einfach an der Oberfläche auf.

Variable Bebauungspläne

In **Dragnshard** legen wir bereits beim Basenbau unsere künftige taktische Marschroute fest. Ähnlich wie in **Schlacht um Mittelerde** können wir nur auf vorgegebenen Bauplätzen Gebäude errichten. Jede Hauptbasis hat davon 16, eingeteilt in vier Blöcke mit jeweils vier Bauplätzen. Je mehr Gebäude eines Typs wir in einem Block platzieren, desto höher der Level, den die hier trainierten Einheiten erreichen können. Wenn wir unsere Kleriker mit Level fünf, dem Maximum, in die Schlacht schicken wollen, müssen wir also beispielsweise vier Festungen des Wissens bauen. Spezialgebäude, die den Klerikern mehr Mana oder Lebensenergie verleihen, stünden auch zur Verfügung – belegen aber ebenfalls einen Bauplatz.

Wenig fantastische Technik

Im Mehrspielermodus treten bis zu acht Spieler auf zehn Karten an. Verschiedene Spielmodi gibt es keine, dafür diverse einstellbare Siegbedingungen. Gerade im Mehrspielermodus sorgen die zwei Spielebenen für Spannung – die Redaktionsschlachten waren von fiesen Hinterhalten und Überraschungsangriffen bestimmt.

Und von Massenschlachten, bei denen der **Battle Realms**-Engine die Puste ausgeht. Selbst auf Highend-Systemen kommt **Dragonshard** ins Straucheln, wenn es heiß hergeht. Überhaupt kann die Technik nicht mit dem spielerischen Kern mithalten. Die Grafik ist zwar bunt, schreckt aber mit groben Texturen und Polygonarmut ab. Die deutsche Sprachausgabe wirkt mit ihren lahmen Sprechern unprofessionell. Zum Glück findet sich auf der DVD auch die weitaus bessere englische Sprachfassung.

David Bergmann



Nach solchen **Kämpfen** können die Einheiten unter Tage rasten und Lebensenergie regenerieren. Über der Erde funktioniert das nicht.

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE



Willkommen in der Mikromanagement-Hölle

Auch wenn's langsam zu meinem Mantra wird: Dragonshard spielt sich viel zu hektisch. Wenn ich die Kämpfe schon nicht pausieren kann, will ich zumindest das Einheitenverhalten festlegen. Dauernd muss ich meine Jungs zurückpfeifen, damit sie nicht ins Verderben rennen. Dauernd muss ich irgendwelche Zauber auslösen. Warum machen meine Kämpfer das nicht selber?

Außerdem ist mir Dragonshard auf der einen Seite nicht Rollenspiel genug (Warum gewinnen meine Helden keine Erfahrung?), auf der anderen Seite zu wenig Echtzeit-Strategie – sich durch vorgegebene Dungeons zu kloppen, ist taktisch wenig anspruchsvoll.

Meine Wertung **73**

SUSANNE BRAUN



Schlaue Ideen und blöde Fehler

Dungeons & Dragons in Echtzeit zu spielen, macht mir schon Spaß. Auch die Möglichkeit, die Kapitäne aufsteigen zu lassen, damit ihnen mehr Mitstreiter zur Verfügung stehen, ist eine sehr gute Idee. So verschwende ich nicht sinnlos Ressourcen für Kanonenfutter.

Mich stört aber, dass ist dass ich mich um jeden Kämpfer einzeln kümmern muss – ich bin kein Fan von Schlachten, in denen ich ständig zwischen Klassen hin und her schalten muss, um irgendwelche Spezialangriffe auszulösen. Auch gefällt mir nicht, dass meine Kämpfer im Angriff aneinander hängen bleiben und ich so in entscheidenden Momenten Schlachten verliere.

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN



Schönes Szenario, teils zu hektische Gefechte

Schon das D&D-Szenario reizt mich, Dragonshard zu spielen. Dank bekannter Monster und Truppentypen fühle ich mich gleich pudelwohl. Das ändert sich aber, wenn sich in größeren Gefechten Hektik breit macht. Dann kann man die vielen taktischen Möglichkeiten nur schwer ausschöpfen. Enttäuscht bin ich von der schwachen Story und den gleichförmigen Missionen – das war bei WarCraft 3 besser.

Meine Wertung **81**

DAVID BERGMANN



Spielerisch genialer Mix mit Schwächen

In den ersten Stunden war Dragonshard eine kleine Offenbarung für mich. Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Besonders angetan haben es mir die Bosskämpfe, in denen ich mein ganzes Geschick aufbieten muss. Ich mag die hektische Komponente der Echtzeit-Strategie. Auch dass ich bereits beim Basenbau maßgeblich Einfluss auf meine Taktik nehme, ist genial.

Anders, aber immer gleich

Die Missionen sind sich zu ähnlich, die Geschichte zu unspektakulär, um mich lange zu fesseln. Hier hat Liquid für ein Addon jede Menge Spielraum für Verbesserungen. Wenn Sie mit Hektik zurechtkommen, sollten Sie einen Blick auf Dragonshard werfen. Ein innovativeres Echtzeit-Strategiespiel ist auf längere Zeit nicht in Sicht.

Meine Wertung **84**

DRAGONSHARD



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (67 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Liquid Entertainment/Atari
Webseite	www.atari.com/dragonshard/
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	Ende Oktober 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	multilingual/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 7500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9000	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- spannender Genre-Mix
- fordernde Schlachten
- abwechslungsreiche Quests ...

KONTRA

- ... aber eintönige Missionen
- teilweise sehr hektisch
- schwache Technik

DAVID BERGMANN	84
RÜDIGER STEIDLE	73
SUSANNE BRAUN	80
GEORG VALTIN	81

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**



Auch wenn dann die Übersicht fehlt: Die **Massenschlachten** sehen aus der Nähe am besten aus. Hier zerlegen wir mit unseren Sassaniden die chancenlosen Truppen des Oströmischen Reiches.



Die städtische **Kirche** bekehrt Ungläubige zum Christentum, einer von drei Religionen.



Neu und effektiv gegen Kavallerie: die igelige **»Schiltron«-Formation** der Speerträger.

ROME BARBARIAN INVASION

Dem Römischen Reich zu neuem Glanz verhelfen oder als plündernde Horde durch die Lande ziehen? In jedem Fall **schlagen Sie wieder spektakuläre Massenschlachten.**

Während Sie in **Rome – Total War** noch die von Eroberungen geprägte Blütezeit des Römischen Reichs nachspielten, steht es im Addon **Barbarian Invasion** schlecht um Schwanzus Longus und Kollegen: Das einstige Imperium ist in zwei Hälften zerfallen, und aus Asien und Europa drängen die Völker auf der Suche nach Lebensraum gegen das verbliebene Land. Trotz dieses neuen Szenarios und des Zeitsprungs (**Barbarian Invasion** beginnt im Jahre 363) bleibt in Sachen Spielmechanik alles beim Alten: Sie schlagen spannende Massenschlachten, verwalten das Reich, bauen Siedlungen zu protzigen Städten aus und führen diplomatische Verhandlungen. Klar, dass Entwickler Creative Assembly die funktionierende Spielmechanik beibehält. So fallen die Neuerungen wie zusätzliche Truppentypen, Nachtschlachten, Religionen, umherziehende Stammeshorden und zwei neue taktische Formationen zwar eher dezent aus, passen aber sehr gut ins Gesamtbild.

Wie die Vandalen

Kernpunkt von **Barbarian Invasion** ist die Kampagne, in der Sie sich für eine von zehn spielbaren Fraktionen entscheiden, darunter Ost- und Weströmisches Reich, Franken, Sarmaten und natürlich die Hunnen. Die Wahl des Volkes bestimmt die Siegbedingungen. Anders als in **Rome** reicht es nicht, einfach eine vorgegebene Anzahl Provinzen zu erobern; diesmal müssen ganz bestimmte darunter sein. So können Sie mit den Sachsen das komplette europäische Festland erobern – zum Sieger werden Sie erst erklärt, wenn auch das britische Londinium unter Ihrer Kontrolle ist.

Darüber hinaus unterscheidet sich bei den Völkern neben den verfügbaren Einheiten auch die Startsituation. Die Sachsen besitzen anfangs nur eine Siedlung mit dem passenden Namen »Vicus Saxones«, wogegen das Oströmische Reich schon zu Beginn aus mehr als zehn Provinzen besteht. Letzteres bedeutet aber keineswegs, dass Sie es leichter haben, im Gegenteil: Mehr Gebiete bedeuten in erster Linie, dass es mehr zu verteidigen gibt – und dass Feinde an unterschiedlichsten Stellen zuschlagen können. Statt also große Eroberungen zu planen, sind Sie erst einmal mit der Sicherung der Grenzen beschäftigt.

Mit Söldnern zum Sieg

Um das vorgegebene Spielziel zu erreichen, müssen Sie aber auf jeden Fall neue Gebiete erobern. Die Streitkräfte dafür bilden Sie in den eigenen Städten aus oder rekrutieren Söldner in der Wildnis. Letzteres ist zwar teuer, doch so erhalten Sie mitunter stärkere Truppen, als Sie selbst ausbilden können. Außerdem ergänzen die Soldaten aus der Wildnis das Heer oft um fehlende Truppentypen, etwa Kavallerie bei den Kelten. Insgesamt sind die Söldner im Vergleich zum Hauptspiel stärker, aber eben auch teurer. Größter Nachteil bleibt allerdings, dass sich die Verluste bei den angeheuerten Streitern im Gegensatz zu eigenen Einheiten nicht durch Training in den Städten kompensieren lassen.

Kämpfen und kämpfen lassen

Die Schlachten an sich laufen wie gewohnt in Echtzeit ab, lassen sich aber jederzeit pausieren. Vor dem Gemetzel stellen Sie Ihre Truppen taktisch klug auf, und wie gewohnt hält der General eine zündende Rede, um den Kampfgeist seiner Männer zu entflammen. Angesichts der vielfältigen Truppentypen (jede Fraktion hat mindestens einen einzigartigen), Spezialfähigkeiten und Formationen erlaubt **Barbarian Invasion** ausgeklügelte Manöver, und zwar mehr als das Hauptprogramm. Gründe dafür sind



Starke **Söldnertruppen** wie diese Graal Knights sind verhältnismäßig teuer.



Nacht-Action: Unsere Hunnenreiter jagen fliehende keltische Armbrustschützen.



Auf der **Strategiekarte** sehen Sie, dass unsere Sachsen (hellbraun) bereits Köln und Trier erobert haben. Jetzt belagern sie gerade Vicus Alemanni, die Hauptstadt der Alemannen.

unter anderem die neuen Defensivaufstellungen »Schildmauer« und »Schiltron« (»Igel«) sowie die Fähigkeit einiger leichter Einheiten, durch Flüsse zu schwimmen. Die computergesteuerten Gegner agieren gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden sehr klug und fallen nicht auf plumpe Manöver herein. Die neuen Nachtschlachten sehen zwar hübsch aus, wenn etwa Brandpfeilhagel durch die Dunkelheit schwirren. Allerdings erkennt man für unseren Geschmack dabei einfach zu wenig – wir mussten ständig pausieren, um zu erfahren, welche Truppe gerade vor uns steht.

Wer nicht selbst kämpfen will, überlässt die Schlachten den äußerst zuverlässigen KI-Generälen und kümmert sich lieber um eine möglichst effektive Zusammenstellung der Armeen. Den Ausgang von Seeschlachten müssen Sie sogar vom Computer errechnen lassen, hier fehlt nach wie vor die Möglichkeit, selbst einzugreifen – schade!

Maraudierende Horden

Wenn Sie die letzte Stadt eines Volkes zerstören, bedeutet das nicht unbedingt das Aus. Einige Fraktionen bilden in diesem Fall eine so genannte Horde. Dabei flieht die gesamte Bevölkerung in Form riesiger Armeen und sucht an anderer Stelle neuen Lebensraum, sprich: Horden können sich wieder ansiedeln, wobei ein Großteil der Soldaten wieder zu Zivilisten wird. Unserer Erfahrung nach sollten Sie eine entstandene Horde möglichst schnell erledigen, da sie aufgrund der Masse eine ernsthafte Bedrohung darstellt.

Neben der Hordenbildung müssen Sie bei der Eroberung auch auf das neue Religionssystem achten. Wenn die heidnischen Kelten beispielsweise eine etablierte römische Stadt besetzen, ist die christliche Bevölkerung verärgert und die öffentliche Ordnung geht den Bach runter. Bei der Bekehrung helfen Gebäude wie Tempel und Kirchen, einflussreiche Statthalter sowie Agenten und Diplomaten. Idealerweise erobern Sie zunächst nur Siedlungen, die von Haus aus Ihrer Religion (Heidentum, Christentum, Zoroastrismus) angehören. Andernfalls brauchen Sie große Teile Ihrer Truppen, um Unruhen oder schlimmstenfalls sogar Rebellionen niederzuschlagen.

Geschickt verwalten

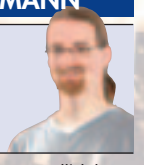
Wie im Hauptspiel ist eine erfolgreiche Reichsverwaltung der Schlüssel zum Triumph. Diese erfolgt wieder rundenweise, wobei ein Zug für ein Halbjahr steht. Vor allem beim Ausbau der Städte sollten Sie jeweils die momentane Situation analysieren – finanziell, militärisch und in Sachen Zufriedenheit. Darauf basierend errichten Sie Gebäude, in denen Sie Truppen rekrutieren, die mehr Geld in die Kasse bringen oder das Wachstum ankurbeln.

Wie gehabt leiten Sie die Entwicklung der Ortschaften selbst oder automatisieren sie mit Einstellungen wie »Militärische Baupolitik« – wir empfehlen Ersteres für optimale Ergebnisse. Das Diplomatie-System hat sich im Vergleich zum Hauptspiel nicht verändert. Gerade wenn Sie wie die Alemannen von Gegnern umringt starten, sollten Sie sich mit einigen Nachbarn so schnell wie möglich verbünden, damit Sie nicht überrannt werden.

Georg Valtin

PATRICK HARTMANN

Nieder mit Rom!



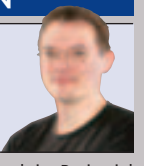
Ich finde das Addon klasse. Endlich kann ich als wilder Barbarenfürst über die elitären Römer herfallen und Nixus Minimax zeigen, wo der Hammer hängt. Als Hunne setzte ich auf schnelle Reitertruppen und freue mich immer wieder, wenn die gute KI mir bei Flankenangriffen eine Herausforderung bietet. Zusätzliche Taktiken sind außerdem durch schwimmende Einheiten möglich.

Blöd nur, dass ich bei den Seeschlachten nur Zuschauer sein darf. Trotzdem bleibt das Addon eine exzellente Ergänzung zum Strategie-Hit.

Meine Wertung **86**

GEORG VALTIN

Noch schönere Schlachten

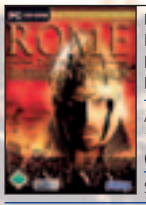


Ich gebe zu, dass ich auch im Basisspiel lieber mit Briten oder Germanen als mit einer römischen Fraktion gespielt habe. Von daher gefällt mir Barbarian Invasion schon wegen des Settings und der anspruchsvolleren Kampagnenziele besser. Die größere Truppenvielfalt macht die spektakulär inszenierten, taktischen Schlachten noch abwechslungsreicher – auch wenn ich Standardgefechte lieber meinen zuverlässigen KI-Generälen überlasse und mich um die Reichsverwaltung kümmere.

Allerdings hätte ich auch die Seeschlachten schon gerne selbst geschlagen. Dass dies nicht geht, ist aber auch schon mein einziger großer Kritikpunkt. Ansonsten ist das Addon für Rome-Fans ein Pflichtkauf.

Meine Wertung **87**

ROME: BARBARIAN INV.



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (30 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Creative Assembly/Sega
Webseite	www.totalwar.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	30. September 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	7

PRO
- vielschichtige Reichsverwaltung
- klasse inszenierte Massenschlachten
- zahlreiche Truppentypen
- sehr gute KI

KONTRA
- überflüssige Nachtschlachten
- nur automatische Seeschlachten

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN 87
PATRICK HARTMANN 86

87

FABLE

Peter Molyneux hat wohl einen Faible für Gewissensfragen: Nach Black & White unterstützt auch Lionheads Rollenspiel **herzensgute oder bitterböse Spielweisen** – beide sorgen für ein höchst unterhaltsames Heldenleben.





Die mächtigen **Trolle** gehören zu den stärksten Gegnern in Fable. Unser Held stürzt sich als Nahkampf-Experte mutig mit seinem überdimensionalen Hammer ins Geschehen.



Bei **Minispielen** wie diesem Münzen-Zielschieben können Sie viel Geld gewinnen.



Die **Steinköpfe** geben nur den Weg frei, wenn Sie ihre Bedingungen erfüllen.

Wenn ein kleiner Junge mit ansehen muss, wie Banditen seine Familie meucheln und sein Heimatdorf abfackeln, dann ist sein Lebensweg in PC-Spielen vorbestimmt: Er wird ein Held, sucht die Verantwortlichen und rächt sich. Damit wäre die Grundhandlung des Action-Rollenspiels **Fable** auch schon erzählt, das knapp ein Jahr nach dem Xbox-Release jetzt auch für PC erscheint.

Doch Sie werden schnell merken, dass das Spiel nicht die übliche klischeehafte Story erzählt. Vielmehr drückt Ihnen **Fable** einen Helden, ein Ziel und eine Spielwelt in die Hand. Was Sie daraus machen, bleibt Ihnen überlassen. Gut oder böse, Zauberer oder Dieb, treuer Ehemann oder Schürzenjäger, tätowierter Irokese oder langweiliger Topfschnitt-Träger – das sind nur einige Entscheidungen, die Sie in **Fable** treffen können. Schade nur, dass das virtuelle Leben so kurz ist, denn nach knappen zehn Stunden mussten wir uns bereits dem Endkampf stellen. Immerhin bietet der Titel aufgrund der spielerischen Freiheit einen großen Anreiz, das Abenteuer ein zweites Mal zu erleben.

Beschauliche Fantasy-Welt

Fable spielt in Albion, hat aber nichts mit den Rittern der Tafelrunde zu tun. Vielmehr ist es eine größtenteils beschauliche Fantasy-Welt mit idyllischen Dörfern und grünen Wiesen. Natürlich führt Ihr Weg auch in gefährliche Höhlen, dunkle Wälder und trostlose Kerker, wo Ihnen naturgemäß allerlei übles Gesocks auflauert. Damit Sie Ihre wertvolle Lebenszeit aber nicht durch kilometerlange Wanderungen vergeuden, bringen Teleporter Sie augenblicklich in jeden Winkel des Landes. Eine Minimap zeigt Feinde, wichtige NPCs und Gebäude, zudem verraten blinkende Pfeile den Weg zur nächsten Quest. Die Orientierung geht angesichts der kleinen Areale nie verloren. Allerdings lädt das Spiel beim Gebietswechsel entsprechend oft nach – das stört auf Dauer.

In den Dörfern gehen NPCs ihrem Tagwerk nach: Händler bieten ihre Waren feil, der Schmied formt Metall am Amboss, Kinder tollen durch die Gegend. Je mehr Ruhm Ihr Held hat, desto begeisterter empfangen ihn die Einwohner, klatschen in die Hände und reagieren auf »Emotions« wie Tanzen und Flirten, die der Held im Laufe seines Lebens lernt. Falls Sie Trophäen erledigter Boss-Gegner dabei haben, können Sie die dem versammelten Volk präsentieren, um noch berühmter zu werden. Außerdem bieten Gaukler in fast jeder Stadt Minispiele wie Black Jack an. Am besten hat uns dabei »Chicken Kicken« gefallen; eine Kostprobe davon sehen Sie im Video auf unserer DVD.

Helden nach Maß

Fable lässt Ihnen bei der Charakterentwicklung sehr viel Freiheit. Die Erfah-



Per **Zoomfunktion** visieren Sie Gegner mit Fernkampfwaffen an. Je besser Sie schießen können, desto weniger wackelt das Fadenkreuz.



Wenn Sie gut **flirten**, finden Sie schnell Verehrerinnen. Wie stark die verliebt sind, zeigt die Größe des Herzens über dem Kopf der Dame.



Meistens bekommen Sie es mit menschlichen Widersachern wie diesen **Schurken** zu tun. In deren Lager müssen wir Geiseln aus den Käfigen im Hintergrund befreien und den Anführer erledigen.



Mit unterschiedlichen **Frisuren** und Bärten ändern Sie das Aussehen des Helden.



In der hübschen Spielwelt finden Sie oft **Schatztruhen** mit wertvollem Inhalt.

rungspunkte, die der Held genretypisch für erledigte Gegner und erfüllte Aufgaben bekommt, investieren Sie in die Fähigkeiten beziehungsweise Attribute der drei Gebiete Kraft, Geschick und Willenskraft (Magie). Unserer Erfahrung nach lohnt es sich nicht, einen Generalisten zu formen, der zwar sehr viel gut, aber nichts ausgezeichnet kann. Stattdessen sollten Sie sich für einen Hauptpfad entscheiden und ausgewählte Fähigkeiten der anderen beiden Bereiche als Ergänzung nehmen, also beispielsweise einen Kämpfer, der seine Angriffe magisch verstärkt. Kleiner Nachteil für Bogenschützen: Einige Gebiete sind sehr eng und verwinkelt, sodass sie kaum freie Schussbahn haben. Auch wenn sich Gegner an einigen Stellen plötzlich aus dem Boden erheben, haben es Fernkämpfer schwer, da die Fieslinge dann schon auf Tuchfühlung sind.

Mitten ins Getümmel

Die Kämpfe laufen ähnlich actionreich ab wie in **Dungeon Lords** oder **Sudeki**. Mit den Richtungstasten bestimmen Sie die Schlagart, mit der linken Maustaste hauen Sie zu. Nach etwas Übung konnten wir so mehrere Schläge aneinanderreihen und auch gegen die häufig in Rudeln auftretenden Feinde bestehen. Die Blocktaste haben wir so gut wie nie benutzt, da kompromisslose Offensive besser funktioniert als taktische Geplänkel. Wenn Sie aus der Distanz mit Bogen oder Armbrust attackieren, legen Sie erst an und nehmen Widersacher mittels Zoom genau ins Visier. Allerdings ist das noch keine Treffergarantie: Bei ungeübten Schützen zittert das Fadenkreuz wie Espenlaub, Experten hingegen schalten ihre Opfer mit einem einzigen »Headshot« aus. Damit auch Offensivzauber wie Blitz und Feuerball einschlagen, markiert das Programm den jeweils anvisierten Fiesling mit einem roten Schimmer.

Je mehr Gegner Sie erwischen, ohne selbst getroffen zu werden, desto höher steigt der Multiplikator, und das bedeutet mehr Erfahrungspunkte. Außerdem aktivieren Nahkampfangriffe, die vom Feind unbeantwortet bleiben, unterschiedliche Spezialhiebe, die nicht geblockt werden können. Das erkennen Sie an einem akustischen Signal und daran, dass die Waffe zu leuchten beginnt.

Individuelle Persönlichkeit

Während Sie in anderen Titeln das Aussehen des Helden zu Beginn für die gesamte Spieldauer festlegen, können Sie es in **Fable** auf vielfältige Weise verändern. Unterschiedliche Frisuren, Bärte und Tätowierungen bestimmen genau wie die Kleidung, wie attraktiv oder Angst einflößend Ihr Charakter auf die NPCs wirkt. Auch die Figur kann sich im Laufe der Zeit ändern. Stehen Möhren, Äpfel und Fleisch auf dem Speiseplan, bleibt der Recke schlank. Wenn Sie dazu noch Punkte in Stärke investieren, entwickelt er stattliche Muckis. Wer dagegen ständig Kuchen futtert und Bier trinkt, hat schnell einen dicken Bauch. Der lässt sich wieder abtrainieren, indem Sie den Fettwanst rennen und kämpfen lassen.

Eine weitere Besonderheit von **Fable**: Der Held altert mit der Zeit (die NPCs lustigerweise nicht), und auch das beeinflusst das Aussehen. Einige Beispiele dafür sehen Sie im Kasten »Vom Milchreisbubi zum Rentner«. Die Gesinnung schlägt sich ebenfalls auf das Aussehen nieder. Während gutmütige Helden einen Heiligen-

VOM MILCHREISBUBI ZUM RENTNER – **WIE DAS GESICHT DES HELDEN ALTERT**



Am Anfang des Spiels ist die Hauptfigur ein Kind.



Als junger Mann beginnt das eigentliche Abenteuer.



Nach Gefechten zeichnen Narben das junge Gesicht.



Zehn Jahre später: erste Falten und mehr Narben.



Kurz vor dem Ende: weiße Haare und tiefe Falten.



Zu den zahlreichen Zaubern gehört auch der klassische **Blitz**. Hier setzen wir ihn gegen die Wespenkönigin ein, den ersten Boss-Gegner.

schein über dem Kopf tragen, zieren Hörner den Kopf von Bösewichten. Und während strahlende Recken von Schmetterlingen umschwirrt werden, ziehen Fieslinge lästige Fliegen an.

Geglückte Portierung

Viel Mühe gaben sich die Entwickler bei der Anpassung der Steuerung auf PC-Verhältnisse. Das bewährte Maus-Tastatur-Gespann leistet sowohl in den Kämpfen als auch in den Menüs sehr gute Dienste, zudem gibt es für alle wichtigen Funktionen Hotkeys. Als besonders praktisch erwiesen sich die »Kontext-sensitiven« Tasten F1 bis F3. Die passen ihre Funktion der jeweiligen Situation an. Falls beispielsweise die Lebensenergie bedrohlich absinkt, schlürft der Held per Knopfdruck einen Heiltrank. Bei leichten Verletzungen bietet die mitdenkende Taste stattdessen den Verzehr einer Speise an, um die fehlenden Hitpoints wiederherzustellen.

Auch grafisch meisterte **Fable** den Sprung von der Konsole zum PC: Höhere Auflösungen und bessere Texturen sorgen für hübsche Landschaften und detaillierte Charaktere. Musik und Sound sind nicht sonderlich spektakulär, können sich aber hören lassen. Der Held sagt übrigens keinen Piep, Lionhead spendierte nur den wichtigsten NPCs Sprachausgabe. Apropos: Die deutsche Synchronisation und Lokalisierung können wir nicht beurteilen, da uns nur die englische Version zum Test vorlag.

Georg Valtin

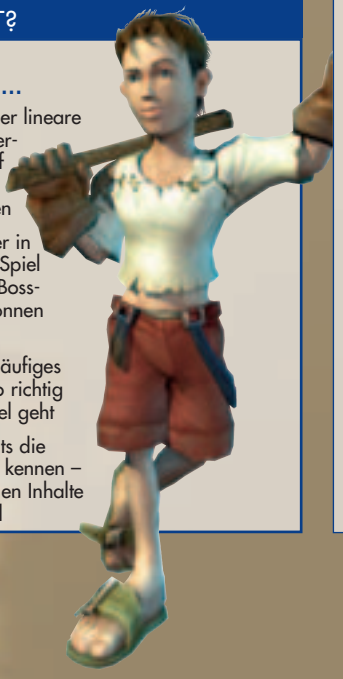
FABLE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Sie sich gerne mit einem individuellen Helden in Abenteuer stürzen
- ... wenn Sie actionreiche Kämpfe und Zauberduelle mögen
- ... falls Sie es schon immer mal als Bösewicht ganz nach oben schaffen wollten
- ... wenn Sie freie Charakterentwicklung festen Klassen vorziehen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

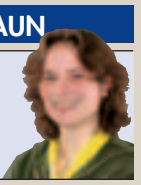
- ... wenn Sie lieber lineare Geschichten erleben und auf spielerische Freiheit pfeifen
- ... falls Sie bisher in noch keinem Spiel gegen einen Boss-Gegner gewonnen haben
- ... wenn Ihnen häufiges Nachladen so richtig auf den Senkel geht
- ... falls Sie bereits die Xbox-Version kennen – die zusätzlichen Inhalte sind marginal



TEST-CENTER

SUSANNE BRAUN

Achtung vor dem Alter



Ja, mein Held ist ein grauhaariger Mann. Sein Gesicht ist voller Narben, seinen Körper zieren zahlreiche grausige Tattoos. Trotz seines stolzen Alters sollten sich alle Bewohner vor ihm in Acht nehmen. Ich lasse ihn nämlich gerne auf Wachleute einprügeln. Und vorhin erst hat er seine Freundin Whisper umgebracht.

Es fiel mir noch nie so leicht, fies zu sein – ganz einfach, weil es für die »guten« Quests meistens ein böses Gegenstück gibt. Das gefällt mir sehr gut. Schade ist, dass ich manchmal trotz Minimap wie ein Verirrter durch die Welt laufe, nur um einen bestimmten Händler oder NPC zu finden.

Meine Wertung **84**

DAVID BERGMANN

Kurz, aber facettenreich



Was mir bei Black & White 2 einen Heidenspaß macht, lässt mich auch bei Fable am Ball bleiben. Die Freiheit, so herzensgut oder so bitterböse zu sein, wie ich gerade möchte. Hinzu kommt die detailreich gestaltete Fantasywelt, die es schafft, ebenso knuffig wie erwachsen daherzukommen.

Umso schlimmer, dass mein Abenteuer so schnell wieder vorbei ist. Zehn Stunden sind mir für ein Rollenspiel einfach zu wenig. Da lebe ich gerade meinen Charakter, und schon stehe ich vor dem Endgegner. Wiederspielwert hin oder her: Ich will einen Nachfolger. An die Arbeit, liebe Entwickler, sonst werde ich so böse wie mein Held!

Meine Wertung **85**

FABELHAFTER HELD

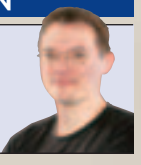
Was für ein schönes Leben



Juhu, ich bin ein Held. Mal nett, mal gemein. Ich helfe kleinen Kindern, und anschließend raube ich ihre Eltern aus. Denn niemand schreibt mir vor, dass ein Recke unbedingt der gutmütige Trottel vom Lande ist. So könnte es ewig weitergehen, aber: Meine Lebenszeit ist so begrenzt, dass ich leider nicht alles schaffe, was ich mir vorgenommen habe. Blöd nur, dass mir meine Eltern keine Stimme gegeben haben, sonst würde ich mich glatt mal darüber beschweren.

GEORG VALTIN

Land der unendlichen Möglichkeiten

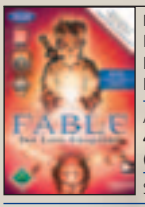


Auch ich gehöre zu den Leuten, die den Ankündigungen von Peter Molyneux eher kritisch gegenüberstehen. Doch bei Fable hat er nicht zuviel versprochen: Ich habe eine unglaubliche spielerische Freiheit und kann fast alles machen, was ich will. Egal, ob ich gegen üble Schurken kämpfe, brave Bürger bei meinen Diebestouren um ihren Besitz erleichtere oder beim Barbier neue Frisuren probiere: Fable macht in jeder Situation Laune.

Besonders gut gefällt mir, dass Fable mir keine Spielweise aufzwingt. Dadurch kann ich mich sehr gut mit der Hauptfigur identifizieren. Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass der optisch beeindruckend inszenierte Alterungsprozess langsamer vonstatten geht, da ich für viele Quests keine Zeit mehr hatte. Naja, die mache ich halt beim nächsten Durchgang.

Meine Wertung **88**

FABLE



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

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (34 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Lionhead/Microsoft
Webseite	www.microsoft.com/games/fable
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 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	9
Multiplayer	10

PRO

- gute Identifizierung mit Hauptfigur
- vielfältige Quests
- große spielerische Freiheit
- actionreiche, vielseitige Kämpfe

KONTRA

- häufiges Nachladen
- sehr kurze Spieldauer

GEORG VALTIN	88
SUSANNE BRAUN	84
DAVID BERGMANN	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**

Video

?! Tipps



Die Geschichte um **Michel Ardan** wird sowohl in gerenderten Zwischensequenzen als auch mit solchen Standbildern erzählt.



In diesem Bildschirm können Sie sich alle erfolgreichen **Experimente** ansehen, die Sie bereits durchgeführt haben – samt Ergebnis.

JULES VERNE – REISE ZUM ZENTRUM DES MONDES

Groteske Aliens, seltsame Pflanzen, skurrile Zeichenrätsel und sehr viel wissenschaftlicher Ehrgeiz – dieses 360°-Adventure macht Sie zum findigen Entdecker auf dem Mond mit waschechten Mac-Guyver-Qualitäten.

Auch wenn der Titel es vermuten lässt – mit den Erzählungen von Jules Verne hat **Reise zum Zentrum des Mondes** nichts gemeinsam. Mit einer Ausnahme: Die Ausgangssituation lehnt sich an Vernes Roman **Von der Erde zum Mond** an. Die Geschichte des Adventures erzählt nämlich vom Abenteurer Michel Ardan, der sich mit zwei Gefährten in einer überdimensionalen und schick möblierten Geschützgranate auf den Mond schießen lässt. Was der Tüftler dort erlebt, das stammt allein aus der Feder von Entwickler Kheops.

Galileo interaktiv

Reise zum Zentrum des Mondes spielt sich wie die Quasi-Vorgänger **Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** und **Das Geheimnis der vergessenen Höhle**. Sie klicken sich als Michel Ardan durch 360°-Bildschirme und klauben dutzende von Gegenständen auf, die geschickt miteinander kombiniert die Schlüssel für der meisten Rätsel Lösung sind. Viele Knobeleien bedienen sich bei der Wissenschaft. So erwacht Michel zu Beginn seines Abenteuers beispielsweise an Bord der Raumkapsel und findet seine Begleiter tot vor. Noch während er herauszufinden versucht, warum die beiden den Löffel abgegeben haben, geht der Sauerstoff-Vorrat stetig zur Neige. Findig wie Michel ist, erhitzt er gefundenes Kaliumchlorat und setzt so neuen Sauerstoff frei.

Lösen Sie diese und andere Aufgaben nicht rechtzeitig genug, dann ist das Spiel vorbei. Es gibt immer wieder solche zeitkritischen Rätsel. Fairerweise wird der Spielstand in diesen Fällen automatisch gesichert, und Sie dürfen es nach dem Ableben erneut versuchen. Generell können Sie aber auch jederzeit selbst speichern.

Rätsel für Feinschmecker

Sobald Sie auf dem Mond gelandet sind, wird **Reise zum Zentrum des Mondes** sehr **Myst**-lastig. Die Funktionsweisen seltsamer Maschinen wollen ergründet werden, Aliens und verschiedenste Pflanzen machen Ihnen das Leben schwer. Wie Sie die Apparaturen in Gang setzen und sich die Gegner vom Hals schaffen, dass verrät Ihnen das Spiel in allerlei Wandmalereien und so genannten Ideogrammen. Das sind Symbole, die bestimmte Aktionen beschreiben oder für die unterschiedlichen Pflanzenarten stehen. Um die Bedeutung dieser Symbole zu erlernen, müssen Sie experimentieren. Hier Knöpfe drücken, dort Objekte kombinieren. Kommen dabei verwertbare Ergebnisse heraus, erscheint die Bedeutung des jeweiligen Ideogramms, sobald Sie mit dem Mauscursor darüber fahren.

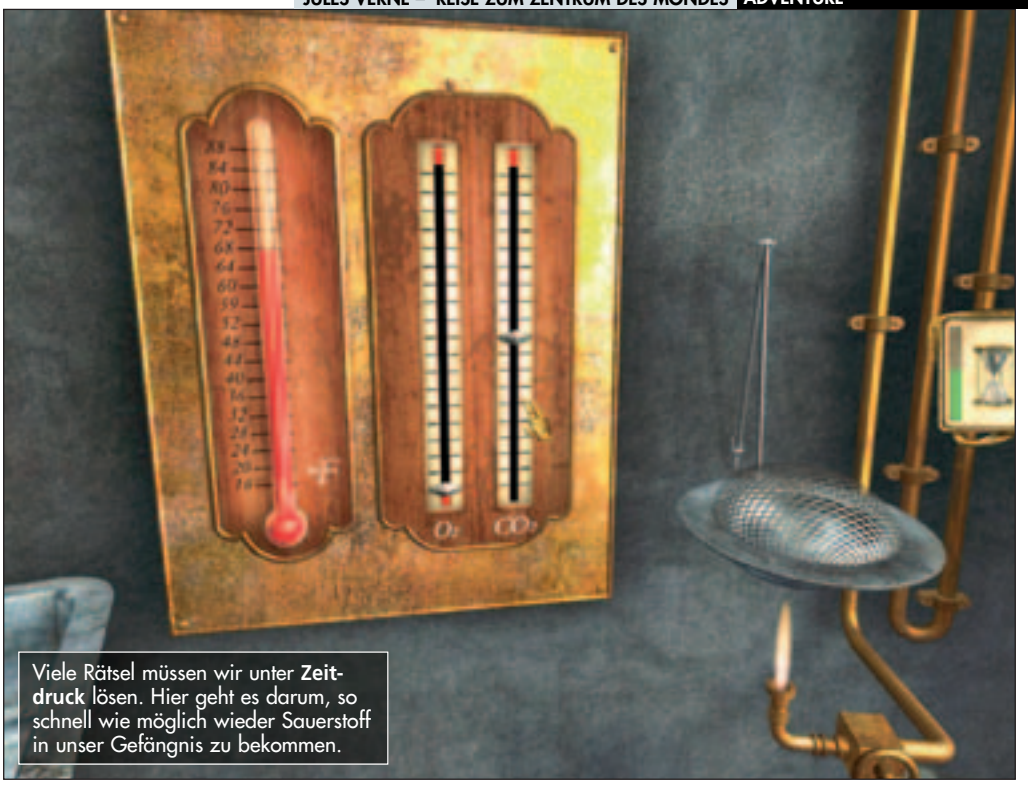
Sobald Sie die ersten Hinweise entziffern können, erfahren Sie dann beispielsweise, dass Sie an einer bestimmten Stelle die Frucht einer grünen Pflanze verzehren müssen, »um



Solche **Wandmalereien** geben Hinweise, wie die Rätsel zu lösen sind. Allerdings müssen Sie zunächst die Bedeutung der Symbole ergründen.



Die **Aliens** sind so staksig animiert, wie sie aussehen. Etwas detaillierter hätten wir uns die Charaktere schon gewünscht.



Viele Rätsel müssen wir unter **Zeitdruck** lösen. Hier geht es darum, so schnell wie möglich wieder Sauerstoff in unser Gefängnis zu bekommen.

zu erkennen«. Klingt zunächst etwas verwirrend, leuchtet aber schnell ein: Sobald Sie die Frucht mampfen, sehen Sie alles durch einen Grünschleier. Nur mit diesem Effekt offenbart sich an dieser Stelle der nächste Hinweis. Deshalb sind Essen und Trinken in **Die Reise zum Zentrum des Mondes** besonders wichtig. Vielerorts kommen Sie nur weiter, wenn Sie die richtigen Nahrungsmittel im Gepäck oder bereits im Magen haben.

Blumenstrauß gefällig?

Während des Tests gingen uns die mitunter sehr weitläufigen Areale auf die Nerven. Um an der aggressiven Mond-Vegetation vorbeizukommen, müssen wir zunächst mit fruchtbarer Erde gefüllte Muscheln sammeln, die als Blumentöpfchen herhalten. In denen züchten wir Mini-Versionen unserer »Feinde«. Jeweils zwei Pflanzen können sich gar nicht riechen – kennen wir die richtigen Pärchen, schlüpfen wir also problemlos vorbei. Das Problem: In vielen Fällen müssen wir zwei Setzlinge miteinander kreuzen und mit einer Schnur zusammenbinden. Eine Kombination benötigt also zwei Setzlinge, eine Schnur und eine Muschel. Von jedem Gegenstand dürfen wir maximal drei Exemplare auf einmal herumschleppen. Unnötig zu erwähnen, dass die Objekte kaum noch verstreuter in den zig Bildschirmen verteilt sein könnten. Selbst wenn wir wissen, welche Kombination wir einsetzen müssen, kosten Zusammensuchen, Kombinieren und Zurückfinden zum Einsatzort ein gutes Dutzend Mausklicks.

Reise zum Mittelpunkt des Mondes ist also vor allem ein Adventure für geduldige Spieler, denen solche Märsche nichts ausmachen. Ein guter Orientierungssinn macht das Rätseln noch ein Stückchen einfacher – in den 360°-Bildschirmen voller gleich aussehender Felsen und Pflanzen verläuft es sich leicht.

Audiovisuell in Ordnung

Technisch haben wir wenig zu bekritteln. Die Grafik ist ebenso detailverliebt wie die Welt auf dem Mond phantasievoll. Wie für viele Adventures im Myst-Stil typisch, sind die meisten Objekte allerdings etwas unscharf. Sehr lobenswert: Wichtige Gegenstände heben sich deutlich von der Umgebung ab; **Reise zum Zentrum des Mondes** wird nicht zur Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Sehr gut gelungen ist auch die deutsche Lokalisierung – es kommt zwar nur eine handvoll Sprecher zu Wort, aber die verstehen ihr Handwerk und nerven nicht mit lustlos abgelesenen Texten.

David Bergmann



Wie kommt man nur mit diesen **Pflanzen** zurecht? Das ist eines der ersten Geheimnisse, die es auf dem Mond zu lösen gilt.

GEORG VALTIN

Mal zu hektisch, mal zu langwierig



Mit dem Faktor Zeit haben die Entwickler für meinen Geschmack zu viel experimentiert: Einerseits muss ich unter Zeitdruck Rätsel lösen, andererseits latsche ich minutenlang durch die Gegend, weil mein Inventar zu klein ist. Das drückt den Spielspaß merklich.

Davon abgesehen bietet Die Reise zum Zentrum des Mondes solide Kost für Adventure-Fans. Die Rätsel sind größtenteils logisch (wenn auch nicht gerade innovativ), interaktive Objekte gut erkennbar und Grafik sowie Sound schön, aber unauffällig.

Meine Wertung **68**

DAVID BERGMANN

Ich fordere Kilometergeld



Reise zum Zentrum des Mondes erinnert sehr stark an Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel – vor allem das ständige Kombinieren von Gegenständen hat mich an den Quasi-Vorgänger erinnert. Schade, dass die Entwickler einiges verschlimmbessert haben. Die Areale beispielsweise sind sehr viel größer und mit diversen nutzlosen Bildschirmen versehen, die ich trotzdem immer wieder durchklicken muss. Völlig genervt hat mich, dass mich das Limit für Gegenstände in meinem Inventar immer wieder zum Herumlaufen zwingt.

Einige dieser Mankos macht das Adventure mit seiner interessanten Story wieder wett. Für einen Geheimtipp in diesem Genre reicht es aber trotzdem nicht mehr.

Meine Wertung **72**

REISE Z. ZENTRUM D. MONDES



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (12 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Kheops/Dreamcatcher
Webseite	www.adventurecompanygames.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

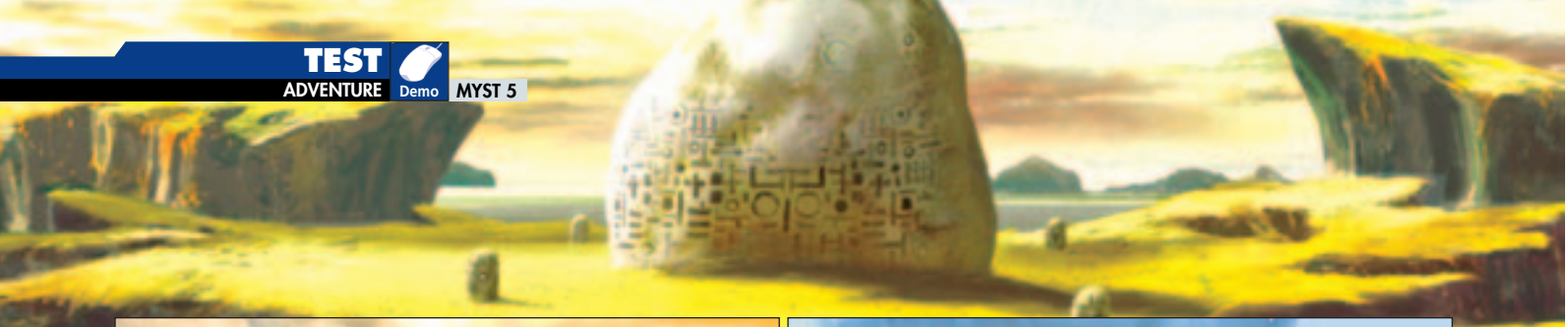
Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- spannende Rätsel
- interessante Geschichte
- gute Sprecher

KONTRA
- unübersichtliche Areale
- Inventar stark begrenzt
- kaum andere Charaktere

DAVID BERGMANN	72
GEORG VALTIN	68

Durchschnitts-Wertung der Tester: **70**





Wenn Charaktere auftauchen, haben sie sehr viel zu erzählen. Technisch basieren sie auf echten, digitalisierten **Schauspielern**.



Um manche Rätsel zu lösen, müssen Sie die richtigen Symbole in der Spielwelt finden und auf eine **Tafel** malen.

MYST 5

Die **Grande Dame der Render-Adventures** meldet sich ein letztes Mal zurück und setzt wie gehabt auf Schalterrätsel.

Alles hat ein Ende. Auch die epische Geschichte der Familie von Weltenerschaffer Atrus, die Sie in bislang vier Render-Abenteuern erleben konnten, kommt zu ihrem großen Finale. In **Myst 5 – End of Ages** liegt es abermals an Ihnen, die hoch entwickelte Kultur der D'ni zu enträtseln und am Ende zu entscheiden, ob Atrus' Tochter Yeesha würdig ist, die große Macht der uralten Zivilisation in die Hände zu nehmen.

Puzzles Ex Machina

So weit, so mysteriös. Vergessen wir die abgehobene Story und kümmern uns lieber um das Wesentliche: die Rätsel. Wie in den Vorgängern treffen Sie in **Myst 5** auf zahlreiche nicht funktionierende Maschinen. Anhand von Hinweisen, die Sie zum Beispiel in alten Tagebüchern oder auf versteckten Wandzeichnungen finden, setzen Sie die Apparate wieder in Gang. Bei Erfolg stoßen Sie ein Stück tiefer in die Welt von **Myst 5** vor.

Eine Neuheit sind die Tafeln: Das sind Steinblöcke, auf denen Sie mit der Maus Symbole malen können. Mit den richtigen Zeichnungen können Sie die Umgebung und die auf den Myst-Inseln lebende Rasse der Bahro beeinflussen. Etwa auf der Eiswelt Taghira: Sie müssen einen glatten, gefrorenen See überqueren. Unterhalb verlaufen Rohre, die in gewaltigen Öfen münden. Die Sache ist klar: Sie müssen die Maschinen irgendwie wieder in Gang setzen.

Nachdem Sie sämtliche Ventile aufgedreht haben, schreiben Sie das Bahro-Symbol für Hitze auf die Tafel. Schon erscheint eine der seltsamen Gestalten und aktiviert die Öfen für ein paar Minuten. Mit ein wenig Spielerei an den Ventilen können Sie bestimmte Rohre abkapseln, worauf der nun aufgetaute See an diesen Stellen wieder zufriert. So entsteht ein halbwegs sicherer Weg aus matschigem Eis, den Sie nun benutzen können.

Grafisch gewohnt eindrucksvoll

Myst 5 ist grafisch komplett dreidimensional. Sie können sich auf Wunsch wie in einem Shooter durch die Umgebung bewegen. Neben der sehr schicken, aber auch etwas sterilen Umgebung überzeugen vor allem die Animationen der sporadisch auftauchenden, wenigen Charaktere. Cyan hat dafür echte Schauspieler ins Studio gebeten, die per Motion-Capturing digitalisiert wurden. Insbesondere Mimik und Gestik sind daher absolut realistisch geraten. Allerdings haben sich die Designer ein wenig zu sehr in ihre Technik verliebt: Die minutenlangen, theatralischen Monologe zehren bisweilen an den Nerven.

Simon Fistrich

SUSANNE BRAUN

Logisches Knobeln in prachtvoller Umgebung



Myst 5 sieht schon sehr beeindruckend aus, davon könnten sich manche Genrekollegen ruhig was abschauen. Die Rätsel sind weder zu leicht noch zu schwer, auch wenn ich an manchen Stellen arg lange meinen Denkapparat anstrengen musste.

Was nervig ist, sind die Monologe von Esher. Der Mann ging mir nach seiner dritten bedeutungsvollen Sprechpause so auf den Senkel, dass ich mir zu meiner WASD-Steuerung noch eine Waffe gewünscht habe. Dafür ist Toldelmer mein Wunschurlaubsort.

Meine Wertung **78**

SIMON FISTRICH

Ein würdiger Abschied



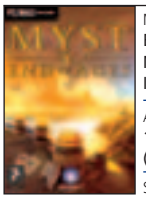
Grafisch ist das finale Kapitel der Myst-Saga ein richtiges Kleinod: Die fünf Welten sind sehr hübsch in Szene gesetzt, und die Charakter-Animationen sorgen – zumindest anfangs – für offene Münder. Sehr lobenswert: Statt mich von Bild zu Bild zu klicken, kann ich mich auf Wunsch stufenlos durch die Welt bewegen. Das ist insbesondere bei zeitkritischen Aufgaben ein enormer Vorteil.

Die Rätsel sind logisch, haben aber nur selten nichts mit den allgegenwärtigen Maschinen zu tun. Egal: Fans bekommen genau das, was sie sich wünschen. Schade, dass Myst 5 auch für den kurz vor der Pleite stehenden Entwickler Cyan Worlds höchstwahrscheinlich die Abschiedsvorstellung ist.

Meine Wertung **80**

MYST 5

Demo



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (12 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Cyan Worlds/Ubisoft
Webseite	www.myst5.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- sehr schöne Grafik
- drei Steuerungsmöglichkeiten
- logische Rätsel

KONTRA
- sterile Umgebung
- lange Monologe
- augenfeindliche Schriftarten

Durchschnitts-Wertung der Tester

SIMON FISTRICH	80
SUSANNE BRAUN	78

79





NHL 06

Das 13. NHL von EA Sports ist ein Glücksfall für Eishockey-Fans: Die von Verschlimmbesserungen, Innovationsstillstand und ausufernden Bodychecks geplagte Serie schafft endlich einen Neuanfang – mit Bravour!

Vergangenes Jahr erreichte das einstige Aushängeschild der kanadischen Sportspielschmiede EA Sports den absoluten Tiefpunkt: Obwohl **NHL 2005** in so mancher Spielezeitschrift hohe Wertungen kassierte, ließen Kenner den Titel dagegen im Regal versauern. Gut, dass EA Sports das Dilemma erkannt hat und mit **NHL 06** viele verhasste Features ins ewige Eis verbannt und zu den Wurzeln zurückkehrt. Der 13. Teil der Serie spielt sich so erfrischend wie die ersten beiden **NHL Hockeys** Mitte der 90er-Jahre. Und bringen eine Reihe erfreulicher Verbesserungen gegenüber den Vorgängern mit, die vor allem Hockey-Veteranen ansprechen.

Auf Gleis eins fährt ein der Spielzug

Das wichtigste zuerst: Statt durch Bodychecks im Sekundentakt jeden Spielaufbau zur Tortur zu machen,



Das erlösende Tor in der Verlängerung eines Playoff-Spiels ist etwas ganz besonderes. NHL 06 erzeugt eine intensive **Atmosphäre**.



Die Mannschaftsaufstellung übernimmt auf Wunsch der Co-Trainer. Neu: Ein Wert zeigt, wie gut die **Chemie** zwischen den Spielern ist.



Tor oder kein Tor? In NHL 06 sind die **Goalies** so flink, dass die Besten selbst am Boden liegend noch die meisten Pucks aus der Luft pflücken.

erlaubt NHL 06 ausgefeilte Spielzüge – was unglaublich motiviert. Je nachdem, welche der Strategien Sie wählen (etwa »Gewichtet« oder »Zug zum Tor«), laufen Ihre Mitspieler auf ihre Positionen. Die Jungs sind endlich sogar so schlau, zuverlässig vor einer Linie zu warten, um Abseits oder Zwei-Linien-Pässe zu vermeiden. Und die Gegner sprinten brav auf ihre Abwehrpositionen, anstatt sich wie ein Fliegenschwarm auf den Puckführenden Spieler zu stürzen. Zugegeben, es ist arg offensichtlich, dass so mancher Bandencheck künstlich vermieden wird. Das nehmen wir aber gerne in Kauf, wenn wir zur Belohnung so spannende Offensivdrittel-Szenen erleben dürfen wie in NHL 06.

Gecheckt wird natürlich immer noch – aber das Ergebnis hängt vom Schwung ab (wird per Knopfdruck aufgeladen), und von den Körpergewichten der Kufenflitzer. Ohne Anlauf bringt man den Gegner vielleicht ein wenig aus dem Gleichgewicht, aber mit Schmackes rasselt der Kontrahent dann auch mal zu Boden. Dadurch wirkt das Spiel deutlich lebensechter. Bravo, EA Sports!

Prall, praller, Abpraller

Noch wichtiger ist die erstklassige Kollisionsabfrage, durch die sich NHL 06 anders spielt als seine Vorgänger. Ob Stockspitze, Schlittschuh, Hinterteil oder Torpfosten: Jedes Objekt beeinflusst den Puck und ermöglicht so realistische Abprallertore und erlaubt vor allem differenzierte Abwehrarbeit. Mit der Stochertaste luchsen wir Gegnern nämlich die Scheibe ab oder schubsen sie ihm zumindest vom Schläger. Die KI beherrscht diese Mätzchen aber auch hervorragend, insbesondere wenn wir mit der Turbotaste sprinten. Das geht zum einen nur für begrenzte Zeit pro Drittel, zum anderen legt sich unser NHL-Crack dabei den Puck weiter vor, was ihn zur leichten Beute für Abwehrspieler macht. Außerdem: Wer sprin-

EIN GELUNGENER SPIELZUG

Vergessen Sie das **Marketing-Blabla** von Electronic Arts: Die neuen Spezialmanöver, Dekes und das Rumgerühre mit zwei Analogsticks sind überflüssig. Dank der verbesserten KI und der gut umgesetzten Strategievorgaben ist der gute alte Querpass mit »One Timer«-Direktabzug das beste Mittel für schöne Tore.



So wird's gemacht: Schneller Vorstoß des **Rechtsaußen** ins gegnerische Drittel, der linke Flügelstürmer läuft wie geplant mit.



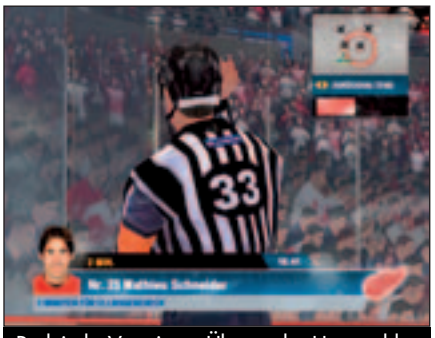
Den schnellen **Querpass** können weder Verteidiger noch Torwart abfangen. Beim Passspiel kommt es immer auf das optimale Timing an.



Erst passen, dann gleich die Schlagschusstaste drücken – so funktioniert der **One Timer**, den die wenigsten Goalies abwehren können.



Gefährlich: Haken vor dem Tor führt meistens direkt auf die **Strafbank**.



Praktisch: Vor einem Über- oder Unterzahlspiel passen wir unsere **Strategie** an.



Schön: Hinter dem deutschen Goalie Olaf Kölzig sind 3D-Zuschauer zu erkennen, die stilecht jubeln. Unschön: Auf den oberen Rängen hampeln **hässliche 2D-Figuren** herum.

tet, hat einen größeren Kurvenradius. Das ist zwar nicht 100 Prozent realistisch umgesetzt, bringt aber mehr taktische Tiefe ins Geschehen.

Zusammen mit der Kollisionsabfrage sorgt die Puck-Physik für ein erfrischendes Spielgefühl. Wie in echt fallen dadurch häufiger Tore durch Rebounds (Abpraller) und abgefälschte Schüsse. Bei Dutzenden Testspielen entdeckten wir immer wieder neue Details: Einmal prallte ein Schuss vom Pfosten an den Hinterkopf des Goalies, von dort auf das Ende seines Stocks, um dann ins Tor zu kullern. Ein anderes Mal schlenzte ein Angreifer die Scheiben neben das Tor an die Bande, wo sie nach vorn abprallte und dann vom Schlittschuh des Torhüters ins eigene Tor abgelenkt wurde. Mit besonders harten Schlagschüssen können Sie sogar den Torhüter umwerfen und dann im Nachschuss endgültig verwandeln. Nur manchmal erscheint die Puck-Physik fehlerhaft, wenn nämlich die Scheibe von einem Spieler abprallt und dann kurzzeitig stark verlangsamt. Dieser Gummi-Effekt beeinflusst das Spiel aber nicht merklich.

Mit Händen und Füßen

Da wir schon bei den Goalies waren: Die hat EA Sports ins Trainingslager geschickt, wo die Jungs mächtig was gelernt haben. So sind sie nicht nur deutlich fangsicherer geworden, sondern vor allem sogar im Liegen so agil wie nie zuvor. Selbst Nachschüsse pflückt so mancher Star-Goalie noch aus der Luft oder reißt eine Beinschiene hoch, um die Scheibe abzulenken. Doch auch im höchsten der vier Schwierigkeitsgrade lassen sich die Fliegenfänger austricksen, vor allem das Allheilmittel Querpass + Schlagschuss funktioniert wieder so prima wie in den ersten NHL-Spielen. EA Sports hat für Gamepad-Artisten zusätzlich neue Special Moves für Star-Spieler im Angebot: Mit zwei Analogsticks vollführen Sie dann kleine Kunststückchen, um die Goalies auszutricksen, zum Beispiel den Puck mit dem Schlittschuh in eine bessere Schussposition zu schieben.

Das mag sehenswert sein, spielerisch nötig ist es nur auf »Schwer«. Auch ganz ohne Dekes und Kabinettstückchen wurden wir auf »Mittel« problemlos Stanley-Cup-Sieger. Wie in den vergangenen Jahren können Sie die Schwierigkeitsgrade durch etliche stufenlos regelbare Optionen wie Puckreibung oder Sprintfaktor nach eigenen Wünschen anpassen. Profis sollten diese Möglichkeit nutzen, denn nach kurzer Eingewöhnung ist selbst der höchste Schwierigkeitsgrad zu einfach. Das liegt vor allem an den KI-Aussetzern, die uns immer wieder beim Spielen ärgerten. Da läuft ein Computergegner mutterseelenallein auf unseren Torhüter zu – doch statt zu schießen, bleibt er plötzlich stehen und passt zurück ins neutrale Drittel! Obwohl die KI-Spieler mittlerweile ganz ordentlich hinter dem eigenen Tor spielen können, bleiben sie jedoch immer wieder mal

BUGS UND ANDERE ÄRGERNISSE

Von wegen fehlerfreies Spiel: NHL 06 macht zwar einen Heidenspaß, doch nerven Schlampereien und diverse **Fehler**. Neben immer wieder am Tor hängen bleibenden Spielern, die dann Eigentore produzieren (siehe Bildschirmfoto) störten uns im Test einige **KI-Aussetzer**. Da baut der Gegner seine Angriffsformationen in unserem Drittel auf, unsere Jungs gehen in Position – aber greifen nicht an! Anstatt zu stochern oder zu checken, stehen sie einfach tatenlos vorm Puckführenden Gegner. Nervig!



Auch ärgerlich: Das **Torraumabseits** wird nicht gepfiffen, in keiner unserer rund 40 Testpartien gab es Fünf-Minuten-Strafzeiten, Verletzungen traten trotz auf Maximum geschraubter Wahrscheinlichkeit weder in der Saison noch im Dynastiemodus auf. Auch die teils fehlerhafte Physik-Simulation muss EA Sports noch ausbessern, um NHL 06 weitgehend fehlerfrei zu machen



Schönes Detail dank neuer **Puck-Physik**: Die Scheibe springt vom Goalie-Helm ans Stockende und erst dadurch ins Tor.

NHL 06: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Eishockey-Fan sind

... wenn Sie wissen, wie echtes Eishockey funktioniert

... falls Sie Spaß an perfekt ausgeführten Spielzügen haben

... wenn Sie gerne vermeintlich unbezwingbare Goalies bezwingen wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen Konsolen-Menüs zuwider sind

... falls Ihnen KI- und Physik-Patzer auf den Keks gehen

... wenn Sie sich weigern, mäßig abgestufte Schwierigkeitsgrade von Hand feinzutunen



am Kasten hängen und verlieren so den Puck – oder schießen ein Eigentor. Außerdem erkennt der Schiedsrichter kein Torraumabseits. Wir hoffen, dass diese Mankos schnell mit einem Patch behoben werden!

Ein weiter Weg zur Perfektion

Spielerisch hat sich viel Positives getan, doch perfekt ist **NHL 06** bei weitem nicht. Harmlose Verschlimmbesserungen wie die völlig überflüssige Schusszielanzeige können Sie wenigstens abschalten. Richtig geärgert haben wir uns über die Auswirkungen der – wirtschaftlich gesehen verständlichen – Multiplattform-Enwicklung des Spiels. Denn EA Sports hat es nicht geschafft, die Vorteile eines PCs gegenüber den aktuellen Konsolen ausnutzen. Beispiel 1: Die Menüs sind unabänderlich in einer grobpixeligen 800x600er-Auflösung und lassen sich nur mit einem Gamepad halbwegs bequem bedienen. Mit Maus und Tastatur ist das nervig – mal verlässt man ein Untermenü mit Escape, mal mit der Rückschritt-Taste. Beispiel 2: Die berühmt-berüchtigten EA Trax sind zwar schön rockig, aber das Einbinden eigener MP3s sollte ja technisch kein Problem sein. Beispiel 3: Das Erstellen eigener Spieler und Vereine ist unflexibel und erlaubt nicht das Importieren eigener Fotos und Logos. Wie zuvor müssen auch hier wieder findige Fans entsprechende Tools und Mods programmieren. Beispiel 4: Das Handbuch verdient seinen Namen nicht – von den lächerlichen zwölf Seiten bleiben netto nur sieben, der Rest geht für Credits und Epilepsiewarnungen drauf.

Schön ist dagegen, dass Sie endlich in ein simuliertes Spiel eingreifen dürfen, sollte Ihnen der Spielverlauf nicht gefallen. Per Mausklick flitzen Sie dann die letzten fünf Minuten des jeweiligen Drittels übers Eis und können versuchen, den Rückstand aufzuholen oder noch zu gewinnen. Die Freude über ein herumgerissenes Spiel ist immens!

Florian Stangl



Ärgerlich für die Nürnberg Ice Tigers: Die **Panther** aus Augsburg gehen schon nach wenigen Minuten 2:0 in Führung.

TEST-CENTER

GEORG VALTIN



Mehr Spaß dank realistischer Physik

Nach dem eher mäßigen Vorgänger lohnt sich der Kauf von NHL 06 schon wegen der glaubwürdigen Physik von Puck und Spielern. Flinke, kleine Akteure bewegen sich eleganter übers Eis und drehen sich schneller um die eigene Achse als Muskelprotze. Auf der anderen Seite prallen sie an den Hünen aber wie von einer Mauer ab, falls es beim Bodycheck zum Körperkontakt kommt.

Mit den neuen Freestyle-Manövern kann ich dagegen wenig anfangen. Die sehen zwar nett aus, aber im Gegensatz zu NBA Live 06 finde ich sie einfach überflüssig. Für mich ist die NHL-Serie ja gerade deswegen so gut, weil ich mit wenigen Tasten auskomme.

Meine Wertung **88**

DAVID BERGMANN



Schneller Einstieg und flotte Action

NHL 06 ist das Beste, was mir in einer Halbzeitpause von Pro Evolution Soccer passieren kann. Während ich es bei PES genieße, vor dem Spiel an Aufstellung und Taktik zu feilen, kann ich hier einfach loslegen. Die Steuerung geht flott von der Hand, die Grafik sieht sensationell gut aus, Prügeleien und Torschüsse sind spektakulär wie immer.

Nur die schwankende Qualität der Torhüter stößt mir sauer auf. Da landet der Puck im Netz, wenn er es nicht sollte, oder wird gehalten, wenn ein Save unmöglich scheint. Wirklich nachvollziehbar ist das nicht immer. Aber was soll's, bei NHL kommt Spaß für mich eindeutig vor der Simulation.

Meine Wertung **88**

FLORIAN STANGL



Gelungene Wiedergutmachung fürs 2005-Debakel

Seit 1993 habe ich jedes Jahr Hunderte Stunden mit dem neuen NHL verbracht. Nur mit NHL 2005 nicht – was für ein Murks! Gut, dass NHL 06 sich so erfrischend anders spielt als sein direkter Vorgänger und mich mehr an die Anfänge der Serie erinnert.

Natürlich sind Abpraller- und Stochertore nicht die hohe Kunst des Eishockeys – aber hey, Tor ist Tor. Mir ist allemal lieber, NHL spielt sich wie die Partien der echten NHL oder der Eishockey-WM, anstatt eine unrealistische Aneinanderreihung von Hollywoodreifen Bodychecks und Ballett-artigen Kunststückchen zu sein. Dank der gewohnt tollen Atmosphäre ist es eine wahre Freude, in Playoff-Partien das ruder herumzureißen und den eigentlichen Favoriten zu stürzen. Das bietet mir nach wie vor kein anderes Spiel so intensiv wie NHL 06.

Der Neuanfang ist geschafft

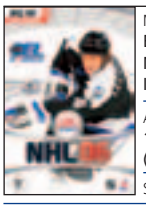
NHL 06 zeigt den richtigen Weg: Realistischere Physik, sinnvolle Spielzüge, verlässliche KI – doch der Weg ist noch nicht zu Ende. EA Sports sollte schleunigst die vielen kleinen Fehler beheben, die dem Spiel stellenweise einen unschönen Beigeschmack verpassen. Schön wäre, wenn das nicht bis NHL 07 dauern würde, sondern als Patch kommt. An dieser Stelle verlässt mich allerdings mein Optimismus.

Trotz aller Kritik habe ich NHL 06 in mein Eishockey-Herz geschlossen und werde definitiv im Dynastiemodus spielen, bis der Nachfolger kommt. Denn wenn ein gelungener Spielzug mit einem tollen Tor endet, dann weiß ich wieder, warum ich die NHL-Serie seit 13 Jahren liebe.

Meine Wertung **89**

NHL 06

Demo



Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler), Netzwerk (2 Spieler), Internet (2 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (12 Seiten)
Sound	4.0-Surround
Genre	Sportspiel
Entwickler/Publisher	EA Sports/Electronic Arts
Webseite	www.electronic-arts.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	9

PRO

- erstklassige Grafik
- funktionierende Spielzüge
- sehr gute Puck-Physik
- viele sinnvolle Verbesserungen

KONTRA

- nervige Menüführung
- etliche Detailmängel

FLORIAN STANGL	89
GEORG VALTIN	88
DAVID BERGMANN	88

Durchschnitts-Wertung der Tester: **88**



Potente Giftschlange in Bedrängnis: Mit der AC Cobra bremsen wir uns in einem **Nachtrennen** auf dem Nürburgring ans Castrol-S heran.



Mustang-Sandwich: Wir versuchen uns mit dem 911er RSR zwischen zwei Ami-Schlitten zu quetschen. Das kann nicht gut gehen ...



GT LEGENDS

Sie sprechen Filme wie Le Mans auswendig mit, tragen knallbunte Gulf-Porsche-Teamjacken und finden V8-Sound besser als Sex? **Dann haben wir mit GTL genau das richtige Spiel für Sie!**

Ein Druck auf den Anlasser erweckt die Bestie zum Leben. Derart rüde aufgeschreckt schüttelt sie sich unwillig, rasselt böse mit den Steuerketten und hustet ihren archaischen Zorn aus den Endrohren in die klare Morgenluft der Eifel. Derartiges Imponiergehabe reizt uns natürlich erst recht, wir ärgern die Bestie, indem wir sie mit ein, zwei kurzen Gasstößen endgültig aus dem Schlaf reißen. Das sechszylindrige Boxertier kauert angriffslustig auf unserer Hinterachse, heult infernalisch auf und bittet uns förmlich darum, die vielleicht geilste Fahrmaschine aller Zeiten endlich über die Curbs zu scheuchen – den Porsche 911 RSR.

Willkommen in der Welt von **GT Legends**! Wenn Sie auf ungefilterte Benzinschleudern ohne Schnickschnack wie ABS und Launch Control stehen, werden Sie sich hier richtig wohl fühlen. Eine Warnung gleich vorweg: Das Spiel nimmt Sie nicht etwa mit auf eine Reise in die Vergangenheit des Motorsports, sondern simuliert die aktuellen Oldtimer-Rennserien der FIA, die sich hinter so kryptischen Kürzeln wie FIA GTC-TC '76 verbergen. Konkret bedeutet dies, dass Sie zwar mit Oldies vom Schlage einer Cokebottle-Corvette mit Big-Block (in Fachkreisen auch als »Ludenmobil« bekannt) unterwegs sind, sie aber über die Rennstrecken des Jahres 2005 prügeln.

Hubraummonster im Wohnzimmer

Halb so wild! Auch wenn einige der modernen Kurse gerade für die hubraumstarken PS-Monster reichlich eng und verwinkelt erscheinen, macht die Jagd auf Bestzeiten in den rasenden Museumsstücken auch auf modernen Pisten einen Heidenspaß. Das liegt nicht zuletzt an der opulenten Edelgrafik, die unser Auge mit hoch detaillierten Fahrzeugen und Rennstrecken verwöhnt. Ein weiteres Schmankerl ist der Motorsound, der uns beim Test immer wieder dazu verleitete, die 5.1-Boxen derart laut zu drehen, dass an normale Unterhaltungen nicht mehr zu denken war.

Benzinschwangerer Augenschmaus

Optik und Sound sind also topp, wie aber sieht es auf der spielerischen Seite aus? Auch hier fährt **GTL** in der ersten Rennliga. Das Spiel orientiert sich bei der Benutzerführung klar am Quasi-Vorgänger **GTR**: Wer die Menüs des Simbin-Vorzeigerenners kennt, wird sich auch in der Welt der GT-Legenden problemlos zurechtfinden. Allerdings bringt **GTL** einige Neuerungen, etwa den Verzicht auf unterschiedliche Spielmodi (»Arcade« bis »Profi«). Stattdessen stellen wir jedes Mal vor einem Rennen ein, welcher Schwierigkeitsgrad aktuell gelten soll. Diese Einstellung bestimmt nicht nur den IQ der KI. Sie legt auch fest, wie viele der Fahrhilfen (Lenkhilfe, Bremshilfe, etc.) wir an- und abschalten dürfen, und wie realistisch Beschädigungen simuliert werden.

Virtueller Schaufensterbummel

Die vielleicht wichtigste Innovation betrifft die Autos selbst. Obwohl das Spiel eine Unmenge unterschiedlicher Fahrmaschinen simuliert (inklusive aller Varianten stehen 95 Boliden in der Garage), können wir uns zu Beginn



Wir wählen den **Schwierigkeitsgrad**. Das Fahrmodell ist immer gleich, mit allen Hilfen flitzen die Boliden aber fast von selbst um die Kurven.



Abflug! Mit eingedelltem Blech und abfallenden Stoßstangen hat das **optische Schadensmodell** nicht wirklich viel zu bieten.



Damals in den Ardennen! Im BWM CSL auf der Anfahrt zur vielleicht schwierigsten Kurve der Rennsportgeschichte: der **Eau Rouge** im belgischen Spa.

einer Karriere nur mit einer Handvoll Wagen auf die Strecke begeben. Der Grund hierfür ist simpel: In GTL müssen wir neue Autos hinzukaufen, und unser Bankkonto lässt sich nur durch den Gewinn von Rennserien aufstocken. Während es hier anfangs mit kleinen Autos über kurze Strecken geht, fordern die späteren Cups mehr Sitzfleisch, da dann nicht selten 30 Runden und mehr auf unterschiedlichen Strecken zu absolvieren sind. Als Lohn erhalten wir für unsere Erfolge nicht nur mehr Kohle, sondern können auch durch den Gewinn bestimmter Events neue Autos wie die Rennflunder Porsche 906 freischalten.

Jetzt geht's los!

Sobald wir uns durch das Vorgeplänkel aus Auswahlmenüs und Autohändler geklickt haben, kann der Test endlich da losgehen, wo der virtuelle Gummi auf den simulierten Asphalt trifft. Um es gleich vorweg zu nehmen: Auch hier erwarten uns keine Überraschungen, denn dass die Jungs von Simbin wissen, wie man eine realistische Fahrphysik programmiert, sollte seit GTR klar sein. Erstaunlich ist allerdings, wie überzeugend »alt« sich die Boliden anfühlen. Gerade wenn wir mit den Oldies auf einen aus GTR bekannten Kurs gehen, wird erlebbar, wie weit sich der Motorsport in den letzten 30 Jahren entwickelt hat.

Fortschritt? Nein, danke!

Beispiel Spa Francorchamps: Während die modernen FIA-GT-Geschosse hier problemlos mit Vollgas durch die lange »Pouhon«-Kurve gescheucht werden können, müssen wir in GTL-Rennern wie dem BMW CSL zurückhaltender zu Werke gehen. Ebenfalls beeindruckend ist, wie die Oldtimer-Karosserien um uns herum zu arbeiten scheinen. Hartes Anbremsen etwa quittieren die Museumsstücke mit zitterndem Aufbau und wild arbeitendem Fahrwerk. Beinahe spüren wir, wie sich der Wagen verwindet, und die Knackgeräusche vervollständigen das Bild eines Stücks alter Technik, das an seinem physikalischen Limit bewegt wird.

Apropos Technik: Wie üblich können wir unsere antiken Raketen vor jeder Session auf die aktuelle Strecke abstimmen. Da selbst die jüngsten der GTL-Boliden mehr Lenze auf dem Buckel haben als ein durchschnittlicher PC-PowerPlay-Redakteur, reicht hierfür ein einzelner Tuningbildschirm. Allerdings sind bei den wenigsten Autos alle Parameter verstellbar, auch das ein Zeichen dafür, mit welch einfacher Technik man vor 30 Jahren auf die Rennstrecke ging.

Sascha Gliss



Millionending. Im Replay schauen wir uns einen der schönsten (und teuersten) Oldtimer überhaupt an, den Mercedes **300 SL Roadster**.

MICHAEL GALUSCHKA



Mehr von diesen Autos!

Wow! Sämtliche Träume meiner Carrerabahn-Jugend auf einem Fleck versammelt! Und dann auch noch in atemberaubender Qualität! Die tolle Fahrphysik ist weniger eine Überraschung als die exzellente Gegner-KI: Selten zuvor hat das Fighten mit Computergegnern so viel Spaß gemacht. Ein paar Schwächen drücken die Wertung: Den Karrieremodus finde ich durchwachsen, die Möglichkeiten für eigene Rennen sind zu spärlich, und beim Online-Modus war Simbin mit maximal 16 Spielern arg zurückhaltend.

Meine Wertung **87**

SASCHA GLISS



Geniale Präsentation, überragende Fahrphysik!

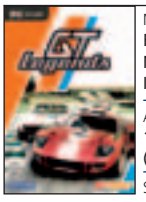
Ich bin kein großer Fan von Rennspielen, in denen man den Fuhrpark freispielen muss. Wenn ich mir allerdings anschaue, was in diesem Fall alles im Fuhrpark steht, vergesse ich diese Abneigung ganz schnell.

GTL hat nicht nur spektakuläre PS-Monster zu bieten, sondern punktet auch mit überlegener Fahrphysik und den schönsten Motorensounds der Spielegeschichte. Mit der 7-Liter-Vette röhrend die Gerade entlang zu donnern, ist einfach genial! Von Live for Speed verwöhnt, habe ich lediglich Diagramme vermisst, die mir die Auswirkungen meines Setups anzeigen. Ansonsten erntet GTL mein uneingeschränktes Lob, und das nicht nur, weil ich schon immer einen Ford Capri fahren wollte.

Meine Wertung **89**

GT LEGENDS

Video



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (36 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Simbin/10tacle
Webseite	www.gtlegends.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	6. Oktober 2005
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- überzeugende Fahrphysik
- geniale Edeloptik
- geiler Motorsound
- origineller Fuhrpark

KONTRA

- eingeschränktes Schadensmodell
- großer Hardwarehunger

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS	89
MICHAEL GALUSCHKA	87
	88



So aufgeräumt, übersichtlich und durchgestylt wie der **»Zentrale«-Bildschirm** sind alle Menüs im neuen Fussball Manager 06.



Die **3D-Szenen** errechnet das Spiel anhand der Eigenschaften der Kicker. Torjäger Makaay verwandelt solche Chancen wie im echten Leben.

FUSSBALL MANAGER 06

AWARD POWER PLAY FÜR SPIELTIEFE FUSSBALL MANAGER 06

Überarbeitete Menüs, detaillierte Analyse-Tools, glaubwürdige 3D-Spiele, und, und, und: Gerald Köhler und sein Team **liefern den bisher besten Fußball-Manager ab.**

»Mit der Taktik mussten sie ja verlieren«, »Die Flasche hätten sie schon längst verkaufen sollen«, »Das sieht doch ein Blinder, dass die falsch trainieren« – das sind typische Sätze von Anhängern der beliebtesten Sportart in Deutschland: Fußball. Seiner Popularität verdankt das Spiel aber auch das Phänomen, dass sich praktisch jeder Fan für eine ausgemachte Koryphäe hält und stets alles besser weiß als die Verantwortlichen bei Vereinen oder dem Nationalteam.

Mit dem **Fussball Manager 06** können alle selbsternannten Trainergötter zeigen, wie viel sie wirklich von der Leitung eines Fußballclubs verstehen – dank EA Sports' offizieller Lizenz natürlich wieder mit allen Clubs und Spielern der ersten und zweiten Bundesliga. Eines aber gleich vorweg: Wer denkt, er kommt hier mit ein paar Mausklicks zum schnellen Erfolg, sollte besser die Finger von diesem Spiel lassen. Wer sich aber gerne intensiv mit dem Thema Fußball beschäftigt, aus Statistiken die richtigen Schlüsse zieht, Training, Aufstellung sowie Taktik aufeinander abstimmt und vor allem sehr viel Zeit hat, findet im **Fussball Manager 06** sein absolutes El Dorado.

Schön und funktional

Gleich zu Beginn fällt die optische Generalüberholung auf: Die Menüs sind wesentlich übersichtlicher als im Vorgänger, wirken aber gleichzeitig hübsch und durchgestylt. Selbst die Bildschirme mit der höchsten Informationsdichte wirken dank klarer Aufteilung und vieler Weißflächen nie überladen – super! Die Bedienung erfolgt wie gewohnt mit der Maus und ist genauso vorbildlich wie die Menüstruktur: Mit wenigen Klicks erreichen Sie alle relevanten Unterpunkte.

Die Entwickler bauten auch logische Querverweise ein. So können Sie beispielsweise Co-Trainer nicht nur über den Unterpunkt »Mitarbeiter« anheuern, sondern gelangen auch aus dem Trainingsmenü zum entsprechenden Bildschirm. Daher ist die Bedienung insgesamt sehr intuitiv. Ähnlich wie unter Windows öffnet ein Rechtsklick ein Kontext-Menü – das spart lange Mauswege. Außerdem sehen Sie so alle möglichen Aktionen auf einen Blick. Klicken Sie beispielsweise einen Spieler an, den Ihre Scouts auf der Beobachtungsliste haben, erscheinen unter anderem die Punkte »Spielerinfo«, »Kaufangebot«, »Leihangebot« und »Berateraufrag« (Scout prüft, wann der Spieler für wie viel Geld gekauft werden könnte). Ein weiterer Klick, und schon sind Sie im endgültigen Menü angekommen.

Machen und machen lassen

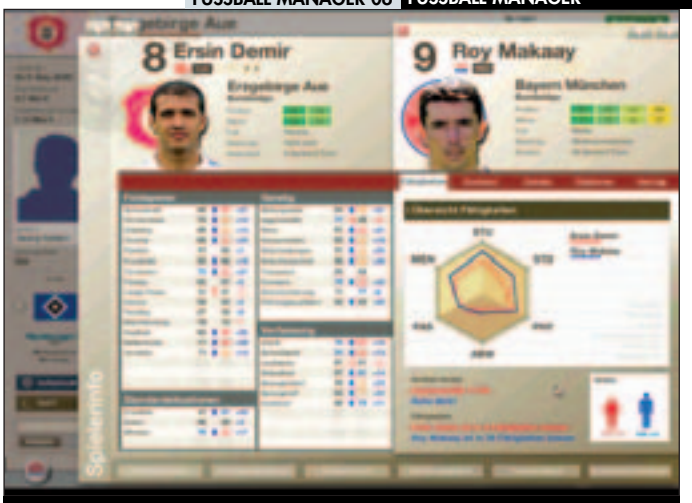
Genretypisch verlangt der **Fussball Manager 06**, dass Sie sich um alle Belange Ihres Vereins kümmern. Training, Aufstellung, Nachwuchsarbeit, Transfers, Fanartikel und Stadionausbau sind nur einige davon. Allerdings empfiehlt es sich, die Allmacht zu teilen und an die größtenteils verlässlichen KI-Verantwortlichen abzugeben. Sofern es das Budget zulässt, sollten Sie für jeden Teilbereich einen



Ein Traum für Statistiker: Das neue **Match-Analyse-Tool** (MAT) erlaubt es unter anderem, komplette Spiele in der 2D-Ansicht zu betrachten und damit die Stärken und Schwächen des Teams festzustellen.



Selbst die **Fußball-Weltmeisterschaft** wird simuliert. Gute Manager erhalten früher oder später das Angebot, eine Nationalelf zu leiten.



Der **Vergleich** zwischen zwei Spielern ist äußerst komfortabel und verrät sofort, wer bei welchen Eigenschaften und Talenten besser ist.

geeigneten Mann einstellen, beispielsweise einen Amateurtrainer und Fanbeauftragten. Je erfahrener das Personal, desto mehr kostet es den Verein. Allerdings wiegen die Boni guter Leute die Mehrkosten wieder auf. Doch selbst wenn Sie Mitarbeiter für bestimmte Bereiche eingestellt haben, können Sie per Menü festlegen, dass Sie sich um ausgewählte Dinge selbst kümmern wollen, beispielsweise um Werbeverträge im Punkt »Finanzen«.

Selbst wenn Sie noch so gute Co-Trainer verpflichtet haben: Der Aufstellung und Taktik sollten Sie sich in jedem Fall selbst widmen. Meist liefert die KI in diesem Bereich ordentliche, aber keine optimalen Ergebnisse ab. Und das, obwohl Sie mit globalen Einstellungen bestimmen, wie der Co-Trainer bei der Aufstellung die Prioritäten setzen soll. So geben Sie per Schieberegler vor, wie stark er Parameter wie Schnelligkeit, Form, Frische oder Offensivgeist berücksichtigen soll. Da es aber noch andere Dinge zu beachten gibt, dient diese Auswahl höchstens als Basis für Ihre eigenen Maßnahmen.

Genauer geht's kaum

Die wohl wichtigste Neuerung ist das so genannte Match-Analyse-Tool (MAT). Es wertet jedes Spiel detailliert aus und stellt die Ergebnisse statistisch sowie grafisch dar. Es erlaubt sogar, die komplette Partie noch einmal in einer 2D-Ansicht anzuschauen. Was wie eine Spielerei klingt, verrät in Wirklichkeit unheimlich viele wichtige Informationen. Angefangen von der Formationstreue über die Laufwege bis hin zur Anzahl der Fehlpässe finden Sie im MAT alles Wissenswerte und lernen daraus im besten Fall für die Zukunft. Ein Beispiel: In der Statistik bemerken Sie, dass drei Viertel der Pässe eines Spielers nicht ankamen. Also lassen Sie sich die Fehlpässe grafisch anzeigen und sehen, dass es jeweils lange Zuspiele waren. Also ändern Sie die individuellen Einstellungen dieses Akteurs so, dass er bevorzugt kurze Pässe wählt. Wir empfehlen Ihnen, sich nach den ersten Partien oder bei den ersten Einsätzen neuer Spieler nach den Matches intensiv mit dem MAT zu beschäftigen – die richtigen Schlussfolgerungen aus den computergestützten Analysen führen oft zum Erfolg.

Der große Nachteil des MAT: Es funktioniert nur, wenn Sie die Spiele auch im 3D-Modus ablaufen lassen. Das dauert trotz Beschleunigungsfunktion länger als der spannende Textmodus oder die sofortige Berechnung des Resultats. Dort ist es übrigens genau wie in 3D-Spielen möglich, bestimmte taktische Mittel wie »Zeitspiel« oder »Versteckte Fouls« anzuordnen. Außerdem dürfen Sie in bestimmten Situationen entscheiden, ob Ihre Spieler in der beschriebenen Situation schießen oder dribbeln oder abspielen sollen. Über 4.000 neue Textbausteine zur Spielbeschreibung machen die Partien deutlich abwechslungsreicher.

Folgsame Spieler

Neben dem Zugriff auf das MAT haben die 3D-Spiele einen weiteren Vorteil: Sie sehen genau, wie brav die Spieler ihre Positionen, Taktik und Aufgaben erfüllen. Die Szenen auf dem Rasen sind nicht etwa geskriptet, sondern errechnen sich aus den zahlreichen individuellen Werten der Kicker sowie Ihren taktischen Anweisungen. Egal, ob sich der linke Verteidiger bei jeder Gelegenheit in die Offensive einschaltet, ein Abwehrrecke seinen Gegenspieler in Manndeckung nimmt oder der Spielmacher den Stürmer bevorzugt mit Steilpässen in Szene setzt: Was Sie vor der Partie festlegen, machen die Spieler auch – oder versuchen es zumindest. Wenn die Taktik nicht funktioniert, hapert es oft an der fehlenden Abstimmung mit den Fähigkeiten der Kicker. Wenn Sie einen Athleten als Spielmacher einteilen, der schlechte Werte für Kreativität und Passspiel hat, wird er einfach schlecht aussehen. Gerade mit einem schwächeren Team werden Sie nur Erfolg haben, wenn Sie die Taktik in erster Linie auf die Fähigkeiten der Spieler abstimmen – erst danach gilt es, die Besonderheiten des Gegners in die Planung einzubeziehen.

Georg Valtin

FLORIAN STANGL



Endlich deutscher Meister – dank besserer Bedienung!

Die nervigen Menüs des Vorgängers haben mich schon nach wenigen Spieltagen dazu getrieben, vieles meinen Angestellten zu überlassen. Das macht der FM 06 dramatisch besser, weshalb ich endlich richtig Spaß daran habe, zum Beispiel auch die individuellen Fertigkeiten meiner Kicker zu trainieren.

Obwohl immer wieder mal merkwürdige Spielergebnisse der Verdacht auf Bugs nähren: Der FM 06 ist ein gefundenes Fressen für Fußball-Fans, die ihr Stammtisch-Wissen in die deutsche Meisterschaft ummünzen wollen.

Meine Wertung **89**

GEORG VALTIN



Der Fußballgott steckt im Detail

Ich sage Ihnen ganz ehrlich: Wir hätten mindestens zwei Monate gebraucht, um alle Möglichkeiten des Fussball Manager 06 ausführlich zu testen. In dem Programm steckt einfach so viel drin, und je länger ich gespielt habe, desto tiefer habe ich mich eingearbeitet. Es war keine Seltenheit, dass allein die Spielvorbereitung eine Stunde gedauert hat: Bericht über den Gegner lesen und analysieren, Taktik und Aufstellung entsprechend abstimmen, von der Einstellung der individuellen Aufgaben jedes Spielers mal ganz zu schweigen.

Aber dieser Aufwand lohnt sich, denn man freut sich einfach unheimlich, wenn man dank der richtigen Maßnahmen stärkere Gegner besiegt. Fans mit viel Freizeit, greift zu!

Meine Wertung **88**

FUSSBALL MANAGER 06



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (40 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Fußball-Mananger
Entwickler/Publisher	EA Sports/Electronic Arts
Webseite	www.ea-fm.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	6. Oktober 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- übersichtliche Menüs
- sehr gute Bedienung
- realistische Spielerwerte
- funktionierende Taktiken

KONTRA
- MAT funktioniert nur bei 3D-Spielen
- teils fehlende Kontext-Hilfe

Durchschnitts-Wertung der Tester

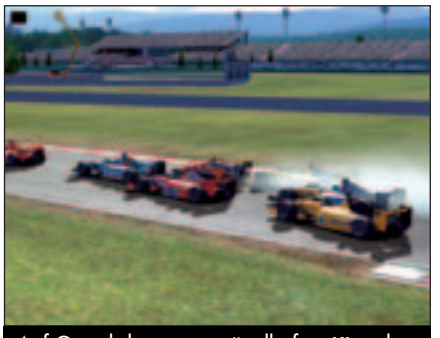
GEORG VALTIN	88
FLORIAN STANGL	89
	89



In der **Cockpit-Ansicht** wirken die Rennen am authentischsten. Nettes Gimmick: Wie in GTR können Sie die Sitzposition Ihren Wünschen anpassen und zurechtrücken.



Für die verdienten Preisgelder kaufen wir in diesem Menü **Upgrades** für unsere Wagen.



Auf Grund der extrem rüpelhaften **KI** enden solche Szenen meist in unschönen Unfällen.

R-FACTOR

Die perfekte Rennsimulation bietet jedes Auto, das irgendwann einmal gebaut wurde und jede Rennstrecke, die es wert ist, darauf Bestzeiten zu fahren. **R-Factor ist nicht perfekt – könnte es mit Hilfe der aktiven Fangemeinde aber werden.**

Wenn Sie nicht erst mit **GTR** der Liebe für Rennsimulationen erlegen sind, dann kennen Sie den Namen Image Space Incorporated. Bis vor zwei Jahren zeichnete der Entwickler für Electronic Arts' F1-Serie verantwortlich, **R-Factor** dagegen kommt ohne großen Publisher aus – und ohne Lizenzen. 24 fiktive Autos und fünf ebenso frei erfundene Strecken mit jeweils diversen Abwandlungen gehören zum Lieferumfang. Das klingt nicht umwerfend, reicht aber völlig aus. **R-Factor** ist nämlich lediglich ein Status quo; ein extrem Mod-freundliches Grundprogramm, das von Entwicklern und Fans mit der Zeit zur gigantischsten Rennsimulation aller Zeiten gedeihen soll.

Fahren, gewinnen, tunen

Die ersten Mods für **R-Factor** sind bereits erschienen. So können Sie nach einem kurzen Download auf dem Kurs von Birmingham Ihre Runden drehen oder in der F3-Serie um Titel fahren. Wir widmen uns in diesem Test aber dem unveränderten Originalprogramm, und das lässt Sie in zwei Rennserien antreten: Im SR Gran Prix geht's in GT-Fahrzeugen mit Front- oder Heckantrieb auf die Piste. Die Open Wheelers Challenge dagegen inszeniert PS-Orgien mit Boliden aus der Formel-Klasse. Egal, für welche Serie Sie sich entscheiden, Sie landen jeweils in einem Karrieremodus und starten mit einer Auswahl an mickrig ausgestatteten Wagen und einer leeren Tuning-Kasse. Gegen die Armut hilft nur eins: raus auf die Pisten und Rennen fahren. Mit der Teilnahme an verschiedenen Rennfolgen verdienen Sie Geld. Die Faustregel: Je besser Sie abschneiden, je mehr und je stärkere KI-Fahrer Ihnen den ersten Platz streitig machen, desto reicher werden Sie.

Mit der sauer verdienten Kohle rüsten Sie dann Ihre Rennsemmeln auf. Die Ausmaße eines **Need for Speed Underground 2** nimmt das Tuning in **R-Factor** zwar nicht an, die Auswahl an Spoilern, Bremsen, Chips, Antrieben, Felgen und anderen Schrauber-Träumen reicht aber vollkommen aus. Viele Teile gibt es in mehreren Ausführungen – am preisgünstigsten Tuning-Chip beispielsweise dürfen Sie nach dem Einbau keine Feinabstimmung mehr vornehmen, das kann nur die teurere Variante. Ein nettes Gimmick: Nach dem Einkauf sieht Ihr Bolide nicht nur prolliger aus und ist leistungsfähiger; beim Einbau entsprechender Teile verändert sich auch der Klang von Möchtegern-Sportwagen zu angsteinflößendem PS-Monster. Im Internet dürfen Sie nur mit Wagen und Upgrades fahren, die Sie in der Karriere freigespielt haben.

Viel Simulation und ein bisschen Arcade

Den Rennablauf nimmt **R-Factor** simulationstypisch sehr genau. Erst dürfen wir uns mit der Strecke vertraut machen, dann geht's in die Qualifikation. Es folgen Aufwärmrunde und schließlich das eigentliche Rennen. Als wir die ersten Runden im Rhez, einem der fiktiven Sportwagen drehen, gefällt uns das Fahrmodell auf Anhieb. Die Boliden sind weniger giftig als in **GTR**, das Fahrverhalten ist trotzdem jederzeit nachvollziehbar. Außerdem ist jedes Auto einzigartig, im Fahrgefühl klar von den anderen Karossen zu unterscheiden. Die knapp 230 PS des ZRa (ein schnittiger Hecktriebler) beispielsweise sind anfangs schwer zu bändigen – nur zu gerne wackelt er mit dem Hinterteil, wenn er um die Kurven getrieben wird.

Solchen Mätzchen können wir in einem umfassenden Setup-Bildschirm bis zu einem gewissen Grad entgegenwirken. Hier ein bisschen am Differential geschraubt, dort den Bremsdruck verändert. Eigens erstellte Setups speichern wir komfortabel ab, sortiert nach Fahrzeugen und Strecken. Einsteiger werden eher die Finger vom Schrauben lassen und sich über die elf zuschaltbaren Fahrhilfen freuen. Die reichen von Lenk- und Bremsassistenten über ABS bis hin zum Autopiloten, der sicher durch die Boxengasse findet. Wenn alle Hilfen eingeschaltet sind, dann taugt **R-Factor** fast zum Funracer, so sicher sitzen die Boliden auf der Straße.

Wilde Pistensäue

Enttäuscht hat uns während des Tests die Gegner-KI. Deren Fahrvermögen können wir vor dem Rennen zwar auf einer Skala von 1 bis 100 Prozent festlegen, wirklich schlau fahren die Knaben aber nicht. Solange wir sie nicht stören, gondeln sie relativ gelassen auf der Ideallinie, kommen sich hin und wieder ins Gehege oder machen realistische Fahrfehler.

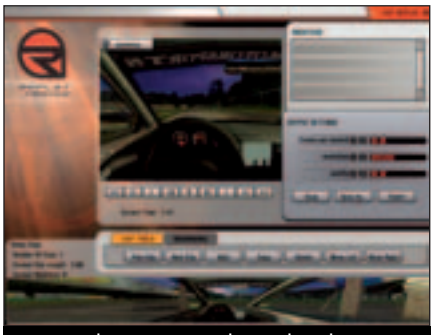
Wirklich schlimm wird's allerdings, wenn wir ihnen dabei in die Quere kommen. In aller Regel sind der KI Auffahrunfälle lieber als einfachste Ausweichmanöver, und selbst mancher Überholvorgang auf einer Geraden endet mit Lackschäden. Bleibt zu hoffen, dass Image Space Incorporated die Rowdys noch einmal in die Fahrschule schickt und mit einem Patch nachbessert.

Nicht auf Hochglanz poliert

Grafisch reißt **R-Factor** zwar keine Bäume aus, hängt aber dicht im Windschatten von **GTR** oder **GT Legends**. Die Fahrzeugmodelle sind detailliert,



Den **Tag- und Nachtwechsel** zelebriert R-Factor sehr atmosphärisch in Echtzeit.



Replays können Sie nicht nur bearbeiten, sondern auch als AVI abspeichern.



Die **Open Wheelers Challenge** ist eine der zwei mitgelieferten Rennserien in R-Factor. Über die Jahre sollen mit Hilfe von Mods aber immer mehr Serien und Fahrzeuge hinzukommen.

und die Strecken machen auch Abseits des Asphalts einiges her. Weniger schön ist das äußerst unspektakuläre Schadensmodell. Crashes wirken sich zwar merklich aufs Fahrverhalten aus, lassen die Karosserie aber überraschend kalt. Nur bei harten Karambolagen fliegen Teile ab – realistisch wirkt das Ganze nicht.

Beispiel Reifenpanne: Das Auto wird zwar an der entsprechenden Stelle »tiefer gelegt«, optische Schäden am Gummi gibt es aber nicht. Auch Wettereffekte sind derzeit noch nicht enthalten, aber immerhin für einen kommenden Patch versprochen. Dafür gibt's einen fast schon romantischen Tag- und Nachtwechsel in Echtzeit, bei dem ganz allmählich die Schatten immer länger werden und der Himmel immer dunkler.

Ausstattung mangelhaft

Wenn Sie jetzt neugierig geworden sind und **R-Factor** sofort im Laden kaufen möchten, dann müssen wir Sie enttäuschen. Das ambitionierte und hoffentlich sehr langlebige Projekt gibt es nur im Internet. Herunterladen können Sie sich die 380 MByte starke Installationsdatei direkt auf der offiziellen Seite www.R-Factor.net. Bezahlt wird über Kreditkarte oder mit Hilfe von PayPal. Drei Wehrmutstropfen gibt es: Auch nachträglich lässt sich das Spiel nicht auf CD anfordern, für den Preis von immerhin 40 Euro dürfen Sie die Simulation nur drei Mal neu installieren, bevor ein Neukauf fällig wird, und die einzige Dokumentation besteht aus einer wenig informativen Readme-Datei.

In Sachen Ausstattung ist **R-Factor** ein echter Reinfall. In Sachen Langlebigkeit sagen wir ihm eine rosige Zukunft voraus. Viele Mods befinden sich bereits in Entwicklung, die Server waren zum Testzeitpunkt immer gut gefüllt, und die Community ist sehr aktiv. Wir sind gespannt, wie es mit **R-Factor** weitergeht.

David Bergmann

R-FACTOR: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Rennsimulationen über einen sehr langen Zeitraum spielen

... falls Sie selbst gerne Rennpisten oder Autos modellieren

... wenn Ihnen der Onlinemodus wichtiger ist als Solo-Rennen gegen die KI

... wenn GTR Sie nicht mehr fesselt, weil Sie bereits alles gesehen haben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn für Sie eine gute Gegner-KI ein K.O.-Kriterium bei Rennsimulationen ist

... wenn Sie frei erfundenen Strecken und Fahrzeugen nichts abgewinnen können

... falls Sie ein abwechslungsreiches Rennspiel für Zwischendurch suchen

... wenn Sie über keine Internetverbindung verfügen



FLORIAN STANGL

Konkurrenz für Live for Speed



Als alter ISI-Fan und Immernoch-Spieler einiger F1-Mods war mir von Anfang an klar, dass R-Factor kein komplettes Spiel sein kann. So fehlen mir einige Spielinhalte und Komfortfunktionen.

Drauf gepfiffen, denn Fahrgefühl und starke Gegner sind mir wichtiger. Das bietet mir R-Factor, allerdings nur Online gegen menschliche Piloten. Dann macht es Spaß, dann bleibe ich mehrere Stunden am Stück dabei. Wer nur offline fahren will, bleibt besser bei GTR oder GT Legends. Live for Speed, da kommt echte Konkurrenz!

Meine Wertung **80**

DAVID BERGMANN

Grundgerüst mit viel Potenzial

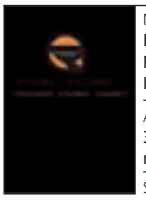


R-Factor im Originalzustand haut mich nicht vom Hocker. Das fehlende Handbuch ist bei einer Simulation eine Frechheit, und die künstliche »Intelligenz« hat mich regelmäßig ins Lenkrad beißen lassen. Sehr gut gefallen hat mir dagegen das Tuning – ein echter Motivationsfaktor in den ansonsten recht drögen zwei Rennserien. Auch das Fahrmodell hält mich bei der Stange; bei jedem Rutscher weiß ich, was ich falsch gemacht habe, und verbessere mich stetig.

Wenn die Community so aktiv bleibt, wie sie derzeit ist, könnte R-Factor aber noch richtig genial werden und sogar unsere Rennspiel-Referenz GTR übertrumpfen. Bis dahin gibt es aber noch viel zu tun, und von mir deshalb eine eher verhaltene Wertung.

Meine Wertung **81**

R-FACTOR



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

Ausstattung
380 MByte Download, nur Readme-Datei

Sound Stereo

Genre	Rennsimulation
Entwickler/Publisher	ISI/ISI
Webseite	www.R-Factor.net
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	nicht beantragt
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5900	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO
- sehr gutes Fahrmodell
- viele Mods zu erwarten
- motivierendes Tuning

KONTRA
- grausige KI
- wenig Strecken
- nur via Download erhältlich

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 81
FLORIAN STANGL 80

81



Eine echte Cockpit-Perspektive gibt es nicht. Die **Motorhauben-Kamera** kommt ihr wohl am nächsten. In dieser Ansicht kommt die halsbrecherische Geschwindigkeit besonders gut rüber.



Der **Flugzeugträger** ist nur einer der zahlreichen abgedrehten Streckenabschnitte.



Die **Tuning-Optionen** beschränken sich auf Wagenfarbe, Vinyl-Aufkleber und Felgen.

WORLD RACING 2

World Racing 2 macht seinem Namen alle Ehre. Denn die Rennspielexperten von Synetic schicken Benzinblüter in ihrem neuesten Fun-Racer auf **die abenteuerlichsten Strecken rund um den Globus**.

Wie der vor rund zwei Jahren erschienene Vorgänger glänzt auch **World Racing 2** mit nackten Zahlen. Beinahe 100 Automodelle von 17 verschiedenen Marken (Teil 1 beschränkte sich auf Mercedes-Benz) kurven im Karrieremodus um 100 Kurse auf drei Kontinenten. Wer jedes Rennen gewinnen und alle Extras freischalten möchte, ist mindestens 20 Stunden beschäftigt – weniger versierte Piloten brauchen doppelt so lange.

Vor großen Aufgaben

Die ordentliche Spieldauer hat **World Racing 2** allerdings auch der Tatsache zu verdanken, dass selbst Profis die wenigsten Herausforderungen im ersten Versuch meistern werden. Am ehesten klappt das noch beim Zeitfahren; Querfeldein-Rallyes fordern dagegen stures Auswendiglernen der oft abenteuerlich abgesteckten Strecken. Beeindruckend sind auch die vielen Spielarten des Motorsports, die Synetics Rennspiel abdeckt. Mal pures Um-die-Wette-Rasen gegen Computerfahrer, mal Showeinlagen, in denen möglichst waghalsige Drifts Punkte bringen, mal High-Speed-Rennen, die eine bestimmte Durchschnittsgeschwindigkeit fordern. Oft werden auch mehrere Aufgaben kombiniert: Mindestens Dritter werden, 100 Punkte beim Kurvenschliddern sammeln – und wehe, es stehen am Ende weniger als 80 km/h Durchschnittstempo auf dem Tacho.

Sightseeing weltweit

Auch die Strecken selbst sind an Abwechslung kaum zu überbieten. Auf sechs Settings – Ägypten, Hockenheimring und Testgelände (Deutschland), Italien, Miami sowie Hawaii steckt **World Racing 2** seine unzähligen Kurse immer wieder neu ab. Auf Hawaii etwa geht es mal über Stock und Stein durch die zerklüftete Vulkanlandschaft, ein andermal über Stadtautobahn und Küstenstraßen, dann wieder führt eine Etappe über das Deck eines ankernden Flugzeugträgers. Es gibt unglaublich viele solcher Gags zu entdecken. In Ägypten beispielsweise ein Stargate, das den Wagen ans andere Ende der Karte teleportiert, in Italien einen Aquädukt, der plötzlich die Schwerkraft aufhebt.

Und überall charakteristische Details wie Amphitheater, Pyramiden, Ausflugsdampfer, Zugbrücke, Golfplatz, Steilwand-Arena. Überall tut sich was, tuckern etwa Pendler in ihren Familienkisten zur Arbeit, eilt ein Krankenwagen mit Blaulicht und Martinshorn zum Einsatz, schwirren Hubschrauber durch Straßenschluchten – auf Hawaii düsen sogar ausgewachsene F-14 Tomcats im Tiefflug über die Piste. Mit etwas Glück (oder Pech) erwischt man sogar eine, wenn man über die Sprungschanze der Zugbrücke schnellt ...

Ganz eindeutig: Die Szenarien sind das Highlight von **World Racing 2**, technisch wie spielerisch. Dermaßen variantenreiche Landschaften und liebevollen Details gibt's in keinem Konkurrenten zu entdecken.

(K)ein Kratzer im Lack

Der Fuhrpark präsentiert sich eher durchwachsen. 100 Boliden klingen eindrucksvoll, allerdings umfasst diese gewaltige Zahl auch Modellvarianten, die sich oft nur wenig unterscheiden. Beispielsweise steht der VW Touareg sowohl in der Rennversion als auch in der normalen Straßenfassung in der Garage, außerdem gibt's eine Safari-Ausführung und eine getunte Offroad-Ausstattung.

Manche Fahrzeuge sind den Designern wirklich gut gelungen, etwa der Golf 4, bei anderen muss man das ein oder andere Auge zudrücken, um sie noch als originalgetreu zu bezeichnen, zum Beispiel der Golf I. Die Beinahe-Fotoqualität einer Simulation wie **GT Legends** (Test auf Seite 124) erreicht keines der Exemplare – dafür sorgt schon der seltsame Hochglanz-Look der Lackierungen. Dafür punktet **World Racing 2** mit allerhand Exoten, Prototypen und ungewöhnlichen Marken, darunter Wiesmann (Roadster, GT und Renn-GT), Rinspeed (etwa Mono-Ego und Bedouin), Paganis Zonda oder Westfield mit ihren Modellen Megabusa, Eleven und XTR 4.

Schluss mit Automatik

Immerhin setzen sich die Mühlen im Fahrverhalten spürbar voneinander ab. Der agile Renn-Beetle lässt sich viel leichter um Kehren zirkeln als etwa ein Schlachtschiff vom Format eines Mercedes 230 SL. Zwar sollte niemand den Realismus eines **GT Legends** erwarten, für einen Fun-Racer haben die **World Racing**-Macher aber genau die richtige Mischung aus unkompliziertem Gasgeben und anspruchsvollem Fahrvergnügen gefunden. Im freien Modus lässt sich das Modell zudem noch Arcade-lastiger trimmen, im Karrierespiel sind zumindest Hilfen wie Antischlupfregelung und Bremsassistent zuschaltbar. Allerdings rücken Rekordzeiten mit solchen Fahrhilfen in weite Ferne. Wer aufs Siegertreppchen will, muss selbst der Automatikschaltung gelegentlich abschwören. Die Steuerung geht sowohl mit der Tastatur als auch mit einem Gamepad oder einem PC-Lenkrad hervorragend von der Hand.

Das detaillierte Schadenssystem beschränkt sich übrigens weitgehend auf die Optik: Auch wenn die Bleche nur



Die **Checkpoint-Rennen** gehören zu den forderndsten. Auswendig lernen ist angesagt!



Im **Splitscreen**-Modus gibt's vor dem Bildschirm genauso viel Gerangel wie im Spiel.



Gelegentlich rasseln auch die sonst so perfekten KI-Piloten mal in den **Gegenverkehr**. Hier geraten gleich drei Kollegen in Konflikt mit dem Gesetz. Polizei-Verfolgungsjagden gibt's aber nicht.

noch lose an der Karosserie baumeln, fahrtüchtig bleiben die Kisten immer.

Kohle für Karren

In der Rennfahrerlaufbahn tasten Sie sich von Aufgabe zu Aufgabe vor, meist stehen gleich zwei oder drei zur Auswahl. Kommen Sie mal nicht weiter, können Sie sich eventuell an einem anderen Event versuchen und darüber ein weiteres Rennen aktivieren. Mit jedem Sieg klettern Sie nicht nur eine Sprosse der Karriereleiter empor, sondern verdienen sich auch ein paar »Speed-Bucks«. Mit dieser Universalwährung kaufen Sie sich im freien Spielmodus neue Strecken, Fahrzeuge sowie Optik-Gags wie Vinyl-Aufkleber und Sportfelgen – verglichen mit der **Need for Speed Underground**-Serie nimmt sich das eher bescheiden aus.

Im Karrierespiel bringen Ihnen die Dollars rein gar nichts. Sie können zwar beispielsweise Ihren Alfa 156 aufhübschen, ihn aber nicht gegen einen GTV eintauschen. Wie viel Kohle Sie einsacken, hängt nicht nur von Platzierung und Zeit ab, sondern auch davon, wie gut und spektakulär Sie gefahren sind. Anständige Drifts bringen ebenso Boni wie Überholmanöver oder Luftsprünge, Abzüge gibt's für Leitplankenküsse, Abkürzungen (die sich aufgrund des »offenen« Designs der Szenarien zuhauf finden) oder Gegner anrempeln – dummerweise auch, wenn die schuld sind.

Das Kreuz mit der KI

Gegner von der Piste zu schubsen ist zwar nicht nett, aber oft der einzige oder zumindest einfachste Weg aufs Podest. Das Problem: Synetic hat erneut die »adaptive KI« verwendet, die bereits im Vorgänger zwiespältiges Echo hervorgerufen hat. Das bedeutet, dass sich die bis zu fünf Computerpiloten ähnlich wie bei **Need for Speed** Ihrer Performance anpassen. Wenn Sie hinterher hinken, etwa weil Sie ein Unfall zurückgeworfen hat, geben sie Ihnen Gelegenheit aufzuholen. Führen Sie das Feld dagegen über längere Zeit an, können Sie sicher sein, dass Ihre Opponenten irgendwann auf gar wunderbare Weise auf- und anschließend überholen.

Überhaupt mutet das Gegnerverhalten gelegentlich etwas seltsam an. Da kleben die Jungs minutenlang perfekt auf der Ideallinie und weichen schon mal prophylaktisch Gegenverkehr aus, den sie eigentlich noch gar nicht sehen können, nur um dann völlig unmotiviert in ein Hindernis zu kacheln oder vor einer simplen Kurve voll in die Eisen zu steigen. Just darin liegt aber auch Ihre Chance: Jede noch so kleine Abkürzung ausnutzen, jede Biegung schneiden, jede Gelegenheit zum Abdrängen wahrnehmen – und ja nicht allzu weit davon preschen.

Endlich wieder Splitscreen

Im Multiplayer-Modus treten bis zu sechs menschliche Geschwindigkeits-Junkies via lokalem Netzwerk oder Internet (Gamespy) gegeneinander an. Mit der Splitscreen-Option (horizontal oder vertikal) können sich auch zwei Spieler an ein- und demselben Rechner balgen. Allerdings müssen Strecken und Fahrzeuge erst im Solospiel freigekauft werden, bevor sie für Mehrspielerpartien zur Verfügung stehen.

Rüdiger Steidle

GEORG VALTIN



Trotz vielfältiger Strecken und Autos auf Dauer langweilig

Bei World Racing 2 gefallen mir vor allem die hübschen, gut desingten Strecken und der riesige Fuhrpark. Das sorgt für jede Menge Abwechslung. Ansonsten bremsen einige Macken den Fahrspaß, allen voran die merkwürdige KI: Wenn ich perfekt fahre, und die Computergegner trotzdem Riesenrückstände aufholen, komme ich mir einfach verarscht vor.

Enttäuscht bin ich vom Karrieremodus, der wie eine unmotivierte Folge von Einzelrennen wirkt – zumal die erspielten Punkte nichts bringen.

Meine Wertung **75**

RÜDIGER STEIDLE



Cooler Fun-Racer mit kleinen Macken

Mit der »adaptiven KI« konnte ich mich schon bei NfS Underground nicht anfreunden, bei World Racing 2 hat sie mir fast den Spaß vermiest. Zum Glück nur fast, denn abgesehen davon kann sich Synetics Rennspiel mit den Besten messen. Vor allem die genialen Szenerien haben es mir angetan. So viel gibt's nirgendwo sonst zu entdecken.

Außerdem mag ich das Fahrmodell, das genau die richtige Balance zwischen Arcade und Simulation findet – auch wenn GT-Legends-Spieler angesichts der Mittelachsen-Drehungen sicher die Nase rümpfen werden. Zu meinem Glück fehlt mir allerdings noch eine wirklich motivierende Kampagne – Autos im Freifahr-Modus freizuschalten kann doch nicht alles sein!

Meine Wertung **78**

WORLD RACING 2



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (6 Spieler)
Internet (6 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (24 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Entwickler/Publisher	Synetic/Playlogic
Webseite	www.worldracing2.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	29. September 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- wunderschöne Strecken
- umfangreicher Fuhrpark
- guter Mix aus Arcade und Simulation

KONTRA
- schummelnde KI-Fahrer
- beschränkte Tuning-Optionen
- fehlende Motivation im Freifahr-Modus

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	78
GEORG VALTIN	75
	77



Das **Rasternetz** ist eine sehr gute Orientierung beim Putten. So erkennen wir leicht, wo das Grün abfällt und den Weg des Balls beeinflusst.



In der **Anzeige** oben rechts sehen Sie, wie Sie aktuell spielen. Unten sind wichtige Dinge wie Windrichtung und Schläger angezeigt.

TIGER WOODS PGA TOUR 2006

Golf, für einige Menschen der wahrscheinlich langweiligste Sport der Welt, kann unfassbar spannend sein. Vor allem, wenn Sie in der Zeit zurück reisen, um gegen **die besten Golfer aller Zeiten** anzutreten.

Eine deftige Brise aus Nordwest weht uns die Haare ins Gesicht und biegt die Halme des saftigen Grases zu Boden. Da heute ein schlimmer Wind bläst, immerhin mit 80 Stundenkilometern, drehen wir uns lieber weiter nach links, bevor wir den Golfball vom Tee abschlagen. Schließlich wollen wir nicht, dass die weiße Kugel allzu heftig vom angepeilten Ziel abweicht. Die etwas gelangweilten Zuschauer beeindrucken uns nicht. Schließlich haben wir viel Zeit, und 18 Löcher brauchen eben schon mal einen Tag.

Der Wind dreht etwas, wir ergreifen die günstig erscheinende Gelegenheit: Mit einem kurzen, aber kräftigen Schlag befördern wir den Golfball in die Luft. Da, schaut ihn an! Er fliegt! Er fliegt! Er fällt! Direkt vorbei am küstennahen Fairway des Pebble-Beach-Kurses mit einem lauten Platscher in den Pazifik. Verfluchte Kiste!

Des einen Pech ...

Pebble Beach treibt sowohl blutige Golfanfänger als auch gestandene Profis in den Wahnsinn. Ungünstige Wetterbedingungen können hier ein Ass zu einer Niete degradieren. Glücklicherweise ist das nicht der einzige Golfplatz, der uns in **Tiger Woods PGA Tour 2006** zur Verfügung steht – neben den aus dem Vorgänger bekannten Stationen wie Pebble Beach Golf Links und St. Andrews Old Course können wir uns auch auf zwölf weiteren Kursen versuchen, darunter in Reflection Bay und im Doral Golf Resort. Zudem locken uns drei Phantasiekurse aufs Grün.

Außer Topverdiener Tiger Woods und Weltklassegolfer Vijay Singh treten 42 Spieler gegen uns an – darunter erfundene Figuren wie der Schmied Richard Irons, aber auch die Golferlegenden Jack Nicklaus und Ben Hogan, zwei der erfolgreichsten Spieler des letzten Jahrhunderts.

... ist des anderen Können

An der Steuerung hat sich seit **Tiger Woods PGA Tour 2005** nichts geändert. Neben 2- und 3-Klick-Steuerung, bei der Sie genau die Geschwindigkeit des Schlages steuern können, bietet sich den geübteren Golfern die True-Swing-Methode an. Dabei ziehen Sie die Maus entweder vertikal oder horizontal über das Mauspad und bestimmen damit Stärke, Geschwindigkeit und Richtung des Schlages.

Das Feintuning am virtuellen Golferkörper betreiben Sie über die Game-Face-Charaktererstellung. Egal, ob Sie einen schwerbeleibten Stubenhocker oder einen windschnittigen Schlacks spielen wollen, Ihnen sind keine Grenzen gesetzt. Accessoires wie Hüte oder extravaganten Kleidungsstücke können Sie sich natürlich auch aussuchen – die Auswahl ist aber begrenzt. Viele Gegenstände wie Schläger und Klamotten spielen Sie erst frei, wenn Sie auf dem Rasen siegen.

Zurück in die Vergangenheit

Wollen wir die PGA-Turniere nachspielen und uns so vom absoluten Frischling zum Profi entwickeln? Kinderkram – der spannendere Karriereweg in **Tiger Woods PGA Tour 2006** ist der Rivalenmodus. In dem reist Tiger Woods in die Vergangenheit, um sich mit den besten Spielern vergangener Jahrzehnte und Jahrhunderte zu messen. Um der Welt zu zeigen, dass er der Größte ist. Das wollen wir natürlich nicht auf uns sitzen lassen, und so reisen wir ihm ins 19. Jahrhundert nach, um unser Können Phantasiespielern wie Rodrigo Montague und Sir Nathaniel Hopkins zu beweisen.

In Zähl- und Lochspielen, aber auch in Putting- und Pitchingwettbewerben zeigen wir, dass wir eine ernstzunehmende Konkurrenz sind. Da wir auch noch in einem Turnier den fünften Platz belegen, will sich Old Tom Morris, der beste Spieler, mit uns messen. Die schlechten Wetterbedingungen auf dem Grün von St. Andrews sind für uns nur von Vorteil – und schon stecken wir nicht nur einen Pokal in die Tasche, sondern haben auch Schläger der 19. Jahrhunderts frei gespielt, die wir nun erwerben können.

Trainingsstunde

Um besseren Konkurrenten einen Hauch von Widerstand zu leisten, erspielen Sie sich Punkte, die Sie in die Attribute Putten, Lang- und Kurzspiel, Schlagpräzision und Kraft investieren können. In regelmäßigen Abständen schalten Sie so Lektionen und spezielle Schläge frei, die Ihnen das Spiel erleichtern. Ein Beispiel: Mit dem so genannten Bump'n Run können Sie Bälle vom Fairway besser auf das Grün schlagen, wenn das Loch noch zu weit entfernt ist. Dabei stellen Sie ein, ob die Flugbahn des Balls hoch und kurz, oder flach und lang sein soll.

Das Geld, das Sie bei Ihren Spielen verdienen, stecken Sie hingegen in bessere Schläger und Bälle. Das lohnt sich auf jeden Fall, denn so sind längere Abschläge möglich.

Profis mit Macken

Eine gute Alternative zu PGA-Tour und Rivalenmodus ist die Möglichkeit, Ihr eigenes Turnier zu basteln. Hier wählen Sie aus, auf welchem Platz Sie spielen, zu welcher Tageszeit und mit welchen Golfern. 14 Spielvarianten können Sie ausprobieren, vom einfachen Zählspiel, bei dem Sie mit möglichst wenigen Schlägen einlochen, bis hin zum hundsgemeinen Bloodsome. Dabei spielen Sie mit einem weiteren

DAS KLEINE **GOLF-EINMALEINS**

Für den Fall, dass Sie auf dem Rasen nicht allzu bewandert sind, erklären wir Ihnen ein paar Ausdrücke.

Das **Rough** wird höchstens zweimal im Jahr gemäht, daher steht das Gras hier sehr hoch und erschwert einen Schlag. Außerdem zählen auch Büsche und Bäume zum Rough.

Der **Fairway** ist die eigentliche Spielbahn zwischen Abschlag und Grün, hier wird der Rasen häufiger gemäht.

Das **Grün** ist der direkte Bereich um das Loch. Dort wird der Rasenwuchs sehr niedrig gehalten.

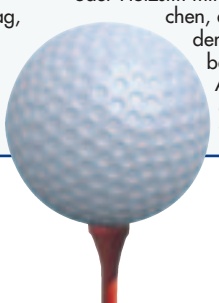
Das **Par** eines Lochs gibt an, mit wie vielen Schlägen es absolviert werden sollte. Je weiter Sie also unter Par liegen, desto besser.

Der **Putt** ist der Schlag, mit dem der Ball auf dem Grün zum Loch hin gespielt wird. Hierbei wird der Ball nur angestoßen.

Der **Pitch** ist ein Schlag, der den Ball über eine kurze Distanz vom Fairway aufs Grün bringt.

Das **Loch** ist nicht nur das Loch auf der Bahn selbst; auch die komplette Bahn wird so bezeichnet.

Das **Tee** ist ein Plastik- oder Holzstift mit Tellerchen, auf den der Golfball beim Abschlag gesetzt wird.





Rodrigue Montague ist einer der Spieler im **Rivalenmodus**. Den Schläger, den er benutzt, spielen Sie mit einem Sieg frei.



Wie in Rollenspielen verteilen Sie **Attributspunkte**, die Ihre Fähigkeiten wie Putten, Kraft und Perfektion verbessern.

Golfer Ihrer Wahl gegen ein anderes Zweierteam. Wenn Sie sich hier auf die KI Ihres Vollprofis verlassen, gucken Sie hin und wieder etwas dumm aus der Wäsche: Egal, ob Ihr computergesteuerter Kollege Neuling oder Experte ist, auch ihm passieren unvorhersehbare Fehler. Sie können noch so genial die Bälle vorlegen, selbst ein Tiger Woods ist nicht davor gefeit, einen kurzen Putt ins Loch zu vergeigen.

Voll versemmelt

Vor allem im Rivalenmodus sind uns die KI-Sprünge aufgefallen. Unser Konkurrent schlägt den Golfball stilecht ins tiefe Gras, das schon mehr wie eine echte Wildnis anmutet. Wir hätten uns dafür entschieden, den Ball zurück auf den Fairway zu spielen und so mit einem Par abzuschließen. Davon hält der Computerspieler allerdings nichts, sondern volle Breitseite auf das Grün zu. Problem: Eine dichte Baumreihe versperrt den Weg. Natürlich gibt es kein unsichtbares Schlupfloch, und der Ball landet abermals im Rough.

Eigentlich sollten wir uns darüber freuen, denn so können wir davon ausgehen, dass wir das Loch besser spielen als unser Gegner. Denken wir, denn innerhalb von zwei Schlägen landet sein Ball nicht nur auf dem Grün, sondern auch noch mit einem Schlag unter Par im Loch. Du liebes Lieschen!

Wir müssen uns also darauf einstellen, dass an nur einem einzigen Loch ein hanebüchener Freizeitputter zum Vollzeitprofi wird.

Expertenduo

Dank stilechter und altertümlicher Kleidung kommt im Rivalenmodus schon ein wenig Zeitreise-Feeling auf. Der große Kontrast dazu sind allerdings die modernen Clubhäuser am Rand des Kurses. Schade, dass EA Sports zwar die Zuschauer in passende Klamotten gesteckt hat, die Gebäude aber der Neuzeit entstammen.

Grafisch haben die Vorgänger nur auf Rough, Fairway und Grün geglänzt – die Tradition, den Platz so gut wie möglich der Realität anzupassen, ist beibehalten worden. Auch die Golfer sehen gut aus. Die Zuschauer hingegen sind immer noch weit davon entfernt, nach realistischen Menschen auszusehen. Eine gute Hilfe sind die regelmäßigen Kommentare der beiden CBS-Moderatoren Gary McCord und David Feherty – zwei Golfprofis, die von ihren Tipps also eine Ahnung haben. Schade nur, dass sie auf Englisch kommentieren. Ahnung dürften auch die Spieler mitbringen, gegen die Sie online antreten. Wenn Sie sich noch nicht aufs öffentliche Grün wagen wollen, können Sie auch im Netzwerk mit bis zu acht Golffans spielen.

Susanne Braun



Der Meister Tiger Woods persönlich. Die **Profispieler**, die ihr Gesicht geliehen haben, sind gut wiederzuerkennen.

GEORG VALTIN



Ich mag dieses Golf – weil es so leicht zu steuern ist!

Was soll man ändern, wenn das Spielgefühl so nahe an der Perfektion ist? Ganz einfach, man überlegt sich ein unterhaltsames Szenario wie diese Zeitreise und stellt den Spieler vor abwechslungsreiche Herausforderungen, statt immer nur ein Turnier nach dem anderen anzubieten. Das macht den Rivalenmodus unheimlich motivierend.

Die Steuerung und Ballphysik sind auch in der diesjährigen Version wieder erstklassig. Die grobpixeligen Zuschauer stören allerdings das grafisch ansonsten gelungene Gesamtbild.

Meine Wertung **85**

SUSANNE BRAUN



Für mich eindeutig eine Sucht

Gebt mir zwei Wochen Urlaub und gute Musik. Auch schon die 2005er PGA-Tour hat mich ewig gefesselt. Den Rivalenmodus finde ich klasse – so kann ich auch Schläger aus einem anderen Jahrhundert ausprobieren, die schon sehr eigenartig aussehen.

Schade hingegen finde ich immer noch, dass ein großer Teil der Golf-Atmosphäre nicht rüberkommt. Schön, dass die Plätze sehr realistisch sind. Wenn aber Zuschauer, Gebäude und Bäume hübscher anzusehen wären, würde ich PGA Tour 2006 noch mehr mögen. Hätte EA Sports doch nur stärker an der Soundkulisse gearbeitet – auf meinem Nintendo DS klingen Applaus und Vogelgezwitscher nämlich genauso künstlich wie am PC.

Meine Wertung **86**

TIGER WOODS PGA 06



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (22 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Golf-Simulation
Entwickler/Publisher	EA Sports/EA Games
Webseite	www.electronicarts.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	6. Oktober 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; einfach bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- reale Golfplätze
- gute Ballphysik
- glaubwürdige Umwelteinwirkungen
- spannender Rivalenmodus

KONTRA
- Pixelzuschauer
- schlechte Soundkulisse

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	86
GEORG VALTIN	85

86


Die aufrufbare Taktik »Isolation« ermöglicht **1-on-1-Situationen.**


»Stopper« O'Neal **blockt** als Freestyle-Superstar jetzt noch effektiver.



NBA LIVE 06

Superstars gab es in der NBA schon immer, doch jetzt treten sie auch in der dazugehörigen Simulation entsprechend auf: **mit knallharten Dunks, spektakulären Anspielen und tödlichen Dreiern.**

Während sich EA Sports bei der vergangenen Ausgabe der **NBA Live**-Reihe eher ums Drumherum gekümmert hat, stehen diesmal spielerische Änderungen an. Die größte davon tauften die Entwickler auf den klangvollen Namen Freestyle-Superstars. Dahinter verbirgt sich eine erweiterte Freestyle-Steuerung für die größten Könner der Profiliga, die entsprechend ihrer Ausnahmefähigkeiten auf allerlei Spezialmanöver zurückgreifen dürfen. Aber auch der ausgebaute Dynasty-Modus, die verbesserte KI, die neue Grafik-Engine und die authentische Atmosphäre machen **NBA Live 06** zu einem der besten Teile der Serie.

Star-Ballett

Die Freestyle-Superstars sind in die Kategorien Power, Highflyer, Playmaker, Scorer, Shooter und Stopper eingeteilt. Jede dieser Kategorien ermöglicht spezielle Tricks. Quirlige Aufbauspieler wie Steve Nash oder Jason Williams setzen ihre Kollegen mit außergewöhnlichen Anspielen in Szene, beispielsweise Pässen hinter dem Rücken oder zwischen die eigenen Beine hindurch nach hinten. Highflyers fliegen meterweit durch die Luft und versenken die orange Kugel mit spektakulären Dunks. Auch Power-Spieler wie Rasheed Wallace stopfen den Ball bevorzugt mit Schmackes durch die Reuse. Ihre Stärke liegt aber darin, sich dank ihrer Körperkraft auch trotz enger Bewachung durchzusetzen – dabei landet der Verteidiger auch schon mal auf dem Allerwertesten. Stoppers brillieren in der Verteidigung je nach Körpergröße bei Steals, Blocks und Rebounds. Die entsprechenden Animationen sehen äußerst realistisch aus, im Unterschied zum Vorgänger wirken diesmal aber auch die Übergänge zwischen einzelnen Bewegungen angenehm flüssig.

Auch Helden machen Fehler

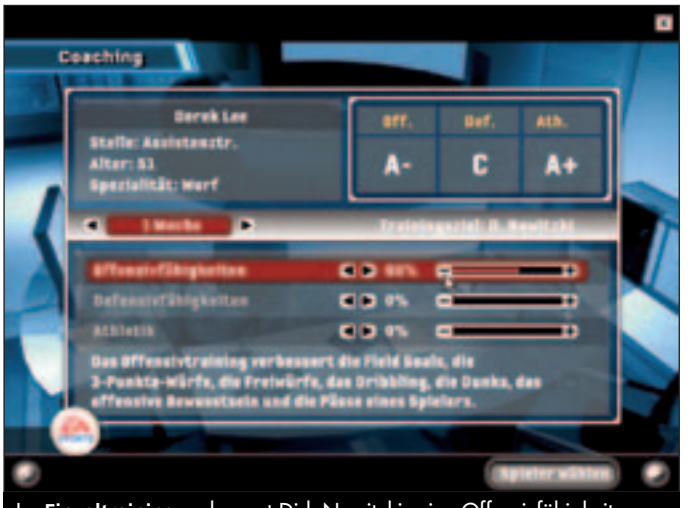
Falls Sie jetzt denken, dass die Freestyle-Superstars übermächtig sind und die Spielbalance zerstören, können wir Sie beruhigen: Nur im einfachsten Schwierigkeitsgrad gelingen diese spektakulären Aktionen fast immer. Auf den höheren Stufen geht es weitaus realistischer zu, sodass viele Tricks nur klappen, wenn die Spieler genügend Platz dafür haben. Ist das nicht der Fall, enden die schönsten Pass- und Dunking-Versuche schnell mit einem Ballverlust. Das blüht Ihnen übrigens auch, wenn Sie die neuen Aktionen nicht vorher im umfangreichen Trainingsmodus probieren.

Traditionell erfordert das Spiel aber auch diesmal wieder den sicheren Umgang mit einem Zehn-Tasten-Gamepad mit zwei Analog-Sticks. Andernfalls können Sie nur auf die Standard-Aktionen zurückgreifen, mit denen Sie in den höheren Schwierigkeitsgraden kaum noch zum Korberfolg kommen.

Vom Rookie zum Star

Nach wie vor ist der Dynasty-Mode das Herzstück des Spiels. Hier trainieren und managen Sie ein Team über 25 Jahre und können die Partien entweder simulieren lassen oder selbst zum Gamepad greifen. Außerdem wird die individuelle Leistungsentwicklung der Spieler vom Rookie bis


Selbst die **Auszeiten** präsentiert das Programm in fernsehreifer Form.



Im **Einzeltraining** verbessert Dirk Nowitzki seine Offensivfähigkeiten.

zum Veteran deutlicher herausgearbeitet. Durch gezieltes Training entwickeln sich talentierte Neulinge unter Umständen zu Freestyle-Superstars, die dann natürlich auch die entsprechenden Tricks beherrschen.

Zu Ihren Aufgaben gehört neuerdings auch die Verpflichtung von Personal in Form eines Coaches, Co-Trainers und Scouts. Die beiden letztgenannten sind dabei am wichtigsten: Der Co-Trainer kümmert sich um das Team und verbessert die drei Teilbereiche Offensive, Defensive und Athletik. Der Späher entdeckt junge Talente und klärt Sie vor jedem Spiel detailliert über die Besonderheiten des gegnerischen Teams auf. Daraus ergeben sich oft spezielle Taktiken, die Sie vor allem berücksichtigen sollten, wenn Sie die Spiele simulieren lassen.



Vielen Dunk! Jason Terry von den Dallas Mavericks zeigt, dass er trotz seiner geringen Körpergröße zu **Höhenflügen** ansetzen kann.

KI denkt mit

Die Entwickler verbesserten auch das Verhalten der KI-Mitspieler, was sich besonders bei schnellen Angriffen (Fast Breaks) bemerkbar macht. Im Vorgänger stoppten die Kameraden noch, um den Ball zu fangen, was den Spielfluss unterbrach. Jetzt schnappen sie sich die Kugel elegant im Lauf, sodass diese Tempogegenstöße fast immer zu leichten Punkten führen.

Auch die computergesteuerten Widersacher präsentieren sich in Bestform: In der Defensive doppeln sie gefährliche Gegner, wechseln bei Bedarf zwischen Raum- und Manndeckung und stellen Passwege zu. Im Angriff setzen sie geschickt ihre besten Spieler ein und nutzen jedes Loch in der Verteidigung. Daher ist es wie im echten Basketball die eigentliche Kunst, möglichst wenige Punkte zuzulassen, Körbe Werfen ist einfacher.

Als säße man in der Halle

In Sachen Atmosphäre verdient sich **NBA Live 06** ein Sonderlob. Die Präsentation entspricht einer sehr guten Fernsehübertragung, und die Soundkulisse in den Hallen ist überwältigend. Besonders gut hat uns gefallen, wie dynamisch das Publikum auf das Geschehen auf dem Spielfeld reagiert: Wenn die Heimmannschaft eine spektakuläre Aktion zeigt, brandet Jubel auf, mitunter springen die 3D-Zuschauer in den ersten Reihen sogar von den Sitzen und feuern ihre Jungs in der Verteidigung mit den rhythmischen »Defense«-Rufen an. Versenkt hingegen das Auswärtsteam im Gegenzug einen Dreier, verstummen die Fans sofort wieder. Kommentatoren-Legende Marv Albert und Ex-Profi Steve Kerr kommentieren nicht nur das Geschehen auf dem Parkett (auf Englisch), sondern geben oft auch Hintergrundinfos zu Spielern oder Taktiken – besser geht's nicht.

Georg Valtin



Beim **Dreier-Wettbewerb** treten zwei Spieler am gleichen PC an.

DAVID BERGMANN

Genialer Karriere-Modus



Der Karriere-Modus von NBA Live 06 hat es mir angetan. Wenn ich das Risiko eingehe, einen zwar viel versprechenden aber grünschnäbligen Rookie zu verpflichten, der sich als zweiter Air Jordan entpuppt, dann macht es einfach Laune, Trainer zu sein.

Genau wie Georg störe ich mich am vernachlässigten Mehrspielermodus. Wenn gerade kein Mitspieler in Reichweite ist, dann sitze ich auf dem Trockenen. Zumindest die Möglichkeit, im Internet ein paar Körbe zu werfen, wäre Pflicht gewesen.

Meine Wertung **87**

GEORG VALTIN

Realistische Superstars



Meine Befürchtung hat sich zum Glück nicht bewahrheitet: Die Freestyle-Superstars kippen nicht etwas das Balancing von NBA Live 2006, sondern sind einfach spektakuläre Sahnehäubchen auf tollen Spielzügen. Dank der besseren KI läuft das Spiel gerade bei Fast Breaks wesentlich flüssiger – damit haben die Entwickler einen der größten Kritikpunkte des Vorgängers beseitigt. Als eine der wenigen, wirklich störenden Altlasten hat sich nur die etwas zu hohe Zahl der Offensiv-Rebounds des Computergegners in Version 06 geschmuggelt.

Negativ: NBA Live 06 unterstützt weder Spiele über LAN noch über Internet. Außerdem sind die Spielerdaten von Anfang August und damit nicht mehr ganz aktuell.

Meine Wertung **88**

NBA LIVE 06



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Basketball-Simulation
Entwickler/Publisher	EA Sports/Electronic Arts
Webseite	www.easports.com/sports/nbalive06
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	6. Oktober 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sehr schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 7500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	9

PRO

- spektakuläre Freestyle-Superstars
- sehr gute Gegner- und Mitspieler-KI
- verbesserter Dynasty-Modus
- fernsehreife Atmosphäre

KONTRA

- unrealistisch hohe Trefferquoten
- kein Spiel über LAN oder Internet

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	88
DAVID BERGMANN	87

88

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



Martin Deppe

Civilization 3 ist nie von meiner Festplatte verschwunden. Doch seine Tage sind gezählt, denn der Nachfolger ist noch besser, epischer und packender. Soviel kann ich jetzt schon sagen.



Florian Stangl

Das gute alte **Team Fortress Classic** ist nicht nur dem Namen nach ein Klassiker. In der **Half-Life**-Version sieht es selbst heute noch ordentlich aus und macht vor allem einen Heidenspaß.



Michael Galuschka

In der **Pro Pinball Compilation** gibt's gleich vier Tische der legendären Flipper-Serie. Besonders **Timeshock** und **Big Race USA** kann ich Fans der rollenden Stahlkugel nur empfehlen.



Georg Valtin

Mir hat es dieser Tage mal wieder die Teufelsaustreibung von **Diablo** angetan. Schon bei der Musik bekomme ich Gänsehaut, und das simple, Sucht erregende Spielprinzip fesselt noch heute.



Rüdiger Steidle

Alle Jahre wieder ... entdecke ich meine Liebe zu **Counter-Strike** neu, derzeit für den **Source**-Ableger. Ich wünschte nur, Valve hätte endlich den Mut, einen echten Nachfolger zu programmieren.



Patrick Hartmann

Für mich ist **Metal Gear Solid 2** trotz aller **Splinter Cells** das beste Agentenspiel. Spannenden Missionen, wachsame Gegner und zahlreiche versteckte Boni sind genau nach meinem Geschmack.



David Bergmann

Diesen Monat habe ich mich neu verliebt. In die meiner Meinung nach beste Wirtschaftssimulation aller Zeiten: **Mad TV** fesselt mit Humor, Tiefgang und einem fordernden Schwierigkeitsgrad.



Sascha Gliss

Kaum zu glauben, dass **IL-2 Sturmovik** schon vier Jahre auf dem Buckel hat. Auch heute noch hebe ich fast täglich mit BF-109, FW-190 und Konsorten zum Luftkampf über der virtuellen Ostfront ab.



Simon Fistrich

Ich habe endlich mal den Speicher entrümpelt und bin über meinen lieben, alten **C64** gestolpert. Und der Brotkasten läuft immer noch wie eine Eins! Da flossen die Nostalgietränen in Sturzbächen.



Susanne Braun

McCain hat früher nicht nur Pommes geliefert – die Jagd nach Don Tomato im Adventure **Tom Long** hat mir viel Spaß gemacht. Dummerweise ist es bei Wegwerforgien verschwunden.

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**
CHRONICLES OF RIDDICK Ego-Shooter	1.1 Januar 2005	Vivendi Dezember 2004	30 Euro **85**
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro **89**
CSI MIAMI Adventure	– Februar 2005	Rondomedia Januar 2005	15 Euro **75**
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**
EVERQUEST 2 Online-Rollenspiel	Auto-Update Januar 2005	Rondomedia Dezember 2004	15 Euro **84**
FAR CRY Ego-Shooter	1.33 –	Rondomedia März 2004	15 Euro **88**
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**
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**
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro **81**
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 Rollenspiel	1.0b März 2005	Activision Februar 2005	30 Euro **86**
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**
PARIAH Ego-Shooter	1.03 Juni 2005	Flashpoint Juni 2005	20 Euro **68**
PRINCE OF PERSIA – WARRIOR WITHIN Action-Adventure	– Dezember 2004	Rondomedia Dezember 2004	15 Euro **82**
PRO EVOLUTION SOCCER 4 Fußball-Simulation	1.10 Dezember 2004	Konami November 2004	20 Euro **90**
RICHARD BURNS RALLY Rennspiel	1.02 –	Rondomedia September 2004	15 Euro **80**
ROME Strategiespiel	1.2 –	Activision September 2004	30 Euro **86**
SCHLACHT UM MITTELERDE Echtzeit-Strategie	1.02 Dezember 2004	Electronic Arts November 2004	25 Euro **91**
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**
THE FALL (ext. Edition) Rollenspiel	1.8 Januar 2005	Deep Silver November 2004	30 Euro **77**
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**

AKTUELLE COMPILATIONS



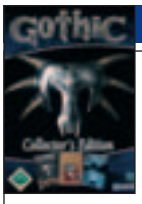
BATTLEFIELD 1942 WW2 ANTHOLOGY

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



DAWN OF WAR GOLD EDITION NEU

Anbieter	THQ	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR		84
	WARHAMMER40 K – WINTER ASS. (Addon)		85
Preis/Leistung			GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 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



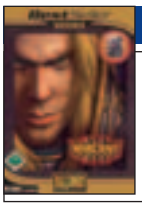
MEDAL OF HONOR WAR CHEST

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



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 GOLD NEU

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: STRATEGIE

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 6 Jahre
Spiele	CIVILIZATION 3 I Runden-Strategie		82
	PLAY THE WORLD (Addon) I Runden-Strategie		83
	CONQUESTS (Addon) I Runden-Strategie		84
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 I Aufbauspiel		80
	WACKY WORLDS (Addon) I Aufbauspiel		75
	TIME TWISTER (Addon) I Aufbauspiel		75
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: ROLLENSPIELE

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS I Rollenspiel		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon) I Rollenspiel		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon) I Rollenspiel		87
	DEMON STONE I Actionspiel		74
Preis/Leistung			SEHR GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	AQUANOX 2 I Actionspiel		84
	ARX FATALIS I Rollenspiel		82
	CULTURES 2 I Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 I Strategie		61
	DIE GILDE I Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 I Aufbauspiel		72
	FAR WEST I Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN I Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 I Wirtschaftssimulation		81
	ITCH I Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE I Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD I Rennspiel		57
	PUSHER I Denkspiel		70
	RALLY TROPHY I Rallye-Simulation		80
	THINK X I Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT

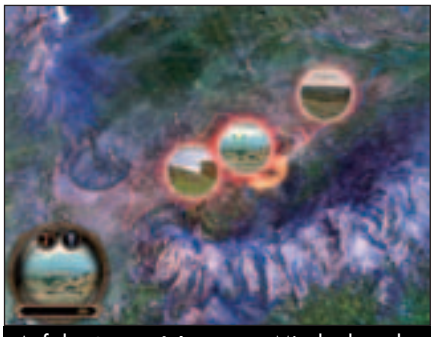


GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 I Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL I Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK I Action-Adventure		75
	LOCK ON I Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST I Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 I Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD I Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL I Schleich-Action		85
	WORLD RACING I Rennspiel		77
	XIII I Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



In vielen Missionen finden Sie sich an Filmschauplätzen wie **Balins Grab** in Moria wieder. Hier erledigen unsere Helden von der Bruderschaft des Rings mächtige Höhlentrolle und ihre Ork-Schergen.



Auf der **Strategiekarte** von Mittelerde wählen Sie das nächste Angriffsziel.



Das komfortable **Baukasten-System** erlaubt volle Konzentration auf Schlachten.

SCHLACHT UM MITTELERDE

Begleiten Sie die Hobbits nach Mordor oder **erobern Sie als Diener Saurons Mittelerde** – jetzt zum Sparpreis.

Die gewaltigen Gefechte zwischen Orks, Menschen, Elben und Zwergen nach der Vorlage von Tolkiens **Herr der Ringe** bieten sich für ein Echtzeit-Strategiespiel an. Das dachte sich auch EA Pacific und entwickelte mit der offiziellen Filmlizenz ein Spiel um den Kampf zwischen Gut und Böse in Mittelerde.

Der Clou an der Sache: Ob Sie die Mächte des Guten unterstützen, oder lieber als Diener Saurons unterwegs sein wollen, bestimmen Sie selbst. Je nach Wahl helfen Sie dann entweder den Hobbits, den Schicksalsberg zu erreichen, oder Sie erobern mit Ork-Armeen aus Mordor und Isengart die Länder der freien Völker.

Fünfer-Pack

Damit die Schlachten im Spiel ähnliche Ausmaße annehmen wie in den Filmen, produzieren die Gebäude immer gleich Fünfer-Gruppen. Sobald Sie ein Mitglied der Truppe anklicken, wählt das Programm alle aus. Dadurch behalten Sie auch im dicksten Kampfgetümmel den Überblick. Lediglich große Einheiten wie Trolle oder Ents sind einzeln unterwegs.

Bei den Schlachten greift das Stein-Schere-Papier-Prinzip. Das bedeutet, dass ein Reitertrupp etwa Bogenschützen flink aufmischt. Dafür sind die Fernkämpfer mit Feuerpfeilen in der Lage, selbst riesige Ents zu besiegen. Eine Sonderrolle spielen die Helden wie Aragorn, Gandalf oder die Ringgeister. Die halten mehr Treffer aus und schlagen härter zu. Sowohl diese Heroen als auch normale Einheiten bekommen Erfahrungspunkte für erledigte Gegner und werden dadurch stärker. Um die Truppen noch mehr zu verbessern, erforschen Sie Upgrades wie Feuerpfeile.

Bauen mal anders

Der Aufbau einer Basis läuft in **Schlacht um Mittelerde** etwas anders als bei der Konkurrenz. Damit Sie wenig Zeit mit der Verwaltung der Basis verbringen, klappt an bestimmten Punkten auf Klick ein Fundament aus dem Boden. Dort sind mehrere Punkte, an denen Sie mit einem weiteren Klick Gebäude errichten können. Alle Rohstoffe gehen auf ein Konto, von dem Sie Truppen und neue Bauwerke bezahlen. Durch die einfache Verwaltung können Sie sich voll auf die spannenden, filmreifen Schlachten konzentrieren.

Patrick Hartmann

GEORG VALTIN

Filmreif inszeniertes Strategie-Spektakel



In Sachen Spielmechanik ist Schlacht um Mittelerde für mich nach wie vor das stimmigste Echtzeit-Strategiespiel. Hier passt einfach alles, vom Balancing der Einheiten über das innovative Bausystem bis hin zu den abwechslungsreichen Missionen. Die Nähe zum Film begeistert mich natürlich besonders, aber die Spielmechanik würde auch bei anderen Szenarios Spaß machen.

Die teils schwache Wegfindung und etwas unausgereifte Bedienung sind zwar spürbare Minuspunkte, die mich aber nur selten stören.

Meine Wertung **90**

PATRICK HARTMANN

Mein Schatz!



Als Fan der Filme und Bücher habe ich besonderen Spaß dabei, den Orks mit meinen Reitern von Rohan Beine zu machen. Durch das Veteranensystem wachsen mir bestimmte Truppen ans Herz, und Aragorn kämpft natürlich immer an vorderster Front mit, damit er genug Erfahrung für seine mächtigen Fertigkeiten bekommt.

Zu meckern habe ich wenig. Einzig die unflexible Kamera nervt gewaltig. In manchen Gefechten kann ich deshalb nicht weit genug herauszoomen und verliere den Überblick. Am schlimmsten war das bei der Schlacht um Minas Tirith. Aber sobald ich das erste Trollheer am Tor zurückgeschlagen habe, ist das wieder vergessen, und ich summe wieder den Soundtrack mit.

Meine Wertung **92**

SCHLACHT UM MITTELERDE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (48 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	EA Pacific/Electronic Arts
Webseite	www.eagames.com
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- konsequent genutzte Filmlizenz
- Strategiekarte
- gewaltige Schlachten
- Baukastensystem

KONTRA

- schwache Wegfindung
- Kamera zu unflexibel

PATRICK HARTMANN	92
GEORG VALTIN	90

Durchschnitts-Wertung der Tester **91**

?! Tipps

Patch



Manche Machtfertigkeiten wie der **Kettenblitz** sind den Anhängern der dunklen Seite vorbehalten. Fremde Kräfte kosten doppelte Energie.



Dank der Pause-Funktion reagieren Sie in den Gefechten schnell. Hier kontern wir zum Beispiel einen **Droidenangriff** per EMP-Granate.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Endlich eine Jedi-Ausbildung, die sich jeder von uns leisten kann! Der zweite Teil des Star-Wars-Psychotests steht ab sofort zum Budgetpreis in den Läden. **Entscheiden Sie sich für die helle oder die dunkle Seite der Macht?**

Im täglichen Leben sind wir immer wieder Entscheidungen ausgesetzt, bei denen uns Vernunft und gute Erziehung beeinflussen. Natürlich würde jeder einer gebrechlichen Oma sofort über die Straße helfen. Doch in einer weit, weit entfernten Galaxis ticken die Leute anderes. Dort schnappt sich einer vielleicht den Geldbeutel der alten Dame und befördert sie mit einem Tritt auf die Straße, um im entstehenden Chaos zu entkommen. Das klingt Ihnen zu krass? Dann ist die dunkle Seite der Macht wohl nichts für Sie.

Das Rollenspiel **Knights of the Old Republic 2** benutzt das bewährte Spielprinzip des Vorgängers, bei dem sich Spieler entscheiden müssen, ob Sie den Weg eines Jedi gehen oder sich der dunklen Seite verschreiben. Und das nicht nur zu Beginn des Spiels, denn während des Abenteuers müssen Sie stets neue Entscheidungen treffen, die dann die Gesinnung Ihres Schützlings verändern und sich sogar auf Aussehen und Fähigkeiten auswirken.

Schlapper Antritt

Der Einstieg in die Geschichte ist ebenfalls schamlos beim ersten **Kotor** abgekupfert: Der Held startet in der Krankenstation und hat sein Gedächtnis sowie seine Ausrüstung verloren. Schließlich gelingt ihm die Flucht in einem Raumschiff, in dem er die Galaxis bereist, um mehr über seine Vergangenheit herauszufinden.

Unterwegs begegnen Sie immer wieder neuen Charakteren, die sich Ihrer Gruppe anschließen. An Bord des Raumschiffs ist genug Platz für alle, doch auf der Planetenoberfläche dürfen Sie nur zwei Begleiter mitnehmen. Die Gefährten haben alle einen eigenen Willen und lassen sich nicht alles gefallen. Wer zum Beispiel ein Vorzeige-Jedi werden will und Bettlern Credits zusteckt, macht sich bei der Sith-Lady Visas nicht gerade beliebt. Umgekehrt billigt die geheimnisvolle Bastilla sinnloses Töten nicht, und wieder andere Begleiter lassen sich sogar von Ihnen auf die helle oder dunkle Seite ziehen. Damit Sie immer wissen, wo die Begleiter gerade stehen, sprechen diese oft mit Ihnen oder geben in manchen Situationen ungefragt ihren Senf dazu. Die meisten Dialoge sind sehr gut gesprochen, was auch nötig ist, denn immerhin verbringen Sie etwa zwei Drittel des Spiels in Gesprächen.

Überschaubares Getümmel

Neben den vielen Dialogen erzeugen die Kämpfe die meiste Spannung in **Kotor 2**. Auf Basis der D&D-Regeln agieren alle Spielfiguren in den Gefechten rundenweise. Um Befehle zu geben oder sich einen besseren Überblick zu verschaffen, können Sie das Spiel jederzeit pausieren. So passen Sie die Taktik der Situation an und wechseln zum Beispiel zwischen Nah- und Fernkampf, hauen sich ein Medi-Kit rein oder brutzeln den nächsten Feind mit einem Machtblitz.

Grafik und Sound haben die Entwickler für den zweiten Teil leicht aufgebohrt: Texturen sind höher aufgelöst, und der 5.1-Surround-Sound rundet die Atmosphäre ab. Wer allerdings nicht mit vollen Details spielt, stellt auf den ersten Blick keine Unterschiede zum Vorgänger fest.

Patrick Hartmann

GEORG VALTIN

Würdige Rückkehr zur Macht



Kotor 2 ist kein vielschichtiger Rollenspiel-Meilenstein wie der erste Teil, aber dennoch ein sehr gutes Spiel. Egal, ob taktisches Kampfsystem, die Charakterentwicklung zum mächtigen Jedi oder die vorbildliche Steuerung – mir gefällt das aufregende Leben als Lichtschwertträger, auch wenn mich das Story-Recycling anfangs ein wenig stört.

Aber nach kurzer Zeit stellt sich dann eben doch wieder das einzigartige Kotor-Spielgefühl ein – nicht zuletzt dank der Swoop-Rennen und Pazaak-Spiele in den Kneipen.

Meine Wertung **86**

PATRICK HARTMANN

Ein schweres Erbe

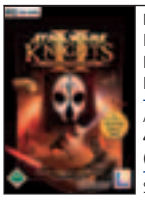


Der erste Teil von Knights of the Old Republic hat zu Recht hohe Wertungen für Innovation und exzellentes Spieldesign eingeheimst. Da hat es ein Nachfolger nicht leicht, diese Fußstapfen auszufüllen. Dennoch kann ich Kotor 2 kaum etwas vorwerfen. Größte Nervfaktoren sind für mich der öde Einstieg und die sehr zäh anlaufende Story.

Spätestens nach dem ersten Drittel bekomme ich aber mein Lichtschwert, und die Star-Wars-Welt ist wieder in Ordnung. Die spannenden Kämpfe, gut übersetzten Dialoge und die Kulisse erzeugen gemeinsam eine dichte Atmosphäre und Langzeitmotivation. Jeder Rollenspiel-Padawan, der dieses Kapitel des Star-Wars-Universums versäumt hat, sollte jetzt zuschlagen.

Meine Wertung **86**

KNIGHTS O.T.O. REPUBLIC 2



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	4 CDs, Handbuch (45 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Obsidian/Activision
Webseite	www.lucasarts.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO

- gute Sprachausgabe
- komplexe Hauptcharaktere
- spielen als Gut oder Böse
- kleine Mini-Spiele

KONTRA

- recyclte Schauplätze
- Spätzünder-Story

	Durchschnitts-Wertung der Tester
PATRICK HARTMANN	86
GEORG VALTIN	86
	86

?! Tipps

Patch



Unsere Party kämpft gegen eine verrückte Sekte, die ein Menschenopfer bringen will. Viele **Quests** sind mit solchen Geschichten ausgeschmückt, die mit der Story nichts zu tun haben.



Mit dem komplexen **Charaktersystem** formen Sie die Charaktere Ihrer Party.



Fahrzeuge können Sie jetzt endlich von Gebiet zu Gebiet mitnehmen.

THE FALL

Mutanten statt Orks, Maschinengewehre statt Breitschwertern – The Fall ist die Lösung für alle Rollenspieler, die genug haben vom Fantasy-Einerlei.

The Fall hat eine Patch-Odyssee sondergleichen hinter sich. Einen Monat nach Release haben diverse Updates das Endzeit-Rollenspiel bereits auf Versionsnummer 1.6 gebracht und erst vernünftig spielbar gemacht. Wenn Sie jetzt die im Preis gesenkte Extended Version kaufen, dann halten Sie Version 1.8 in Händen. Wenn Sie **The Fall** bereits gespielt haben, bedeutet das: Es gibt zwei neue Gebiete mit frischen Quests, Sie können endlich jederzeit das aktuelle Gebiet verlassen, die Grafik wurde überarbeitet, und die Sprachausgabe klingt nicht mehr blechern. Wenn Sie **The Fall** noch nicht gespielt haben, bedeutet das: Sollten Sie bis jetzt nur auf Grund von Bugs mit dem Kauf gewartet haben, können Sie zugreifen.

Postapokalypse

Am eigentlichen Spiel ändern auch zig Patches nichts. Nach wie vor stromern Sie mit selbst erstelltem Held (oder Heldin) über eine trostlose Erde, die nach einer Umweltkatastrophe fast ausschließlich aus Wüste besteht. Hier kämpfen die selbsternannte »Neue Regierung«, Rebellen und Mutanten um Wasservorkommen und die Vorherrschaft. Mit Ihrer vierköpfigen Party sind Sie mittendrin und tun, was man in einem waschechten Rollenspiel tut: Sie lösen Quests, schlagen Schlachten, sammeln Erfahrungspunkte und bilden Ihre Helden weiter.

Die Spielgeschwindigkeit während der Kämpfe können Sie regulieren und auf Wunsch in aller Ruhe Befehle ausgeben. Die umfassen das Repertoire von Taktikspielen. Ihre Mannen gehen hinter Kisten, Zäunen oder Vehikeln in Deckung. Das Herumschubsen Ihrer Kameraden ist denkbar einfach: Per Klick auf die rechte Maustaste öffnen Sie ein Kontextmenü und wählen die entsprechende Aktion aus.

Aufträge mit Seele

Die große Stärke von **The Fall** sind die abwechslungsreichen Quests. Die sind wie in **World of WarCraft** mit rührenden, amüsanten Geschichten erzählt und teilweise sogar miteinander verknüpft. Abwechslungsreich sind sie obendrein – die Heldengruppe macht Jagd auf ein Rudel genmanipulierter Killerwölfe, schraubt defekte Ghettoblaster wieder zusammen und verpasst einem versifften Autoschrauber ein neues Outfit, damit der seinen Liebeskummer ad acta legen kann.

Ein Kritikpunkt an **The Fall** aber bleibt auch in der neuesten Fassung bestehen: Nach knapp 15 Stunden ist der Endzeitspaß vorbei.

Rüdiger Steidle

MARTIN DEPPE

Patch me if you can



Eine Mischung aus Fallout (genial) und Jagged Alliance 2 (genialer) hat es werden sollen. Herausgekommen ist ein gutes Rollen-Runden-Strategiespiel (solide).

Falls die ewige Patcherei Sie genauso abgeschreckt hat wie mich, können Sie jetzt zugreifen. Denn die spannenden Kämpfe und witzig-vielfältigen Quests machen Laune, mir sind die Charaktere richtig ans Herz gewachsen. Leider heißt es nach rund 15 Stunden schon wieder Abschied nehmen – und just diese kurze Spielzeit verhindert bei mir eine 80er-Wertung.

Meine Wertung **74**

RÜDIGER STEIDLE

Für mich nur ein halbes Rollenspiel



Nach wie vor ärgere ich mich über den knappen Umfang von The Fall. Nicht nur die kurze Spielzeit stört mich, mir fehlt auch das Drumherum. Berufe? Fehlanzeige. Völlig unterschiedliche Fraktionen, denen ich mich anschließen kann und die ein erneutes Durchspielen erst reizvoll machen? Nicht bei The Fall. Das ist mir für ein Rollenspiel zu wenig; ich möchte mehr Tiefgang, mehr Möglichkeiten, in die Spielwelt einzutauchen.

Die spannenden Quests und das Kampfsystem reißen's wieder raus. Vor allem die, dank Patches, noch runderen Kämpfe haben es mir angetan. Es kommt direkt Jagged-Alliance-Feeling auf, wenn meine minutenlang ausgetüftelten Taktiken auf- und die Bösewichter zu Boden gehen.

Meine Wertung **79**

THE FALL

?! Tipps



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (100 Seiten)

Sound Dolby Surround

Genre	Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Silver Style/Deep Silver
Webseite	www.the-fall.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4MX	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- taktisches Kampfsystem
- abwechslungsreiche Quests
- atmosphärisches Endzeit-Setting

KONTRA
- kurze Spieldauer
- wenig Rollenspiel abseits der Kampagne
- linearer Spielablauf

RÜDIGER STEIDLE	79
MARTIN DEPPE	74

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**

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.

ADVENT RISING



SELBER ZIELEN Auf die automatische Zielvorrichtung sollten Sie weitgehend verzichten. So haben Sie mehr Bewegungsspielraum, um Attacken leichter auszuweichen. Beachten Sie aber, dass einige Telekinese-Fähigkeiten eine Aufschaltung erfordern, etwa das Anheben von Gegnern.

ABSTAND HALTEN Halten Sie möglichst viel Abstand zu den Gegnern. Auf diese Weise haben Sie nicht nur mehr Zeit, Laserbeschuss auszuweichen, sondern laufen auch nicht Gefahr, in den Nahkampf verwickelt zu werden. Haben die Sucher-Soldaten Sie erst einmal in der Mangel, kommen Sie so schnell nicht wieder los.

GRANATENHAGEL Die Granaten gehören zu den durchschlagendsten Waffen im Spiel. Da sie außerdem an jeder Ecke zu finden sind, ist Sparsamkeit unangebracht. Besonders effektiv sind die Sprengpakete bei feindlichen Großaufgeboten.

STOSS UND EIS Sobald die Kräfte verfügbar sind, bekommt Gideon mit der Kombination »Surge« und »Shatter« jeden Gegner klein. Im Fernkampf wirkt der Eisregen Wunder; sollte doch einmal ein Bösewicht zu nahe kommen, wird er einfach mit dem Energiestoß zurückgeworfen.

ZWISCHENGEGNER Die wenigen Bossgegner sind alle mit einem bestimmten Trick zu besiegen. Denken Sie dran, dass Sie manche Zaubersprüche aufladen können, um ihre Wirkung zu verstärken.

Um die Codes in Advent Rising zu aktivieren, drücken Sie im laufenden Spiel einfach Tab und geben die angegebenen Cheats in die Befehlszeile ein. Wenn Sie einen Code wieder deaktivieren möchten, geben Sie ihn erneut ein.

CHEAT	WIRKUNG
pulsegun	Impulswaffe
pistol	Handwaffe
playersonly	friert jeden Charakter bis auf Gideon ein
god	Gott-Modus
suicide	Selbstmord

CHEAT	WIRKUNG
badass	alle Fähigkeiten
teleport	transportiert Gideon ein paar Schritte weiter
useammo	unbegrenzte Munition
stungun	Stungun
seekerxj9	Darkfire
seekermicrowavegun	Discord
seekerlauncher	Fury
seekerpistol	Talon

AMERICAN CONQUEST



In unserer Vollversion geht bei Basenbau natürlich nicht immer alles glatt. Um die nachfolgenden Codes eingeben zu können, drücken Sie im laufenden Spiel Enter, damit sich die Eingabezeile öffnet. Nachdem Sie den Cheat eingegeben haben, bestätigen Sie wieder mit Enter und kommen in den Genuss von zum Beispiel einer Menge Ressourcen.

CHEAT	WIRKUNG
babki	50.000 Einheiten jeder Ressource
viewall	die Karte aufdecken
qwe	(anschließend P drücken) Sie können sich Einheiten jedes Stammes und jedes Landes aussuchen
VICTORY	Sie gewinnen den Level

BET ON SOLDIER



DECKUNG NEHMEN Rechtzeitig in Deckung zu gehen lohnt sich bei Bet on Soldier gleich doppelt, schließlich kosten Reparaturen an der Rüstung teuer Geld. Speziell bei den Bossgegnern gegen Ende erleichtert es die Kämpfe ungemein, sich hinter eine der vielen Kisten zu stellen.

FADENKREUZ NACH OBEN Zielen Sie stets in Kopfhöhe, egal mit welcher Waffe Sie gerade hantieren. Dort sind die Gegner am verwundbarsten. Eine Ausnahme bilden die Schildträger, die am leichtesten durch den Sehschlitz des Schildes oder an den Beinen zu treffen sind.

PRÄZISIONSSCHÜTZE Das Scharfschützengewehr gehört zu den stärksten Waffen im Arsenal. Die meisten Bösewichte segnen nach ein, zwei Treffern das Zeitliche. Ungezoomt eignen sich die Präzisionswaffen auch für den Nahkampf hervorragend. Selbst Exoskelette sind damit klein zu kriegen.

ROCKET-MAN Schwere Waffen wie Raketenwerfer oder Gatlingkanone sollten Sie sich für große Gegneransammlungen oder – besser – die Exoskelette aufsparen. Die Munitionskosten sind nicht zu verachten. Schwere Waffen mit sehr kurzer Reichweite wie der Flammenwerfer sind in den meisten Levels kaum zu gebrauchen.

STANDFEST Wegen der ohnehin vergleichsweise langsamen Laufgeschwindigkeit Ihres Recken lohnen sich Ausweichmanöver nur selten. Werden Sie auf freiem Feld erwischt und können keine Deckung nehmen, konzentrieren Sie sich lieber darauf, dem Angreifer so schnell wie möglich den Garaus zu machen, anstatt lange nach Deckung zu suchen.

KI-KAMERADEN Wenn Sie die Wahl haben, nehmen Sie einen Pionier zum Reparieren und einen Sturmsoldaten zur Unterstützung mit. Die KI-Scharfschützen taugen herzlich wenig. Falls Sie mal sparen müssen, sollten Sie sich aber lieber für bessere Schießeisen oder Rüstungen als für die Computerkumpel entscheiden.

CONFLICT GLOBAL STORM



Kleine Tipps erleichtern immer das Leben – vor allem in Spielen wie Conflict Global Storm. Damit Sie

also nicht zu überrascht von der ersten Gegnerwelle sind, haben wir uns für Sie in den Kampf geworfen.

Um übrigens das Cheatmenü aufzurufen, drücken Sie im Hauptmenü Shift und geben gleichzeitig Desertwatch ein. Dann können Sie ganz nach Belieben die gegnerische KI an- und ausschalten, oder Ihre Kumpanen unverwundbar machen.

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT Es bringt nichts, wenn Sie gleich zu Beginn einer Mission in den Rambo-Modus schalten, losstürmen und auf alles Ballern, was Ihnen vor die Flinte kommt. Sondieren Sie zuerst die Lage durch Bradleys Fernglas oder schicken Sie Scharfschützen Foley auf eine Kriechtour, damit Sie im Fernrohr seines Gewehrs die Lage erfassen können. Zwar können Sie mit allen anderen Waffen auch in einen Zielmodus gehen, das Scharfschützengewehr hat aber die höchste Reichweite.

DAS DING MIT DEM WUMMS Sie haben die Auswahl zwischen drei Granatentypen, die Sie auch einsetzen sollten, um heikle Situationen zu entschärfen. Wenn Sie noch nicht mit Granaten ausgerüstet sind, finden Sie sie meist an Orten, wo sie auch relativ schnell eingesetzt werden können. Die Splittergranate überrascht so manche Gruppe von Terroristen im offenen Feld, hat aber keine hohe Sprengweite. Die Rauchgranaten sind sehr nützlich, um über einen Platz zu sprinten, ohne dass Sie vom Gegner gesehen werden. So können Sie leicht Ihre Leute umpositionieren. Die Flashbang-Granate ist vor allem in Räumen nützlich, in denen sich Feinde mit ihren Geiseln verschanzen. Gehen Sie aber nicht zu nah heran, sonst werden Sie auch geblendet.

SPRENGFALLE Panzer legen Sie am besten mit einer Panzermine oder C4-Sprengstoff lahm. Schleichen Sie sich von hinten an den Tank, um vom Geschützturm aus nicht gesehen zu werden, und platzieren Sie Ihr Geschenk an die Terroristen direkt neben dem Panzer. Der Vorteil des C4-Sprengsatzes: Jones kann ihn per Funk zünden. Die Panzermine hingegen geht erst hoch, wenn der Tank sich bewegt. Alternativ können Sie auch Connors Raketenwerfer wählen. Zielen Sie damit auf die Seite oder das Heck des Panzers: dort sind die Fahrzeuge weniger gut gepanzert und ein leichtes Ziel.

WÄRMEBILDER In dunklen Levels wie in Korea sollten Sie für Ihren Scharfschützen die Wärmeansicht aktivieren. Der Vorteil: Sie können die Feinde sehen, die Terroristen hingegen sehen Sie mangels Equipment schlechter. Die Nachtsicht ist hingegen weniger geeignet, da es an einzelnen Stellen zu viele Lichtquellen gibt und damit das Gerät nutzlos ist. Auch im koreanischen Dschungel sollten Sie hin und wieder einen Blick durchs Wärmesichtgerät riskieren.

ZAHLTAG Sammeln Sie jede Munition und jedes Verbandspäckchen ein, dessen Sie habhaft werden können. Zudem ist es ratsam, eins Ihrer beiden Gewehre gegen eines der Terroristen auszutauschen. Wenn Ihnen die Patronen für Ihre eigene Waffe ausgehen, können Sie so das andere Gewehr benutzen, ohne sich Sorgen um den Munitionsnachschub machen zu müssen. Die Terroristen schleppen nämlich meist immer die gleichen Waffen mit sich herum. So kommen Sie mühelos an Patronen.

DUNGEON SIEGE 2



Falls Ihre Partymitglieder rumzicken, haben wir ein paar Codes, die Ihnen das Leben leichter machen oder lustig sind. Um die Cheats einzugeben, öffnen Sie im laufenden Spiel die Konsole mit Enter. Wenn Sie vor dem Cheat ein + einfügen, aktivieren Sie den Code, mit - deaktivieren Sie ihn.

CHEAT	WIRKUNG
opnauticus	silberner Ring des Wissens (Intelligenz wird um 24 erhöht, Gegner droppen 5% mehr Gold)
drlife	Unverwundbarkeit für die gesamte Gruppe
extracreamy	Gegner zerfallen beim Tod in mehr Teile
superchunky	Gegner zerfallen beim Tod in noch mehr Teile
movie	nimmt einen Film auf
twilightzone	zeigt Bilder des Entwicklerteams beim Teleportvorgang

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



Je nachdem wie Sie Knights of the Old Republic 2 spielen, schließen sich Ihnen im Verlauf Mitstreiter an, die Ihnen zur Seite stehen. Je nach Gesinnung stehen folgende Personen zur Verfügung.

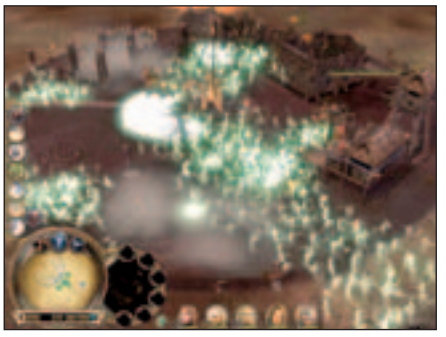
CHARAKTER	VORGEHENSWEISE
Lehrling	spielen Sie mit einem weiblichen Charakter, schließt er sich Ihnen auf Dantooine an
Dienerin	spielen Sie mit einem männlichen Charakter, schließt sich die Dienerin Ihnen beim Verlassen der Telos-Akademie an
Hanharr	schlagen Sie sich vor dem Kampf zwischen Hanharr und Mira auf die dunkle Seite, und Hanharr schließt sich Ihnen an
Mira	schlagen Sie sich vor dem Kampf zwischen Hanharr und Mira auf die helle Seite oder bleiben Sie neutral, und Mira schließt sich Ihnen an
HK-47	um den defekten Roboter zu reparieren, der in der Nähe der Brücke der Ebon Hawk liegt, müssen Sie die vier Ersatzteile sammeln, die Sie während der Reise auf den Planeten einsammeln können. Wenn Sie ihn damit reparieren, schließt er sich Ihrer Gruppe an

MÄCHTIGE DIENERIN Nach etwas Vorarbeit dürfen Sie die Dienerin im Umgang mit der Macht unterweisen. Sprechen Sie sie dazu an Bord der Ebon Hawk an und bitten Sie darum, dass Sie Ihnen ein paar Kampftricks beibringt. Jetzt müssen Sie die Dienerin drei Mal in Kämpfen besiegen und sie dann bitten, sich etwas anderes anzuziehen. Sie zieht dann ihre Dienerinnen-Kluft an, über die Sie mit ihr sprechen müssen. Unterhalten Sie sich dann mit Kreia über die Mutter der Dienerin und sprechen Sie danach ein letztes Mal mit der Dienerin. Ist Ihr Einfluss-Wert hoch genug, haben Sie's geschafft.

ATTON Um Atton im Umgang mit der Macht unterweisen zu können, begeben Sie sich in den Flüchtlingssektor von Nar Shadda. Nachdem Sie dort gelandet sind, müssen Sie auf die gegenüberliegende Seite des Sektors gehen. Dort kommen zwei Twileks auf Sie zu, die Informationen über Atton verkaufen wollen. Investieren Sie das Geld, und sprechen Sie danach mit Atton über das, was Sie gehört haben. Sofern Ihr Einfluss-Wert hoch genug ist, dürfen Sie Atton ab jetzt trainieren.

NEUE DIALOGE Wenn Sie Knights of the Old Republic 2 auf der hellen und der dunklen Seite der Macht durchgespielt haben, lohnt sich ein dritter Durchgang. Für den sind dann nämlich neue Antwortmöglichkeiten in den Dialogen freigeschaltet, die Bezug auf frühere Star Wars-Spiele oder die Filme nehmen.

SCHLACHT UM MITTELERDE



Schlacht um Mittelerde 2 steht schon fast in den Startlöchern, da ist der Vorgänger zum reduzierten Preis erhältlich. Wir verraten Hobby-Strategen und Mittelerde-Eroberern einige Hilfestellungen zum Kampf gegen Sauron und seine Schergen.

EINFACH AUFGERÜSTET Bei der Aufwertung von Einheiten lässt sich ganz einfach Geld sparen. Werten Sie eine Bogenschützeneinheit voll auf und ordnen Sie ihr eine unerfahrene Gruppe von Schwert- oder Lanzenträgern zu. Die zugeordnete Einheit erhält dann alle Upgrades. Vorsicht: Wenn die aufgewertete Einheit Veteranenstatus hat, verliert sie leicht an Erfahrung.

OLIFANTÖS Wenn Sie Mordor spielen, können Sie sich den Bau von Belagerungsgeräten sparen. Olifanten eignen sich hervorragend zum Einreißen von Mauern und Türmen und sollten immer mit einer Einheit Fernkämpfer besetzt werden.

FERNZÜNDER Wenn Sie in der Kampagne Helms Klamm verteidigen, setzen Sie auf Bogenschützen,

die Sie rechtzeitig mit Feuerpfeilen ausstatten und zahlreich auf den Zinnen postieren. Setzen Sie auch die Helden auf den Mauern ab, um die Leitern der Orks schnell abzuwehren. Sobald die Mine der Uruks herangetragen wird, visieren Sie diese mit Feuerpfeilschützen an, damit sie in den Reihen der gegnerischen Armee explodiert.

DURCHHALTEN Sie sollten eine Mission erst dann beenden (letztes verbleibendes Hauptgebäude des Gegners vernichten), wenn man alle Einheiten mit Upgrades aufgewertet hat. Die Einheiten sowie die vollen Upgrades werden nämlich von Mission zu Mission übernommen.

HELDEN AN DIE FRONT Wenn Sie im Mehrspielermodus mit Gondor, Rohan oder Isengart spielen, solltem Sie Ihr erstes Geld lieber in einen Helden (zum Beispiel Aragorn, Faramir oder Lurtz) anstatt in Kasernen investieren. Die Heroen können im Alleingang neutrale Behausungen erledigen, kassieren dafür Erfahrung und bekämpfen auch größere Feindmengen effektiv.

SCHNELLE ÜBERNAHME Wenn Sie auf Mehrspielerkarten ohne Starttruppen spielen, sollten Sie zuerst die günstigen Helden bauen. In Gondor und Rohan sind das die Hobbits, in Isengart der abtrünnige Gollum. So können Sie recht schnell Bauplätze einnehmen. Mordor muss hingegen möglichst rasch eine Orkgrube bauen und billige Ork-Krieger produzieren, da die keine Rohstoffe kosten.

MÄCHTIGER MAGIER Gandalf, der Held von Gondor, ist der stärkste Held in Schlacht um Mittelerde. Spielen Sie mit den Orks und Uruk-Hai, bezwingen Sie den Magier am effektivsten und schnellsten mit Feuerpfeilschützen. Aber Vorsicht vor seinen mächtigen Zaubersprüchen: Sobald Sie erkennen können, dass er einen Zauber vorbereitet, sollten Sie alle Einheiten von ihm zurückziehen und in Deckung gehen lassen.

Diese Tipps stammen von Dirk Wienkotte aus Braunschweig, der seine Erfahrungen vom Schlachtfeld mit uns teilte.

THE FALL



LABERTASCHE Wenn Sie zu den Rollenspielern gehören, die Quests lieber mit losem Mundwerk als mit Waffen lösen, müssen Sie Ihren Helden in Sachen Redegewandtheit schulen. Diesen Wert können Sie zwar auch bei den Party-Mitgliedern steigern, die dürfen jedoch nicht mit NPCs sprechen. Also muss der Hauptcharakter ran, wenn Sie andere Figuren überreden wollen. In welchen Dialogen einem diese Möglichkeit zur Verfügung steht, ist übrigens vorher festgelegt.

WAFFEN Wie gut sich die Söldner in den Kämpfen schlagen, hängt nicht nur von ihren Fertigkeiten ab. Die Waffen selbst haben maßgeblich Einfluss auf den Verlauf von Schusswechseln. Deshalb sollte man möglichst früh auf durchschlagende Schießeisen umsatteln.

CHARAKTERWERTE Achten Sie darauf, dass jeweils eines Ihrer Partymitglieder mit Sprengstoffen und Autos umgehen kann, sonst können Sie diese zwei Spielelemente nicht nutzen. Das wäre ärgerlich, denn die fahrbaren Untersätze erleichtern das Weiterkommen, und die Sprengsätze vereinfachen die Kämpfe erheblich. In einem der ersten Aufträge sollen Sie beispielsweise ein Dorf vor den Ratskulls beschützen. Haben Sie einen Charakter in der Gruppe, der sich mit Sprengsätzen auskennt, können Sie einfach eine Sprengladung bei der Leiche eines dort aufgehängten Ratskulls deponieren und so einen Hinterhalt legen. Dann müssen Sie sich mit weitaus weniger Schergen herumärgern.

NADEL IM HEUHAUFEN Nehmen Sie sich die Zeit und quatschen Sie jeden NPC an, den Sie sehen. Viele der nicht markierten Figuren haben ebenfalls Aufträge für Sie, die wertvolle Erfahrungspunkte bringen oder eventuell sogar neue Zonen auf der Weltkarte öffnen.

VOLLE TASCHEN Auch wenn es die Geschwindigkeit Ihrer Party deutlich verringert, sollten Sie möglichst alles aufklauben, was Ihnen unter die Finger kommt. Da Sie nicht mit Geld handeln, sondern Gegenstände tauschen, sind Sie so stets liquide.

FAHRZEUGE Passen Sie auf, wenn Sie auf vier Rädern unterwegs sind. An manchen Objekten verkeilen sich die Rennsemmeln nämlich so stark, dass sie danach nicht mehr vom Fleck bewegt werden können. Und schließlich sollen Sie an den guten Stücken ja etwas länger Freude haben.

FREIZEIT-TERMINATOR Die meisten Quests bieten natürlich verschiedene Lösungswege. Einer davon richtet sich meist an die ungeduldigeren Spieler: Den NPC einfach umlegen. Das ist vor allem dann die einfachste Methode, wenn es darum geht, einer Figur Gegenstände abzuluchsen. In solchen Situationen gibt es aber auch noch zwei andere Varianten, die fast immer funktionieren. So können Sie den NPC einfach bestehlen. Dazu muss zwar eines der Party-Mitglieder die entsprechenden Erfahrungen im Diebstahl besitzen. Im Gegensatz zur Redegewandtheit muss das allerdings nicht der Hauptcharakter sein. Auch alle anderen können erfolgreich zum Langfinger werden. Eine weitere Möglichkeit ist das Überreden. Sollen Sie jemandem einen Gegenstand abknöpfen, gibt es in den Dialogen immer eine Möglichkeit, die Redegewandtheit Ihres Helden anzuwenden.

CHEATS Selbst wenn man alle klugen Ratschläge befolgt, ist das Leben in der Endzeit von der harten Sorte. Die folgenden Cheats machen es ein wenig einfacher. Um die Tricks verwenden zu können, muss man zunächst mit F1 die Konsole öffnen, den Befehl import debug eingeben und mit Enter bestätigen. Die meisten Cheats lassen sich durch erneutes Eingeben wieder deaktivieren.

CHEAT	WIRKUNG
debug.cheat_ammo()	erzeugt für alle Waffen Munition
debug.cheat_party()	erzeugt eine neue Party, wenn außer Ihrem Alter Ego noch kein Partymitglied vorhanden ist oder alle tot sind
debug.cheat(»freecamera«)	erzeugt eine frei bewegliche Kamera, die mit Enter aktiviert und deaktiviert werden kann
debug.cheat(»speedhack«)	beschleunigt die Figurenbewegungen (T drücken)
debug.cheat(»hitandheal«)	tötet einen Charakter sofort (Ctrl + linke Maustaste)
debug.cheat(»immortal«)	lässt die aktuelle Party unsterblich werden
debug.cheat(»map«)	zeigt die gesamte Reisekarte mit allen Zonen an
debug.cheat(»screenshot«)	macht einen Screenshot. Die Shots landen unter den Userdaten, wo auch die Savegames liegen

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.

TOTAL OVERDOSE



SPARSAM Sparen Sie sich den »Sombrero des Todes« nach Möglichkeit für Bossgegner auf und benutzen Sie ihn nicht in harmlosen Kämpfen. Gegen die Bosse ist das Skelett mit dem Granatwerfer nämlich besonders wirkungsvoll und haut sie schnell von den Socken.

WÄNDIG Wenn Ramiro seitlich an einer Wand hoch läuft, dann ist er besonders effektiv. Die Feinde treffen ihn kaum, er dagegen trifft wie ein junger Gott. Verwenden Sie diesen Move so oft wie möglich, damit Ramiro kaum Schaden zugefügt wird und Sie Munition für Ihre Knarren sparen.

FINGERFERTIG In Total Overdose gezielte Kopfschüsse zu landen erfordert einiges an Übung. Das Training lohnt trotzdem für Sie. Legt Ramiro die Feinde ohne die todbringenden Schüsse aufs Kreuz, verballert er wie wild alle Patronen seines Magazins und ihm geht zu schnell die Munition aus.

LOCO, LOCO Gehen Sie nicht zu sparsam mit ihren Loco-Moves um. Gegen massive Gegnermengen treten Sie nämlich nur recht selten an. Deshalb lohnen sich die Spezialattacken auch gegen kleinere Trupps – immerhin sparen Sie so eine ganze Menge der knappen Munition.

WORLD RACING 2



IM MITTELFELD Bei Rennen gegen Computerfahrer empfiehlt es sich, im Mittelfeld zu bleiben und sich erst in der letzten Runde kurz vor dem Ziel an die Spitze zu setzen. Der Booster ist dabei – sofern verfügbar – eine sehr große und effektive Geschwindigkeitshilfe. Der Konkurrenz hinterherzufahren ist vor allem in Rennen riskant, in denen der Letztplatzierte ausscheidet.

RICHTIG SCHLITTERN Drift-Challenges sind leicht zu meistern, wenn Sie auch die Geraden zum Schlittern nutzen. Fünfzehn Punkte sind mit einem kurzen Drift allemal drin. In Kurven sollten Sie keine Risiken eingehen. Steuern Sie lieber vorzeitig gegen, auch wenn es Sie Punkte kosten könnte. Sonst laufen Sie Gefahr, die Bande zu touchieren oder die Fahrbahn zu verlassen – dann lösen sich alle hart erdrifteten Punkte in Rauch auf.

ABKÜRZEN Allzu freizügiges Kurvenschneiden kostet zwar Speedbucks, ist aber auf manchen Kursen der sicherste Weg zum erwünschten Sieg. Insbesondere wenn es querfeldein geht, sollten Sie keine Hemmungen haben, Abkürzungen und Schleichwege zu benutzen. Berührungsängste sind ebenso hinderlich: Drängeln ist hier Trumpf und schadet Ihnen in keinster Weise!

SPRÜNGE MEIDEN Schanzen bringen zwar Stilpunkte, entreißen Ihnen aber die Kontrolle über den Wagen, da der beim Aufsetzen heftig ins Schleudern kommen kann, oder der Bremsweg bis zur nächsten Kurve nicht mehr ausreicht. Deswegen sollten Sie erst die Sprünge wagen, wenn Sie ausreichend Erfahrung gesammelt haben, oder ganz die Finger davon lassen, damit Sie nicht in der nächsten Leitplanke landen.

KEINE HANDBREMSE Mit der Handbremse lassen sich die Autos zwar prima um Kurven zirkeln, mit den normalen Bremsen kann man die Geschwindigkeit aber deutlich effektiver verringern, und der Wagen wird nicht instabil. So lassen sich haarige Kurven leichter nehmen.

Susanne Braun



GUILD WARS PvP TIPPS (TEIL 2)

Nach unserem Ratgeber zum Verhalten im Team und den Tipps zum »Grab der altehrwürdigen Könige« erfahren Sie diesmal **alles Wichtige zur Gruppenbildung und den Gildenkämpfen** unter Berücksichtigung der neuesten Patches.

GRUPPEN-TEMPLATES

Im folgenden Abschnitt finden Sie zwei Beispiele für gängige »Tomb«-Templates. Da Guild Wars im Bereich der Charakterentwicklung aber ein Land der Tausend Möglichkeiten ist, sind auch die Templates nur grundsätzliche Varianten. Je nachdem, wie die gegnerischen Gruppen aufgestellt sind, müssen die Templates verändert und angepasst werden. Die Zusammenstellung der Gruppe und die Charakterfähigkeiten allein sind keine Erfolgsgarantie. Die wichtigsten Faktoren sind Teamplay und die Beherrschung des gespielten Charakters. Hinweis: Mit (E) gekennzeichnete Skills sind Elite-Fähigkeiten.

OFFENSIVES »ATTACKER«-TEMPLATE

Dieses Template ist sehr offensiv ausgelegt. Daher wird es bei gutem Zusammenspiel der Gruppe relativ einfach sein, bis zur Halle der Helden vorzudringen. Problematisch können aber die »King of the Hill«-Karten auf dem Weg dahin werden, besonders die »Halle der Helden«. Spätestens, wenn die Gruppe sie einmal erobert hat, kann sie die kaum noch gegen zwei heranstürmende Gegner verteidigen. Die Gruppe setzt sich aus folgenden Charakteren zusammen:

HAMMER-KRIEGER (K/E)

ATTRIBUTE

11 Hammer, 10 Erde, 10 Stärke

FÄHIGKEITEN

1. Rückenbrecher (E)
2. Mächtiger Schlag
3. Vernichtender Schlag
4. Nachbeben
5. Raserei
6. Sprinten
7. Abwehr gegen Feinde
8. Wiederbelebungssiegel

- Der Krieger sollte zuerst ein einfaches Ziel attackieren und damit sein Adrenalin aufladen.
- Wenn das Adrenalin voll ist und der Krieger mehr als 20 Energie hat, sollte er »Raserei« aktivieren und die wirksame Kombination »Rückenbrecher«, »Vernichtender Schlag«, »Nachbeben«, »Mächtiger Schlag« bei einem Gegner benutzen.
- Falls der Krieger während der »Raserei« angegriffen wird, sollte er schnell per »Sprint« fliehen, um nicht zu viel Schaden abzubekommen.
- Zusätzlich sollte er die »Abwehr gegen Feinde« an taktisch kluger Position aufstellen, um gegnerische Offensivkräfte zu verlangsamen.

AXT-KRIEGER (K/W)

ATTRIBUTE

12 Axt, 9 Stärke, 9 Tierbeherrschung,
3 Überleben in der Wildnis

FÄHIGKEITEN

1. Sprinten
2. Ausweiden (E)
3. Harkenaxt
4. Wut des Tigers
5. Unterbrechender Hieb
6. Henkerschlag
8. Wiederbelebungssiegel

- Mit Hilfe der Kombo »Ausweiden« plus »Harkenaxt« verlangsamt der Kämpfer seine Feinde.
- Wählen Sie zunächt das am schnellsten erreichbare Ziel, um das Adrenalin aufzuladen. Anschließend wechseln Sie auf das richtige Ziel und benutzen nacheinander alle gewünschten Fertigkeiten.
- Wenn das Adrenalin aufgeladen ist, sollten die Skills in folgender Reihenfolge ausgelöst werden: »Sturmjäger«, um den Gegner zu erreichen, dann die Kombo »Ausweiden« und »Harkenaxt«, um ihn zu verlangsamen, und danach »Wut des Tigers« für eine erhöhte Schlagfrequenz.
- »Unterbrechender Hieb« unterbricht die Sprüche zaubernder Klassen wie Elementarmagier.
- Achtung: Sowohl »Wut des Tigers« als auch »Sturmjäger« sind Kampfhaltungen. Dadurch kann immer nur eine der beiden Fertigkeiten aktiv sei, nicht beide gleichzeitig.

LUFT-ELEMENTARMAGIER (E/ME)

ATTRIBUTE

12 Luftmagie, 9 Energiespeicherung,
9 Inspirationsmagie

FÄHIGKEITEN

1. Kugelblitz
2. Kettenblitz
3. Blitzschlag
4. Schwächende Aufladung
5. Verzauberung entziehen
6. Lufteinstimmung
7. Elementareinstimmung (E)
8. Wiederbelebungssiegel

- Der Luft-Elementarmagier sollte kurz vor dem Kampf »Lufteinstimmung« und »Elementareinstimmung« zaubern und aufrecht erhalten. Damit senkt er die Energiekosten aller Sprüche drastisch.
- Die übliche Angriffskombo heißt »Kugelblitz«, »Blitzschlag« und »Schwächende Aufladung«. Da »Kettenblitz« Erschöpfung verursacht, sollten Sie ihn aber nur bei Gegnergruppen benutzen oder um ohne Sichtlinie durch Wände anzugreifen.
- »Blitzschlag« und »Schwächende Aufladung« haben kurze Zauberzeiten und sollten besonders auf Gegner mit geringer Energie gezaubert werden.
- »Verzauberung entziehen« können Sie einsetzen, um dem Gegner wichtige Schutzzauber zu rauben und um eigene Energie zu gewinnen.

TODES-NEKROMANT (N/X)

ATTRIBUTE

12 Todesmagie, 10 Seelensammlung, 8 Flüche

FÄHIGKEITEN

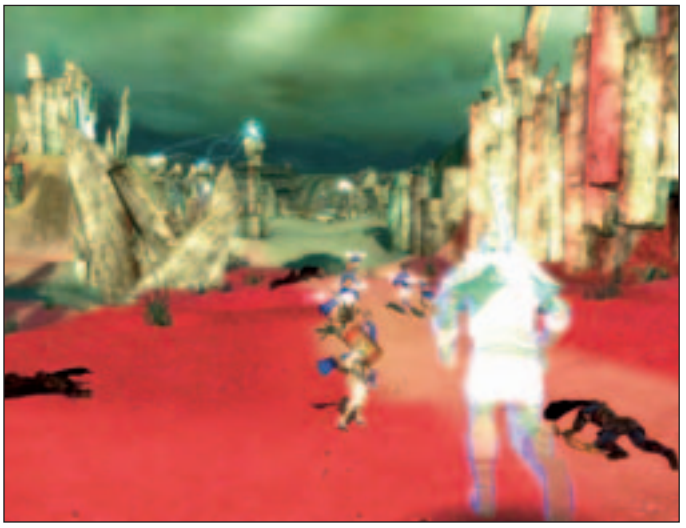
1. Kadaverexplosion
2. Verdorbenes Fleisch (E)
3. Verzauberung rauben
4. Verzauberung entreißen
5. Verrottendes Fleisch
6. Unwohlsein
7. Frostbeulen
8. Wiederbelebungssiegel

- Ungefähr zehn Sekunden vor Spielbeginn sollte der Todes-Nekromant die ganze Gruppe mit »Verdorbenes Fleisch« bezaubern, um sie vor Krankheiten der Widersacher zu schützen.
- Mit »Verrottendes Fleisch« sollte der Nekromant das gegnerischen Team mit Krankheiten belegen. Dies sollten Sie besonders auf Gegnergruppen und die Defensivspieler der Widersacher anweden.
- Zwischenzeitlich sollten Sie auch auf das Hauptziel Ihrer Kameraden wechseln, um es mit »Verzauberung entreißen« zu schwächen.
- Falls Leichen auf der Karte liegen, sollten Sie die mit »Kadaverexplosion« sprengen. Das gilt auch, wenn kein Gegner in der Nähe ist, sonst werden die toten Körper womöglich zur Gefahr für das eigene Team.
- Falls viele leicht gerüstete Gegner wie Mönche auf einem Fleck stehen, sollte der Nekromant zu ihnen laufen und ihnen mit »Pestbeulen« die Verzauberungen abnehmen.
- »Unwohlsein« sollten Sie auf die Gegner anwenden, die ihre Energie am dringendsten benötigen.

SHUTDOWN-MESMER (ME/MÖ)

ATTRIBUTE

12 Inspirationsmagie, 13 Illusionsmagie,
10 Schnellwirken





OFFENSIVES »ATTACKER«-TEMPLATE

FÄHIGKEITEN
1. Migräne (E)
2. Phantomschmerz
3. Trugbild beschwören
4. Verzauberung entziehen
5. Leben wiederherstellen
6. Energie abzapfen
7. Kraftentzug
8. Mantra des Bestehens

- Kurz vor dem Kampf sollte der Shutdown-Mesmer das »Mantra des Bestehens« aktivieren, damit seine Illusionsmagie-Verhexungen länger wirken.
- Im Normalfall beschäftigen Sie sich als Shutdown-Mesmer mit anderen Zielen als der Rest der Gruppe. Dabei bieten sich vor allem Magier und Mönche aufgrund der niedrigen Hitpoints an.
- Der Mesmer zaubert im Normalfall die Kombination »Migräne«, »Phantomschmerz« und »Trugbild beschwören«. Falls der Gegner einen Schutz wie »Gebrochene Verhexung« hat, sollten Sie zuerst »Trugbild beschwören« wirken, damit die wichtige Verhexung »Migräne« trotz der gegnerischen Verteidigung das anvisierte Ziel erreicht.
- Da die Standardkombo sehr viel Energie kostet, sollten Sie dem Gegner danach direkt per »Energie abzapfen« das Mana klauen und gegebenenfalls noch eine »Verzauberung entziehen«.
- »Kraftentzug« ist besonders nützlich, um alle Arten von Zaubern zu unterbrechen.
- Mit »Leben wiederherstellen« hat der Mesmer als einziger Charakter einen Wiederbelebungszauber, der mehrmals benutzt werden kann. Daher sollte er immer zuerst versuchen, gefallene Kameraden wieder zum Leben zu erwecken.

HEIL-MÖNCH (MÖ/ME)

ATTRIBUTE
12 Heilgebete, 12 Gunst der Götter,
3 Beherrschungsmagie

FÄHIGKEITEN
1. Wort der Heilung (E)
2. Fürbitte der Heilung
3. Dwaynas Kuss
4. Heilende Berührung
5. Andere Heilen
6. Heilender Samen
7. Gebrochene Verhexung
8. Verhexung zerschlagen

- Vor jedem Kampf sollte der Heil-Mönch »Gebrochene Verhexung« aktivieren, um sich vor feindlichen Verhexungen zu schützen. Während des Kampfes sollten Sie den Schutz sofort wieder aktivieren, wenn die Haltung verschwindet.
- »Wort der Heilung«, »Fürbitte der Heilung« und »Dwaynas Kuss« bilden die drei Haupt-Heilzauber für Kameraden. »Heilende Berührung« ist die beste Möglichkeit des Mönchs, sich selbst zu heilen. »Andere Heilen« dient dazu, bei Bedarf besonders starken Schaden abzufangen.
- »Verhexung zerschlagen« sollten Sie nur benutzen, wenn ganz schlimme Verhexungen entfernt werden müssen, da die Wiederaufladezeit sehr lang ist und dies gefährlich werden kann.
- »Heilender Samen« ist der passende Spruch, wenn viel kleiner Schaden auf ein befreundetes Ziel einprasselt. Dies können beispielsweise die Attacken von Kriegern und Waldläufern, aber auch Peinigungs-Schäden sein. Der Zauber ist wegen der hohen Energiekosten und der Wirkzeit aber gezielt und mit Vorsicht einzusetzen.

HEIL-MÖNCH (MÖ/ME)

ATTRIBUTE
12 Heilgebete, 12 Gunst der Götter,
3 Beherrschungsmagie

FÄHIGKEITEN
1. Zauberbrecher (E)
2. Fürbitte der Heilung
3. Dwaynas Kuss
4. Heilende Berührung
5. Leiden Heilen
6. Heilender Samen
7. Gebrochene Verhexung
8. Verhexung zerschlagen

- Die Spielweise dieses Mönchs gleicht abgesehen vom Eliteskill »Zauberbrecher« prinzipiell der des anderen Heil-Mönchs der Gruppe.
- »Zauberbrecher« ist ein sehr wichtiger Zauber in den Grabstätten und dient vor allem zum Schutz des Geisterhelden auf den Capture-the-Hill-Karten. In normalen Kämpfen sollten Sie ihn nur bei Verbündeten einsetzen, die stark von Elementarmagieren oder Mesmern beharkt werden.

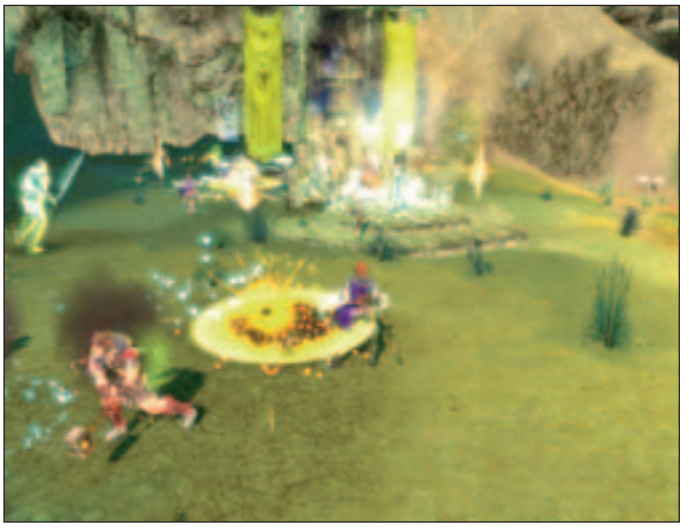
BESCHÜTZER-MÖNCH (MÖ/NE)

ATTRIBUTE
11 Schutzgebete, 10 Gunst der Götter,
10 Blutmagie

FÄHIGKEITEN
1. Blutopfer (E)
2. Schutzgeist
3. Umkehrung des Schicksals
4. Schützende Hände
5. Siegel der Hingabe
6. Aegis
7. Leiden heilen
8. Verhexung zerschlagen

- »Schutzgeist« ist die wichtigste Fähigkeit des Beschützer-Mönchs. Sie kann massiven Schaden verhindern, muss aber sehr schnell auf das Hauptziel des Gegners in der eigenen Gruppe gewirkt werden. Allerdings auch nur, wenn der angerichtete Schaden zehn Prozent der maximalen Lebenspunkte übersteigt. Dies ist vor allem bei Angriffen von Magiern der Fall, bei Attacken von Waldläufern und Peinigungsgebeten eher nicht.
- Bei sehr hohem Schaden sollten Sie »Umkehr des Schicksals« benutzen. Auch hier gilt aber, dass der Skill nur bei starken Einzelangriffen sinnvoll ist, nicht aber bei vielen kleineren Attacken.
- »Schützende Hände« ist das Gegenstück zur »Umkehrung des Schicksals«, lohnt sich also gerade bei Schäden aus vielen kleineren Angriffen.
- Verwenden Sie »Siegel der Hingabe« aufgrund der langen Wirkzeit nur dann, falls der Schutz-Mönch nur noch sehr wenig Energie besitzt oder präventiv, wenn ein Ziel nur leichten Schaden nimmt oder zu erahnen ist, dass es in Kürze Schaden nehmen wird und bereits mit Schutzzaubern versorgt ist.
- »Aegis« sollten Sie wegen der hohen Kosten nur benutzen, wenn der Gegner viel Nah- oder Fernkampfschaden austeilt.
- Da ein Schutzmönch sehr viel Energie verbraucht, kann er »Blutopfer« einsetzen, um Energie zurückzuerlangen – allerdings nur, wenn er nicht gerade im Visier der gegnerischen Mannschaft ist, da »Blutopfer« Lebenspunkte kostet.





DEFENSIVES »BLOCKER«-TEMPLATE

Das hier angegebene devensive Template ist das spielerische Gegenteil des offensiven. Das bedeutet, dass die »King of the Hill«-Karten und somit auch die »Halle der Helden«, wenn Sie den Altar einmal erobert haben, sehr leicht zu halten sind. Allerdings bereiten die »Deathmatch«-Karten auf dem Weg dahin große Probleme und es ist sehr schwer, die »Halle der Helden« mit diesem Template zu erreichen. Dazu ist schon eine außergewöhnlich gute Koordination und vor allem Disziplin nötig, was ohne Sprachkommunikationsprogramm nicht funktioniert. Eingespielte Gilden werden trotzdem diese anspruchsvolle Variante der offensiven vorziehen.

WICHTIGE PUNKTE ZUM EFFEKTIVEN ZUSAMMENSPIEL

- Dieses Template verfolgt die so genannte »Healball«-Taktik. Dabei steht die ganze Gruppe so nah wie möglich zusammen, so dass die Gebietsheilungszauber der Mönche immer die Lebensenergie des gesamten Teams auffrischen.
- Wenn die Gruppe vorrücken will, sollte sie dies gemeinsam und gleichmäßig tun, um die Aufstellung zu bewahren. Die Koordination solcher Manöver ist aber kompliziert und wie bereits erwähnt nur über Voice-Chat möglich.
- Die Offensive der Gruppe versucht nicht, das gegnerische Team anzugreifen. Stattdessen wartet sie jeweils, bis sich ein unvorsichtiger Feind vorwagt und attackiert diesen dann zeitlich genau abgestimmt.

ZUSAMMENSETZUNG DER GRUPPE UND IHRE FÄHIGKEITEN

2x HEIL-MÖNCH (MÖ/E)

ATTRIBUTE

12 Heilgebete, 12 Gunst der Götter

FÄHIGKEITEN

1. Heilender Samen
2. Orison
3. Dwaynas Kuss
4. Zauberbrecher (E)
5. Gebiet heilen
6. Göttliche Heilung
7. Glyphe der geringeren Energie
8. Verhexung entfernen

- Eine der wichtigsten Fähigkeiten ist »Heilender Samen«. Die wird stets auf einen der Kameraden angewendet, der Schaden erhält. Dadurch, dass die ganze Gruppe beisammen steht, wird dann auch die gesamte Gruppe durchgehend geheilt.
- Wenn »Heilender Samen« nicht ausreicht oder der Schaden kritisch wird, sollten Sie zu »Gebiet heilen« oder »Göttliche Heilung« greifen.
- Falls die Gruppe auf Widersacher trifft, die starken Magieschaden austeilen, müssen Sie »Zauberbrecher« auf das Primärziel der Gegner wirken.
- Verwenden Sie die »Glyphe der geringen Energie«, um die Kosten für teure Zauber, zum Beispiel »Heilender Samen«, möglichst niedrig zu halten.

HEIL/BESCHÜTZER-MÖNCH (MÖ/E)

ATTRIBUTE

11 Schutzgebete, 11 Heilgebete,
10 Gunst der Götter

FÄHIGKEITEN

1. Fürbitte der Heilung
2. Andere Heilen
3. Schutzgeist
4. Aegis
5. Heilender Samen
6. Leiden heilen
7. Glyphe der geringeren Energie
8. Schild der Regeneration (E)

- Wie bei den zwei Heilmönchen sollte »Heilender Samen« auch hier so oft wie möglich eingesetzt werden, da er eine enorme Wirkung gegen schnellen und kleinen Schaden aufweist.
- Wenn die Gegner auf Nah- oder Fernkampfschaden setzen und nicht ausschließlich auf Magie, ist









DEFENSIVES »BLOCKER«-TEMPLATE

es die Hauptaufgabe des Mönchs, »Aegis« fast durchgehend aufrechtzuerhalten und den Schaden damit entscheidend zu mindern.

- Mit »Leiden heilen« ist der Beschützer dafür zuständig, negative Zustände wie Debuffs und DoTs so schnell wie möglich von Gruppenmitgliedern zu entfernen und sie dabei zusätzlich zu heilen.
- Wenn die Mitstreiter sehr großen Schaden abbekommen, beispielsweise von Blitz-Elementarmagiern, sollte so oft wie möglich »Schutzgeist« eingesetzt werden, da er diese Schadensart auf ein verschmerzbares Maß reduziert.
- Mit »Fürbitte der Heilung« und »Andere Heilen« ist der Charakter bei Bedarf auch in der Lage, ordentlich zu heilen. Diese Fertigkeiten sollten Sie immer in den Situationen nutzen, in denen Ihre anderen Skills gegen die vom Gegner angerichteten Schäden nicht allzu effektiv sind.
- Verwenden Sie die »Glyphe der geringen Energie«, um die Kosten für teure Zauber, zum Beispiel »Heilender Samen«, möglichst niedrig zu halten.

2x LUFT-ELEMENTARMAGIER (E/MÖ)

ATTRIBUTE

12 Luft, 10 Energiespeicherung, 8 Heilung

FÄHIGKEITEN

1. Kettenblitz
2. Kugelblitz
3. Blitzschlag
4. Schwächende Aufladung
5. Elemtareinstimmung (E)
6. Lufteinstimmung
7. Gebiet heilen
8. Wiederbelebungssiegel

- Benutzen Sie kurz vor jedem Kampf möglichst »Luft-« und »Elementareinstimmung«, um Ihre Energiekosten drastisch zu senken.
- Die beiden Elementarmagier suchen sich gemeinsam ein Ziel. Das attackieren sie nach einem Countdown mit Blitzzaubern. Um wirklich gleichzeitig anzugreifen, geben sich die Elementarmagier am besten einen Zeitpunkt auf dem im Spiel eingeblendeten Timer vor. Beim Angreifen sollten sie immer darauf achten, nicht aus dem »Heilball« der Gruppe zu treten.
- Wechseln Sie immer mal wieder die Ziele, damit Sie diese Überraschungsmomente nutzen können, um Gegner schnell zu erledigen.
- Wenn beim Verteidigen noch mehr Heilung benötigt wird, helfen die Elementarmagier mit »Gebiet heilen«. Dies ist besonders in Situationen sinnvoll, in denen die Gruppe nur noch auf den Ablauf des Timers wartet.

ERD/WASSER-ELEMENTARMAGIER (E/X)

ATTRIBUTE

11 Erde, 10 Energiespeicherung, 10 Wassermagie

FÄHIGKEITEN

1. Glyphe der geringeren Energie
2. Erdrüstung
3. Abwehr gegen Nahkampf
4. Abwehr gegen Schaden(E)
5. Abwehr gegen Elementarschaden
6. Erdharmonie
7. Strudel
8. Wiederbelebungssiegel

- Der Luft/Wasser-Elementarmagier verringert seine Energiekosten, indem er immer die »Glyphe der geringen Energie« benutzt.
- Der Zauber »Strudel« ist sehr effektiv gegen große Gegneransammlungen, besonders wenn diese gerade den Altar verteidigen. Wegen der hohen Energiekosten sollten Sie ihn aber wirklich nur in den entsprechenden Situationen einsetzen.

TODES/BLUT-NEKROMANT (N/ELE)

ATTRIBUTE

12 Blutmagie, 4 Todesmagie, 11 Seelensammlung, 5 Flüche

FÄHIGKEITEN

1. Blut ist Kraft (E)
2. Kadaverexplosion
3. Wiederbelebungssiegel
4. Glyphe der geringen Energie
5. Frostbeulen
6. Verzauberung rauben
7. Verzauberung entreißen
8. Unwohlsein

- Der Charakter ist ein klassischer Supporter und versorgt vor allem die Mönche seiner Mannschaft durch »Blut ist Kraft« mit Mana.
- Die »Kadaverexplosion« nutzen Sie nicht, um Schaden auszuteilen, sondern um die Leichen für Gegner untauglich zu machen.
- Falls Sie genug Mana haben, können Sie der Elementarmagier-Offensive mit »Verzauberung rauben« und »Verzauberung entreißen« helfen.
- Falls der Gegner den Altar verteidigt und mit vielen Verzauberungen arbeitet, stellt sich der Nekromant nahe an die Gegner und verwendet »Frostbeulen«, um Schaden auszuteilen und die Verzauberungen zu entfernen. Dies eignet sich vor allem gegen Krieger, die mit Verzauberungen der Peinigungsgebete belegt sind.
- Verwenden Sie die Glyphe, um die Kosten für teure Zauber, zum Beispiel »Frostbeulen«, möglichst gering zu halten.

FALLEN-WALDLÄUFER (R/MÖ)

ATTRIBUTE

11 Fachkenntniss, 10 Heilgebete,
10 Überleben in der Wildnis

FÄHIGKEITEN

1. Eidschuss (E)
2. Dreck werfen
3. Stachelfalle
4. Sturmjäger
5. Staubfalle
6. Wirbelverteidigung
7. Gebiet heilen
8. Leben erneuern

- Mit dem »Eidschuss« lädt der Waldläufer immer wieder seine Fähigkeiten auf und kann damit immer neue Fallen aufstellen. »Eidschuss« sollte er aber nur auf die Ziele anwenden, die er mit Sicherheit auch trifft.
- Benutzten Sie immer wieder »Staubfalle« und »Dreck werfen«, um gegnerische Nahkämpfer so kurzzeitig angriffsunfähig zu machen.
- Während Sie die Fallen stellen, können Sie leicht unterbrochen werden. Verwenden Sie »Wirbelverteidigung«, um das zu verhindern.
- Wenn ein Kamerad stirbt, können Sie ihn mit »Leben erneuern« wiedererwecken.

GILDENKÄMPFE (GVG)

Gildenkämpfe sind die Königsdisziplin in Guild Wars. Dabei finden reine 8vs8-Kämpfe statt, so dass Zufall und Glück im Gegensatz zu den Grabstätten eine stark untergeordnete Rolle spielen. Hier zählen nur taktisches Geschick und gekonntes Spielen.

ALLGEMEINE GVG-TIPPS:

- Verlieren Sie auch hier nicht das Ziel aus den Augen: Es ist nicht zwingend notwendig, das gegnerische Team auszuschalten; Siege können Sie auch komplett ohne Feindkontakt einfahren.
- Wenn Sie auf den Gegner treffen, sollten Sie sofort prüfen, ob es sich dabei um alle acht Personen handelt oder sich das Team strategisch aufgeteilt hat. Weiterhin sollte jemand von Anfang an, wenn auf der Karte möglich, mit Ctrl die weiteren Wege beobachten. Ansonsten kann es schnell passieren, dass das eigene Team euphorisch wird, weil der Gegner so leicht zu besiegen ist, aber plötzlich der Lebensbalken des eigenen Gildenherren im Handumdrehen fällt.
- Es kommt vor, dass Sie den Gegner im offenen Kampf nicht besiegen können. Dann sollte sich das Team geschickt aufteilen und immer wieder versuchen, in die Basis des Gegners zu gelangen, wenn dieser gerade nicht dort ist. Mit ein wenig Glück und Geduld macht der Feind irgendwann einen Fehler und übersieht Ihre Leute in seiner Basis – das nutzen Sie eiskalt und können den Gildenherren meist problemlos erledigen.
- Mitspieler, die schon mehr als 30 Prozent Sterbemalus haben, müssen besonders gut auf sich aufpassen, denn bei 60 Prozent werden sie nicht mehr automatisch wiederbelebt.
- Im Gegenzug lohnt es sich, möglichst immer die gleichen Gegner zu erledigen, um einzelnen Feinden eben diesen Sterbemalus zu verpassen.
- Geben Sie nie auf! Besonders auf den »Inseln des Kriegers«, »Inseln des Jägers« und »Inseln des Zauberers« passieren schnell Fehler, die eine überlegen geführte Schlacht schnell kippen können.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN GILDENHALLEN

Im Gegensatz zu den Grabstätten unterscheiden sich die Karten nicht bei den Zielen, sondern lediglich im Aufbau. Oberste Priorität hat immer das Ausschalten des feindlichen Gildenherren. Das sekundäre Ziel ist ein Flaggenstand in der Mitte der Karte. Der gibt dem Team, das ihn hält, alle zwei Minuten einen Moralschub.

Weiterhin hat jede Gruppe in der Nähe ihres Gildenherren einen Wiederbelebungspunkt. Hier wird jeder gefallene Charakter, der weniger als 60 Prozent Sterbemalus hat, alle zwei Minuten automatisch wiederbelebt. Dauert der Kampf länger als 45 Minuten, öffnen sich – sofern vorhanden – die Tore beider Basen dauerhaft, und alle NPCs (abgesehen vom Gildenherren) stürmen zum Gegner. Weiterhin gibt es auf einigen Karten zusätzliche taktische Elemente wie Teleporter oder Katapulte. Bei gewerteten Gildenkämpfen spielt jeweils der schwächere Gegner auf seiner Gildenhalle.

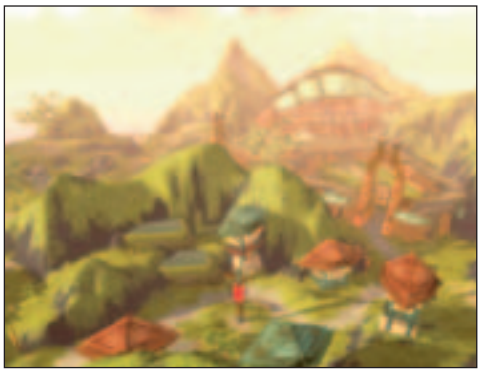
DIE INSEL DES KRIEGERS

Die »Insel des Kriegers« ist mit Abstand die bekannteste Gildenhalle, da sie als erste schon in der Beta des Spiels zur Verfügung stand. Die »Insel des Jägers« und die »Insel des Zauberers« basieren auf dieser Gildenhalle und unterscheiden sich nur in Details davon. Gehen Sie also davon aus, dass jeder Gegner die Karte aus dem Effeff kennt.

Im Vergleich zu den beiden anderen genannten Inseln ist diese Karte relativ eng aufgebaut, besonders die Festung des Verteidigers. Weiterhin benötigen Sie den Gildendieb, um die Tore der feindlichen Basis zu öffnen. Somit eignet sich die Map weniger für Rush-Taktiken. Es ist aber dennoch möglich, die Gegner zu umgehen – die Wege, die vom Vorder- und Hintereingang wegführen, liegen recht weit auseinander. Die beiden Katapulte vor jedem der Vordereingänge schießen jeweils zufällig auf mehrere Stellen im vorderen Bereich der Basen.

TAKTISCHE TIPPS

- Gleich zu Beginn sollte ein Spieler das »Flickzeug« auf der eigenen Seite in seine Basis bringen. Andernfalls schnappt es sich der Gegner und baut das taktisch wichtige Katapult.
- Das Katapult vor der Festung des Gegners sollten Sie zügig aufbauen, um sich damit weitere taktische Möglichkeiten zu eröffnen.
- Wenn ein Spieler das Katapult vor der feindlichen Basis besetzt hat und das eigene Team durch den Vordereingang eintreten will, sollte man sich gut absprechen. Ansonsten geht die Aktion schnell ins Auge, weil man die eigenen Leute trifft.
- Sollten Sie es schaffen, den Gegner bis in seine Basis zurückzudrängen, sollten Sie das Katapult vor dem Vordereingang aufbauen und bemannen. Der Rest der Gruppe bewegt sich zum Hintereingang der Gegnerbasis. Damit ist der Feind auf verlorenem Posten eingekesselt, da er hinten auf das Team trifft und vorn große Verluste durch das Katapult hinnehmen müsste.
- Da die Wege von Vorder- und Hintereingang recht weit voneinander entfernt verlaufen, lohnt es sich mitunter, einfach einmal quer durch die eigene Basis zu flüchten, wenn der eigenen Gruppe die Niederlage droht. Mit diesem einfachen Trick entkommen Sie dem Feind sehr oft.
- Wenn die Schlacht länger als 45 Minuten dauert, sollten Sie unbedingt versuchen, die gegnerischen NPCs mit dem Katapult zu erwischen. Diese stürmen in einem großen Pulk durch den Vordereingang. Mit Hilfe der eigenen NPCs kann nach dem Tod der feindlichen unter Umständen ein schon verlorenes Spiel noch herumreißen.
- Wenn Sie den Gegner beim Flaggenstand recht gut in Schach halten, sollten ein bis zwei Leute versuchen, in die feindliche Basis zu gelangen. Die Widersacher werden dies bemerken und meist in Panik geraten. Sofern das Katapult aufgebaut ist, können Sie das andere Team voll erwischen, wenn es den kurzen Weg durch den Vordereingang zu seiner Basis nimmt.
- Der Gildendieb ist nicht die einzige Möglichkeit, in gegnerische Festungen zu gelangen. Ein Nekromant kann einen der NPCs töten und sich dann mit den Fähigkeiten »Körper verzehren« oder »Nekrotische Verwechslung« ins Innere teleportieren. Mit dem dort befindlichen Schalter öffnet der Eindringling dann das Tor für die ganze Gruppe, die möglichst schon in der Nähe wartet.





DIE INSEL DES JÄGERS

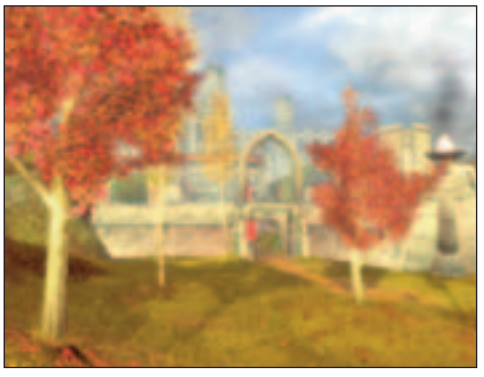
Wie bereits erwähnt, entspricht der Grundaufbau der Karte der »Insel des Kriegers«. Die Unterschiede sind eine etwas weitläufigere Umgebung und eine zwei- bis dreifach größere und damit schwerer überschaubare Verteidigerfestung. Die weitläufigere Architektur ermöglicht aber keine speziellen Taktiken. Allerdings ist zu beachten, dass die Festung an der Frontseite eine direkte Verbindung zwischen Vorder- und Hintereingang hat. Somit kann der Gegner sehr schnell beide Eingänge abdecken. Wenn das passiert, während die eigene Mannschaft in der Basis steht, ist man hoffnungslos eingekesselt. Daher raten wir von dieser Gildenhalle ganz klar ab. Ansonsten gelten die gleichen taktischen Tipps wie bei der »Insel des Kriegers«.





DIE INSEL DES ZAUBERERS

Die Insel des Zauberers ist die weitläufigste Karte des ähnlich aufgebauten Dreiergespanns. Hier ist die Verteidigerfestung ähnlich groß wie bei der »Insel des Jägers«, aber es gibt keinerlei zusätzliche Verbindung zwischen Vorder- und Hintereingang vor der Basis des Verteidigers. Da die Landschaft um die Wege herum recht weit führt, kann man sich auf dieser Karte leichter vor dem Gegner verstecken oder unbemerkt an ihm vorbeibewegen. Daher kann es oft sinnvoll sein, das Team aufzuteilen und Gegner mit einem Lockvogel ins weitläufige Gelände zu ziehen. Auch hier gelten ansonsten die gleichen taktischen Tipps wie bei der »Insel des Kriegers«. Wer seine Spielweise weniger auf enge Karten und Flächenschäden auslegt, ist hier richtig.


DIE INSEL DER TOTEN

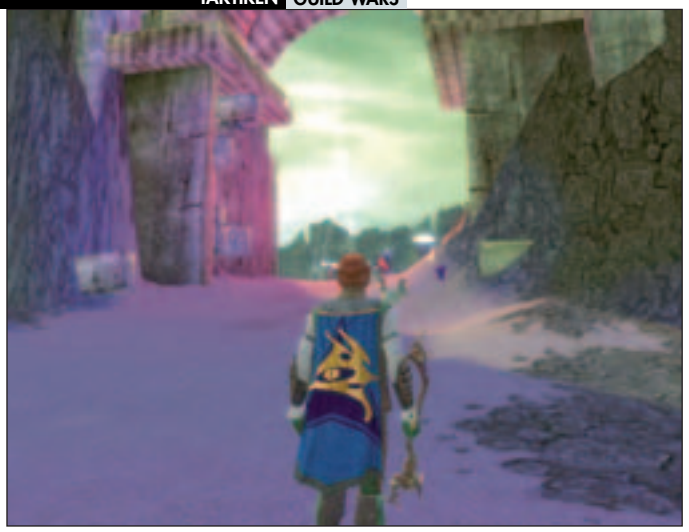
Die »Insel der Toten« ist eine relativ große, aber dennoch eng aufgebaute Karte. Auf dem direkten Weg zwischen und in den Basen ist der Platz so begrenzt, dass Flächenzauber oft mehrere Ziele treffen. Um den leicht abgelegenen Flaggenstand herum ist der einzige weitläufige Bereich der Karte, wobei das Terrain dort die Spieler verlangsamt und Geschwindigkeitsboosts wirkungslos bleiben. Es gibt keine Tore, die das Vordringen zum Gildenherren verlangsamen.

TAKTISCHE TIPPS

- Zu Beginn sollte die Gruppe auf keinen Fall zum Flaggenstand rennen. Da dieser abgelegen ist und das Terrain in der Nähe verlangsamt, kann der Gegner die Chance nutzen und über den direkten Weg schnell zum eigenen Gildenherren rushen.
- Die Gruppenmitglieder müssen stets auf Flächenzauber und ihre eigene Position achten, da es kaum Platz für Ausweichmanöver gibt.









DIE DRUIDENINSEL

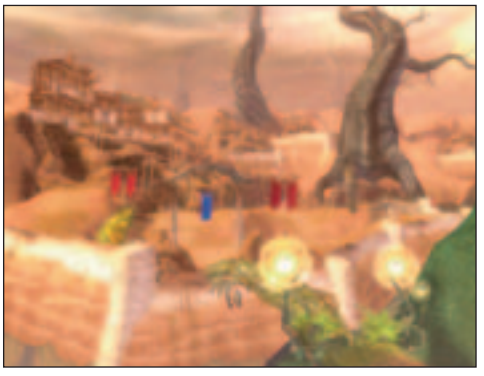
Die »Druideninsel« besitzt eine relativ enge Wegführung, dafür liegen die Wege zwischen Vorder- und Hintereingang sehr weit auseinander. Die nicht durch Tore oder andere Hindernisse geschützten Basen sind vergleichsweise groß. Der Hintereingang zum Gegner kann auf dieser Karte mit einem Pflanzensamen geöffnet werden und führt sehr nah an den Gildenherren heran. Entsprechend gut wird er von den meisten Teams auch verteidigt.

TAKTISCHE TIPPS

- Diese Karte ist, auch wenn sie erst nicht den Anschein erweckt, als Rusher-Map bekannt. Dabei verlässt der Gegner die Basis durch seinen Vordereingang, sendet einige Leute zur Ablenkung zur Flagge, und öffnet mit der restlichen Gruppe den hinteren Weg in die Basis. Wenn das eigene Team bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf dem Rückweg ist, hat es so gut wie verloren. Daher sollte gleich von Beginn an ein Spieler das feindliche Team beobachten.

- Wenn Sie im normalen Kampf nicht gewinnen können, sollte Sie Ihr Team aufteilen und einige Offensiv-Charaktere und einen Mönch über den Hintereingang in die feindliche Basis bringen, um den Gildenherren anzugreifen. Die restlichen Mönche decken in der Zeit den eigenen Gildenherren.







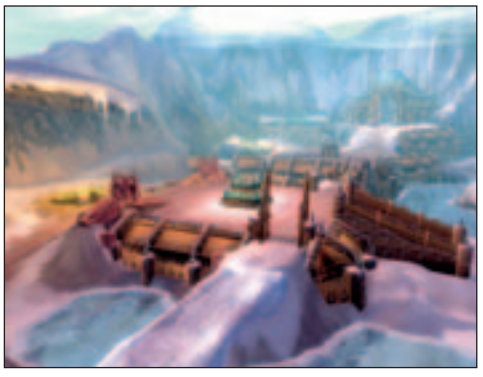
DIE VEREISTE INSEL

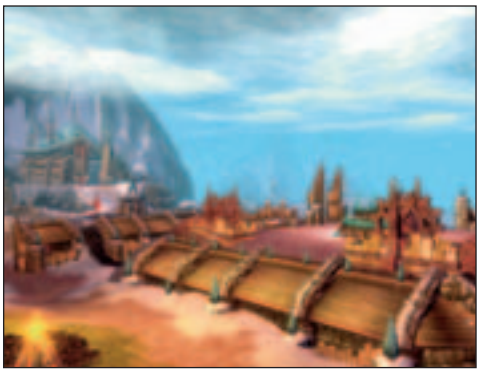
»Die vereiste Insel« ist mit Abstand die größte Gildenhalle des Spiels. Hier gibt es nicht nur zwei bis drei Hauptwege, an allen Ecken der Karte finden Sie zusätzliche Abzweigungen. Der Flaggenstand ist extrem weit ab vom Schuss, und das Eis verlangsamt teilweise die Wege. Es gibt keine Tore, die die Basis direkt schützen. Außer in direkter Nähe des Gildenherren befinden sich nirgends größere Mengen von NPCs, die den Zugang erschweren könnten. Als Besonderheit gibt es in der Mitte des Gebiets zwei Schalter, mit denen jeweils zwei taktisch wichtige Türen gesteuert werden.

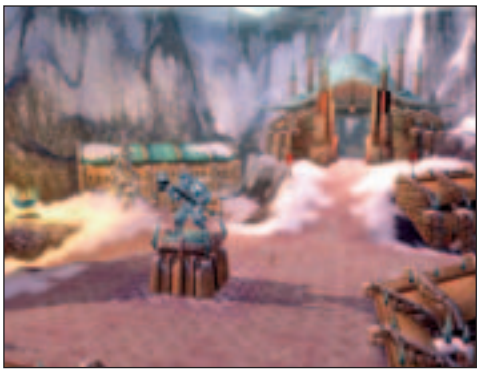
TAKTISCHE TIPPS

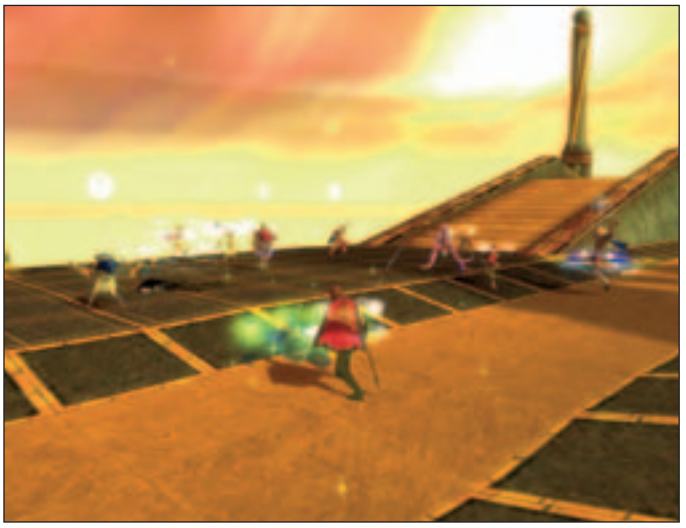
- Auch hier sollte das Team niemals geschlossen zur Flagge vorrücken. Diese ist soweit weg, dass der Gegner in der Zwischenzeit problemlos den Gildenherrn erledigen kann.

- Den mittleren Bereich mit den Schaltern und den Türen können Sie gut nutzen, Gegner abzuhängen und zu einem Umweg zu zwingen. Diese Zeit kann unter Umständen bereits dazu reichen, um den Gildenherren zu besiegen.











DIE NOMADENINSEL

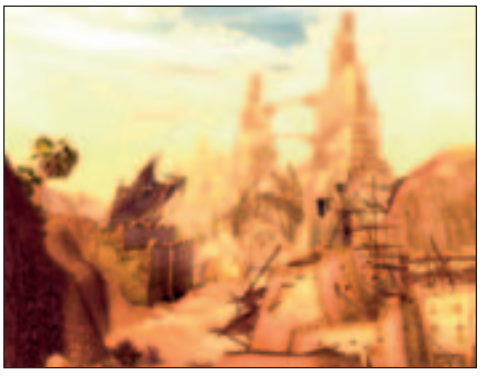
»Die Nomadeninsel« ist wohl die kleinste Gildenhalle im Spiel und zusätzlich mit Teleportern versehen, so dass Spieler alle Punkte der Karte sehr schnell erreichen. Zwischen den Vordereingängen der Basen befindet sich ein großes Feld mit Treibsand, der die Energiekosten jeder Fähigkeit erhöht. In der Mitte dieses Feldes steht der Flaggenstand. Aus dem Hintereingang der Basen führt jeweils ein Teleporter. Der befördert seine Benutzer in die hintere Mitte, recht weit weg von der Flagge, und von dort aus direkt in die gegnerische Festung.

TAKTISCHE TIPPS

- Wenn ein Fallenleger zur Gruppe gehört, lohnt es sich, den Bereich vor dem Teleporter in der eigenen Basis zu verminen. Im Gegenzug sollte die Gruppe auf Fallen achten, wenn sie sich in die gegnerische Basis teleportiert, da sie sonst geschwächt in den Kampf ziehen muss.

- Die NPCs sind in den Basen sehr ungünstig positioniert, abgesehen von dem Gebiet direkt um den Gildenherrn herum. Daher helfen sie weder sonderlich in der Defensive, noch schaden sie merklich in der Offensive.

- Wenn möglich, sollten Sie den Gegner in den Treibsand in der Mitte der Karte locken und selbst außerhalb davon stehen bleiben. So verliert der Feind schnell seine Energie, während die eigene Gruppe keinen Nachteil hat. Das kann in einem langen Kampf schnell die Entscheidung bedeuten, da bei höheren Energiekosten dem Gegner schnell die Heilsprüche ausgehen.







DIE BRENNENDE INSEL

»Die brennende Insel« ist so ziemlich die einzige Karte, die über keinerlei weitläufige Flächen verfügt. Die Konkurrenten kommen sich hier zwangsläufig auf beiden Wegen so nahe, dass ein Kampf erzwungen wird. Der schnellere Weg zur feindlichen Basis ist voller Lava, die Charaktere anzündet und verlangsamt. Tore für spezielle taktische Manöver gibt es auch hier keine.

TAKTISCHE TIPPS

- Die taktischen Möglichkeiten sind auf dieser Karte arg eingeschränkt. Diese Map sollten Sie nur wählen, wenn Sie eine sehr kampfstarke Gruppe haben und die direkte Konfrontation auch den alles entscheidenen Faktor darstellt.

Georg Valtin

DIESE TIPPS ENTSTANDEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER WEBSITE WWW.GUILD-WARS.INFO.







FABLE

Das Leben als Held ist nicht leicht. Vor allem dann nicht, wenn man unvorbereitet hässlichen Hobbes, nervigen Wespen und schlagkräftigen Banditen gegenüber treten soll. **Lesen Sie hier Tricks und Kniffe für den Heldenalltag.**

Wie wird die nächste Dämonentür geöffnet? Wie teile ich den größten Schaden aus? Was muss ich tun, damit ich ein mächtiger Magier werde?

Natürlich wollen wir Ihnen für das Action-Rollenspiel Fable keine einsteigerfreundlichen Tipps vorenthalten und haben die wichtigsten für einen groben Überblick für Sie zusammengestellt.

FERTIGKEITEN Die Klasse Ihres Charakters stellt sich meist beim Kampf heraus – je nachdem welche Kampfart Sie am liebsten einsetzen. Wenn Sie Ihre magischen Fähigkeiten nutzen, steigert das die Punkte, die Sie beim Stufenaufstieg in Ihren Magie-Talentbaum (»Will«) investieren können. Schießen Sie einen Pfeil nach dem anderen auf Hobbes und Banditen, bekommen Sie mehr Punkte für den Fernkampfbaum (»Skill«). Und wenn Sie sich mit dem Schwert durch Gegnerhorden metzeln, können Sie Punkte in den Nahkampfbaum investieren (»Strength«).



Zusätzlich kullern nach jedem besiegten Gegner grüne Kugeln über den Boden – Ihre Erfahrungspunkte. Die können unterschiedlich groß sein: Wenn Sie einen Kampf bravourös ohne jegliche eingesteckten Treffer bestanden haben, ist der Erfahrungsmultiplikator größer und Sie erhalten beim Einsammeln der Kugeln mehr Punkte. Wurden Sie oft getroffen, dann ist der Multiplikator klein und die Erfahrung, die Sie aufklauben, geringer.

LERNPHASE Die Zeit in der Gilde ist sozusagen das Tutorial von Fable. Hier können Sie so lange Ihre Fähigkeiten trainieren, bis Sie sich für die große Welt bereit fühlen. Außerdem können Sie für die Bewohner der Burg kleine Aufträge erfüllen, um Geld zu verdienen. Wenn Sie in Ihrem Training sehr erfolgreich sind, winken auch hier nützlich Belohnungen.



INDIVIDUALITÄT Formen Sie Ihren Helden, wie Sie es wollen: Wenn Sie die Kraft-Werte steigern, wird er muskulöser, bei Händlern können Sie den Heldenkörper mit Tattoos, Bärten und interessanten Frisuren »verschönern«. So steigern Sie die Attraktivität Ihres Kämpfers, und er kann leichter Liebschaften abschleppen.



FUTTERPAUSE Neigt sich Ihre Lebensenergie mal dem Ende zu, gibt es noch lange keinen Grund, aufzugeben. Sie können bei vielen Händlern Tränke kaufen oder erhalten sie als Beute von erschlagenen Feinden. Haben Sie keine Tränke zur Hand, tut es auch eine kleine Brotzeit. Dafür müssen Sie nicht bis zum Ende des Kampfes warten, sondern können sich zwischendurch einen Happen zwischen die Zähne schieben. Das frischt Ihre Energie wieder ein wenig auf und lässt Sie länger durchhalten.

SILBERNE SCHLÜSSEL Viele Truhen, die Sie auf Ihrem Weg finden, können Sie nur mit einer bestimmten Anzahl silberner Schlüssel öffnen. Und die zu finden, ist nicht leicht. 25 Schlüssel sind in der Spielwelt von Albion verteilt. Um sie zu entdecken, schlagen Sie am besten immer die Büsche zur Seite, die rot umrandet sind. Außerdem sollten Sie immer einen Spaten und eine Angel dabei haben, um unter der Erde (zum Beispiel auf Friedhöfen) oder im Wasser fündig zu werden.

ESKORTE Nutzen Sie immer die »Folgen«- und »Stehen bleiben«-Anweisungen, um Ihre Schutzbefohlenen den Kämpfen fern zu halten. Zu oft greifen zu viele Gegner die zu eskortierende Person an und machen ihr schnell den Garaus. Dann müssen Sie den Auftrag neu starten.

PIRATENSCHATZ Der Piratengeist in Oakvale trägt Ihnen auf, seinen Schatz zu finden und seiner Frau zu geben. Den Schatz buddeln Sie am Weststrand links neben dem Pier aus; ob Sie der Frau die 500 Goldstücke geben, bleibt Ihnen überlassen.

DÄMONENTÜREN

Die zehn Türen sind sehr eigenwillig und öffnen sich nicht jedem dahergelaufenen Möchtegern-Helden. Mal müssen Sie die Torwächter besiegen, eine üble Tat vollziehen oder einen bestimmten Stärkegrad erreicht haben. Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der schwierigsten Türen, wo Sie sie finden, und welche Voraussetzungen Sie erfüllen müssen, um die Tore zu öffnen.

DÄMONENTÜR GREATWOOD GORGE

VORAUSSETZUNG Vollbringen Sie eine böse Tat. Essen Sie in aller Ruhe etwa 10 Küken. Die zu essen ist nämlich ein übles Vergehen und steigert Ihre Boshaftigkeit. Das sollte die Tür überzeugen.

DÄMONENTÜR GREATWOOD CAVES

VORAUSSETZUNG Erreichen Sie einen Schadens-Multiplikator von 14. Ein guter Trick: Suchen Sie sich einen allein stehenden Feind in der Umgebung und stellen Sie sich so, dass Sie ihn sehen können, Ihr Gegner Sie aber nicht bemerkt. Zücken Sie Ihren Bogen und zielen Sie auf den Feind. Schießen Sie aber erst nach etwa zwei Minuten. So verursachen Sie nicht nur einen hohen Schaden, sondern erreichen auch einen hohen Multiplikator. Danach müssen Sie nur schnell zur Tür zurück wetzen.



DÄMONENTÜR BARROW FIELDS

VORAUSSETZUNG Legen Sie an Gewicht zu. Das funktioniert am Besten, wenn Sie Apfelkuchen in sich hineinstopfen und Bier trinken, vor allem dann, wenn Ihre Gesundheitsanzeige voll ist. Lassen Sie sich in keinen Kampf verwickeln! Erscheinen Hamsterbäckchen und Rettungsringe am Heldenkörper, können Sie eintreten. Um die überflüssigen Pfunde wieder loswerden wollen, kämpfen Sie einfach wie gewohnt weiter.



DÄMONENTÜR ABANDONED ROAD

VORAUSSETZUNG Kleiden Sie sich in drei verschiedene Bekleidungssets. Das Banditenset finden Sie auf dem Weg zu Twilights Camp, das Magierset hinter der Dämonentür in Darkwood Marshes, und die Kriegerrüstung können Sie in der Arena kaufen.

Susanne Braun

BLACK & WHITE 2

Jammern Ihnen die Jünger die Ohren voll? Ist Ihre Kreatur ein neurotisches Nervenbündel? Keine Sorge, mit unseren Einsteigertipps erleichtern wir Ihnen den Aufstieg in den Olymp!

STÄDTEBAU

NICHT ZU ENG Auch wenn Sie auf den meisten Inseln genügend Platz zum Bauen vorfinden, sollten Sie Ihre Stadt mit Bedacht anlegen. Bauen Sie gerade um die Hauptstraßen Ihrer Siedlung herum nicht zu eng! Dadurch behalten Sie die Übersicht, und Ihre Kreatur kann alle Stellen in der Stadt erreichen. Wenn Sie hingegen zu viele Gebäude nebeneinander klatschen, wird das Häusermeer irgendwann zu eng für Ihren »kleinen« Liebling.

BEDÜRFNISSE ERKENNEN Nutzen Sie das Dorfzentrum, um die Wünsche Ihrer Untertanen zu erfüllen! Gerade zu Beginn einer Mission können Sie bedenkenlos die Gebäude errichten, die als am dringendsten auf dem Dorfzentrum angezeigt werden. Zusätzlich sollten Sie regelmäßig die Statistik checken. Schauen Sie sich hier die aktuellen Boni und Mali an und handeln Sie entsprechend. Wenn Sie etwa -800 für Obdachlosigkeit kassieren, sollten Sie dringend Wohnhäuser errichten. Denken Sie auch daran, dass Ihre Jünger gerne in der Nähe ihrer Arbeitsstätten wohnen. Wenn Sie ein wichtiges Gebäude platzieren (etwa den Kornspeicher), dann bauen Sie gleich noch ein oder zwei Villen in die Nähe.



STRASSEN ANLEGEN Sorgen Sie dafür, dass jedes Gebäude einen Straßenzugang hat. Auf diese Weise kommen Ihre Jünger schneller an ihre Arbeitsplätze und sind produktiver. Normalerweise baut das Spiel diesen Zugang automatisch mit, wenn eine Straße in der Nähe eines neuen Gebäudes verläuft. Manchmal allerdings müssen Sie hier ein wenig mit der Götterhand nachhelfen.

ROHSTOFFE & CO. Holz und Korn wachsen nach, daher können Sie sie fast immer im Überfluss bunkern. Erz hingegen wird oft knapp, da die Minen nur über begrenzte Vorräte verfügen, und – einmal leer geräumt – nicht »nachwachsen«. Kaufen Sie daher möglichst schnell den Bauplan für die Schmelze, errichten Sie sie und packen Sie die maximale Arbeiterzahl hinein (»bekehrter Veredler«). So holen Sie aus den verfügbaren Minen das Maximum heraus. Gießen Sie ab und zu Felder und Wälder, um den Nachschub an nachwachsenden Rohstoffen zu sichern. Wenn Sie der Kreatur den Wasserzauber spendieren und sie zum Wässern animieren, übernimmt Ihr Racker für Sie diese Aufgabe.

DIE MENSCHEN

JÜNGER BEKEHREN Wenn Sie den Menschen keine Aufgabe zuweisen, dann arbeiten sie in der Regel selbstständig in der Stadt, um mit den vorhandenen Möglichkeiten ihre Bedürfnisse zu befriedigen. Wenn Sie sicher gehen wollen, dass ein Gebäude funktioniert, dann bekehren Sie die maximale Anzahl an Jüngern, indem Sie sie einfach mit Ihrer Hand im Gebäude platzieren. Die Jünger gehen fortan nur noch der Aufgabe nach, die Sie ihnen zugewiesen haben. Die meisten Jünger haben mit Gebäuden allerdings nur am Rande etwas am Hut. Praktischerweise sind alle bekehrten Jünger farblich markiert, sodass Sie sie leicht auseinander halten können.



BRÜTER Diese Damen und Herren sorgen für Nachwuchs und leuchten in schickem Violett. Denken Sie daran, dass ein männlicher Brüter viele Damen hintereinander beglücken kann, während ein weiblicher nach erfolgtem Akt bis zur Geburt beschäftigt ist. Die Kinderkrippe und Fruchtbarkeitsstatuen erhöhen Ihre Geburtenrate zusätzlich.

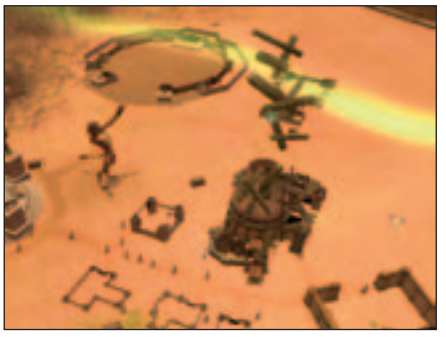
ALTERSPYRAMIDE Checken Sie regelmäßig in der Statistik am Dorfzentrum die Altersstruktur Ihres Volkes. Wenn die Geburtenrate niedrig und die Anzahl der Kinder gering ist, sollten Sie handeln! Sonst haben Sie bald nämlich nur noch Greise und Leichen in Ihrem Dorf. Mehr Brüter und die Kinderkrippe erhöhen Ihre Geburtenrate. Mit dem Altersheim schaffen Sie zusätzlich Platz für neue Familien, da Ihre Senioren dort auf dem Weg zum Friedhof »zwischengelagert« werden.

LETZTE RUHE Todesfälle stimmen die Menschen tieftraurig. Bauen Sie daher einen Friedhof, auf dem die Leichen diskret entsorgt werden können.

DIE KREATUR

ERZIEHUNG Durch das neue Erziehungsmenü müssen Sie Ihr Haustier nicht ständig im Auge behalten. Natürlich können Sie Ihr Viech – wie in Teil eins – nach jeder Aktion tadeln oder loben. Praktischer ist dieser Weg: Klicken Sie sich ab und zu durch die Liste mit gelernten Regeln und schauen Sie nach, wie Ihre Kreatur etwa zu den Themen »eigene Dorfbewohner fressen« oder »Felsen anknabbern« steht. Solche witzigen, aber kontraproduktiven Verhaltensweisen sollten Sie ihr mit einigen herzhaften Backpfeifen konsequent verbieten.

ROLLEN DER KREATUR Setzen Sie Ihren Titan gezielt zum Städtebau, zur Ernte oder zur Verteidigung ein. Wenn Sie genügend Tribut haben, dann spendieren Sie Ihrem Knuddeltier ruhig einen Zauber oder eine Spezialfähigkeit. Eine hilfswillige Kreatur erledigt Aufgaben schneller als eine ganze Armee von Arbeitern.



Als Sammler hat die Kreatur zudem einen entscheidenden Vorteil: Minen außerhalb Ihres Einflussbereichs können Sie mit der Götterhand nicht »abernten« und dort auch keine Jünger bekehren. Ihre Kreatur allerdings darf überall hin, und sie sammelt auch außerhalb Ihres Einflussbereichs Dinge auf und bringt sie ins Lagerhaus. Achten Sie nur darauf, dass Sie Ihr Viecherl nicht gerade in ein Gebiet schicken, das der Gegner verteidigt.

KÄMPFE Lassen Sie Ihre Kreatur anfangs möglichst nah an Ihrem Einflussbereich kämpfen. Sie ist nicht unverwundbar und kann von Elitebogenschützen (und erst recht von einer feindlichen Kreatur) in arge Bedrängnis gebracht werden. Wenn Ihr Titan in Ihrer Nähe kämpft, dann können Sie ihn mit Feuerbällen und Heilungszaubern unterstützen und ihn so praktisch unverwundbar machen (vorausgesetzt, Sie verfügen über ausreichend Mana).



Auch als friedlicher Gott sollten Sie möglichst schnell den Feuerballzauber kaufen. Dieser Spruch ist ideal für Angriff und Verteidigung. Üben Sie mit dem Feuerball, bis Sie zuverlässig Ziele in mittlerer Entfernung treffen können.

Sascha Gliss

BLITZKRIEG 2

Damit Sie stets als Sieger vom Feld der Ehre gehen, haben wir für Sie **grundlegende Tipps und Taktiken** für alle drei Solo-Kampagnen zusammengefasst. Manches lässt sich auch in Multiplayer-Matches verwenden.

KAMPAGNEN UND ANFÜHRER

ERFAHRUNG SCHLÄGT NACHSCHUB Wer nur die Mindestzahl an Nebenmissionen absolviert, hat zwar für den Haupteinsatz mehr Verstärkungen zur Verfügung, gewinnt allerdings auch weniger Erfahrung. Und die wiegt den Nachschubvorteil in den meisten Kampagnen locker auf. Lieber eine Welle Elitepanzer anfordern statt drei Mal Rekruten. Für gewöhnlich werden die Entscheidungsschlachten also eher einfacher, je mehr Sekundäreinsätze absolviert werden, nicht umgekehrt.

WEG ZUR ENTSCHEIDUNG In welcher Reihenfolge Sie die Nebenmissionen angehen, ist prinzipiell egal. Es empfiehlt sich allerdings, zuerst die Einsätze auszuwählen, für die bereits alle Verstärkungen freigeschaltet sind. Tauchen zu viele Fragezeichen im Einheitenmenü (Bild unten) auf, ist das ein Wink mit dem Zaunpfahl, die Mission auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben.



OFFIZIERE Statt sich auf die Automatik zu verlassen, sollten Sie gleich zu Anfang der Kampagnen den wichtigsten Truppengattungen manuell Anführer zuweisen. Auf sowjetischer Seite sind das Hauptinfanterie und mittlere Panzer, auf deutscher Seite leichte und mittlere Tanks sowie Bomber, auf amerikanischer Seite Hauptinfanterie und leichte Panzer. Im Verlauf des Feldzugs sollten Sie vor allem jene Truppenteile Offizieren unterstellen, die Sie besonders häufig einsetzen. Es bringt beispielsweise herzlich wenig, in der Sowjet-Kampagne auf Eliteinfanterie zu setzen, da die nur in wenigen Missionen überhaupt zur Verfügung steht.

EINHEITEN

PANZER Außer in den schwer zugänglichen Dschungelgebieten im Pazifikschauplatz spielen Panzer eindeutig die Hauptrolle in Blitzkrieg 2, vor allem in offensiven Operationen. Ihre schlimmsten Feinde sind – abgesehen von gegnerischen Tanks – Panzerabwehrkanonen und Flaks. Bei Angriffen empfiehlt es sich deshalb, zunächst mit einem Infanterietrupp die gegnerischen Linien auszuspähen (Fernglas benutzen!), um frühzeitig eingegrabene Pak-Stellungen zu erkennen.

Am besten läuft ein Angriff dann folgendermaßen ab: Zwei bis drei stark gepanzerte Tanks preschen vorneweg und fahren seitlich (ideal: über zwei verschiedene Flanken) möglichst dicht an die Paks heran. Das hat zwei Vorteile: Zum einen können sie so die Stellungen mit MGs unter Feuer nehmen und die Besatzung ausschalten. Zum anderen müssen sich die Paks drehen, um die Angreifer weiterhin anzuvisieren, und können so die nachfolgenden leichteren Panzer nicht mehr aufs Korn nehmen. Diese nehmen ihrerseits mit den Hauptgeschützen direkt die Paks unter Feuer, um so ihre schwereren Brüder weiter vorn zu unterstützen. Die Hauptsache ist, ständig in Bewegung zu bleiben und nur zum Schießen kurz anzuhalten, um kein leichtes Ziel für die Kanonen, eingegrabene Infanterie oder Artillerie-Sperrfeuer abzugeben.

INFANTERIE Fußtruppen eignen sich, versteckt in Häusern und Schützengräben, am besten für die Verteidigung. Außerdem können sie herrenlose Geschütze übernehmen und so mehr Feuerkraft gewinnen. Müssen die Stoppelhopser doch einmal gegnerische Stellungen stürmen, sollten sie dazu möglichst in der Defensiv-Formation vorrücken, sonst reicht schon eine einzige Mörsergranate, um einen ganzen Trupp ins Jenseits zu befördern. Ausnahme: Bei Angriffen auf Schnellfeuergeschütze wie leichte Flaks oder Paks zählt Geschwindigkeit und somit die Marschformation.

LUFTWAFFE Nichts fürchten die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten so sehr wie Flakstellungen. Eine einzige »Acht-Acht« reicht aus, um drei stolze B-17 vom Himmel zu holen. Wenn die allerdings durchkommen, hauen sie auch ordentlich rein. Es ist deswegen dringend geboten, die Anflugschneisen von jeder Luftabwehr zu säubern. Geht das nicht mit Bodentruppen, weil die Ziele zu tief im Feindesland liegen, müssen sich Erdkampfflugzeuge von Stellung zu Stellung vorarbeiten. Jäger sollten primär eingesetzt werden, um gegnerische Bomber abzuschießen, vorzugsweise über sicherem Terrain.

ARTILLERIE Die einstige Königin des Schlachtfelds (Blitzkrieg 1) hat etwas an Bedeutung verloren, eignet sich aber immer noch hervorragend, um aus sicherer Distanz eingegrabene Gegner auszubuddeln oder Verteidigungsanlagen wie Bunker auszuknocken. Die größte Gefahr dabei rührt von gegnerischen Geschützen, die Kontersalven schießen. Sollte sich gegnerische Artillerie in Reichweite befinden, müssen Sie die auf jeden Fall ausschalten.

PAK UND FLAK Eigentlich für die Defensive gedacht, eignen sich die Kanonen auch prima zur Vorbereitung von Angriffen, etwa um Infanterie aus ihren Schützengräben zu vertreiben. Man darf sich nur nicht zu weit vor wagen ...

In der Verteidigung ist stets drauf zu achten, dass die Geschütze sich einbuddeln und in die Richtung zeigen, aus der ein gegnerischer Vorstoß erwartet wird. Umdrehen dauert einfach zu lange.

MISSIONEN

BRIEFINGS IGNORIEREN Die Einsatzbefehle sollten Sie bestenfalls als gut gemeinte Ratschläge auffassen. Wenn dort steht, dass Sie Stellung X möglichst schnell angreifen sollen, können Sie fast sicher sein, dass eine bedächtige Attacke effektiver ist. Und wenn man Ihnen empfiehlt, die Brücke im Osten zu erobern, ist die im Westen garantiert weniger gut gesichert. Mit anderen Worten: Suchen Sie sich Ihre eigenen Wege. Konzentrieren Sie Ihre Kräfte, umgehen Sie offensichtliche Widerstandsnester wie Dörfer oder Pässe. Meist hat es sich als gute Idee erwiesen, sich immer schön am Kartenrand vorzuarbeiten, statt mittendrin von allen Seiten unter Feuer genommen zu werden.

DEPOTS ANGREIFEN Nehmen Sie, wann immer es möglich ist, gegnerische Versorgungsdepots ein. So unterbinden Sie den Nachschub des Gegners und müssen nicht ständig Angst haben, dass er Ihnen in die Seite oder den Rücken fällt. Einige Missionen lassen sogar ausschließlich mit dieser Methode gewinnen, sonst rückt gegnerische Verstärkung schneller an, als Sie sie ausschalten können.

VORSICHTIG VORRÜCKEN Die feindlichen Positionen zu kennen, ist das A und O im Angriff. Kundschaften Sie gegnerische Stellungen genau aus (siehe unten), bevor Sie vorrücken. Sonst kann schon eine einzige, clever platzierte Pak ein ganzes Tank-Platoon aufreiben, ohne dass Sie Ihren Gegner jemals zu Gesicht bekommen. Es gibt im ganzen Spiel nur eine Handvoll Szenarien, in denen Geschwindigkeit wirklich zählt. Etwa, wenn der Computergegner gerade dabei ist, schwere Artillerie in Stellung zu bringen, und Sie nur wenige Minuten Zeit haben, das zu verhindern. Das wird aber für gewöhnlich im Einsatzbriefing angekündigt.



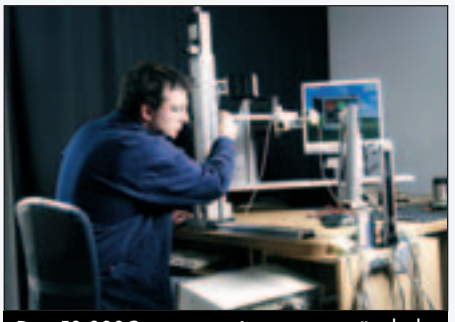
IN DER DEFENSIVE In den meisten Einsätzen, in denen Sie eine Stellung gegen einen gegnerischen Großangriff halten müssen, stellt man Ihnen bereits genügend Kräfte zur Verfügung. Sie sollten diese nur konzentrieren (zwei Verteidigungsreihen taugen meistens weniger als eine stärkere) und gegebenenfalls durch eigene Truppen verstärken. Achten Sie darauf, ein paar Abteilungen Infanterie zurückzuhalten, um ausgefallene Geschützmannschaften zu ersetzen.

Rüdiger Steidle

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,

immer wieder erreichen uns Zuschriften, die sich darüber beschweren, dass wir (teuren) Grafikkarten zu viel Platz einräumen würden. Wir sehen das nicht so, denn die 3D-Karte ist nun mal das Stück Hardware, das die Geschwindigkeit und Bildqualität – und somit auch den Spielspaß – am meisten beeinflusst. Und so ganz kommen wir auch diesmal nicht ohne sie aus: Wir vergleichen Atis neues Mittelklasse-Modell **X800 GT** mit dem Erzrivalen **Geforce 6600 GT**. Das Ergebnis, so viel sei verraten, ist eine kleine Revolution in der Unter-200-Euro-Klasse.

Doch bei unseren großen Artikeln haben die Grafikkarte tatsächlich Sendepause. Wir widmen uns dem Thema »leiser PC« und sagen Ihnen, wie Sie auf einen geräuscharmen Rechner umrüsten können und worauf Sie beim Neukauf achten müssen. Und wer sich demnächst einen TFT-Monitor zulegen will, sollte vorher unseren umfassenden Grundlagenartikel studieren. Da steht alles drin, was der Spieler über Flachbildschrime wissen muss.

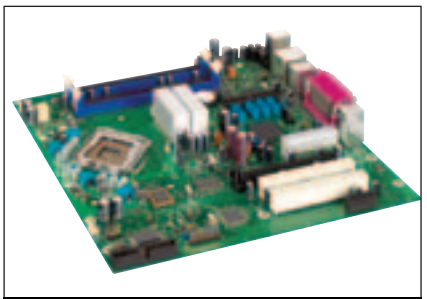
SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

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.

BTX-FORMFAKTOR UND PCI

Siegfried Schwarz Ich möchte mir eine neue TV-Karte kaufen. Und da muss ich mich jetzt zwischen USB und PCI entscheiden. Ich neige stark zu einer internen PCI-Lösung, würde aber gerne vorher noch wissen, ob auch auf den zukünftigen BTX-Mainboards entsprechende Steckplätze vorhanden sind. Oder ob eventuell auch die neuen PCI-Express-Slots kompatibel mit PCI-Steckkarten sind.

PC PowerPlay Für den BTX-Formfaktor sind sowohl die bereits bekannten PCI- als auch PCI-Express-Steckplätze vorgesehen. Und solange weiterhin ziemlich wenige Komponenten auf den PCI-Express- und so ziemlich alle auf den normalen PCI-Steckplatz setzen, werden die BTX-Boards auch die entsprechenden Slots zur Verfügung stellen. Auch deswegen, weil PCI und PCI Express zueinander weder mechanisch noch elektrisch kompatibel sind.

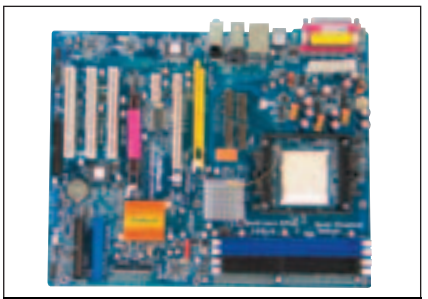


Auch auf modernen **BTX-Mainbaords** findet man die altbekannten PCI-Steckplätze.

S939-MAINBOARDS MIT AGP UND PCIE

PC PowerPlay Etliche Zuschriften erreichten uns zu einer Frage der letzten Ausgabe. Darin hatten wir geantwortet, es gäbe kein Mainboard für den S939, das gleichzeitig AGP- und PCIe-Grafikkarten ohne Einschränkungen aufnimmt. Leser wiesen uns darauf hin, dass wir glatt das ASRock 939Dual-SATA2 übersehen hätten. Haben wir nicht, denn zum Redaktionsschluss der letzten Ausgabe war es noch nicht erhältlich. Da es aber als einziges S939-Board AGP und PCIe unterstützt, wollen wir es hier nochmal explizit erwähnen.

Daneben gibt es zwar noch andere Boards mit AGP- und PCIe-Steckplatz, doch sind das keine vollwertigen Lösungen. Etwa die Biostar-Modelle NF4UL-A9 und NF4ST-A9, die neben dem PCIe- einen so genannten XGP-Slot aufweisen. Damit laufen aber nur bestimmte AGP-Karten, bei vielen verbreiteten Modellen bootet das Board erst gar nicht.



Der **ULI-1695-Chipsatz** ist der einzige mit echter AGP- und PCIe-Unterstützung.

TREIBER UND DER WINDOWS LOGO TEST

Felix Schmidt Ich habe mir vor kurzem eine Nvidia Geforce 5500 AGP geholt und dazu noch zum Online-Zocken Battlefield 2. Beim Starten meckert das Spiel aber ständig, dass ich den Grafikkartentreiber aktualisieren soll. Ist das normal? Auf der DVD der PC PowerPlay August 2005 war ein Nvidia-Treiber mit drauf, doch wenn ich ihn installieren will, kommt immer eine Meldung, dass der Windows Logo Test nicht bestanden wurde und meine Hardware beschädigt werden könnte, wenn ich fortfahre. Kann ich ihn trotzdem installieren?

PC PowerPlay Manche Spiele sind sehr kritisch, was die verwendete Version des Grafikkartentreiber angeht. Wenn der veraltet ist, weist das Spiel eben darauf hin, dass man bitte den aktuellen installieren soll. Mit veralteten Treibern laufen manche Spiele langsamer, andere in schlechterer Bildqualität und wieder andere schlicht überhaupt nicht.

Die von Ihnen beschriebene Fehlermeldung ist in der Regel harmlos. Sie weist darauf hin, dass dem Treiber eine digitale Signatur fehlt, die Microsoft bei uneingeschränkter Windows-XP-Kompatibilität vergibt. Diese MS-Kompatibilitätstests kosten Zeit und Geld, weshalb bei vielen Treiber-Updates die Hersteller auf diese Signatur verzichten und somit die Meldung erscheint. Sie können den Treiber also bedenkenlos installieren. Diese Meldung können Sie übrigens auch deaktivieren: Machen Sie einen Rechtsklick auf das

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.

Arbeitsplatz-Icon und wählen Sie anschließend Eigenschaften/Hardware/Treibersignierung. Dort können Sie nun festlegen, dass Windows solche Treiber automatisch installiert – ohne vorherige Meldung. Jetzt müssen Sie nur noch das Häkchen bei »Diese Aktion als Systemstandard festlegen« setzen, und Sie bleiben künftig von diesen lästigen Meldungen bei der Treiberinstallation verschont.



Über diese Dialogbox schalten sie nervige Meldungen bei der **Treiberinstallation** ab.



TUNIQ TOWER WO KAUFEN?

Jochen Fischer Nachdem ich euren Kühlertest in der letzten Ausgabe gelesen hatte, wollte ich mir den Tuniq Tower 120 zulegen. Doch auch nach längerer Suche habe ich keinen Laden gefunden, der ihn hat. Gibt es ihn eventuell schon gar nicht mehr?

PC PowerPlay Doch, den Tuniq Tower 120 gibt es schon noch. Hier ist als Adresse vor allem der Kühlerspezialist www.pc-cooling.de zu nennen, bei dem es auch ab Oktober die verheißungsvollen Sharkin-Kühler geben wird.



EINSTEIGER-FRAGEN

Roy Neubert Ich weiß, es muss sehr stressig sein, lauter dumme Fragen zu beantworten, aber ich hoffe Sie machen weiter so – ich hab nämlich auch welche.

1. Ich hab eine Grafikkarte von MSI, die NX 6600GT, und da wollt ich wissen, ob die mit eine der besten 6600GT ist. Ist sie überhaupt SLI-fähig? Wo würde sie sich dann in der Leistung einordnen? Kommt man dann damit an eine 6800 ran? Welches Programm eignet sich am besten zum Übertakten der Karte?

2. Ich hab außerdem einen AMD Athlon 64 3500+. Wenn ich da Cool'n Quiet anmache, dann ruckelt UT 2004 manchmal. Wenn ich es ausschalte, geht es ab wie Schmitts Katze, woran kann das liegen?

3. Kann es außerdem sein, dass es Updates auch für Mainboards gibt? Also so wie bei Nvidia die ganzen Forceware-Treiber.

4. Ich wollte immer mal das mit dem Raid ausprobieren. Eine Funktion heißt doch da »striping«. Also dass die Daten auf zwei Festplatten verteilt werden. Muss man da zwei leere Festplatten nehmen, oder kann ich auch später noch eine Festplatte reinbauen?

PC PowerPlay Uff, da kommt ja einiges zusammen – dumme Fragen gibt es in der mitunter komplizierten Welt der Hardware aber grundsätzlich nicht.

1. Grafikkarten eines Chiptyps unterscheiden sich in ihrer Qualität heutzutage nur noch wenig. Die 6600 GTs (PCIe-Version) sind grundsätzlich SLI-fähig. Im Doppelpack erreichen sie je nach Spiel die Leistung einer 6800 GT. Als Übertakt-Tools empfehlen wir den Rivatuner oder Powerstrip, für Ati-Karten auch das Ati Tool. Alle drei Programme finden Sie auch auf unserer Cover-DVD.

2. Das liegt wohl an Cool'n Quiet selbst. Das reguliert normalerweise nur dann die CPU-Leistung herunter, wenn entsprechend wenig anspruchsvolle Aufgaben anstehen. Bei 3D-Spielen sollte der Prozessor eigentlich trotz Cool'n Quiet mit voller Kraft laufen, was bei Ihnen anscheinend nicht der Fall ist. Schalten Sie es deshalb am besten im Bios aus.

3. Ja, gibt es und nennt sich bei Mainboards »Bios-Update«. Die dienen in der Regel vier Zwecken: Ausmerzen bekannter Bugs, bessere Mainboard-Performance, Erweiterung um neue Funktionen und Anpassung an frisch auf den Markt gekommene Hardware (etwa einer neuen Prozessorgeneration), die ohne ein Bios-Update nicht oder nur unzureichend funktionieren würde.

4. Bei einem Raid0, wie sich das nennt, brauchen Sie pro Platte nur jeweils eine eigens dafür eingerichtete, leere Partition. Der verfügbare Platz fürs Striping richtet sich dabei an der kleineren der beiden Partitionen aus.

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.

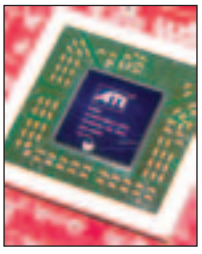
HARDWARE NEWS

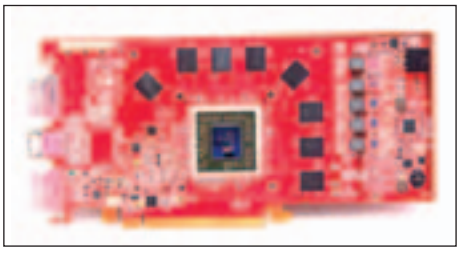
ATI RADEON X1800
KARTEN MIT R520 AB OKTOBER?

Eigentlich sollte Atis neuer Grafikchip **R520** als Konkurrenz zu Nvidias Geforce 7800 GTX bereits im Juni erscheinen, wurde dann aber auf September verschoben. Erste Grafikkarten mit dem Highend-Chip sollen Anfang Oktober unter der Bezeichnung **Radeon X1800** in den Handel kommen. Die Taktraten bewegen sich zwischen 400 MHz und 600 MHz (Chip), sowie zwischen 450 MHz und 700 MHz (Speicher). Einen detaillierten Bericht über den **R520** und die neuen Karten lesen Sie in der nächsten **PC PowerPlay**.

Nach wie vor nicht erhältlich sind Master-Karten mit der Crossfire-Technologie – Atis Antwort auf Nvidias SLI-System zum parallelen Betrieb zweier Grafikkarten. Das ist insbesondere deswegen bemerkenswert, da Crossfire bereits Ende Mai dieses Jahres offiziell vorgestellt wurde. Möglicherweise ist Ati wie bei der Entwicklung des **R520** auf technische Probleme gestoßen, die erst noch behoben werden müssen.

Hersteller: Ati | Termin: Oktober 2005



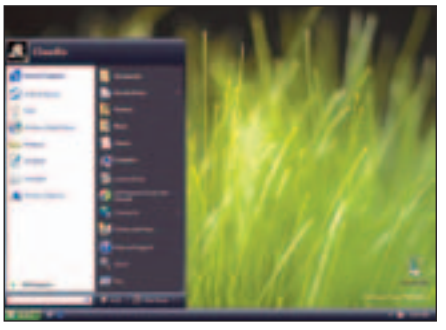


WINDOWS VISTA
HARDWARE-ANFORDERUNGEN FÜR XP-NACHFOLGER

Auf der Fachmesse TechED gab Microsoft-Mitarbeiter Nigel Page ein paar Details zu den Hardware-Anforderungen des neuen Betriebssystems **Vista** bekannt: Damit sämtliche Funktionen voll genutzt werden können, sind ein Zweikern-Prozessor, eine Grafikkarte mit mindestens 256 MByte RAM sowie 1,0 GByte Hauptspeicher erforderlich. Die hohen Anforderungen hängen mit der neuen Aero-Oberfläche zusammen, die mit vielen grafischen Effekten aufwarten soll. Besitzer eines schwächeren PCs sollen aber nicht im Regen stehen: Die aus **XP** bekannte Luna-Oberfläche ist als Alternative erhalten.

Pikant: Mit **Vista** werden heutige Monitore HD-Videos nicht in voller Qualität zeigen können, da das Betriebssystem HD-DVDs aus Kopierschutzgründen nur über eine verschlüsselte Verbindung von der Grafikkarte zum HDCP-Eingang des Monitors abspielen soll – dieser Anschluss ist aber bisher kaum verbreitet. Mit anderen Worten: Sie brauchen dann zusätzlich einen neuen Monitor.

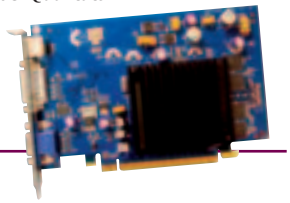
Hersteller: Microsoft
Termin: 4. Quartal 2006



NVIDIA GEFORCE 6500
NEUE MAINSTREAM-KARTE

Zur neuen **Geforce 6500** von Nvidia sind erste Details bekannt. Die Karte ist in erster Linie für den Einsatz in Komplettsystemen gedacht. Erste Hersteller wie Sparkle bieten die **Geforce 6500** aber auch einzeln an. Die Karte soll sich insbesondere als Konkurrenz zu Atis **Radeon X550** etablieren. Leistungsmäßig liegt man im Mittelfeld zwischen der **Geforce 6600 LE** und der schwächeren **Geforce 6200 TurboCache**. Die Speicherschnittstelle ist auf 64 Bit begrenzt, maximal kann die Karte mit bis zu 256 MByte Grafikspeicher ausgerüstet werden. Der Chip ist standardmäßig mit 400 MHz getaktet. Daher richtet sich das Modell hauptsächlich an Spieler, die ihren Geldbeutel schonen wollen und Einbußen bei der Grafikleistung verschmerzen können – insbesondere bei Qualitätseinstellungen.

Hersteller: Nvidia
Termin: erhältlich



LOGITECH Z-5450, Z-5400, Z-4, Z-4I
NEUE SOUNDSYSTEME

Logitech hat vier neue Soundsysteme vorgestellt. Das **Z-5450** ist ein THX-zertifiziertes 5.1-Set, bei dem die beiden rückwärtigen Lautsprecher ohne störende Kabel auskommen und per Funk mit der Zentraleinheit verbunden sind. Beide Rear-Speaker sind unabhängig voneinander mit einem eigenen Funkempfänger und Endverstärker ausgestattet und müssen lediglich mit dem Stromnetz verbunden werden. Das System erreicht eine Leistung von 315 Watt und unterstützt bis zu sieben Eingänge.

Das **Z-5400** kommt auf 310 Watt, allerdings verzichtet Logitech hier auf die kabellose Technologie. Dafür ist ein digitaler Decoder eingebaut. Anwendern, die Surround-Sound nicht benötigen, bietet Logitech mit dem **Z-4** und dem **Z-4i** zwei neu designte 2.1-Systeme mit extra starken Subwoofern. Das **Z-5450** (Bild) kostet knapp 480 Euro, der kleine Bruder **Z-5400** knapp 300 Euro und die beiden 2.1-Speakersysteme **Z-4** und **Z-4i** je 100 Euro.

Hersteller: Logitech
Termin: September und Oktober 2005



SAMSUNG
MULTI-PLAYER FÜR HD-DVD & BLU-RAY

Auf der diesjährigen Internationalen Funkausstellung (IFA) hat Hersteller Samsung Abspielgeräte angekündigt, die sowohl HD-DVDs als auch Blu-ray-Discs lesen können. Derzeit ist noch nicht sicher, welches der beiden DVD-Nachfolgeformate sich letztendlich auf dem Markt durchsetzen wird. Mit den neuen Samsung-Playern sind Sie aber unabhängig davon in der Lage, beide Medien abzuspielen. Preise und Erscheinungstermine für die Laufwerke hat Samsung noch nicht genannt.

Hersteller: Samsung
Termin: unbekannt

MICROSOFT LASER MOUSE 6000
SPIELER-MAUS MIT LASER-TECHNOLOGIE

Die Flut an Spielermäusen reißt nicht ab: Nach Razer und Logitech will auch Microsoft das Herz der Zocker erobern und präsentiert mit der **Laser Mouse 6000** einen PC-Nager mit Laser-Sensor. Das Gerät arbeitet mit einer Genauigkeit von 1.000 dpi (die sich, wie mittlerweile üblich, bei laufendem Betrieb regeln lässt) und einer Abtastung von 6.000 Bildern pro Sekunde. Die Maus wird sowohl in einer Variante mit extra dünnem Kabel, als auch als Wireless-Version auf den Markt kommen, außerdem im Bundle mit einer Tastatur. Das kabellose Eingabegerät soll knapp 50 Euro kosten, mit Kabel werden 40 Euro fällig. Microsoft will die Geräte ab September in den Handel stellen.



Hersteller: Microsoft
Termin: September 2005

HARDWARE-TICKER

PSP-Start in Deutschland erfolgreich

Hersteller Sony kann zufrieden sein: Nach Großbritannien war der Start der neuen Handheld-Konsole PSP laut Sony auch in Deutschland ein voller Erfolg. 75.000 Exemplare des knapp 250 Euro teuren Gerätes sind »in den ersten Verkaufstagen« bereits über den Ladentisch gewandert. Auf der Insel konnte Sony innerhalb von drei Tagen sogar 185.000 PSPs absetzen.



Günstige TFT-Monitore

Aufgrund von Überproduktion werden TFT-Monitore voraussichtlich bis Mitte 2006 günstig bleiben. Das haben mehrere Marktforschungsinstitute herausgefunden. Erst danach könnte eine Verteuerung anstehen, da die Hersteller ihre Produktion immer weiter auf den wachsenden Markt der HDTV-Fernsehgeräte mit LCD-Panel umstellen werden.

Turbo-DSL auch für Glasfaser-Kunden

Mit Glasfaser-Leitungen ausgebaute Gebiete (vor allem in Ostdeutschland) mussten bislang aus technischen Gründen auf Turbo-DSL verzichten. Jetzt gibt es endlich einen Hoffnungsschimmer: Pressemeldungen zufolge will die T-Com in einigen Gebieten schon ab Mitte 2006 DSL mit Download-Geschwindigkeiten von bis zu 50 MBit pro Sekunde ermöglichen. Erste Pilotversuche sollen in Hamburg und Stuttgart stattfinden.

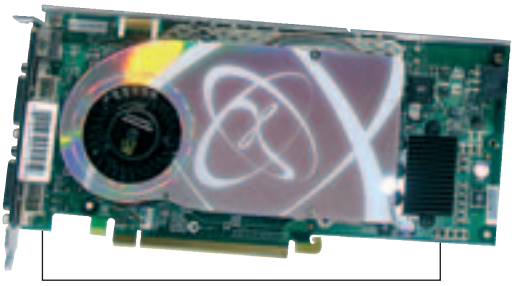
Forceware 78.01 erhältlich

Treiber

Nvidia hat die neuste Version seiner Treibersoftware Forceware veröffentlicht. Die läuft mit sämtlichen Grafikkarten und Chipsätzen des Herstellers. Neben der Unterstützung für Nvidias neue Mainstream-Reihe Geforce 6500 können nun auch Karten der Serien Geforce 6600 und 6600 LE im SLI-Modus betrieben werden. Den Treiber finden Sie wie immer auf unserer Heft-DVD.

NVIDA GEFORCE 7800
KEINE ULTRA-VERSION

Nvidia verzichtet auf die Einführung einer Ultra-Version der **Geforce 7800**. Grund: Der Hersteller will die Verkäufe seiner zurzeit schnellsten Grafikkarte, der 7800 GTX, nicht gefährden. Unserer Meinung nach eine sinnvolle Entscheidung: Eine nochmalige, wenn auch nur marginale Leistungssteigerung im Vergleich zur GTX hätte – außer für das Image von Nvidia als »Schnellster Hersteller«™ – kaum einen praktischen Nutzen für den Endverbraucher und könnte frischgebackene Besitzer einer GTX verärgern. Da sich Atis Konkurrenz-Chip R520 um Monate verspätet, kann sich Nvidia vorerst zurücklehnen und auf gute Verkäufe seines derzeitigen Angebots an Highend-Grafikkarten hoffen.

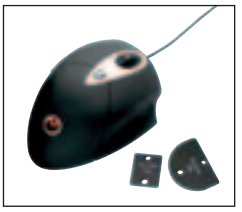


Hersteller: Nvidia | **Termin:** erhältlich

RAPTOR-GAMING
NIMMT MÄUSE UND TASTATUREN IN ZAHLUNG

Raptor-Gaming, bekannter Versender und Hersteller von PC-Zubehör, hat sich eine ganz besondere Aktion ausgedacht: Ähnlich wie beim Autokauf können Sie entweder Ihr gebrauchtes Keyboard oder Ihre alte Maus gegen ein jeweils neues Modell in Zahlung geben.

Für die Maus zahlt Ihnen Raptor 5 Euro, für die Tastatur sogar 10 Euro. Zudem gibt's eine Portospende von 4,95 Euro für Ihr Paket an Raptor. Allerdings verrechnet der Hersteller nur gegen ein neues Gerät aus seiner Produktpalette. Die Aktion läuft noch bis Ende des Jahres. Nähere Infos entnehmen Sie der Homepage **www.raptor-gaming.com.**





APPLE IPOD NANO
DER IPOD MINI WIRD NOCH KLEINER

Apple hat den Nachfolger zum erfolgreichen MP3-Player **Ipod Mini** vorgestellt. Der **Ipod Nano** ist ganze 60 Prozent kleiner als der ohnehin schon sehr kompakte **Ipod Mini** und wiegt gerade mal 42 Gramm. Dabei ist er in der Höhe nicht viel größer als ein Bleistift. Trotz der geringen Ausmaße ist der Speicher mit wahlweise 2,0 oder 4,0 GByte recht üppig. Neben dem Abspielen von Sounddateien zeigt der Player auf dem hochauflösenden Farbdisplay auch Videos und Bilder. In den USA kostet das Gerät knapp 200 Dollar (2,0 GByte) oder 250 Dollar (4,0 GByte). Der **Ipod Mini** ist nach wie vor erhältlich und bekam von Apple mittlerweile ebenfalls ein Farbdisplay spendiert. Dank der Umrüstung auf Flash-Speicher ist er in der Größe um 25 Prozent geschrumpft.





Hersteller: Apple
Termin: erhältlich

RUHE IM KARTON
SO WIRD IHR PC ENDLICH LEISE

Es gibt kaum etwas Nervigeres als ein vor sich hin lärmender PC. Schuld ist vor allem dessen permanent wachsende Lüfterarmada – unser Ratgeber zeigt, **wie Sie Ihren Rechner Schritt für Schritt leiser machen.**



Kein Mucks ist zu hören, absolute Ruhe. Dann ein leises Klacken. Plötzlich zerfetzt ein lautes Dröhnen die Stille, das langsam zum ohrenbetäubenden Lärm anschwillt.

Okay, unsere Schilderung eines typischen Boot-Vorgangs mag drastisch überspitzt sein. Aber bei vielen ist es nach dem Drücken des Einschaltknopfs tatsächlich mit der Ruhe vorbei. Dann rumort eine ganze Armee an Lüftern, dann rasselt die Festplatte fröhlich vor sich hin, dann vibriert das Gehäuse im Dreivierteltakt. Geht es Ihnen genauso? Dann sind Sie hier genau richtig: In acht Schritten zeigen wir, wie Sie Ihren PC »still legen« und ihn nach und nach von einem Radaubruder in einen angenehm ruhigen Zeitgenossen verwandeln.

Aktiv dämpfen, passiv dämmen

Grundübel sind die zig Lüfter, die ein moderner PC heutzutage verbaut hat. Was grundsätzlich erst mal sehr sinnvoll ist, denn moderne Systeme geben nicht nur sehr viel Leistung, sondern auch dementsprechend viel Wärme ab. Allerdings meinen es manche Hersteller dann doch zu gut und verbauen die röhrenden Propeller selbst dann, wenn es gar nicht wirklich nötig wäre. Dazu kommt, dass die serienmäßigen Lüfter oft von minderer Qualität und dementsprechend unangenehm laut sind.

Grundsätzlich lassen sich die acht Schritte zum Flüster-PC in zwei Kategorien unterteilen: Da wären zum einen die aktiven Maßnahmen, bei denen die Lärmquellen selbst eliminiert oder zumindest so weit wie möglich ruhig gestellt werden. Bei den passiven Maßnahmen soll hingegen der Geräuschpegel durch entsprechende Vorkehrungen möglichst gedämpft ans menschliche Ohr dringen. Als Beispiel sei hier die Gehäusedämmung durch Schaumstoff- oder Korkplatten genannt. Hier die acht Schritte, die auf den folgenden Seiten den Großteil des Schwerpunkts einnehmen, im Überblick:

1. PROZESSOR Zusammen mit dem Grafikkartenlüfter ist der CPU-Kühler meist die primäre Lärmquelle. Dank einer großen Anzahl an leisen und trotzdem leistungsstarken Nachrüstkühlern ist es aber kein Problem, hier gezielt Abhilfe zu schaffen.

2. GRAFIKKARTE Bei der Grafikkarte sieht es ähnlich aus wie bei der CPU. Oft sind hier Billiglüfter verbaut, die vornehmlich mit einem hochfrequenten Laufgeräusch nerven.

3. MAINBOARD Mit etwas Glück – sprich einem passiv gekühlten Chipsatz – ist der Punkt »Mainboard« für Sie nicht weiter relevant. Doch immer mehr Modelle kommen mit einem kleinen, sehr schnell drehenden Aktivlüfter, dessen Tonart einem meist ziemlich auf den Keks geht.

4. NETZTEIL Gerade die bärenstarken Netzteile haben in den letzten Jahren in Sachen opulenter Lüfterbestückung ordentlich aufgeholt. Ein halbwegs leises Gerät ist deshalb für einen ordentlichen Silent-PC unerlässlich.

5. FESTPLATTE Gegen das Laufgeräusch selbst lässt sich bei einer Festplatte eher wenig machen. Oftmals überträgt sie aber Vibrationen aufs Gehäuse, was zu einem als unangenehm empfundenen Gesamtpegel des PCs durchaus erheblich beitragen kann.

6. GEHÄUSELÜFTER Ohne eine gute Gehäusekühlung mit mindestens zwei Lüftern kommt kaum noch ein moderner Hochleistungs-PC aus. Bei einer Silent-Version müssen sie sogar noch mehr schuften – dementsprechend schwieriger wird es, auch die Gehäuse(durch)lüftung ordentlich leise zu bekommen.

7. GEHÄUSEDÄMMUNG Um den Restlärm gut abzuschirmen, empfiehlt sich eine zusätzliche Gehäusedämmung. Da sie allerdings auch für steigende Temperaturen sorgt, ist einiges zu beachten.

8. TOOLS/BIOS Zu guter Letzt lässt sich auch über passende Tools bzw. die ein oder andere Bios-Einstellung für gesteigerte Ruhe im Rechner sorgen.

Lauter leise Komponenten

Noch besser ist natürlich, wenn der umfangreiche Maßnahmenkatalog erst gar nicht zum Einsatz kommen muss. Denn schon beim Neukauf – seien es nun einzelne Teile oder ein Komplett-PC – kann man gezielt auf Silent-Komponenten achten. Und davon gibt es inzwischen eine ganze Menge. Das erleichtert einerseits die Auswahl – vorbei sind die Zeiten, als auf leise getrimmte Komponenten nur in Spezialläden bekommen zu waren. Andererseits muss man auch immer mehr aufpassen. Denn leise Hardware verkauft sich einfach gut, viele Hersteller springen auf den lohnenswerten Zug auf. Und verpassen auch Komponenten den »Silent-Stempel«, die sich das eigentlich gar nicht verdient haben.

In einem kleinen Einkaufsratgeber legen wir Ihnen deshalb dar, worauf es beim Kauf von passender Hardware zu achten gilt. Und zum Abschluss werfen wir noch einen Blick über den Tellerrand. Wir präsentieren Ihnen Geräte und Produkte, die nicht alle einen PC direkt leiser machen, den Umgang mit einem Silent-PC aber einfacher, komfortabler oder schlicht spaßiger gestalten können.

Michael Galuschka

INHALT

In acht Schritten zum Silent-PC	S. 158
Ratschläge für den Silent-Kauf	S. 160
Der Silent-Basar	S. 162

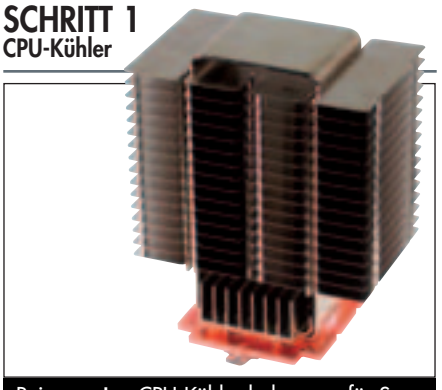
IN ACHT SCHRITTEN ZUM SILENT-PC

Nieder mit dem Lärm: **Punkt für Punkt nennen wir Ihnen die größten Krachmacher im PC** und geben allerlei nützliche Tipps, wie Sie auch als Einsteiger aus einem lauten ein schön leises System machen.

Unsere Acht-Schritte-Anleitung bezieht sich grundsätzlich auf einen im Gebrauch befindlichen PC, der ordentlich vor sich hin dröhnt. Natürlich müssen bei Ihrem Rechner nicht zwangsweise alle acht Schritte nötig sein. Eventuell sind es gar nur ein bis zwei Lärmquellen, die es auszuschalten gilt. Hier hilft unser Artikel, den störenden Krachmacher überhaupt zu lokalisieren.

Bei manchen Aktionen kann es – abhängig von der jeweiligen PC-Zusammenstellung – auch sein, dass man einen Schritt besser bleiben lässt. Dahinter steckt der natürliche Feind eines leisen Rechners: die Temperaturen. Denn die meisten Geräuschquellen, namentlich Lüfter, dienen nun mal dazu, der Hitzeentwicklung moderner PC-Komponenten Herr zu werden. Macht man den PC leiser, wird er automatisch wärmer. Hier gilt es eine gesunde Balance zu halten – oder auf Produkte umzusteigen, die zwar beides können, aber auch dementsprechend teuer sind. Daher finden Sie im Artikel meist zwei Alternativen vor: Eine für den schmalen Geldbeutel und eine, bei der das Beste gerade gut genug ist.

SCHRITT 1
CPU-Kühler

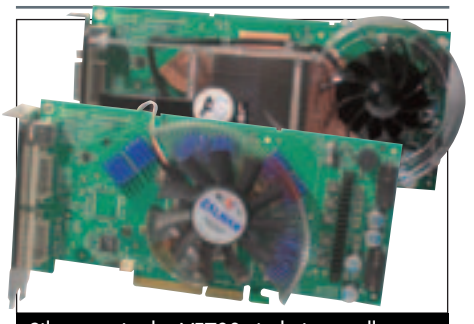


Rein **passive** CPU-Kühler haben nur für Systeme mit sehr guter Gehäusekühlung Sinn.

Der einfachste Weg zu einem leiseren CPU-Kühler ist natürlich der Austausch desselben. Das kann allerdings ein ganz schöner Aufwand sein, bei dem meistens das komplette Mainboard ausgebaut werden muss. Wobei es sich eh empfiehlt, den PC zu zerlegen, wenn man den Umbau zum Flüsterrechner konsequent verfolgen will.

Das Angebot an gut kühlenden und gleichzeitig recht leisen Kühlern ist riesig, wie sich nicht zuletzt in unserem großen Test in Ausgabe 09/05 gezeigt hat. Mutige können auch auf einen komplett passiven CPU-Kühler setzen. Das funktioniert vor allem mit etwas schwächeren CPUs ganz ordentlich, allerdings braucht es dann eine exzellente Gehäuselüftung, damit der Chip keinen Schaden nimmt.

SCHRITT 2
Grafikkarten-Kühler



Silencer wie der VF700 sind ein exzellenter Kompromiss aus **Laufruhe** und Kühlleistung.

Klare Sache: Viele Grafikkarten haben viel zu laute Lüfter. Die sind nämlich oft sehr klein und drehen bei Belastung extrem hoch – ein entsprechend nerviger, hochfrequenter Lärm ist die Folge.

Drei Varianten zur Geräuschminderung stehen Ihnen zur Verfügung: Entweder Sie versuchen mit entsprechenden Steuerungs-Tools wie etwa dem **Ati Tool** den Lüfter runterzuregeln.

Besser, Sie bauen den Lüfter Ihrer Grafikkarte um: entweder auf ein Silent-Modell von Zalman (**VF700**) oder Arctic Cooling (**Silencer**). Echten 0-db-Genuss verheißen natürlich nur die rein passiven Kühler. Allerdings ist hier der Umbau meist nicht ganz ohne, außerdem steigt der Kühlbedarf für das Restsystem stark an.

SCHRITT 3
Mainboard-Lüfter

Vor sich hin kreischende, aktive Mainboard-Lüfter können supernervig sein, sind aber auch relativ einfach zu umgehen. Die einschlägigen Hersteller für Silent- und Tuning-Bedarf bieten auch passive Kühlkörper an, gegen die sich die aktiven Lüfter halbwegs einfach austauschen lassen. Da die passiven aber recht hoch sind, sollten Sie bei Chipsätzen in Grafikkarten-Nähe erst sicherstellen, ob Ihre 3D-Karte dann auch noch über den Kühlkörper drüber passt. Mutige **Nforce4**-Besitzer können auch einfach den Lüfter abstecken. Unserer Erfahrung nach wird der Chip dadurch zwar sehr heiß, funktioniert aber auch auf lange Sicht dennoch einwandfrei. Eine Gewähr können wir dafür aber nicht geben.

SCHRITT 4
Netzteil



Silent-Netzteile (links) sind extra **geräuschreduziert**, aber nicht völlig lautlos (rechts).

An einem Netzteil lässt sich relativ wenig machen. Haben Sie ein arg lärmendes erwischt, hilft in der

PUTZFRAUEN-TUNING

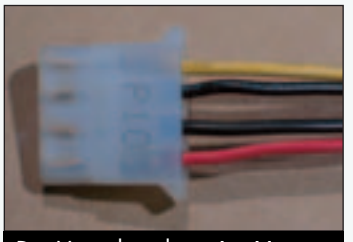
Der einfachste und kostengünstigste Weg, einen (im Gebrauch stehenden) PC zu kühlen und ruhig zu stellen: ihn einfach mal wieder reinigen. Denn selbst in sorgfältig geschlossenen Gehäusen sammelt sich über die Zeit Staub und Schmutz an, die sich zudem besonders gerne auf die Rotoren der Lüfter legen. Das mindert nicht nur die Kühlleistung, sondern kann durch den unrunderen Lauf auch den Geräuschpegel gehörig nach oben drehen. Wer sich ungern die Finger dabei dreckig macht, greift zu Hilfsmitteln wie dem Druckluftspray von Compad.



Compads **Druckluft**-Spray: viel kalte Luft für gut fünf Euro.

FORTGESCHRITTENE **SILENCE-TECHNIKEN**

Unser Ratgeber bleibt bewusst auf einer Maßnahmen-Ebene, die auch von Einsteigern und PC-Laien meist problemlos bewältigt werden kann. Aber natürlich gibt es auch fortgeschrittene Techniken, die jedoch ein gesundes Maß an PC- oder gar Elektrotechnik-Kenntnis voraussetzen und deshalb im Rahmen dieses Artikels nicht weiter vertieft werden. Dazu gehört zum Beispiel das »downvolten« von Lüftern: Die üblichen 12-Volt-Leitungen von Netzteilen lassen sich mit einer Umbelegung der Kabel auch auf 5 oder 7 Volt umkonfigurieren; die Lüfter laufen dann dementsprechend leiser.



Das Verändern der **Voltzahl** am Stromstecker ist nichts für Laien.

Regel nur der Austausch gegen ein Silent-Modell oder gar ein komplett lautloses. Letztere sind aber nur mit bis zu 300 Watt spezifiziert und eignen sich deshalb maximal für Mittelklasse-Systeme mit nicht allzu hohen Leistungsansprüchen. An einfachen Tuningmöglichkeiten beim Netzteil ist eigentlich nur eine Gummischablone (z.B. von Revoltec) zu nennen, mit der das Netzteil vom Gehäuse entkoppelt wird, was Vibrationen verhindern soll.

SCHRITT 5
Festplatte



Gelagert in elastischen **Gummibändern** überträgt die Festplatte keine Vibrationen.

Festplatten stören auf zwei Arten den Genuss am Silent-PC: zum einen durch das Laufgeräusch selbst, zu anderen durch die an das Gehäuse übertragenen Vibrationen. Drei Varianten gibt es, um das Übel aus der Welt zu schaffen. Die einfachste sind spezielle Schrauben mit Dämmaufsatz bzw. Dämmpads, mit denen das Laufwerk gegen den normalen 3,5-Zoll-Schlitten verschraubt wird. Der preisliche Aufwand ist mäßig, der Erfolg ebenso. Für gemäßigte Silent-Ansprüche reicht diese Variante aber durchaus. Etwas aufwändiger fallen spezielle Dämpfer-Kits aus. Hier wird die Platte entweder mit speziellen Adaptern entkoppelt, an Gummibändern schwingend aufgehängt oder mit dicken Gummiblöcken gepuffert. Damit ist das Ergebnis selbst für empfindliche Ohren völlig ausreichend, der finanzielle Aufwand steigt aber auch: Mit rund 10 bis 20 Euro müssen Sie rechnen, außerdem geht ein 5,25-Zoll-Schacht flöten.

Festplatte-in-a-box

Die Luxusvariante sind so genannte »Dämmboxen«, die eine Platte komplett umschließen und sozusagen mundtot machen. Da dadurch aber auch die Temperaturen bedrohlich steigen, kümmern sich die Boxen gleichzeitig um die Kühlung der Platten. Das ist insgesamt ein recht großer Aufwand, die Preise liegen deshalb auch bei exorbitanten 40 bis 80 Euro. Das ist fast soviel wie für die Platte selbst, das Ergebnis stellt dann aber auch hartgesottene Freaks zufrieden. Sofern beim Ein- und Zusammenbau alles richtig gemacht wurde, denn die HD-Kits verhalten sich dabei teilweise ähnlich störrisch wie Ikea-Möbel.

SCHRITT 6
Gehäuselüfter

Gehäuselüfter gehören zu jener Hardware-Kategorie, die erst in der letzten Zeit auf der Bildfläche erschienen sind. Während sich früher mangels übermäßiger Abwärme niemand um die Luftströmung im Gehäuse Gedanken machen musste, sind sie zumindest aus einem modernen Hochleistungs-PC kaum noch wegzudenken. Die Branche boomt: Günstige 80- und 120-Millimeter-Lüfter schießen wie Pilze aus dem Boden, kaum noch ein Gehäuse kommt serienmäßig ohne Kühlung aus.

Vorne rein – hinten raus

Grundsätzlich sollte das Motto lauten: vorne rein – hinten raus. Soll heißen: Vorne am Gehäuse zieht ein Lüfter kühle Luft aus der Umgebung an und bläst sie in den Tower. Dort »streicht« der Luftzug über diverse Komponenten wie Festplatte oder Mainboard und kühlt sie ein wenig mit. Deshalb ist wichtig, dass der Kabelverhau auf ein Minimum reduziert ist: Sich querlegende Flachbandkabel etwa sind für eine vernünftige Gehäuselüftung alles andere als zuträglich. Selbst manche Hersteller von Hauptplatinen designen ihre Produkte teilweise so, dass sie den Luftstrom optimieren (etwa MSI mit seinen um 90 Grad gedrehten RAM-Slots).

Im hinteren Teil des Gehäuses schließlich staut sich warme Luft. Denn hier gesellt sich die Abwärme von CPU und Grafikkarte dazu. Hier kommt schließlich der rückseitige Lüfter ins Spiel: Er saugt die angestaute Luft aus dem Rechner heraus und bläst sie wieder in die Umgebung.

Zwei sollten reichen

Wird das Grundprinzip konsequent umgesetzt – es gibt auch Varianten, wo die Luft über den Boden angesaugt und oben aus dem Gehäuse geblasen wird –, dann sollte man mit maximal zwei Lüftern auskommen. Sind das hochwertige Silent-Exemplare, so kann das Kapitel Gehäuselüfter abgehakt werden. Je nach Konfiguration und sonstiger Bestückung reicht sogar ein oder gar kein Lüfter: Etwa wenn das Netzteil ebenfalls warme Luft rauszieht oder ein Silencer-Kühler die Grafikkarten-Abwärme direkt aus dem Gehäuse pustet.

SCHRITT 7
Gehäusedämmung

Auch wenn dieser Punkt ziemlich weit hinten steht: Ob man eine Gehäusedämmung haben will, sollte man sich schon ganz am Anfang überlegen. Denn es bringt nichts, den PC optimal zu kühlen, nur um nach dem Schließen des PCs auf einmal festzustellen, dass wegen der Dämmung die Temperatur wieder sprunghaft um zehn Grad angestiegen ist. Das Ziel der Maßnahme ist ganz einfach: Der von den vorherigen Ruhigstellmaßnahmen übrig gebliebene Restlärm soll möglichst wenig nach außen dringen.

Dämmkit-Duo



Das blaue Revoltec-**Dämmkit** bietet das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis.

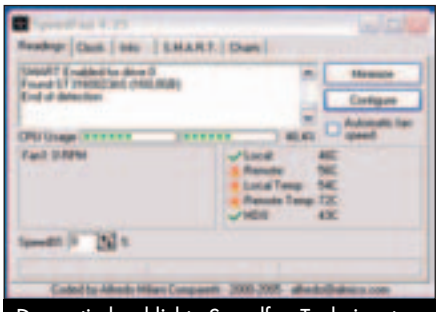
Inzwischen gibt es spezielle Dämmkits, in denen alles Nötige für einen handelsüblichen Miditower enthalten ist. Wir haben uns zwei solche Kits angesehen: Das Sharkoon Noisedamper System **Silencer Kit** enttäuscht etwas. Ein paar Schaumstoffmatten, ein billiges Teppichmesser und ein lumpiges Anleitungsblatt für 25 Euro. Dafür sind die Matten extrem dick und versprechen ein dementsprechend gutes Ergebnis. Dennoch gefällt uns das **Noise Absorber Kit** von Be Quiet! besser: Für nur 15 Euro bekommen Sie hier schwere Schaumstoff-Bitumen-Matten, die nicht nur gut dämmen, sondern auch die Vibrationen dämpfen. Allerdings legt der PC dadurch auch zwei Kilo Gewicht zu.

Hoher Arbeitsaufwand

Speziell der Arbeitsaufwand beim Selberdämmen ist aber beträchtlich: Schließlich hat so ein Gehäuse zig Nischen, Kanten und Furchen, außerdem sollten Sie herausnehmbare Teile (etwa die Laufwerksblenden) nicht blind überkleben.

Wurde die Verdämmung sorgfältig durchgeführt, bleibt der Erfolg nicht aus: Die Kiste ist deutlich ruhiger als vorher. Wie stark die Geräusche nach unten gehen (und gleichzeitig die Temperaturen nach oben), hängt vor allem davon ab, wie viele der kleinen Öffnungen des Gehäuses Sie überdecken.

SCHRITT 8
Tools/Bios



Das optisch schlichte Speedfan-Tool eignet sich prima zur **Lüfterkontrolle**.

Begleitend beziehungsweise unabhängig von der verbauten Hardware gibt es auch softwareseitig die Möglichkeiten, Temperaturen und Lautstärke in den Griff zu bekommen. So lassen sich die Lüfter oft über das Mainboard-Bios steuern oder zumindest kontrollieren. Bei AMD-Rechnern Pflicht ist das Aktivieren der Cool'n-Quiet-Funktion.

Auch unter Windows gibt es jede Menge kleiner Programme zur Überwachung und Beeinflussung des gesamten Systems. Entweder werden sie mit dem Mainboard bereits mitgeliefert, oder sind als Free-/Shareware schnell im Netz zu finden. Zu nennen wären hier Tools wie **Everest** oder **Speedfan**.

FAZIT
LAUTSTÄRKE VS. KÜHLUNG

Im Prinzip ist die Sache relativ einfach: Einfach alles aus dem PC rauswerfen, austauschen oder dämmen, was Krach macht. Das Teuflische dabei ist die gegenseitige Beeinflussung von Temperatur und Geräuschpegel. Ersteres ist für den PC wichtiger, vom Letzteren kriegen aber Sie deutlich mehr mit, und zwar negativ.

Da sich jeder PC in diesem Dilemma anders verhält, können wir nur allgemeine Tipps geben. Letztendlich müssen Sie selbst wissen, welchen Aufwand Sie für einen leisen PC betreiben wollen.

Michael Galuschka

RATSCHLÄGE FÜR DEN SILENT-KAUF

Es stehen neue Komponenten oder gar ein kompletter PC zum Kauf an? **Und alles soll möglichst leise sein?** Wir geben Tipps, worauf Sie beim Erwerb entsprechender Gerätschaften achten sollten.

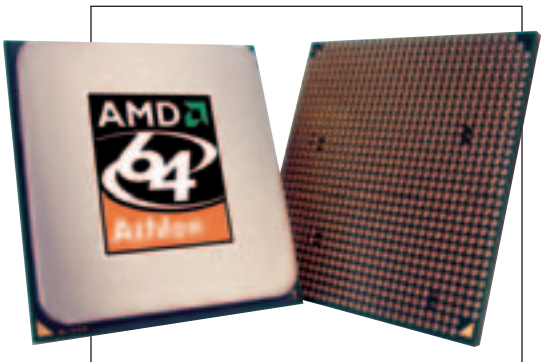
Auch beim PC-Neukauf gibt es eine umfangreiche Silent-Checkliste. Die stimmt in manchen Aspekten mit unserem Acht-Punkte-Plan überein. Daneben gibt es aber noch viele andere Dinge zu beachten. Werden die gewissenhaft befolgt, haben Sie später erst gar nicht den Drang, auf noch geräuschärmere Komponenten umsteigen zu wollen – und sparen dadurch letztendlich sogar Geld. Bitte beachten Sie: Unsere Ratschläge bringen mitunter nur Verbesserungen im Zehnteldezibel-Bereich und sind deshalb teilweise nur für diejenigen gedacht, bei denen die Geräuscharmut mit das Wichtigste überhaupt ist.

Damit Sie die Wirkung besser einschätzen können, geben wir für jeden Tipp einen »Wirkungsfaktor« von 1 bis 5 an. Dabei bedeutet 1, dass der Tipp zu den Basics gehört und eigentlich bei jedem halbwegs leisen PC befolgt werden sollte. Eine 5 ist hingegen nur für diejenigen von Relevanz, denen es auf jedes Fitzelchen Lärmminderung ankommt.

Kühl bleiben heißt leise bleiben

Wie schon beim vorherigen Artikel mögen die Tipps auf diesen Seiten mitunter wie eine Themaverfehlung wirken. Zielen sie doch weniger auf die Lautstärke, als vielmehr auf den Wärmehaushalt des Rechners ab. Doch um es noch einmal zu sagen: Niedrige Temperaturen helfen je nach Komponente mehr oder weniger direkt, den Rechner auch leise zu halten. Denn sorgt man zum Beispiel für eine ordentliche Gehäusetemperatur, kann man sich den ein oder anderen Gehäuselüfter sparen oder sie mit weniger Drehzahl betreiben.

PROZESSOR-TIPP 1
Lieber AMD als Intel!



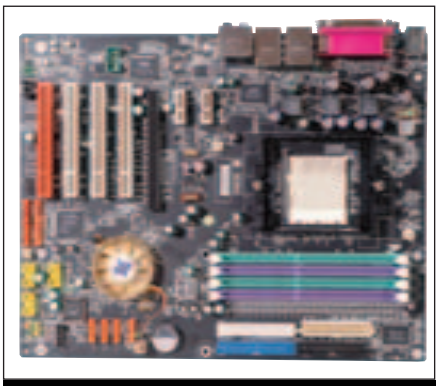
Der Athlon 64 ist nicht nur wegen seiner **Performance** die für Spieler bessere Wahl.

WIRKUNGSFAKTOR 3 Mal abgesehen davon, dass AMD derzeit eh die schnelleren Spieleprozessoren baut: In Sachen Energieeffizienz liegen die Athlons deutlich vor ihren Intel-Pendants. Sie stellen an die Leistungsfähigkeit des Kühlers keine so hohen Anforderungen, der damit tendenziell leiser läuft. Außerdem heizen sie die Umgebung weniger auf – und sorgen somit auch hier für ein grundsätzlich niedrigeres Lärmpotenzial.

PROZESSOR-TIPP 2
Tray-Version nehmen!

WIRKUNGSFAKTOR 2 Kauft man die CPU einzeln beim Händler, hat man meist die Wahl zwischen einer »Boxed« und einer »Tray«-Version. Die Boxed-Version kommt inklusive Standard-AMD-Kühler, der zwar zumindest nicht-übertaktete CPUs ordentlich kühlt, dabei aber recht laut ist. Deshalb empfehlen wir die lüfterlose Tray-Version eines Prozessors. Sie sparen im Schnitt rund 15 bis 20 Euro, die Sie zusammen mit ein paar Euro extra gleich wieder in einen vernünftigen Kühler investieren (siehe Test in Ausgabe 09/05). Der Unterschied kann enorm sein und legt bei der richtigen Wahl des Kühlers den Grundstock für den kompletten leisen PC.

MAINBOARD-TIPP
Auf aktive Kühler verzichten



Nervig: Mainboards mit **Chipsatzlüfter** sind mit die störendste Lärmquelle in einem PC.

WIRKUNGSFAKTOR 1 Es gibt in einem modernen PC kaum etwa nervigeres als aktive Chipsatzlüfter. Denn die sind nicht nur sehr klein und drehen dementsprechend schnell, sondern oft auch von minderer Qualität. Das Ergebnis ist ein enervierendes hochfrequentes Geräusch, das meist sogar CPU- und Grafikkartenlüfter übertönt. Das Dumme dabei: Diese Krachmacher finden sich vor allem auf Nforce-Boards für den Sockel 939, und das ist schlicht die mit Abstand beliebteste Spielerplattform. Entweder weichen Sie auf einen anderen Chipsatz aus (wie unsere nächste Ausgabe zeigen wird, gibt es genügend attraktive Nforce-Alternativen) oder gleich auf eine andere, passiv gekühlte Plattform. Oder Sie bleiben doch beim **Nforce 4**, denn einige Boards (unter anderem von Gigabyte) kommen wundersamerweise auch mit einem passiv gekühlten Chip wunderbar klar.

GRAFIKKARTEN-TIPP 1
Passive Karten sind praxistauglich



Passive Grafikkarten sind inzwischen ausgereift und arbeiten absolut zuverlässig.

WIRKUNGSFAKTOR 1 Langsam, aber stetig wächst das Angebot an Grafikkarten, die serienmäßig ohne aktive Lüfter auskommen. In unserem Hardware-Labor haben wir die regelmäßig im Einsatz, auch im strapaziösen Dauertest. Dabei zeigt sich ein positives Bild: Passiv gekühlte Karten sind durchaus auch dem aufreibenden Spielealltag gewachsen, trotz erhöhter Temperaturen ist uns noch keine ausgefallen. Wer also von vornherein einen echten Silent-PC plant, sich aber den frickeligen nachträglichen Umbau auf passiv nicht zutraut, kann getrost zu den Serienkarten greifen. Allerhöchste Weihen in Sachen Performance erreichen Sie dadurch allerdings nicht: Bei Nvidia-Karten endet das Angebot bei der **6600 GT**, bei Ati-Karten bei der **X800 XL**.

GRAFIKKARTEN-TIPP 2
Wenn aktiv, dann Zalman oder Silencer

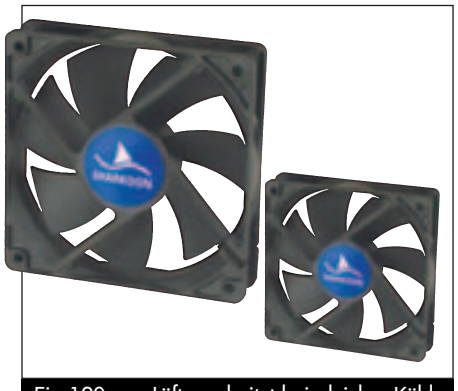
WIRKUNGSFAKTOR 2 Die VGA-Kühler von Zalman (**VF700**) und Arctic Cooling (**NV/Ati-Silencer**) sind die unangefochtenen Spitzenreiter, wenn es um effiziente und dennoch halbwegs leise Aktivkühlung von Grafikkarten geht. Wer keine Lust auf einen Umbau hat, kann auch zu entsprechenden Serienmodellen greifen. Karten mit dem Zalman gibt es unter anderem von Sapphire und Galaxy, den Silencer finden Sie serienmäßig auf HIS- und wiederum Sapphire- und Galaxy-Modellen.

Der Aufpreis gegenüber normal bestückten Modellen beträgt rund 30 Euro.

KÜHLERTIPP
Regeln regelt!

WIRKUNGSFAKTOR 3 Viele CPU-Lüfter verzichten auf eine serienmäßige Steuerung, mit der sich Drehzahl und damit Lautstärke an die Umstände anpassen lassen. Zwar sind sie oft grundsätzlich leise, doch im stundenlangen Windows-Betrieb ginge trotzdem noch weniger. Deshalb raten wir zu speziellen Lüftern mit integrierter Steuerung, die sich dann im Bedarfsfall bis zur fast völligen Lautlosigkeit herunterdrehen lassen.

LÜFTERTIPP
Je grösser, desto besser



Ein 120-mm-Lüfter arbeitet bei gleicher Kühlleistung gegenüber einem 80-mm-Modell tendenziell langsamer – und somit leiser.

WIRKUNGSFAKTOR 4 Die Leistung eines Lüfters entspricht in etwa der Formel »Größe mal Drehzahl«. Das heißt umgekehrt: Bei gleicher Leistung muss sich ein größerer Lüfter weniger schnell drehen, was schlicht eine niedrigere Lautstärke bedeutet. Das gilt übergreifend für alle Sorten, seien es nun Gehäuselüfter oder die Exemplare auf CPUs und Grafikkarten. Nicht umsonst geht der Trend etwa bei den Gehäuselüftern weg vom 80-mm- und hin zum 120-mm-Propeller. Groß sind die Unterschiede aber nicht unbedingt. Ein Lüfter ist nicht alleine wegen seiner Größe leise; viel wichtiger sind seine Qualität und die Ausführung.

GEHÄUSE-TIPP 1
Stahl ist besser als Alu!

WIRKUNGSFAKTOR 5 Alu-Gehäuse sehen zwar oft schicker aus und sind vor allem schon mal um zehn Kilo leichter als ihre Stahlkollegen. Letzterer Vorteil ist aber gleichzeitig ein Nachteil: Alu ist – bei gleicher Materialstärke – deutlich empfindlicher gegenüber Resonanzen und Vibrationen als Stahl. Wer die unbedingt vermeiden will, sollte also zu einem herkömmlichen Stahltower greifen. Weil die in der Regel günstiger sind als Geräte aus Alu, sparen Sie zumeist auch noch. Der angebliche Temperaturvorteil von Alugehäusen erweist sich in der Praxis übrigens als nicht haltbar.

GEHÄUSE-TIPP 2
Grösse zeigen!

Große **Tower** haben einen tendenziell besseren Kühlhaushalt und sind dadurch leichter (und leiser) zu kühlen.



WIRKUNGSFAKTOR 3 Kleine, enge Gehäuse mit schlechter Raumaufteilung sind Gift für den Wärmehaushalt eines PCs. Ohne eine komplett aktive, aufwändige und damit auch laute Aktivkühlung geht dann meist gar nichts mehr. Wenn keine triftigen Gründe dagegen sprechen, das Gehäuse deshalb so groß wie möglich nehmen. Vor allem auch eine anständige Tiefe bringt viel, ohne wirklich Platz unter dem Schreibtisch zu kosten.

GEHÄUSE-TIPP 3
Vorsicht bei Komplett-Angeboten!

WIRKUNGSFAKTOR 2 Wenn der Geldbeutel zwickt, kommen beim Aufbau eines neuen PCs die Gehäuse-Komplettangebote wie gerufen. Da ist für wenig Kröten schon ein Netzteil mit verbaut, eine teure Extraanschaffung fällt weg. Diese Bundles sind aber nicht umsonst so billig: Die Netzteile taugen oft nicht besonders viel und entwickeln zwar wenig Leistung, aber dafür viel Lärm. Nur wenige Hersteller, etwa Arctic Cooling bei seiner Silentium-Serie, achten darauf, dass das verbaute Netzteil auch Silent-Ansprüchen halbwegs genügt.

NETZTEIL-TIPP
Auf Silent-Modelle achten!



Fast jeder Netzteil-Hersteller hat inzwischen eine **geräuschoptimierte** Silent-Linie.

WIRKUNGSFAKTOR 3 In den letzten Jahren haben sich leistungsstarke Netzteile mehr und mehr als Lärmquelle in den Vordergrund gespielt. Der Geräuschpegel gehört beim Neukauf des Kraftwerks deshalb inzwischen zu den wichtigen Aspekten. Ein komplett passives muss es ja nicht gleich sein. Viele Hersteller bieten daneben aber auch spezielle Silent-Produktreihen an. Diese Netzteile haben in ihrer Leistungsentwicklung keine Nachteile gegenüber normalen Modellen, sind dabei aber erheblich leiser und bieten oft noch Steuermöglichkeiten für die integrierten Lüfter. Die kann man dadurch etwa im anspruchslosen Windows-Desktop-Betrieb auf quasi unhörbar herunterregeln.

FESTPLATTEN-TIPP
Besser nur eine!

WIRKUNGSFAKTOR 4 Bei Festplatten bzw. Laufwerken allgemein ist es schwierig, vernünftige Silent-Empfehlungen zu geben. So laufen etwa bei manchen DVD-Laufwerken oder Brennern unter der gleichen Bezeichnung im Lauf der Zeit verschiedene Modelle, die sich in ihrer Geräuschentwicklung gehörig unterscheiden können.

Bei den Festplatten wiederum unterscheiden sich die für einen Spielerechner üblichen IDE/S-ATA-Modelle mit 7.200 Umdrehungen in Sachen Lautstärke kaum voneinander. Schon eher in der Art des Geräusches, doch das hängt zum einen auch vom beherbergenden Gehäuse, zum anderen ganz stark vom persönlichen Empfinden ab. Da weniger Geräte auch weniger Lärm bedeuten, sollten Sie aber auf jeden Fall lieber eine große als mehrere kleine Festplatten kaufen.

KOMPLETTRECHNER-TIPP
Auf Spezialisten achten!

Der Silent-Spezialist ichbinleise.de verkauft konsequent geräuschoptimierte und dadurch **flüsterleise** Komplett-PCs.



WIRKUNGSFAKTOR 1 In Deutschland vernünftige Spiele-Komplett-PCs zu finden, ist relativ schwierig. Das Angebot ist an sich schon überschaubar – soll nun noch der Geräuschfaktor ins Spiel kommen, wird's zappenduster. Selbst wenn ein PC tatsächlich recht leise sein sollte, so wissen Sie es vorher nicht: Neben der ganzen Gigahertz- und Gigabyte-Protzerei bleibt für Angaben zur Geräuschentwicklung kein Platz mehr. Da aber durchaus Bedarf vorhanden ist, haben sich kleine Spezialisten etabliert.

Der bekannteste dürfte derzeit **www.ichbinleise.de** sein. Dort werden sogar Netzteile extra modifiziert. Die derzeit leistungsstärkste Plattform heißt **PC 703**, der trotz leistungsstarker Komponenten bis hin zur **Geforce 7800 GT** flüsterleise bleibt. Dafür sind dann aber rund 1.800 Euro fällig.

Michael Galuschka

DER SILENT-BASAR

Ihrem endlich leisen Rechner fehlt noch das Tüpfelchen auf dem i? Wir haben uns durchs Angebot gewühlt und **präsentieren Ihnen empfehlenswerte, eigenwillige oder einfach nur extravagante Produkte** rund ums Thema Flüster-PC.

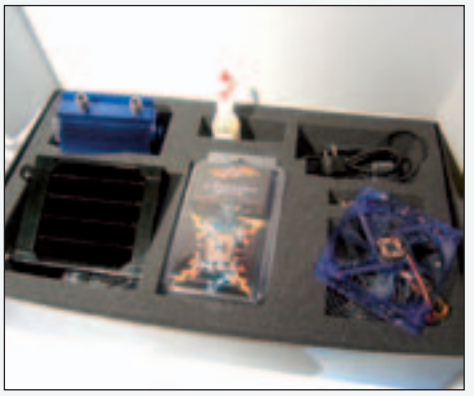
SILVERSTONE SST-FPS2, CA. 35 EURO

Wer eine ganze Armada an Gehäuselüftern verbaut hat, kommt um eine externe Steuerung nicht herum. Das **Silverstone SST-FPS2** kann bis zu drei Stück regeln und verbindet großen Funktionsumfang mit einfacher Bedienung und einem übersichtlichen Display. Das für den 5,25-Zoll-Schacht gedachte Gehäuse ist aus Aluminium.



REVOLTEC LIQUID-ICER REV.2, CA. 180 EURO

Wenn mit herkömmlichen Methoden gar nichts mehr geht, ist eine Wasserkühlung für den PC oft die letzte Rettung, um ihn sowohl kühl als auch leise zu bekommen. Neben den happigen Preisen für so eine Lösung hindert viele Spieler vor allem der hohe Freak-Faktor daran, sich des Themas anzunehmen. Hier will das **Revoltec Liquid-Icer Rev.2**-Set Abhilfe schaffen. Es ist mit 180 Euro nicht nur vergleichsweise günstig, sondern trägt zudem den Namen »Komplettkit« wirklich zurecht. Mit der passablen Bedienungsanleitung war es nie einfacher, auf Wasserkühlung umzusteigen.



RUNDKABEL, AB CA. 5 EURO

Typische IDE- oder Floppykabel sind nicht nur hässlich, sondern sorgen auch für einen ziemlichen Verhau im Rechner. Doch dem kann abgeholfen werden: Immer mehr Hersteller haben so genannte Rundkabel im Programm. Die räumen nicht nur im PC auf, sondern verbessern unter Umständen auch gewaltig den Luftstrom im Gehäuse. Die Folge: niedrigere Temperaturen und damit indirekt auch ein niedrigerer Geräuschpegel.



PAPST 4412/F2GLL, CA. 20 EURO

Der Rolls-Royce unter den Gehäuselüftern: Papsts **4412/F2GLL** dreht extrem langsam und bleibt damit praktisch unhörbar. Dennoch schaufelt er ordentliche Luftmengen aus dem Rechner und besticht mit der üblichen Papst-Langlebigkeit. Der Preis dafür ist mit rund 15 bis 20 Euro allerdings wirklich nicht ohne – aber man gönnt sich ja sonst nichts.



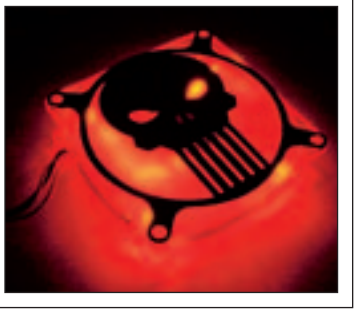


SHARKOON SILENCER-KIT, CA. 10 EURO

Keine Lust auf aufwändige Silent-Umbauten? Oder das Grobe ist bereits erledigt, es fehlt allein noch der letzte Feinschliff? Hier helfen »Kleinkram-Sets« wie zum Beispiel das **Silencer-Kit** von Sharkoon. Darin befinden sich unter anderem Antivibrationsschrauben für Laufwerke, verschieden lange Gummistifte zur vibrationslosen Befestigung von Lüftern und auch dicke Gummiklötze, um den gesamten Rechner vom Boden zu entkoppeln. Die Wirkung solcher Maßnahmen ist insgesamt eher gering, der Preis mit rund 10 Euro aber auch.

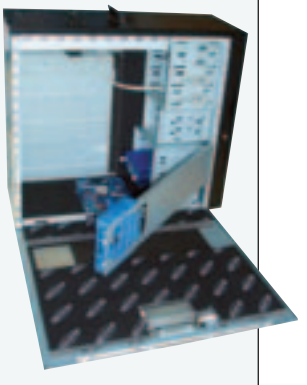
GITTER UND SCHRAUBEN IM TOTENKOPFDESIGN, AB CA. 5 EURO

Okay, leiser machen sie den PC nicht, im Unglücksfall bringen sie den Lüfter sogar zum Vibrieren. Doch wer ein gewisses Faible fürs Modding hat, kommt am heimeligen Totenkopf-Lüftergitter nicht vorbei. Oder darf es doch lieber ein Scharfschütze sein? Oder eine geheimnisvolle Rune? Egal, es sieht für manchen Geschmack einfach schick aus und peppt ansonsten langweilige Lüfter ordentlich auf. Die passende Abrundung sind dann schließlich so genannte Theme Screws, also Gehäuseschrauben mit ausgeformtem Kopf. Auch hier empfehlen wir stilsicher den Totenschädel.



SILENTMAXX ST-11 PRO, CA. 120 EURO

Es gilt als eines der besten Silent-Gehäuse auf dem Markt: Das **Silentmaxx ST-11 Pro** wurde gezielt auf ein leises Betriebsgeräusch hin entwickelt, etwa mit gedämmten Seitenteilen und Spezialhalterungen für HD-Silencer. Dank intelligent platzierter Lüftervorrichtungen (z.B. für einen 120-mm-Bodenlüfter) sollen trotz der bis zu 95 Prozent weniger Lärm die Temperaturen um maximal 10 Prozent gegenüber herkömmlichen Gehäusen steigen. Auch ansonsten ist das **ST-11 Pro** mit viel Platz für Laufwerke und seinem einfachen Bedienkonzept voll auf der Höhe der zeit. Einziger Haken ist der Preis: satte 120 Euro ohne Netzteil und Lüfter.



TFT-GRUNDLAGEN

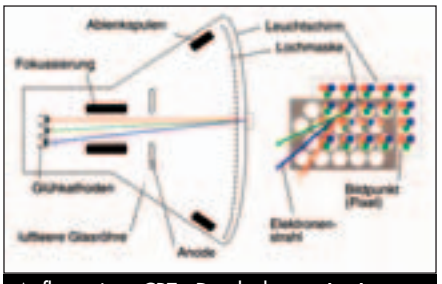
Dicke Röhrenmonitore sind out, Flachbildschirme boomen auch bei Spielern wie nie zuvor. **Was hinter der LCD-Technik steckt und worauf es bei TFT-Displays ankommt**, erfahren Sie in unserem umfassenden Ratgeber.

In die Röhre gucken PC-Spieler schon länger nicht mehr. Denn inzwischen sind Flachbildschirme auch in diesen Kreisen sehr beliebt. Dass sie sich nicht schon früher durchgesetzt haben, liegt an ihren prinzipbedingten Nachteilen. Zunächst wollen wir aber den grundlegenden Unterschied zwischen TFT- und Röhrenmonitor-Technik beleuchten.

TFT UND CRT IM VERGLEICH

Beide Technologien verwenden Pixel, die aus drei Subpixeln mit den Farbwerten Rot, Grün und Blau bestehen – das RGB-Schema. Jeder Subpixel bekommt für seine Farbe eine Intensität von 0 bis 255 zugewiesen. Alle drei Subpixel zusammen vermischen sich im Auge schließlich zu einem Bildpunkt mit dem passenden Farbwert. So wird ein gelber Pixel dadurch erzeugt, dass der rote und grüne Subpixel hell strahlen, während der Blauwert sehr niedrig liegt – das Prinzip der additiven Farbmischung.

Die CRT-Technik

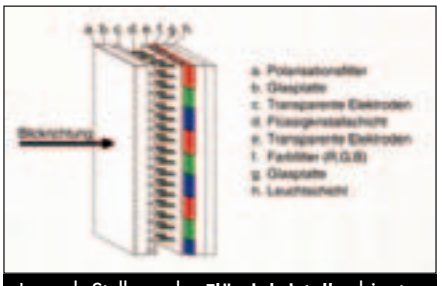


Aufbau eines CRTs: Durch das **Kathodenstrahl-Prinzip** ist eine große Bildröhre nötig.

Die altbekannten Analogmonitore nennt man auch CRT (Cathode Ray Tube). In einer Bildröhre (Tube) werden drei Elektronenstrahlen für Rot, Grün und Blau (Cathode Ray) erzeugt, die auf eine Art Gitter treffen (die so genannte Loch- oder Streifenmaske) und eine dahinter angebrachte, Phosphorschicht zum Leuchten anregt. Diese feste Maske hat nichts mit der Auflösung zu tun, die ist nämlich variabel.

Ein Elektronenstrahl muss jeden einzelnen Pixel nacheinander abklappern, und zwar zig Mal in der Sekunde. Das »zig Mal« ist ebenfalls variabel und unter dem Begriff »Bildwiederholrate« bekannt.

Die TFT-Technik



Je nach Stellung der **Flüssigkristalle** dringt beim TFT Licht zum vorderen Polfilter durch.

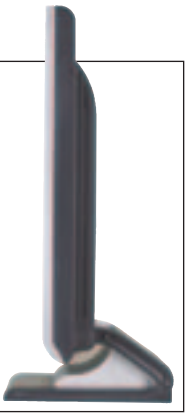
PC-Flachbildschirme vertrauen hingegen auf die LCD-Technik. LCD steht für »Liquid Crystal Display«, zu Deutsch »Flüssigkristall-Bildschirm«. Diese Kristalle sind geometrisch exakt angeordnete Gebilde, die ihr Verhalten und ihre Ausrichtung abhängig von anliegenden elektromagnetischen Kräften ändern. Im Klartext: Die Kristalle dienen als eine Art »Lichtschalter«, die sich je nach anliegender Spannung ausrichten und damit mehr oder weniger Licht durch zwei Polarisationsfolien auf einen dahinter liegenden RGB-Farbfilter samt Leuchtschicht durchlassen. Die Spannung wird pro Pixel von winzigen Transistoren gesteuert, woher der Begriff TFT stammt: Thin Film Transistor, übersetzt Dünnfilmtransistor. Durch das LC-Konzept hat ein Flachbildschirm »starre« Pixel und somit eine native Auflösung.

VOR- UND NACHTEILE VON TFT-DISPLAYS

TFTs haben zwar viele Vorzüge, sind einem CRT-Monitor aber nicht in allen Belangen überlegen. Dass sich die alte Röhrentechnik überhaupt noch einigermaßen am Markt hält, liegt an einigen prinzipbedingten Nachteilen des TFT-Prinzips. Insgesamt aber überwiegen doch die Vorzüge.

Vorteile der TFT-Technik

Das Ausladendste an einem Flachbildschirm ist der **Standfuß** – TFTs finden auch auf dem kleinsten Schreibtisch Platz.



Die Vorteile des LCD-Prinzips sind mannigfaltig: Zuerst mal ist mangels Kathodenstrahl keine ausladende Bildröhre nötig – TFTs sind dünn und leicht und heißen auf Deutsch nicht umsonst Flachbildschirm. Durch die fest angeordneten, permanent ausgeleuchteten Flüssigkristall-Transistor-Einheiten kennt ein TFT kein Flimmern – auch wenn die für einen TFT ideale »Bildwiederholrate« mit 60 Hz sehr niedrig angesetzt ist. Selbst bei längerer Nutzung und unabhängig vom Abstand ist ein TFT deshalb eine Wohltat für die Augen. Warum wir übrigens Bildwiederholrate in Anführungszeichen setzen, klären wir später noch auf. Außerdem kennt ein TFT durch die starren Pixel absolut keine Geometrieverzerrungen, also schiefe oder verbogene Bildränder.

Weitere Vorzüge von LCD-Displays sind die sehr hohe maximale Helligkeit sowie eine in der nativen Auflösung überragende Bildschärfe, da jeder physikalische Pixel 1:1 mit der anliegenden Auflösung übereinstimmt. Und schlussendlich ist ein TFT nicht nur deutlich umwelt- und gesundheitsfreundlicher als ein CRT (geringere Strahlenbelastung, verursacht keine Magnetfelder), sondern umgekehrt auch unempfindlich gegen magnetische Störeinflüsse: Wo es bei CRTs in der Nähe starker Magneten schon mal zu Verzerrungen oder Farbflecken kommt, juckt das einen LCD nicht weiter.

Nachteile der TFT-Technik



Monitortestprogramme haben auch bei TFTs noch ihre Berechtigung, etwa zum Einstellen der Grauabstufungen.

Als wichtigsten Grund gegen einen Kaufentscheid dürfte für viele Spieler immer noch das leidige Thema »Reaktionszeiten« herhalten. TFTs gelten immer noch als vergleichsweise behäbig und neigen zu Bewegungsunschärfen. Dem Thema widmen wir uns in einem späteren Kapitel noch ausführlicher.

Ansonsten halten sich die typischen TFT-Nachteile in Grenzen, zumal sie dank akribischer Hersteller-Arbeit von Generation zu Generation geringer werden. Ein zu verschmerzender Mangel ist etwa der Umstand, dass das Display Auflösungen abseits der nativen interpolieren muss. Das fällt hauptsächlich bei feinpixeligen Elementen wie Schriften auf; in Spielen stört es hingegen kaum. Zudem werden die TFTs in ihren Interpolationsfähigkeiten beständig besser.

Relativ bescheiden ist bei TFTs der maximale Schwarzwert, was zum Beispiel bei sehr düsteren Szenarios negativ auffällt. Schuld haben die Flüssigkristalle, die nie ganz »dicht« sind und immer ein klein wenig Licht durchlassen. Wegen der großflächigen Hintergrundbeleuchtung ist zudem die Helligkeitsverteilung auf dem Schirm etwas ungleichmäßig; unter Umständen kann das Bild dadurch »fleckig« wirken. Ebenfalls auf die LC/Beleuchtungs-Technik ist zurückzuführen, dass die Bildqualität von TFTs mehr oder weniger stark blickwinkelabhängig ausfällt. Guckt man aus relativ spitzen horizontalen oder vertikalen Winkeln auf den Schirm, kann das Bild unscharf, abgedunkelt oder farbverfälscht wirken.

Grundsätzlich sind TFTs in der Disziplin Farbtreue ihren CRT-Kollegen unterlegen. Speziell Spieler stört das allerdings so gut wie überhaupt nicht, für farbkritische Einsatzzwecke wie DTP oder Druckvorstufen bleibt man aber besser beim CRT oder greift zu einem extrateuren, in dieser Beziehung optimierten TFT-Modell.

Einige der genannten Nachteile variieren in ihrer Stärke von Display zu Display und sind hauptsächlich von den verschiedenen Panel-Typen abhängig.

PANEL-TYPEN IM ÜBERBLICK

TFT-Displays gibt es mit drei Panel-Typen. Die unterschieden sich technisch hauptsächlich dadurch, wie die LC-Moleküle je nach anliegender Spannung ausgerichtet werden. Da die verschiedenen technischen Ansätze für diesen Artikel nicht weiter wichtig sind, gehen wir nicht im Detail darauf ein.

Die verwendete Paneltechnik hat nicht nur Auswirkungen auf Aspekte wie Bildqualität, Reaktionszeit oder Blickwinkelabhängigkeit, sondern auch auf die Ausbeute und damit den durchschnittlichen Preis der Geräte. Unter »Ausbeute« versteht man bei der Panelproduktion den Anteil, den man auch tatsächlich für die Geräte nutzen kann. Denn weist ein Panel Mängel (zum Beispiel übermäßig Pixelfehler) auf, wandert es direkt in den Mülleimer.

TN+Film

Die meisten speziell für Spieler konzipierten TFTs benutzen TN+Film-Panels. Die Hauptvorteile sind sehr schnelle Reaktionszeiten und eine hohe Ausbeute – TN-Displays sind meist im Niedrigpreissektor zu finden. Zu den typischen Nachteilen gehören eine relativ hohe Blickwinkelabhängigkeit und leichte Defizite bei der allgemeinen Bildqualität (Kontrast, Schwarzwert, Farbtreue). »+Film« heißen die Panels deshalb, weil eine spezielle Folie die typischen TN-Nachteile abmildern soll.



Der **Hyundai L90D+** gehört zu den typischen 8ms-TFTs mit TN-Panel und ist unter Spielern dementsprechend beliebt.

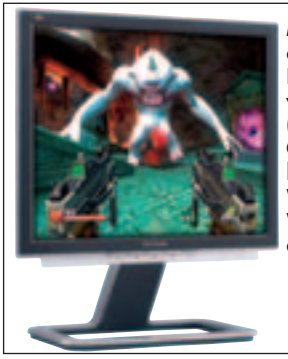
MVA/PVA

MVA/PVA-Panels sind der Chef im Ring, wenn es um die reine Bildqualität und Aspekte wie Blickwinkelabhängigkeit, Schwarz- und Kontrastwerte und Helligkeitsverteilung geht. Das lassen sie sich auch mit recht hohen Preisen bezahlen. MVA-Panels (PVA heißt die Samsung-Variante) sind relativ träge und waren bislang für ambitionierte Spieler keine besonders gute Wahl. Das änderte sich vor kurzem mit der Overdrive-Technologie (siehe Kasten).

IPS/S-IPS

Der tendenziell beste Allrounder unter den Panel-Arten. Verbindet schnelle Reaktionszeiten mit guter Bildqualität und der besten Farbwiedergabe. Prinzipbedingt ist bei IPS-Panels die Hintergrundbeleuchtung stärker, was zu einem hohen Energieverbrauch führt und sie quasi Notebook-untauglich macht. Zudem haben IPS-Panels relativ schlechte Schwarzwerte und je nach Qualität des Monitors eine unbefriedigende Helligkeitsverteilung.

REAKTIONSZEIT: KAMPF UM MILLISEKUNDEN



Mit einer angegebenen Reaktionszeit von 3 ms (Grau-zu-Grau) markiert der **Viewsonic VX924** derzeit die Spitze.

Hypes sind in der Hardware-Branche gang und gäbe. Da dürfen die Flachbildschirme nicht außen vor bleiben: Wer einen spieltauglichen TFT will, muss auf die Millisekunden achten – und sonst nichts. Das wird einem zumindest von den Herstellern und marktschreierischer Werbung suggeriert.

Im Rahmen dieses Artikels wollen wir uns auch gar nicht erst damit beschäftigen, ob es nun wirklich 12 ms zum Spielen sein müssen, oder ob nicht doch 16 ms reichen. Zumal das sehr stark vom subjektiven Empfinden jedes Einzelnen beziehungsweise dessen Tagesform abhängt: Manche finden sogar einen wirklich schnellen 8-ms-TFT spieleuntauglich, während der Autor dieses Artikels mit seinem **Eizo L767** (ein relativ langsames 25-ms-Modell) keine Probleme in dieser Richtung hat.

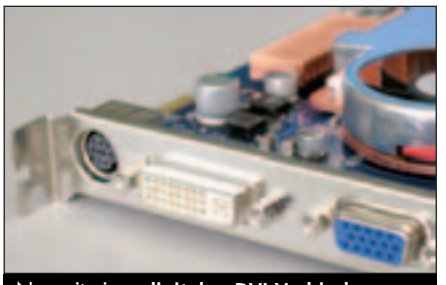
Schwarz-Weiß oder Grau-Grau?

Vielmehr wollen wir kurz aufzeigen, was technisch hinter den ganzen Millisekunden-Angaben steckt. Grundsätzlich gibt der Wert die Zeitspanne an, die ein Pixel braucht, um von ganz Schwarz (RGB-Werte 0/0/0) auf ganz Weiß (255/255/255) und wieder zurück auf Schwarz zu schalten. Das klingt zunächst vernünftig, schließlich sind das die beiden am weitesten voneinander entfernten Zustände. Tatsächlich ist dieser Sprung aber eine leichte Aufgabe für den Pixel. Die Transistoren wechseln einfach von »gar keine Spannung« auf »volle Spannung«, die LCs entsprechend von »Licht gar nicht durchlassen« auf »Licht komplett durchlassen«.

Viel schwerer tut sich ein Panel mit dem Wechsel von einem Graustufenwert zu einem anderen Graustufenwert. Da dies in der alltäglichen Praxis aber viel öfter vorkommt, gehen immer mehr Hersteller dazu über, die Reaktionszeit für einen einfachen Grauwechsel anzugeben. Aber Vorsicht! Während der Schwarz-Weiß-Schwarz-Wechsel ISO-genormt und die entsprechenden Angaben damit einigermaßen vergleichbar sind, soll eine entsprechende Norm für Graustufen erst noch kommen. Bislang können die Hersteller also mehr oder weniger frei Schnauze Werte für den Graustufenwechsel angeben – miteinander vergleichbar sind sie kaum. Deshalb: Legen Sie nicht jedes Millisekündchen Reaktionszeit in den Prospekten auf die Goldwaage.

Übrigens kommt hier auch wieder die »Bildwiederholrate« von TFTs ins Spiel. Dieser Wert gibt an, wie oft ein Pixel maximal in der Sekunde seinen Farbwert ändern kann – bei 60 Hz also 60 Mal.

ANSCHLUSS GESUCHT: DVI ODER ANALOG?



Nur mit einer **digitalen DVI-Verbindung** zwischen Grafikkarte und TFT ist die optimale Bildqualität garantiert.

Zu den weiteren Vorteilen der TFT-Technik gehört, dass sie digitale Bildsignale direkt verarbeiten und darstellen kann. Dazu braucht es am Monitor einen DVI-Eingang (DVI = Digital Video Interface), wobei man zwischen DVI-I und DVI-D unterschiedet: Die I-Version kann sowohl analoge als auch digitale Signale übertragen, die D-Version nur digitale – hier ist zwingend ein digitaler DVI-Ausgang an der 3D-Karte erforderlich. Im niedrigen Preissegment kommen sehr viele TFTs ohne DVI-Eingang daher. Das liegt daran, dass auf Geräten mit DVI-Buchse von der EU ein extra hoher Einfuhrzoll erhoben wird und der preisliche Unterschied deswegen größer ist, als er rein von der Technik her sein müsste.

Perfektes Digitalbild

Die wichtige Frage ist natürlich: Braucht es unbedingt den modernen Digitalbetrieb? Ist der Unterschied zum normalen Sub-D-Analoganschluss wirklich so groß? Grundsätzlich lohnt sich ein DVI-Anschluss auf jeden Fall: Das digital übertragene Bild ist – im Rahmen der Monitor-Qualität – schlicht jederzeit perfekt, das lästige Rumschrauben an den Monitoreinstellungen entfällt größtenteils. Wie groß der Unterschied tatsächlich ausfällt, hängt davon ab, wie gut das analoge Ausgangssignal der Grafikkarte ist. Bei manchen fällt er kaum auf, bei anderen ist es ein Unterschied wie Tag und Nacht. Das kann unter anderem an der Qualität des Kabels, äußeren Störeinflüssen und schlecht abgeschirmten VGA-Buchsen an der Grafikkarte liegen.

DIE OVERDRIVE-TECHNOLOGIE

Die Overdrive-Technologie hilft den Reaktionszeiten eines TFT-Displays ordentlich auf die Sprünge. Deshalb wird sie vornehmlich in den relativ lahmen MVA/PVA-Panels eingesetzt. Overdrive macht sich den Umstand zunutze, dass einem TFT ein abrupter Übergang auf Weiß deutlich leichter fällt als ein dezenter Graustufenwechsel. Denn beim Schwarz-Weiß-Wechsel liegt eine höhere Spannung an, was die trägen Flüssigkristalle schneller auf Trab bringt. Das heißt, die LCs und damit Pixel werden bei Overdrive kurzzeitig übersteuert und auf sattweiß hochgejagt, bevor sie auf ihren Grauwert abfallen. Damit erreichen auch MVA/PVA-TFT in etwa die Reaktionszeiten eines guten S-IPS-Panels.

Natürlich ist dieses weiße Aufblitzen dank intelligenter Elektronik nicht auf dem Bildschirm zu sehen. Dennoch ist die Overdrive-Technik nicht ganz ohne Nachteile: Beispielsweise bei Kameraschwenks mit vielen Graustufen kann es zu sichtbarem Videorauschen kommen.

GRÖSSE IST NICHT ALLES

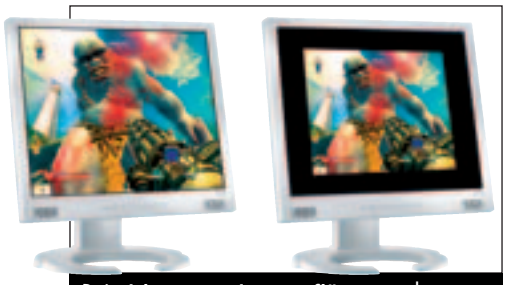


Manche Spiele bieten zwar **Breitbild-Auflösungen**, verzerren aber nur das 4:3-Bild.

Für welche Größe man sich bei einem TFT entscheidet, hängt nicht allein vom verfügbaren Budget ab. Grundsätzlich gilt: Die angegebene Bildschirmdiagonale entspricht im Gegensatz zum CRT-Monitor auch tatsächlich dem, was Sie sehen. Bei Analogmonitoren überdeckt hingegen der Rahmen noch einen Teil der Bildfläche. Bei einem nominell 19 Zoll großen Display (19 Zoll sind umgerechnet ca. 48,3 cm) haben Sie deshalb nur rund 45 cm tatsächliche sichtbare Diagonale. Ein 19-Zoll-TFT entspricht mit seinen »echten« 48 bis 49 cm annähernd einem 21-Zoll-CRT – kein Wunder, dass einem so ein Flachbildschirm riesig vorkommt, wenn man das erste Mal daran sitzt.

Da TFTs eine native Auflösung haben (die auch gleichzeitig die maximale Auflösung darstellt), sollte man sich manche Größe dennoch zwei Mal überlegen. So hat ein 19-Zöller eine Auflösung von 1.280x1.024 Pixel, ein nur wenig größerer 20-Zöller aber schon 1.600x1.200 Pixel. Da braucht es viel Hardware-Power, wenn man Spiele in der nativen Auflösung flüssig spielen will.

AUF ZUR WAHL!



Bei **nicht-TFT-nativen Auflösungen** können Sie das Bild entweder hochziehen/interpolieren (links) oder verkleinert in der Originalauflösung laufen lassen (rechts).

Wir hoffen, dass dieser kleine Leitfaden dazu beiträgt, die üblichen Klippen beim Display-Kauf sicher zu umschiffen. Zuletzt noch der Monitorkauf-Alltime-Klassiker-Tipp: Suchen Sie sich in Ruhe im Geschäft das für Sie passende Modell aus, und kaufen Sie nicht blind ein Gerät, weil es gerade nach einem tollen Schnäppchen klingt.

Es gibt eine große Auswahl an Monitoren. Doch nicht umsonst haben sich unter Spielern 19 Zoll große TN-Panels als beliebtester TFT-Typ entpuppt. Hier treffen riesige Bildfläche, eine praxisgerechte Auflösung, schnelle Reaktionszeiten und eine ordentliche Bildqualität aufeinander.

Michael Galuschka

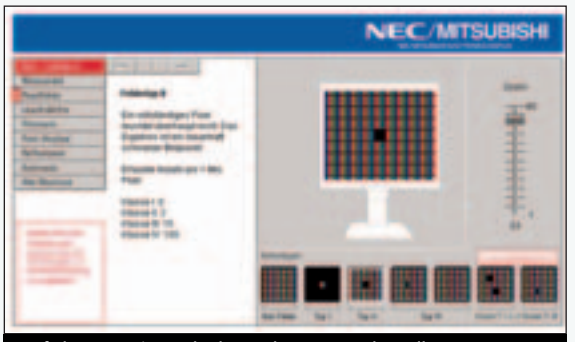
HÄUFIG GESTELLTE **TFT-FRAGEN IM ÜBERBLICK**

Wie kommen die berühmt-berüchtigten Schlieren bei schnellen Bewegungen in Spielen zustande?

PC PowerPlay Es gibt zwei Sorten von Schlieren, beide hängen direkt mit der TFT-Technologie zusammen: Zum einen die (langsame) Reaktionszeit eines TFTs, die zum bekannten »Verwischen« führt, aber auch spielerischen Einfluss haben kann – etwa bei der Zielgenauigkeit in sehr schnellen 3D-Shootern. Zum anderen ist da noch der Umstand, dass TFT-Pixel das ganze Frame hinweg dauerhaft und mit der gleichen Helligkeit leuchten, während beim CRT-Monitor die Pixel quasi nur kurz »aufblitzen«. Dadurch entsteht die typische Bewegungsunschärfe, die übrigens nichts mit der Reaktionszeit eines Flachbildschirms zu tun hat.

Was ist ein Pixelfehler?

PC PowerPlay Unter Pixelfehler versteht man einen ausgefallenen Transistor, was zu verschiedenen Pixelfehlertypen führen kann. Entweder bleibt er dauerhaft weiß oder schwarz, blinkt oder zeigt die falsche Farbe an (Subpixelfehler). TFTs werden in diverse Pixelfehlerklassen eingeteilt, mit denen die Hersteller garantieren, unterhalb einer bestimmten Maximalfehlergrenze zu bleiben. Eine exzellente, anschauliche Darstellung der ganzen Thematik finden Sie online bei NEC/Mitsubishi: www.nec-mitsubishi.com/specials/online_deutsch/iso/index.html



Auf der NEC/Mitsubishi-Webseite werden alle Arten von **Pixelfehlern** sehr anschaulich dargestellt.

Brauche ich bei einem TFT überhaupt noch Bildschirmschoner?

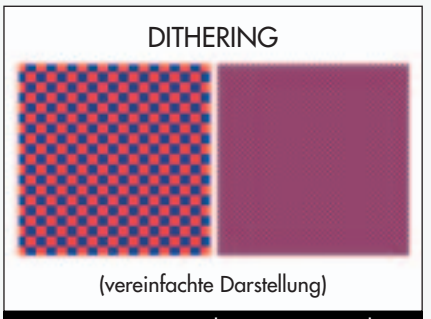
PC PowerPlay Ein klassisches »Einbrennen« des Bildes wie bei einem Röhrenmonitor mit seinem Kathodenstrahl gibt es bei TFT-Bildschirmen nicht. Dennoch empfiehlt es sich nicht, tagelang das gleiche Standbild auf dem Screen zu haben, da ein gewisser Memoryeffekt auftreten kann und die LCs extrem träge werden.

Kann es sein, dass mein Monitor leicht pfeift bzw. summt?

PC PowerPlay Ja, das Pfeifen kommt von der Stromversorgung für die Hintergrundbeleuchtung. Die Lautstärke hängt dabei vom Monitor selbst (akustische Abschirmung) als auch davon ab, wie hell das Bild eingestellt ist. Da das Geräusch kein eigentlicher Mangel ist, reagieren die TFT-Hersteller sehr unterschiedlich bei Umtausch-Wünschen.

Was ist Dithering?

PC PowerPlay Unter Dithering versteht man das Erzeugen eigentlich nicht darstellbarer Farben durch das »Mischen« vorhandener Farben. So kann man zum Beispiel einen mittleren Blauton erhalten, indem man abwechselnd hellblaue und dunkelblaue Pixel setzt und diese sich im Auge des Betrachters zu einem Mittelblau vermengen. Im 32-Bit-Zeitalter mit seinen 16,7 Millionen Farben sollte Dithering eigentlich längst passé sein, doch viele TN+Film-Panels können nur 6 Bit (64 Farben) pro RGB-Kanal wiedergeben, was insgesamt exakt 262.144 Farben ergibt.



Beim **Dithering** »mischt« man eine Farbe (hier lila) durch abwechselndes Verwenden zweier anderer Farben (rot blau).

Wie putze ich einen TFT-Bildschirm richtig?

PC PowerPlay Grundsätzlich ist die Bildschirmoberfläche von TFTs sehr kratzempfindlich, da sie aus einem relativ weichen Kunststoff besteht. Putzen Sie das Display also nur mit weichen, fusselfreien und antistatischen Tüchern. Bei stärkeren Verschmutzungen gibt es diverse spezielle Reinigungsmittel, zum Beispiel den Screen Cleaner von Rogge. Nehmen Sie keinen Glasreiniger oder andere alkohol- oder lösungsmittelhaltige Flüssigkeiten!

DIE NEUE MITTE RADEON X800 GT

Attraktive Grafikkarten für Spieler hatte Ati bislang nur jenseits der 200-Euro-Grenze zu bieten. Mit der **GT-Version des X800 folgt nun der Frontalangriff auf Nvidia** und deren überragend erfolgreichen Geforce 6600 GT.



Über die plumpe Namensgebung von Atis neuem Mittelklasse-Chip **X800 GT** haben wir uns schon genug ausgelassen. Immerhin erkennt man so auf Anhieb, auf wen er es abgesehen hat: Nvidias Dauerbrenner **6600 GT** soll er endlich das Wasser abgraben. An dieser Aufgabe scheiterte der Quasi-Vorgänger **X700 Pro** grandios – und ist inzwischen nur noch als Notebook-Grafikchip beliebt.

Der zehnte Krieger

Allerdings hatte Ati schon vor dem Neuling einen **6600 GT**-Jäger in seiner **X800**-Reihe. Der nennt sich schlicht **Radeon X800** ohne jeglichen Zusatz – was auch sein größter Nachteil ist: Der puristische Name lässt sich marketingtechnisch schlecht ausnutzen und geht leicht unter. Anstatt aber den Chip einfach umzubenennen, wirft Ati mit dem **GT** bereits die zehnte (!) **X800**-Variante auf den Markt. Technisch betrachtet basiert er auf dem **X800/X800 XL** (R430), der allerdings auf acht Pixelpipelines gestutzt wurde. Im Gegenzug präsentieren sich die Taktraten gegenüber dem **X800** deutlich angehoben: 470 (statt 390) MHz Chip- und 980 (statt 700) MHz DDR-Speichertakt.

Wie bei der normalen **X800** gibt es von der **GT** eine 128- und 256-MB-Variante. Die unterscheiden sich nicht nur durch die Größe: Das 128-MB-Modell muss mit langsamerem DDR1- statt DDR3-Speicher auskommen, der zudem nur mit 700 MHz Takt läuft. Die Preisspanne liegt je nach Hersteller bei 140 (128 MB) bis 180 (256 MB) Euro – klassisches **6600 GT**-Territorium also. Im Test hatten wir von Sapphire die 256-MB-Version. Die ist mit ihrem 256-bittig angebundenen, schnellen DDR3-Speicher und dem moderaten Aufpreis zur 128-MB-Variante der eigentliche **6600 GT**-Konkurrent.

Sapphires Übertakt-Tool Trixx ist bequem zu bedienen und ermöglicht eine fast stufenlose Lüftersteuerung.



GT neu schlägt GT alt

Im Leistungsdreikampf tritt der **X800 GT** gegen den natürlichen Konkurrenten **Geforce 6600 GT** sowie den rund 50 Euro teureren Bruder **X800** an. Die **6600 GT** hat ebenfalls acht Pixelpipelines, und mit 500/1.000 MHz die höchsten Taktraten. Dafür sind die 128 MB DDR1-Speicher nur mit 128 Bit angebunden, was sich in einem niedrigeren Speicherdurchsatz niederschlägt.

Den Benchmarkparcours bewältigt die **X800 GT** mit Bravour. Sie unterliegt der **6600 GT** selbst bei Nvidia-freundlichen Spielen nur knapp, zieht ihr bei Ati-freundlichen Titeln aber mitunter überlegen davon und schlägt sie bei fast jedem Messwert. Auch gegen die **Radeon X800** kann sie gut mithalten. Bei anspruchsloseren Spielen und niedrigeren Auflösungen liegt sie dank der hohen Taktraten praktisch gleichauf, erst bei komplexen Szenarios in hohen Auflösungen, aktiviertem Antialiasing und ansitropischem Filtering muss sie den nur acht Pixelpipelines Tribut zollen.

In Sachen Bildqualität verzichtet die **GT** wie alle Ati-Karten zwar auf das Shader Model 3.0. Dafür ist sie bei der AA-Qualität der Nvidia-Konkurrenz überlegen und bietet bei vielen Spielen das einen Tick ruhigere und sauberere Bild.

Fazit und Ausblick

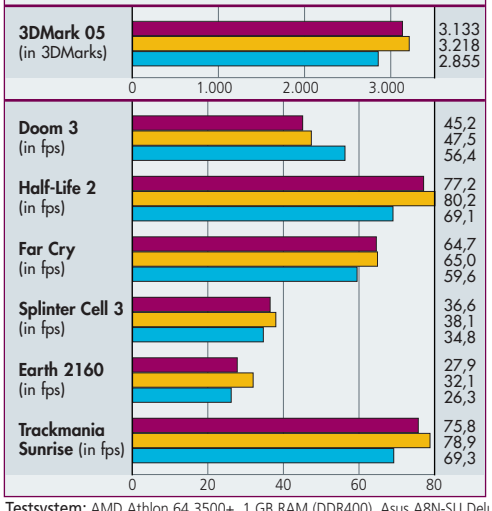
Ati hat's geschafft: Nach langer Abwesenheit bietet man im Preisbereich zwischen 150 und 200 Euro endlich wieder ein höchst attraktives Produkt an. Für Nvidias **6600 GT** sprechen nur noch das Shader Model 3.0, die AGP-Verfügbarkeit und die im Schnitt noch dezent günstigeren Preise.

Kleiner Wermutstropfen: Der **GT**-Chip wird kein Dauergast in Atis Palette sein, sondern ist eine Art limitierte Special Edition. Sapphire etwa rechnet damit, dass ihr Kontingent bis circa November reichen wird. Dann hat Ati aber bereits die elfte Variante in petto: Die **X800 GTO** soll sich mit zwölf Pipelines und Taktraten von 400/980 MHz knapp oberhalb der normalen **X800** einsortieren und ist vor allem fürs lukrative Weihnachtsgeschäft gedacht.

Michael Galuschka

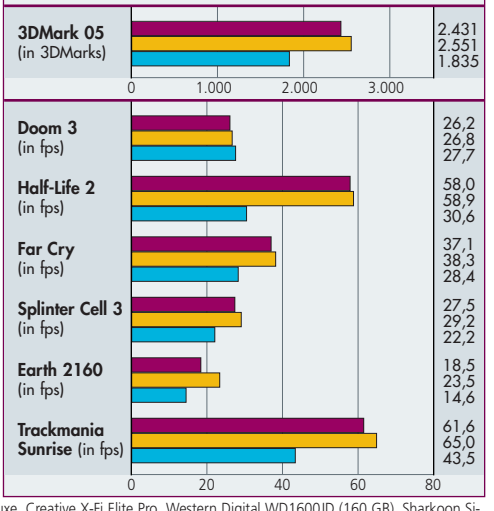
1.280x1.024

	Chiptakt	Speichertakt
Radeon X800 GT (256 MB)	470 MHz	980 MHz
Radeon X800 (256 MB)	390 MHz	700 MHz
Geforce 6600 GT	500 MHz	1.000 MHz



1.280x1.024 4AA/8AF

	Chiptakt	Speichertakt
Radeon X800 GT (256 MB)	470 MHz	980 MHz
Radeon X800 (256 MB)	390 MHz	700 MHz
Geforce 6600 GT	500 MHz	1.000 MHz



Testsystem: AMD Athlon 64 3500+, 1 GB RAM (DDR400), Asus A8N-SLI Deluxe, Creative X-Fi Elite Pro, Western Digital WD1600JD (160 GB), Sharkoon SilentStorm 530W. Treiber Catalyst 5.8 (Ati) bzw. Forceware 77.77 (Nvidia). Weitere Benchmarks finden Sie auf unserer DVD unter »Extras«!

RADEON X800 GT

Benchmarks

Typ		3D-Karte (PCIe) bis 250 Euro
ca. Preis		170 Euro
Hersteller		Sapphire
Internet		www.sapphiretech.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	75
Bildqualität	(25%)	85
Technik	(15%)	78
Ausstattung	(10%)	67
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste	Platz 3 (von 13 getesteten PCIe-3D-Karten bis 250 Euro)	

FAZIT

»Viel Leistung für wenig Geld: Endlich hat Ati auch in der 150-Euro-Klasse kapiert, was eine attraktive Karte ausmacht. Allerdings ist der X800 GT nur begrenzt verfügbar.«

77

LOGITECH G5 GEGEN RAZER COPPERHEAD

High Noon bei PC PowerPlay: **Logitech und Razer treffen sich zum Mäuse-Duell.** Statt mit Blei schießen die beiden neuen Edel-Nager G5 und Copperhead mit hochpräzisen Laserstrahlen. Möge der Bessere gewinnen!



Nicht nur beim Augenarzt und Star Wars-Spielen ermöglicht Lasertechnologie höchste Genauigkeit: Immer mehr Hersteller von PC-Mäusen setzen auf den gebündelten Lichtstrahl, der in der Regel auch mit sehr schwierigen Oberflächen wie Holz und Glas zurechtkommt. Logitech und Razer, seit jeher Top-Adressen für anspruchsvolle Käufer, haben mit der **G5** und der **Copperhead** zwei neue Laser-Mäuse ins Rennen um die Gunst der Spieler geschickt. Um den Test für Sie so transparent wie möglich zu gestalten, treten die Geräte in den üblichen vier Kategorien gegeneinander an: Ausstattung, Ergonomie, Technik und – am wichtigsten – im Praxistest. Bringen Sie den Käse in Sicherheit und gehen Sie in Deckung, denn ab jetzt gilt's: Vorhang auf für unsere beiden Kandidaten!

Ausstattung (20% der Endwertung)

Da beide Mäuse die magische 50-Euro-Marke deutlich um rund 20 Euro überschreiten, sind die Erwartungen an die Ausstattung entsprechend hoch gesetzt. Hier punktet Logitech mit einem geradezu opulenten Zubehörpaket: In der Packung liegt ein Metallkästchen mit 16 Gewichtsplättchen. Acht wiegen 1,7 Gramm, die restlichen 4,5 Gramm. Davon können Sie acht beliebige Plättchen in ein beigelegtes Magazin einsetzen, das Sie anschließend in einen Slot an der Unterseite der Maus schieben. Auf diese Weise erhöhen Sie das Gewicht um bis zu 36 Gramm. Damit ist die **G5** sogar deutlich schwerer als die mittlerweile kaum noch benutzten Kugelmäuse. Inklusive des 4-Wege-Mausrads kommt die Maus auf acht Tasten, die sich mit der mitgelieferten Treibersoftware frei belegen lassen.

Die **Copperhead** hingegen kontert mit einem Novum im Maus-Bereich: Ein interner, 32 KByte großer Speicherchip merkt sich bis zu fünf Profile. So können Sie die Maus an einen fremden Rechner anschließen und ohne umständliche Treiber-Installation sofort mit Ihren Einstellungen loslegen. Die Profile wechseln Sie mit einem Druck auf einen Knopf an der Unterseite.



Die G5 hat links unten ein **Display**, das den jeweils eingestellten DPI-Wert anzeigt.



Razers Copperhead punktet mit einer exzellenten Technik und hoher **Präzision**.

Wie bei der **G5** lassen sich die insgesamt sieben Tasten (inklusive 2-Wege-Mausrad) mit der Software frei belegen. Zwar bietet auch die **Copperhead** die Möglichkeit zur Gewichtsmodifikation, allerdings ist dafür der Kauf des Zubehörpakets **Razer Copperhead Pro Tools** erforderlich (der Preis ist noch nicht bekannt). Sie müssen entscheiden, welches Feature für Sie wichtiger ist – unsere erste Disziplin endet jedenfalls mit einem klaren Unentschieden.

ZWISCHENSTAND
Logitech G5
Razer Copperhead

Ergonomie (20% der Endwertung)

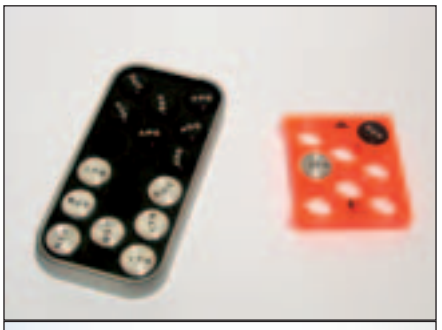
Ganz anders sieht es aus, wenn man beide Mäuse unter ergonomischen Gesichtspunkten betrachtet. Logitech hat sein Modell auf Rechtshänder ausgelegt. Der hohe Mausrücken ermöglicht Ihnen ein komfortables und ermüdungsfreies Handling, auch für den Fall, dass Sie große Hände besitzen. Sämtliche Tasten sind jederzeit sehr gut erreichbar.

Da muss Razer noch ein wenig üben. Zwar hat man sich ganz bewusst für eine symmetrische Form entschieden, um auch Linkshänder nicht außen vor zu lassen, allerdings ist die Anordnung der seitlichen Knöpfe unglücklich geraten. So kann es schon mal passieren, dass Sie während des Spielens versehentlich die seitlichen Knöpfe betätigen, da diese direkt unter der Ruheposition des Daumens liegen. Ein Witz ist die Anordnung der Buttons auf der gegenüberliegenden Seite: Um die vernünftig zu betätigen, müsste man einen mit Gummi gefüllten kleinen Finger besitzen. Faktisch sind also mindestens zwei Knöpfe nicht zu gebrauchen. Da die **Copperhead** von der Form her auf ergonomische Gesichtspunkte weitestgehend verzichtet, kann es bei machen Nutzern sehr schnell zu Ermüdungserscheinungen im Handgelenk kommen – in dem Fall ist eine entsprechende Stütze angebracht, wie sie einigen Mauspads beiliegt. Schlecht für Razer, gut für Logitech: Der Ergonomiepunkt geht klar an die **G5**.

ZWISCHENSTAND
Logitech G5
Razer Copperhead

Technik (10% der Endwertung)

Im Punkt Technik sind sich die Kontrahenten fast ebenbürtig: Sowohl die **G5**, als auch die **Copperhead** setzen einen 2.000 dpi exakten Laser ein. Über zwei Buttons lässt sich wie bei der **MX518** die Geschwindigkeit dynamisch in drei Stufen regeln –





Anhand von **Plättchen** können Sie das Gewicht der G5 einfach variieren.

bei der G5 übrigens völlig ohne Treiber-Installation. Logitechs PC-Nager besitzt ein schickes Display auf der Mausoberfläche, das die gerade gewählte Einstellung anzeigt. Um das Spielchen dpi-wechseldich bei der **Copperhead** zu praktizieren, müssen Sie die beiliegende Treiber-Software zwingend installieren. Dafür haben Sie mit insgesamt vier Stufen etwas mehr Flexibilität.

Die Daten werden bei der **G5** mit 500 MHz, bei der **Copperhead** sogar mit 1.000 MHz über die USB-Verbindung gejagt. Das ist wesentlich schneller als bei herkömmlichen Mäusen, die oft nur mit 125 MHz senden. In der Praxis sorgt das für deutlich weichere Mausbewegungen. Beide Laser kamen in unserem Test mit sämtlichen Oberflächen zurecht und reagierten selbst bei schnellen Anweisungen präzise auf unsere Eingabebefehle. Selbst auf Glas und Metall gab es keine Probleme mit der Abtastung. Im Punkt Technik konstatieren wir daher ebenfalls einen Gleichstand.

ZWISCHENSTAND
Logitech G5
Razer Copperhead

Praxistest (50% der Endwertung)

Kommen wir zum großen Finale: dem Praxistest. Als Testprogramm musste das altehrwürdige **Quake 3 Arena** herhalten. Im Deathmatch ging's um die Wurst: Welche Maus ermöglicht das schnellste Reagieren und die zielsichersten Schüsse mit der Railgun? Wie ist es um das Handling bestellt? Sowohl die **G5**, als auch die **Copperhead** überzeugen auf Anhieb in punkto Präzision und Spielgefühl. Selbst bei rasanten Bewegungen und schnellen Richtungswechseln reagieren die Nager vorbildlich. Mit anderen Worten: Das Fadenkreuz ist in den meisten Fällen genau da, wo wir es haben wollen. Auch wahnwitzige Treffer während schneller Bewegungsabläufe sind deutlich einfacher geworden.

Obwohl objektiv gesehen kein großer Präzisions-Unterschied zwischen den Geräten feststellbar ist, meinen wir, dass die **Copperhead** noch einen Tick genauer arbeitet. Das liegt wohl hauptsächlich an der schneller getakteten USB-Verbindung. Der Unterschied ist aber wirklich winzig: Im Duell gegen die Chefredaktion konnten wir mit der **Copperhead** lediglich die spektakuläreren Siege feiern.

Allerdings werden auch die Nachteile beim Handling der **Copperhead** sichtbar. Zwar klappt der dpi-Wechsel technisch reibungslos. Standardmäßig liegt der aber auf den schlecht erreichbaren Seitenknöpfen auf der händisch gegenüberliegenden Seite. Das Problem lässt sich mit der Treiber-Software beheben, was jedoch ein fauler Kompromiss ist: Wir opfern zwei weitere Tasten, die wir eigentlich gerne mit zusätzlichen Funktionen belegt hätten. Das ist bei Logitech vorbildlich gelöst: Dank der intelligenten Anordnung der Buttons müssen wir die Software gar nicht erst bemühen und können auf der Stelle loslegen.

Die Mängel der **Copperhead** lassen sich aber aufgrund der überragenden Performance relativ leicht verschmerzen. Im Test funktioniert der interne Speicherchip (der sogar Firmware-Updates ermöglicht) und der Umgang mit der Software reibungslos. Ebenso geht die Gewichtsanpassung mit den Metallplättchen bei der **G5** sehr einfach und komfortabel von der Hand, zudem erweist sich das DPI-Display als sehr nützlich. Da sich keine der beiden Mäuse im Praxistest deutlich genug vom jeweiligen Konkurrenten absetzen kann, ist auch in unserer letzten und wichtigsten Testkategorie ein Unentschieden das Ergebnis.

ENDSTAND
Logitech G5
Razer Copperhead

Die Goldmedaille geht an Logitech

Der Staub hat sich gelegt, und wir haben einen Gewinner: Dank der Vorteile in der Ergonomie kämpft sich Logitechs **G5** knapp an die Spitzenposition. Wenn es Ihnen aber mehr um maximale Kontrolle und eine fast schon beängstigend genaue Präzision geht, dann dürfte die **Copperhead** Ihr persönlicher Gewinner sein.

Da das Auge bekanntlich mitspielt, abschließend noch ein paar Worte zum Design: Laut Herstellerangabe wird die Oberseite von Logitechs **G5** per Hand geschliffen. Jede Maus ist daher ein Einzelstück. Die **Copperhead** bietet dafür schicke blaue Lichteffekte – allerdings kommt das Design im Vergleich zum Vorgänger **Diamondback** wesentlich unspektakulärer daher. Da wäre fürs Auge mehr drin gewesen.

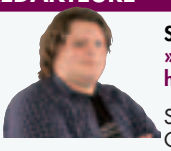
Simon Fistrich

DIE GANZ PERSÖNLICHE WAHL DER REDAKTEURE



Michael Galuschka
»Die Razer Copperhead ist wie extra für mich gemacht«

Als Nicht-Action-Spieler ist es mir egal, welche Maus nun wann wo einen Tick genauer und präziser ist oder nicht. Mir taugt an der Copperhead einfach dieses genial-geschmeidige Gefühl, das sie vermittelt – dagegen wirkt die G5 fast schon hölzern. Außerdem kommt meine Hand mit dem flach-gestreckten Design der Razor viel besser zurecht. Da ich zudem selten mehr als drei Tasten benutze, hat sie für mich keine relevanten Nachteile. Ich bin seit der Diamondback begeisterter Razer-Nutzer, was sich mit der Copperhead garantiert nicht ändern wird.



Simon Fistrich
»Ich mag's komfortabel. Da hat Logitech die Nase vorn«

Sicher, die Copperhead ist an Coolheit und Spielgefühl fast nicht zu überbieten. Aber am Ende des Tages will ich eine Maus, die nicht nur fürs Spielen taugt, sondern auch im täglichen Redaktionsbetrieb eine gute Figur macht. In den Punkten Komfort und Handling hat die G5 einfach wesentlich mehr zu bieten als das nur für Spieler ausgelegte Modell von Razer. Zwar werde auch ich die Copperhead in schnellen Shootern immer mal wieder anstöpseln, langfristig bleibe ich aber bei der G5. Schon allein deswegen, weil die Maus perfekt in meine Hand passt.

AUSWIRKUNG AUF DIE BESTENLISTE

Insgesamt setzen die beiden Mäuse die Messlatte in Schwindel erregende Höhen. Das hat auch Auswirkungen auf unsere Bestenliste: Wegen der immer besser werdenden Technologie und Ausstattung nehmen wir diesen Monat einige Abwertungen der bisherigen Spitzenreiter unserer Bestenliste vor.

G5

Typ		Maus
ca. Preis		70 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	96
Technik	(10%)	94
Ergonomie	(20%)	87
Ausstattung	(20%)	90
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 15 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Supergenaue Maus mit fantastischer Ergonomie, so gut wie keinen Schwächen und einem dicken Zubehörpaket. Gehört aber auch preislich zu den Spitzenreitern – wie die Copperhead.«

93

COPPERHEAD

Typ		Maus
ca. Preis		70 Euro
Hersteller		Razer
Internet		www.razerzone.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	94
Technik	(10%)	95
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 15 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Vom technischen Standpunkt ist die Copperhead derzeit auf den Punkt gebracht die beste Maus der Welt. Allerdings trüben einige Design-Schwächen den brillanten Eindruck.«

90

STEELPAD

S&S PROFESSIONAL GAMING MOUSE PAD



Hardware-Kategorie: Mauspad

Kostspieliges und rutschfestes Mauspad für gehobene Ansprüche.

Mauspads sind ein nach wie vor unterschätzter Faktor, wenn es um maximale Kontrolle und Präzision geht. Was nützt die neuste Laser-Technik mit Genauigkeiten jenseits der 1.000 dpi, wenn das Eingabegerät mehr schlecht als recht über den Schreibtisch ruckelt?

Abhilfe schafft das ultraflache S&S-Mauspad von Steelpad. Um auch die Bedürfnisse anspruchsvoller Spieler zu bedienen, entwickelten die Amerikaner das Nagerbrett in Zusammenarbeit mit dem Profi-Clan SK Gaming. Statt wie Konkurrent Razer auf edles Aluminium zu setzen, entschied man sich beim Material für ordinäres Plastik.

Standhaft wie eine Eins

Im Gegensatz zum Vorgänger 4D verzichtet der Hersteller auf zwei unterschiedliche Oberflächen. Auch die rutschfeste Unterlage entfällt. Trotzdem bewegt sich das Pad selbst auf unseren arschglatten Redaktionsschreibtischen keinen Millimeter. Der Grund dafür liegt in der extrem geriffelten Unterseite. Allerdings färbt die unter Umständen ab – hässliche schwarze Flecken sind die Folge, die Sie mühsam wegschrubben müssen.

Ein Volltreffer ist die Oberseite: Die feine Struktur ermöglicht beste Gleiteigenschaften und kommt mit sämtlichen Mäusen problemlos zurecht.

Simon Fistrich

IRIVER

PMP-140



Hardware-Kategorie: Multifunktionsplayer

Umfangreich ausgestatteter Audio-Video-Player der Luxusklasse.

Irivers PMP-140 ist ein mit einer 40-GB-Festplatte ausgestatteter Multifunktionsplayer, der neben MP3s auch Videos im DivX-Format abspielen kann. Daneben verfügt er über ein Radio und ein Mikrofon für Tonaufnahmen. Auf dem 3,5-Zoll-Farbdisplay lassen sich auch Fotos ansehen. Bei der Ausstattung hat Iriver nicht gespart: Neben den Kopfhörern dürfen Sie sich auch auf eine hochwertige Tragetasche und Anschlusskabel für den Fernseher freuen.

Talentierter Entertainer

In rund zehn Sekunden ist der PMP-140 hochgefahren und einsatzbereit. Die Bedienung gestaltet sich Dank des praktischen Steuercursors und des übersichtlichen Menüs kinderleicht. Ein winziger Help-Button erklärt die Tastenbelegung und macht eine Bedienungsanleitung nahezu überflüssig. Bei der Audiowiedergabe leistet sich das Gerät keine Schwächen. Vorprogrammierte Sound-Modi und ein einstellbarer Equalizer machen den Player anpassungsfähig. Das Display bietet beim Abspielen von Videos eine ansprechende Qualität. Das Gerät unterstützt nicht alle Videoformate und gibt sich manchmal selbst bei eigentlich passenden Formaten wählerisch. Dennoch bietet der PMP-140 ein großes Unterhaltungspotenzial, wird aber wohl einem kleinen Käuferkreis vorbehalten bleiben.

Michael Galuschka

ZALMAN

CNPS9500



Hardware-Kategorie: CPU-Kühler

Edel anmutender, qualitativ hochwertiger Kühler mit ordentlicher Leistung.

Gewonnen hat Zalmans neues Spitzenmodell CNPS9500 schon beim Auspacken. Der Kühler besticht mit seiner exzellenten Verarbeitung und wirkt richtig edel. Der CNPS kombiniert einen blau hinterleuchteten 92-mm-Lüfter mit dem heutzutage üblichen Heatpipe-Design. Kranzförmig angeordnete Kupferlamellen verteilen die Hitze in der Umgebung und verleihen auch dem 9500 das typische Zalman-Outfit. Überraschend problemlos gestaltet sich die Installation. Auf Intel-Plattformen geht sie passabel schnell vonstatten, auf S754/939-Platinen gar sensationell einfach: Befestigungsclip zwischen die Heatpipes klemmen und den Kühler ans serienmäßige Retentionmodul schrauben – fertig.

Kühl oder leise

Angesichts der bis dato brillanten Vorstellung absolviert der Zalman den Praxistest eher unauffällig. Läuft der Lüfter in der niedrigsten Drehzahl von 750 U/min, ist er fast unhörbar (35,6 dB), kühlt aber nur passabel. In der höchsten Drehzahl von 1.320 U/min bleibt der Athlon 64 3800+ unter der 50°-Grenze, dafür röhrt der Lüfter deutlich vernehmbar (45,8 dB). Mit überragenden Leistungen kann der 55 Euro teure CNPS9500 also nicht dienen. Dafür trauen wir ihm zu, auch in zehn Jahren noch ohne Murren seinen Dienst in einem PC zu verrichten.

Michael Galuschka

S&S GAMING MOUSE PAD

Typ	Mauspad
ca. Preis	30 Euro
Hersteller	Steelpad
Internet	www.steelpad.com
EINZELWERTUNGEN	
Praxistest Spiele (60%)	88
Praxistest Office (10%)	86
Ergonomie (20%)	87
Verarbeitung (10%)	73
Preis/Leistung	befriedigend
Bestenliste	Platz 3 (von 3 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Ein schnörkelloser, absolut rutschfester Flachmann mit sehr guten Gleiteigenschaften. Wegen der Verarbeitungsmängel (Stichwort: Abfärbung) ist das Pad aber zu teuer geraten.«

86

IRIVER PMP-140

Typ	Multifunktionsplayer
ca. Preis	520 Euro
Hersteller	Iriver
Internet	www.iriver.de
EINZELWERTUNGEN	
Leistung Audio (30%)	86
Leistung Video (30%)	71
Ausstattung (20%)	89
Bedienung (20%)	82
Preis/Leistung	befriedigend
Bestenliste	Platz 1 (von 1 getestetem Multifunktionsplayer)

FAZIT

»Iriver versteht es, Unterhaltungsgeräte der Luxusklasse zu bauen. Einziger Wermutstropfen ist neben der mäßigen Videofunktionalität der ebenfalls exklusive Preis.«

84

CNPS9500

Typ	CPU-Kühler
ca. Preis	55 Euro
Hersteller	Zalman
Internet	www.zalman.com.kr
EINZELWERTUNGEN	
Kühlleistung (40%)	79
Lautstärke (35%)	83
Installation (15%)	84
Eigenschaften (10%)	89
Preis/Leistung	befriedigend
Bestenliste	Platz 6 (von 27 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Der superb verarbeitete Zalman CNPS9500 ist ein echtes Schmuckstück, mit 55 Euro ein teures noch dazu. Angesichts der ›nur‹ guten Leistungen ist das etwas arg viel Geld.«

83



Hardware-Kategorie: Tastatur

FLEXIGLOW CYBERSNIPA PC GAME PAD

Geschrumpftes Spieler-Keyboard mit **extra großen Shooter-Tasten.**

Lassen Sie sich von der Produktbezeichnung nicht ins Boxhorn jagen: Beim **CyberSnipa PC Game Pad** handelt es sich nicht um ein gewöhnliches Gamepad, sondern eine auf 36 Tasten reduzierte Spielertastatur. Das Layout ist ganz auf Nutzer der WASD-Steuerung optimiert. Die vier Tasten plus das Q und das E sind extragroß, so dass auch Spieler mit großen Händen sie nicht verfehlen können. Drumherum gibt es noch einige andere Keys, etwa vier Funktionstasten und einen Zahlenblock von 1 bis 7. In Spielen können Sie sämtliche Tasten frei belegen – ganz wie auf einer herkömmlichen Tastatur. Eine Handballenauflage ist integriert.

Angeschlossen wird das CyberSnipa über den USB-Port. Eine eigene Treiberinstallation ist unnötig, da Windows das Gerät als Tastatur erkennt. Theoretisch könnten Sie also auch Word-Dokumente damit bearbeiten. Das ist wegen der fehlenden Tasten aber kaum praktikabel.

Hardware, die die Welt nicht braucht

Wenn es einen Kaufgrund für das **CyberSnipa** gibt, dann höchstens die blaue LED, welche die Unterseite der Tastatur in geheimnisvolles Licht taucht. Denn im Praxistest ist das Gerät glatt durchgefallen: Der Anschlag ist klapprig und gefühllos, die verkürzte Leertaste schlecht erreichbar und die Handballenauflage aus hartem Schaumgummi wackelig. Zwar mindert das **CyberSnipa** die Gefahr, beim Spielen versehentlich die falschen Tasten zu treffen, aber das rechtfertigt kaum den hohen Preis von 40 Euro. Zumal das verkürzte Keyboard nicht die bestehende Tastatur ersetzt – die müssen Sie nämlich nach wie vor anschließen, um den Rechner vernünftig bedienen zu können.

Daher taugt das **CyberSnipa** auch nicht als Platzsparer, sondern nimmt stattdessen zusätzlichen Raum auf dem Schreibtisch ein. Der einzige Vorteil liegt in der besseren Erreichbarkeit einiger weniger Tasten – definitiv zu wenig für eine Kaufempfehlung. Sollten Sie einen tieferen Sinn in dem Tastaturchen sehen, schreiben Sie uns an **hardware@pcpowerplay.de**. Uns ist er entgangen.

Simon Fistrich

CYBERSNIPA PC GAME PAD

Typ		Tastatur
ca. Preis		40 Euro
Hersteller		Flexiglow
Internet		www.cybersnipa.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	37
Verarbeitung	(20%)	49
Ergonomie	(20%)	65
Design	(10%)	75
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 3 (von 3 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Sofern Sie auf der nächsten LAN-Party angeben wollen und 40 Euro zuviel haben, könnte das Gerät was für Sie sein. Alle anderen greifen zu einer ernsthaften Spielertastatur.«

49



gameconomy
Virtual Assets

Wir machen Helden!
www.gameconomy.de

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**:
Die besten Hardware-Geräte 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**	850 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	96	89	90	80	**92**
2	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	500 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	95	89	89	78	**91**
3	GIGABYTE **GEFORCE 7800 GT**	400 Euro	Geforce 7800 GT	09/05	gut	92	89	87	79	**89**
3	XFX **GEFORCE 6800 ULTRA**	380 Euro	Geforce 6800 Ultra	08/05	gut	89	87	85	76	**87**
4	HIS **X850 XT ICEQ II TURBO**	450 Euro	Radeon X850 XT PE	–	befriedigend	88	85	83	79	**86**
5	LEADTEK **WINFAST PX6800 GT TDH**	300 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**
KARTEN BIS 250 EURO										
1	GIGABYTE **GV-RX80256D**	200 Euro	Radeon X800	08/05	gut	76	85	79	78	**79**
2	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	180 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	gut	74	85	83	78	**79**
3	SAPPHIRE **HYBRID X700 PRO TOXIC**	170 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**	110 Euro	Geforce FX 5900	–	mangelhaft	62	76	67	71	**67**
6	POWERCOLOR **X600 XT**	110 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**	460 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**	430 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	85	85	83	79	**84**
6	CLUB-3D **RADEON X800 XL**	320 Euro	Radeon X800 XL	08/05	befriedigend	83	85	82	73	**82**
7	ASUS **AX800 PRO/TD**	360 Euro	Radeon X800 Pro	–	ausreichend	81	85	82	76	**82**
KARTEN BIS 250 EURO										
1	POWERCOLOR **X800 PRO**	200 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	81	85	82	71	**81**
2	SAPPHIRE **RADEON X800**	210 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	76	85	78	75	**79**
3	MSI **NX6800-TD128**	150 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	75	85	76	77	**78**
4	GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	160 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	74	85	80	68	**77**
5	SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	160 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	68	84	82	71	**74**
6	CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	130 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	69	80	79	69	**73**
7	SPARKLE **SP-AG 43 DH**	120 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	59	81	70	55	**66**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

GIGABYTE NX66T128VP



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	180 Euro
Gesamtwertung	79

EPOX 5NVA+ SLI



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	200 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	490 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**	140 Euro	i915P	–	sehr gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **GA-8I955X ROYAL**	190 Euro	i955X	–	gut	85	95	90	95	**90**
4	MSI **P4N DIAMOND**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	gut	85	91	96	90	**89**
5	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	230 Euro	i945P	–	gut	85	91	91	90	**89**
6	EPOX **5NVA+ SLI**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	–	sehr gut	85	93	86	78	**87**
ATHLON 64 (SOCKEL 939)										
1	MSI **K8N DIAMOND**	150 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	87	87	84	71	**86**
2	GIGABYTE **K8NXP-SLI**	140 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	–	befriedigend	82	84	88	86	**85**
3	ASUS **A8N-SLI DELUXE**	140 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**	120 Euro	Nvidia Nforce4 Ultra	–	gut	85	80	83	83	**83**
6	DFI **LANPARTY NF4 SLI-DR**	180 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	BENQ **FP71V+**	300 Euro	TN+Film-Display	NEU	gut	90	94	82	89	**89**
2	HYUNDAI **IMAGEQUEST L72D**	250 Euro	TN+Film-Display	NEU	sehr gut	92	98	65	81	**87**
3	IIYAMA **PROLITE E435S**	280 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	88	96	81	72	**86**
4	VIEWSONIC **VP171B**	340 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	86	87	85	77	**85**
5	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1770NX**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	83	88	89	92	**85**
19 ZOLL										
1	SAMSUNG **SYNCMASTER 194T**	490 Euro	PVA-Display	–	sehr gut	92	78	87	71	**84**
2	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	680 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	89	78	92	71	**84**
3	SAMSUNG **SYNCMASTER 930MP**	520 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	86	75	84	92	**84**
4	ADI **MICROSCAN A925**	410 Euro	MVA-Display	–	sehr gut	91	78	71	72	**81**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 913N**	340 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**	170 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	50 Euro	80 GB, 7.200 U/min	–	sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	80 Euro	160 GB, 7.200 U/min	–	gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	100 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**	20 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**	20 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**	90 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	gut	95	95	93	85	**94**
3	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/8-fach	–	sehr gut	91	93	87	89	**91**
4	PLEXTOR **PX-716A**	100 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	09/05	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 **G5**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	NEU	befriedigend	96	94	87	90	**93**
3	RAZER **COPPERHEAD**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	NEU	befriedigend	94	95	81	86	**90**
2	LOGITECH **MX518**	40 Euro	optische Kabelmaus	05/05	sehr gut	90	87	86	88	**89**
4	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	sehr gut	88	86	87	86	**87**
5	RAPTOR-GAMING **M2**	50 Euro	optische Kabelmaus	07/05	sehr gut	88	87	81	89	**87**

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
MX518



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	89

SAITEK
R440 FORCE



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung	76



Die Charaktermodelle von Desperados 2 sehen dank der korrekten **Beleuchtung** sehr realistisch aus. Die Vision-Engine soll laut Trinigy bereits für 37 Spiele genutzt werden.



Die Vision-Engine eignet sich auch für **Strategiespiele** wie Emergency 3.



Grotesque: Das Rollenspiel entsteht mithilfe von Trinigys **Prototypenprogramm**.

VISION ODER WIRKLICHKEIT?

Wenn ein kleines Team aus einem schwäbischen Dorf eine Grafik-Engine entwickelt, ist das eine Sache. Wenn es damit auch in den USA **gegen Unreal und Half-Life anstinken** will, ist das größenwahnsinnig. Oder doch nicht?

Wenn man an bahnbrechende Grafik-Engines denkt, kommt einem Epic in den Sinn. Oder Valve. Natürlich auch id. Jedenfalls denkt man nicht an Eningen. Das kleine Städtchen in der Nähe von Reutlingen ist vielleicht nicht der allerletzte Ort, an dem man einen erfolgreichen Engine-Entwickler suchen würde, aber weit davon entfernt ist es auch nicht. Hier riecht es nach Wiesen und Kühen, nicht nach großer weiter Welt. Und dennoch ist es irgendwie passend, dass wir Trinigy an der schwäbischen Alb finden und nicht in Berlin, London oder New York. Bodenständig. Das ist der erste Eindruck, den die Entwickler erwecken, dicht gefolgt von: sympathisch. Bei der Begrüßung wirken sie fast ein wenig nervös, aber das gibt sich schnell, wenn sie von der Engine erzählen, die sie »**Vision**« genannt haben.

Genug von fremden Investoren

Angefangen hat alles mit einer Grafikdemo. Florian Born, heute einer der Geschäftsführer von Trinigy, programmiert sie 1998 parallel zu Studium und Zivildienst. Das Vorbild: **Doom**. »Vom Spiel her fand ich das langweilig«, erzählt er. »Aber das Angucken war spannend.« Ihn fasziniert nicht das Ballern, ihn faszinieren Zahlen. Algorithmen, die das Ballern überhaupt erst möglich machen. Eigentlich ist er Gymnasiallehrer, für Mathe und Physik. Den Link zu seiner Demo setzt er schließlich in eine Newsgroup und ist selbst überrascht, als sich plötzlich Mindscape bei ihm meldet, ein damals bekannter Publisher, der die Engine kaufen will. Florian Born überlegt und lehnt ab – die Technik sei noch nicht ausgereift gewesen, sagt er. Aber das Angebot macht ihm deutlich, dass sich mit seinen Zahlen Geld verdienen lässt, und so gründet er zusammen mit Dag Frommhold, heute ebenfalls Trinigy-Geschäftsführer, ein Unternehmen: Vulpine. Es ist 1999 und der New-Economy-Wahnsinn in vollem Gange. Millionen werden in unausgereifte Konzepte, vage Ideen und in den Sand gesteckt. Florian Born und Dag Frommhold haben mehr als eine vage Idee, mehr als ein unausgereiftes Konzept – sie haben die ersten Versionen der **Vision**-Engine. Bis 2002 verkaufen sie allerdings gerade einmal zwei Lizenzen, dann sorgen Differenzen mit den Vulpine-Investoren für das Aus. Es folgt Trinigy – eine neue Firma, finanziert aus eigener Tasche. Von fremden Investoren haben sie genug, bis heute. Ausgegeben wird nur, was vorher eingenommen wurde.

»Warum kann Epic so viel Geld nehmen?«

Zunächst lässt der kommerzielle Erfolg jedoch auf sich warten: »2003 war ein spartanisches Jahr«, sagt Felix Röken, der für den finanziellen Teil des Geschäfts verantwortlich ist. »Aber Anfang 2004 haben wir uns am Markt etabliert«. Inzwischen benutzen 36 Spiele die **Vision**-Engine – darunter beispielsweise **Emergency 3** oder das kommende **Desperados 2**. Im Gegensatz zu Epic, die in regelmäßigen Abständen eine komplett neue **Unreal**-Engine entwickeln und quasi zusätzlich zum eigentlichen Spiel verkaufen, geht Trinigy bewusst einen anderen Weg: »Wir setzen auf eine langfristige Partnerschaft«, sagt Felix Röken. Hat ein Entwickler die **Vision**-Engine lizenziert, erhält er bis zur Fertigstellung seines Spiels drei Updates pro Jahr – so genannte Major-Releases. Damit soll sichergestellt werden, dass der Kunde immer auf dem neuesten Stand der Technik ist. Eine Lizenz – jeweils pro Spiel und pro Plattform – kostet zwischen 60.000 und 120.000 Euro. Zum Vergleich: Für die **Unreal**-Engine muss man 750.000 US-Dollar auf den Tisch legen. Laut Dag Frommhold ist der enorme Preisunterschied allerdings nicht auf mangelnde Qualität zurückzuführen: »Die Frage ist nicht, warum wir so billig sind, sondern warum Epic so viel Geld nehmen kann. Man bekommt eben nicht nur die Engine, sondern auch die Marke, das Label.« Ob die **Vision**-Engine dasselbe leisten kann, frage ich ihn. »Auf jeden Fall«, antwortet Dag Frommhold.

»Wir werden uns in den USA positionieren«

Es ist eine mutige Aussage, aber Dag Frommhold klingt nicht vermessen. Er ist aufrichtig von seiner Engine überzeugt. Und davon, dass sie sich vor keinem Konkurrenten verstecken muss, ganz egal, wie klangvoll der Name ist. Die nackten Zahlen geben ihm Recht: In den vergangenen zwölf Monaten hat Trinigy den Umsatz um 300 Prozent gesteigert, die Hälfte davon kommt inzwischen aus dem Ausland. Gerade hat man einen Deal mit Destineer abgeschlossen, einem Entwicklungsstudio aus den Vereinigten Staaten. Auch zwei



Stolz ist Trinigy auf das mitgelieferte **Toolset**. Die schwäbischen Programmierer setzen auf langfristige Partnerschaften mit ihren Kunden und wollen so auch die USA erobern.



Vom Gymnasiallehrer zum Engine-Programmierer: **Florian Born**, Geschäftsführer.



Financial Director **Felix Röken**: »Wir wollen und werden uns in den USA positionieren«.



»Warum kann Epic so viel Geld nehmen?«, fragt Geschäftsführer **Dag Frommhold**.

asiatische Entwickler haben die **Vision**-Engine inzwischen für ihre zukünftigen Onlinespiel-Projekte lizenziert. Während deutsche Spiele im Ausland einen schweren Stand haben, kommt Technik Made in Germany offensichtlich an – und zwar so gut, dass Trinigy sich zutraut, selbst in den USA auf Augenhöhe mit Valve, id und Epic zu konkurrieren. »Wir wollen und werden uns in den USA positionieren«, sagt Felix Röken. Für die **Vision**-Engine spricht dabei nicht nur der konkurrenzfähige Preis, sondern auch die Multiplattformfähigkeit. Eine Xbox-360-Version erscheint Ende Oktober, eine Version für die Playstation 3 soll ebenfalls folgen. Außerdem ist **Vision** – im Gegensatz zur **Doom 3**- oder **Source**-Engine – nicht an ein bestimmtes Genre gebunden. Rollenspiele lassen sich damit ebenso entwickeln wie Ego-Shooter oder Strategiespiele. Bei Spellbound, den Entwicklern von **Desperados 2**, schätzt man diese Möglichkeit sehr: »Was die Freiheit angeht, kommt die **Unreal**-Engine nicht an **Vision** ran«, sagt Andreas Speer, Studio Manager bei Spellbound. »Außerdem ist der Support bei Trinigy hervorragend. Selbst wenn wir uns neue Features wünschen, ist das kein Problem.« Dementsprechend sieht Andreas Speer auch keinen Grund, bei zukünftigen Projekten die Engine zu wechseln: »**Vision** hat einfach ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.«

Prototypenprogramm für junge Entwickler

Auch wenn Trinigy zunehmend über den deutschen Tellerrand hinausschaut, ist sich Felix Röken darüber bewusst, dass man mit den einheimischen Spieleentwicklern in einem Boot sitzt: »Deshalb haben wir auch ein Prototypenprogramm gestartet.« Bei diesem Programm stellt Trinigy jungen, noch unbekannten Studios die komplette Engine kostenlos zur Verfügung. Auf diese Weise können auch Entwickler, die nicht über Investoren oder ein hohes Eigenkapital verfügen, eine spielbare Publisher-Demo erstellen. Lizenzieren (und damit bezahlen) müssen sie die Engine erst, wenn sie einen Vertrag in der Tasche haben. Aktuelles Beispiel für dieses Modell: das Rollenspiel **Grotesque** von Silent Dreams.

Besonders stolz ist Trinigy dabei auf das umfangreiche Toolset, das bei der **Vision**-Engine mitgeliefert wird. Glaubwürdige Beleuchtungen lassen sich damit vergleichsweise einfach realisieren. Wie wichtig der richtige Einsatz von Licht und Schatten ist, erläutert Florian Born am Beispiel eines Konkurrenten: »Viele Leute haben sich gefragt, warum **Half-Life 2** so realistisch aussieht. Es hat ganz einfach eine sehr gute Beleuchtung.«

Seltener Optimismus

»Wir haben einen Traum Wirklichkeit werden lassen«, sagt Felix Röken irgendwann gegen Ende des Gesprächs. Eigentlich ist es ein pathetischer Satz, ein Satz, den man schon tausendmal gehört hat und der aufgesetzt wirkt, weil man ihn erwartet. Aber diesmal klingt er echt. Er klingt aufrichtig. Das zehnköpfige Trinigy-Team strahlt einen Optimismus aus, den man momentan selten trifft in Deutschland. Es ist der Optimismus von Menschen, die wissen, was sie können und wissen, was sie wollen. Einen Kollegen wie Danie Conradie, zum Beispiel. Den hat Trinigy aus Südafrika geholt, ihn für einen fünfstelligen Betrag aus seinem laufenden Arbeitsvertrag herausgekauft. Dann kamen die deutschen Behörden: »Ich musste schriftlich begründen, warum er eine Bereicherung für Deutschland ist«, erzählt Felix Röken und schüttelt grinsend den Kopf. Beirren lassen hat er sich von der deutschen Bürokratie nicht. Als wir uns verabschieden, kommt gerade ein Fax. Felix Röken nimmt es in die Hand, wirft einen Blick darauf und lächelt. »Jetzt sind's 37 Spiele«, sagt er. Es klingt ehrlich erfreut. Aber nicht überrascht.

Jochen Gebauer



Obere Reihe v.l.n.r. Michael Mitrega (selectah), Kamil Sleczek (selectah), Roman Aussendorfer (selectah), Christian Chmiel (selectah), Roman Reinhard (selectah), Dennis Schellhase (SK|sty!a), Tobias S. (Lehnitz|sK1nnY), Sebastian Woydt (SeWo), Dennis Schneider (mouz.HasuObs), Marvin Bartels (mTw-BasHx), Davin Georgi (mTw-DaviN), Niklas Timmermann (Sliver).

Untere Reihe v.l.n.r. Gabriel Polat (u`Sp1aSh), Michael Oprée (Chocoyote), Christian Schaefer (eSa.BrEaKdOwN), Colin Mitchell (Left), Marco Radeck (EmssiOne), Simon Pletzer (TmG|InSAnE), Karsten Hager (sCa.Tagan|Phoenix), Marcel Jardin (esa.Lehnitz), Fredrik Keitel (eSa.FiSheYe), Florian Rappl (Selector), Joe L (esa.Lehnitz).

Die Shorts können sie gleich anlassen: Das ist sie, **unsere Nationalmannschaft** 2005. Bald fliegen alle nach Singapur zur Weltmeisterschaft.

20 eFREUNDE MÜSST IHR SEIN

Ein Jahr lang sind 160.000 eSportler aus ganz Deutschland angetreten, um sich als die Besten zu beweisen. Wir waren beim Finale bei Berlin – **hier entschied sich, wer für die deutsche Nationalmannschaft bei der WM in Singapur antritt**.

Haben Sie gewusst, dass eSport in zehn Staaten als offizielle Sportart anerkannt ist? Die Zeiten, wo sich Spieler einfach nur im Wohnzimmer treffen, die Rechner verbinden und dann in bescheidener Runde zocken, scheinen vorbei zu sein. Heute muss alles größer, schneller und offizieller sein – oder mindestens einen internationalen Hauptsponsor haben. Dass das aber keine Veranstaltung nur für Profis und Geschäftsleute sein muss, sondern auch eine Familienangelegenheit, beweisen die deutschen World Cyber Games (WCG) Finals. Vom 9. bis zum 11. September treffen sich 210 Spieler im brandenburgischen Brand, wo Deutschlands größte Südsee-Insel steht.

Finale in Far-Cry-Kulisse

Dass die Kulisse den eigentlichen Event leicht in den Schatten stellte, schien niemanden zu stören: Denn dort, wo einst der größte Militär-Flughafen der DDR war und später der »Cargo Lifter« (eine Art Frachtzeppelin) das Schweben lernte, ist heute ein überdachtes Badeparadies der Superlative. In diesem künstlichen Südsee-Ambiente kann man schwimmen, Riesenrad fahren, sich unterhalten lassen – selbst der Eiffelturm hätte langgelegt noch genug Platz darin. Aber nur dafür waren die 210 Spieler aus ganz Deutschland nicht angereist. Neben Real-Life-Ruhm und -Ehre können sich 23 Spieler für die WCG-Weltmeisterschaft (16. - 20. November 2005) des Computersports in Singapur qualifizieren und vielleicht die 500.000 US-Dollar Preisgeld mitnehmen.

Weltmännisch

Die World Cyber Games ist eine der größten eSports-Veranstaltungen der Welt, an der mehr als eine Million eSportler (davon 160.000 in Deutschland) aus ca. 80 Ländern teilnehmen. Als die WCG 2000 entstand, waren es gerade mal 17 Nationen. Dazu gehören jetzt unter anderem Argentinien, China, Indien, der Iran, Serbien und natürlich Deutschland. Die Teilnehmer treten weltweit in acht Spielen an (sechs PC, zwei Xbox), um die besten Teams und Solisten zu ermitteln. Hat man sich aus den Tiefen der Vorrunden an die Spitze gespielt, trifft man sich ein letztes Mal, um aus den verbliebenen Sportlern die jeweilige Nationalmannschaft zu bilden. In Deutschland finden diese Vorentscheide offline auf Veranstaltungen wie der Games Convention in Leipzig, WWCL sowie LAN-Partys statt, außerdem online über ausgesuchte Ligen.

Ist das Nationalteam gefunden, geht es mit Keyboard und Maus im Gepäck ins Ausland. Die letzte WCG-Weltmeisterschaft fand in den Vereinigten Staaten statt, dieses Jahr dann wieder in Asien, wie die drei Jahre zuvor. Dieses Final-Happening wird von Jahr zu Jahr prunkvoller: Die Eröffnungs- und Abschlusszeremonien brauchen den Vergleich mit einer Otto-Normal-WM nicht mehr zu scheuen – jedes Land hat sogar seinen eigenen Fahnenträger. Zudem wachsen die World Cyber Games, was die Anzahl der teilnehmenden Nationen angeht, schneller als die olympischen Spiele oder die Fußball-Weltmeisterschaft. Kein Wunder, schließlich braucht es nicht mehr als einen Internetzugang, um sich anzumelden. Und jeder ist willkommen.

Am Strand spielen

Auf den ersten Blick erinnern die Deutschland-Finale allerdings nicht gerade an eine prestigeträchtige Meisterschaft: Während die Spieler der prominenten Teams von mTw oder a-Losers in Badehose am Wasserfall rumhängen oder in die Lagune tauchen, spielen Vater und Sohn, eigentlich wegen des erfrischenden Nasses hier, eine Runde Xbox am Strand. Unterdessen schütteln die zwei für das Klima passend gekleideten Stand-Girls, was sie haben, und eine Musikertruppe stimmt schmissige Südseeklänge an. Den Badegästen gefällt es, auch wenn viele das erste Mal in ihrem Leben mit eSport konfrontiert sind: »Ich habe gar nicht gewusst, dass es so etwas wie eine Weltmeisterschaft der Computer-Spieler gibt«, sagt ein älterer Herr. Seine Begleitung fügt hinzu: »Mir war nicht klar, dass das wie ein richtiger Sport ist und mehr als nur Totschießen.«

Inmitten der permanenten Geräuschkulisse von Kindergekreische, dem nie endenden Unter-



Tropical Islands: Im Norden die Spieler, im Süden die Parkanlage. Im Westen die Lagune, im Osten die Südsee. Wer an den WCG Finals teilnimmt, darf alles nutzen.

haltungsprogramm und einer anfangs leicht drückenden Hitze, versuchen die Teams, sich auf ihr Spiel zu konzentrieren. Wie Pianisten massieren sie ihre Hände und legen sie anschließend an die selbst mitgebrachten Tastaturen und Mäuse. Ganz ohne Reibereien geht es aber nicht ab, denn ein Mini-Eklat entsteht bei den Profis schon aus winzigen Angelegenheiten wie einer falschen Spiele-Variable, die Funktion X leicht beeinflusst. Das größten Probleme sind dann aber doch menschlicher Natur: »Meine Hände schwitzen, und ich rutsche von der Maus ab«, klagen zahlreiche Spieler. Gut dran ist, wer ein Handtuch dabei hat, denn im synthetischen Tropenparadies herrschen immer circa 25 Grad Celsius.

FIFA-Zwillinge

Während sich die Gäste und die, die gerade nicht antreten müssen, entspannt in den Liegestühlen zurücklehnen und die Spiele auf einer Großleinwand verfolgen, sitzen die Sportler angespannt vor den 90 TFT-Schirmen und AMD-Barebones. Die Anzahl der offiziell gespielten PC-Titel ist sehr überschaubar, obwohl es sich um eine weltweite Liga handelt: **FIFA 2005**, **Need For Speed Underground 2**, **StarCraft: Brood War**,



Viele Spieler, die in den Vorrunden ausschieden, bleiben die restlichen Tage und kommen auf dem hauseigenen **Zeltplatz** unter. Nachts ist es darin brütend heiß.

DIE SECHS SPORTARTEN UND IHRE SIEGER

FIFA 2005

Dennis Schellhase (22)
Michael Oprée (19)
Gabriel Polat (16)



Need For Speed Underground 2

Niklas Timmermann (17)
Tobias Schrock (19)
Sebastian Woydt (22)



StarCraft: Brood War

Christian Schäfer (21)
Fredrik Keitel (20)
Florian Rappl (21)



WarCraft 3: Frozen Throne

Davin Georgi (19)
Marvin Bartels (16)
Dennis Schneider (17)



Warhammer 40k – Dawn of War

Simon Pletzer (20)
Colin Mitchell (18)
Karsten Hager (16)



Counter-Strike

Christian Chmiel (21)
Roman Ausserdorfer (19)
Michael Mitrega (21)
Roman Reinhardt (22)
Kamil Sleczek (21)





Vor den Finals was Anständiges anziehen: Nach der Siegerehrung tauschen die Speed-Link-Mädels den ganzen Stoff gegen **Bikinis**.



Tastatur, Maus und Pad hat jeder Teilnehmer mitgebracht; die **PCs** stellt WCG – um Cheaten zu vermeiden.

WarCraft 3: Frozen Throne, **Warhammer 40k – Dawn of War** und **Counter-Strike – Source**. Für unerwartete Überraschungen sorgt Frederick Keitel (**StarCraft**), der sich als weltweit Erster zum fünften Mal hintereinander für das internationale Finale qualifiziert. Auch die beiden mittlerweile als »FIFA-Zwillinge« bekannten Gelsenkirchener Dennis und Daniel Schellhase waren wieder mit dabei – Dennis fährt aber ohne seinen Bruder nach Singapur. Hinterm Steuer sind die Deutschen bekanntlich gut: Niklas Timmermann, der amtierende **Need for Speed Underground**-Weltmeister, wird dieses Jahr wieder seinen Titel verteidigen. Interessant: Niklas ist erst 17 Jahre jung und hat selbstverständlich noch keinen Führerschein, aber den WM-Titel für ein Rennspiel in der Tasche. Sabine Müller, die erst seit Anfang dieses Jahres ernsthafte eSportlerin ist, heimste nicht nur die Sympathien der weiblichen Badegäste ein, sondern stand bei der Siegerehrung gleich auf dem Treppchen. Zwar hat es nur für den dritten Platz gereicht, aber ein schöner Erfolg für jemanden, der erst kurz dabei ist. Ähnlich bei selectha, dem Sieger in **Counter-Strike Source**, der trat mit einer zusammengewürfelten Gruppe von Leuten an und gewann 16:8 und 16:1 gegen die sonst deutlich überlegenen Mannen von mTw. Für die 20 Sieger geht es zunächst in ein Bootcamp, wo sie auf das anstehende Turnier getrimmt werden und anschließend, am 16. November 2005, nach Singapur, um dort für Deutschland nach den Medaillen zu greifen.

Jan Tomaszewski



Baden kann man auch in der Wanne: Diese angehenden Profis samt Vätern sind nicht mehr von den **Gamepads** wegzukriegen.



Gegen das **Riesenrad** sieht die dahinter stehende Großleinwand richtig mickrig aus.

»WENN DIE SÜCHTIG SIND, DANN ZAHLEN DIE AUCH«

In Frankfurt traf sich die Szene zur **ersten deutschen Entwicklerkonferenz für Browserspiele**. PC PowerPlay hat sich unter Programmierer und Geldgeber gemogelt und berichtet exklusiv von den geheimen Welteroberungsplänen.

Längst sind Browserspiele nicht mehr das, was ihr allgemeines Bild unter Computerspielern mitunter noch immer vermittelt: Von Sonntagsprogrammierern zusammengeschusterte und nur mäßig funktionierende Textwüsten, an denen höchstens Freaks Gefallen finden können. Die Branche boomt; im Zuge des allgemeinen MMOG-Erfolgs werden auch Browserspiele immer beliebter.

Um die Entwicklung zu unterstützen und gemeinsame Kräfte zu bündeln, trafen sich Anfang September auf Einladung von Tausendsassa Dr. Andreas Lober (Rechtsanwalt, PC PowerPlay-Autor und Betreiber des Browsergames-Portals Gamesdynamite.de) die Größen der Branche zur ersten deutschen Konferenz für die Entwicklung und Vermarktung von Browserspielen. Schon bei unserer Ankunft wird uns klar: Andreas hat ganz offensichtlich einen Nerv getroffen. Die ehemalige Fabrikhalle im Frankfurter Süden platzt bereits aus allen Nähten. Neben einer Vielzahl von Hobbyprogrammieren sind auch einige Größen der Branche anwesend: Etwa Klaas Kersting von Gameforge, den Betreibern des erfolgreichsten deutschen Browserspiels **Ogame**, oder Oliver Spahr vom Spieleportal 4Players. Nachdem der erste Begrüßungsschluck gekippt ist, geht's mit einstündiger Verspätung ans Eingemachte.

Wir haben den Browser im Griff

Dass die Programmierung eines komplexen Browserspiels kein Pappenstiel ist, erläutert der erste Referent des Tages, Nils »Core« Mitoussis. Der Chefprogrammierer von **X-Wars** bombardiert die Anwesenden mit der Präsentation komplexer Programmstrukturen und betont, dass sich die Entwicklung eines guten Browserspiels von einem Offline-Spiel kaum unterscheidet. Nur effizientes Teamwork und absolutes Beherrschen von Datenbanktechniken und Programmiersprachen führen zum gewünschten Erfolg und zur maximalen Performance. Obwohl wir zwischen all den Integern, Swaps und Timestamps meist nur Bahnhof verstehen, wird uns schnell klar, dass ein gut gemachtes Browserspiel nicht in Basic auf dem alten 486er im Keller betrieben werden kann: Ein zweckgemäßer Serverpark und eine saubere Programmierung sind Pflicht, wenn die User aufgrund unerklärlicher Fehlermeldungen und Schneckentempo nicht schnell das Weite suchen sollen. Laut Nils' Kollegen Sebastian »Degola« Lagemann ist das gewissenhafte Coden ebenfalls sehr wichtig, wenn es darum geht, unliebsame Cheater fernzuhalten.

Die Erben von World of WarCraft

»90 Prozent aller Browsergames sind für Normalsterbliche im Punkt Produktpräsentation absolut abschreckend«, sagt Oliver Spahr. Der Geschäftsführer des Online-Portals 4Players ist ein alter Hase in der Branche und betreibt mehrere Browserspiele. Das wichtigste Aushängeschild ist dabei die Startseite. Besucher bleiben meist nur wenige Sekunden; wenn sie dann nicht vom Inhalt überzeugt sind, gehen sie in der Regel für immer verloren.

»Es kann nicht sein, dass ich vier bis fünf Klicks brauche, bis ich überhaupt einen Button finde, mit dem ich mich anmelden kann«, poltert Oliver und führt als Negativbeispiel die ehemalige Homepage des Browserspiels **Scherbenwelten** an. Es gäbe zwar einige Nischenprodukte, die nur für einen sehr kleinen Spielerkreis gedacht sind (etwa diverse Airline-Manager) – sofern die Entwickler aber die breite Masse für sich begeistern wollen, dann sollten sie mal einen Blick auf die Produktseiten großer Online-Rollenspiele wie etwa **World of WarCraft** werfen.

Nicht nur was für Cracks

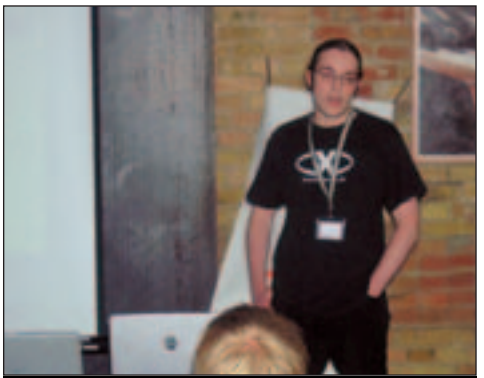
Der Name von Blizzards Online-Hit wird in Olivers Vortrag noch häufiger fallen. Insbesondere als Musterbeispiel für Einsteigerfreundlichkeit. Bei vielen Browserspielen lassen erste Erfolgserlebnisse für den Spieler lange auf sich warten: Zunächst steht das mühsame Hochziehen von Gebäuden im Vordergrund, anschließend werden unzählige Stunden in die Forschung gesteckt. Die meisten Spieler fühlen sich von der Masse an Optionen völlig erschlagen, mit denen sie oft schon von Beginn an jonglieren müssen.

»In World of WarCraft habe ich meine ersten Erfolgserlebnisse binnen weniger Minuten, erst ab Level 10 muss ich mich um meine Charaktertalente kümmern«, lobt Oliver Blizzards behutsamen Umgang mit Neueinsteigern. Bei kostenpflichtigen Browserspielen ist nämlich meistens eine Testphase enthalten. Wenn die Spieler in dieser ersten Zeit schon die Lust verlieren, dann sind sie für immer verloren. Sobald das Verhältnis zwischen Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe und ersten Erfolgserlebnissen stimmt, stellt sich der Spielspaß wie von selbst ein. Oliver bringt es auf den Punkt: »Wenn die erst mal süchtig sind, dann zahlen die auch.«

Wir drücken die Daumen, dass sich die Anwesenden die deutlichen Worte zu Herzen nehmen. Vielen Browserspielen lastet nach wie vor das freakige Image an – **World of WarCraft** ist nicht zuletzt deswegen erfolgreich, weil es selbst Menschen vor den Monitor lockt, die mit Spielen sonst so gut wie gar nichts am Hut haben.



Neben viel Lob musste **Verbands-Initiator** Sven Sladek auch Kritik an der Idee einstecken.



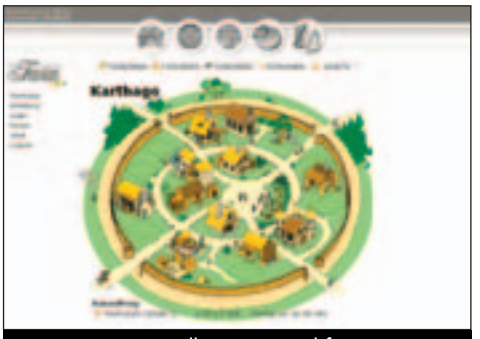
Für Sebastian Lagemann ist sauberes **Coding** der wichtigste Faktor bei der Entwicklung.



Oliver Spahr wünscht sich mehr **Einsteigerfreundlichkeit** bei Browserspielen.



Zahlreiche Entwickler, Community-Manager und Branchengrößen folgten dem Ruf von Andreas Lober und diskutierten angeregt über die **Entwicklung** des Browserspiele-Markts.



Travian ist ein exzellentes Beispiel für ein **grafisch** aufgepepptes Browserspiel.



Die Community des Browserspiels **Ice Wars** ist bei Henry Schibach in guten Händen.

Wenn die Branche es schafft, das auf die Browserspiele zu übertragen, kann das für uns Spieler nur positive Auswirkungen haben.

Watt, wer bist du denn?

Während Janusz Buttgereit von Datasturm über die Implementierung von Zahlungssystemen referiert, treffen wir uns auf einen kleinen Plausch mit den anwesenden Entwicklern. Viele fragen uns, warum ihr Browserspiel in PC PowerPlay noch nicht genannt wurde. Erstaunt hören wir von ambitionierten Projekten, Namen prasseln wie Gewehrfeuer auf uns ein, Visitenkarten werden gezückt. Wir geben ehrlich zu, dass wir von vielen Teams noch nie gehört haben. Einige Entwickler scheinen nämlich einen wichtigen Punkt zu vergessen: Pressearbeit und Marketing.

Grund genug für Andreas Lober, dies zum Thema des nächsten Vortrags zu machen. Andreas betont, dass die meisten Browserspiele nur durch Mund-zu-Mund-Propaganda bekannt werden – Werbung findet, wenn überhaupt, nur in Bannernetzwerken statt. Der Vortrag wird zum Lehrstück: Wie und wann verfasse ich eine Pressemeldung, wann lohnt sich Werbung, wann sollte ich mit einem Magazin wie PC PowerPlay Kontakt aufnehmen? Nach Andreas' Ausführungen sind wir sehr zuversichtlich, dass die meisten Entwickler ihre Produkte sehr viel professioneller vermarkten und der Fachpresse interessant präsentieren werden.

Und am siebten Tag erschuf er Grafik

Die ersten Browserspiele verzichteten aus gutem Grund auf aufwändige Grafik: Die meisten User waren vor einigen Jahren maximal mit einem 56k-Modem unterwegs, und Hochgeschwindigkeits-Internet war noch eine Zukunftsvision. »Mittlerweile gibt es in Deutschland etwa fünf Millionen Benutzer mit Breitbandanschluss, im Jahr 2010 werden es an die 16 Millionen sein.« Gerhard »Keen« Müller, Betreiber des Browserspiels **Travian**, in dem Sie als Stammeshäuptling ein kleines Dorf hochziehen, sieht mittlerweile keine Argumente mehr, ein Browserspiel nicht grafisch etwas aufzupeppen.

Zwar erfordert das einen erhöhten Arbeitsaufwand und steigende Kosten. Auf der Haben-Seite erschließen die Entwickler aber neue Märkte. Das verwöhnte Auge beschäftigt sich nur ungern mit langweiligen und schwer durchschaubaren Textwüsten. Browserspiele werden natürlich niemals die opulente Grafik von Schwergewichten wie **World of WarCraft** oder **Everquest 2** erreichen, zweckmäßige grafische Effekte erleichtern aber den Einstieg und erhöhen das Spielvergnügen. Die Ansprüche der Spieler sind gestiegen, die Textwüsten hoffentlich bald Schnee von Gestern.

Ohne Community kein Spiel

Dass eine Community ein Eigenleben entwickeln kann, zeigt das Beispiel **Dark Age of Camelot**. Durch mangelhafte Pflege und schlechte Moderation der offiziellen Foren stieg die Zahl der unzufriedenen Nutzer. Als die Moderatoren endlich eingriffen, war der Zug längst abgefahren: Die Community von **DAoC** war in der Szene bald als Chaos-Haufen verschrieen, und die Betreiber mussten sich mit Zensur-Vorwürfen auseinandersetzen. Für Henry »HSINC« Schibach vom Entwicklerteam des Browserspiels **Ice Wars** ist der richtige Umgang mit der Spielergemeinschaft kein Geheimnis: Freundlichkeit, Konsequenz, Freundlichkeit, Konsequenz und Freundlichkeit. Nach Henrys Vortrag ist auch dem letzten im Saal klar, dass Freundlichkeit und Konsequenz das A und O sind, um eine lebendige Community lebendig zu halten. Auch Kritik von langjährigen Spielern sollte ernst genommen werden. So kann es durchaus vorkommen, dass die Mitglieder zündende Ideen haben, die das Spiel deutlich verbessern. »Allerding«, so Henry, »gibt es auch einige gelinde gesagt seltsame Vorschläge.«

Alle unter einem Dach

Es ist spät geworden in Frankfurt, manche Teilnehmer dämmern bereits vor sich hin. Beim letzten Punkt auf der Tagesordnung werden sie aber alle wieder hellwach: Es geht um die gemeinsame Gründung eines Dachverbands für die Entwickler von Browserspielen. Initiator ist Sven Sladek von der Firma Webtales. Der Verband soll die Präsenz von Browserspielen in den Medien stärken und den Entwicklern als Austauschplattform dienen. Während die Idee grundsätzlich auf Zustimmung stößt, gibt es auch einige Kritik. Was soll so etwas nützen? Wollen wir wirklich unser Know-how auf breiter Basis zur Verfügung stellen? Misstrauen macht sich breit: Wollen die großen Betreiber sich bei den kleinen Entwicklern bedienen und sie dann im Regen stehen lassen? Am Ende einigt man sich darauf, zunächst mal ein Forum zu schaffen. Für eine rechtliche Form wie einen Verein ist es den meisten noch zu früh. Im nächsten Jahr vielleicht, wenn sich das Fensterln weiter etabliert hat.

»Ein voller Erfolg«

Am Ende der Konferenz ist Andreas Lober zufrieden: Das Treffen sei »ein voller Erfolg« geworden. Viele der über 100 Teilnehmer wollen nächstes Jahr wiederkommen. Wir sehen das ein wenig differenzierter: Die meisten Vorträge waren gut und sinnvoll, manche Redner blieben aber ein wenig oberflächlich und rezitierten viele Selbstverständlichkeiten. Solange die Konferenz dazu beiträgt, dass Browserspiele immer besser und bekannter werden, ist sie aus Spielersicht aber in der Tat ein voller Erfolg.

Simon Fistrich

DIE 10 NIE ERSCHIENENDSTEN DDR-SPIELE

Trabis, FKK, Parteitage: Bei aller Ostalgie wird gern vergessen, dass es auch **in der DDR so was ähnliches wie Computerspiele gab.** Hier kommen die zehn besten Titel, die aufgrund des Mauerfalls nicht mehr fertiggestellt wurden.

Während in der westlichen Welt der C64 die Heimcomputerszene beherrschte, hatten einige ausgewählte DDR-Bürger das Privileg, am KC 85 zu spielen. Böse Stimmen behaupten zwar, dass auf dieser Kiste nur plumpe Kopien von **Pac Man** und Co. liefen, aber weit gefehlt: Wir haben für Sie in den Geheimarchiven gewühlt und ermittelt, mit welchen Spielen die Honecker-Regierung das Land beglücken wollte.

Platz 10
Seoul 1988



Sport hat in der DDR eine ganz besondere Bedeutung. Deshalb ist es sehr wichtig, gerade bei großen Ereignissen wie den Olympischen Spielen im Medaillenspiegel ganz oben zu stehen. Bevor Sie aber in den eigentlichen Sportarten antreten, müssen Sie Ihre Schützlinge auf die Wettkämpfe vorbereiten. Das beginnt in einer Art Manager-Modus bereits zehn Jahre vor dem Großereignis. Ihre Späher suchen an den Schulen nach Talenten und erfüllen diesen den großen Wunsch, fortan an der Elite-Sportakademie zu trainieren – wer braucht schon eine Kindheit, wenn er die Aussicht auf tolle Reisen und Siege für das sozialistische Heimatland hat? Also stellen Sie knallharte Trainingspläne auf, bestrafen die Kleinen, wenn sie die geforderten Leistungen nicht bringen und servieren dreimal am Tag leckere, ähm, Vitaminpillen.

Platz 9
Mad TV DDR



Was gibt es Schöneres nach einem langen Tag im Kombinat, als es sich abends auf der Couch gemütlich zu machen und fernzusehen? Genau, nichts. Deshalb stellen Sie als Chef der nationalen TV-Anstalt ein buntes Potpourri der gepflegten Fernsehunterhaltung zusammen, um aktiv zur Erholung der Werktätigen beizutragen. Dank der offiziellen Lizenz verwenden Sie dabei Original-Sendungen wie »Aktuelle Kamera«, »Flimmerkiste«, »Ein Kessel Buntes« und natürlich »Der schwarze Kanal«. Zu Ihren weiteren Aufgaben gehören das Überprüfen der Mitarbeiter auf Partei-Zugehörigkeit, regelmäßige Rechenschaftsberichte über die politisch korrekte Ausrichtung des Fernsehprogramms sowie der Einkauf sowjetischer Propaganda- und Dokumentarfilme zum Thema: »Wie der Sozialismus die Welt vom Kapitalismus befreit«.

Platz 8
German Stronghold



Die Hauptaufgabe des Spielers besteht darin, in möglichst kurzer Zeit einen »antifaschistischen Schutzwall« zum Wohle des Volkes der Deutschen Demokratischen Republik zu errichten. Damit soll verhindert werden, dass imperialistische Störenfriede in die DDR vordringen und Unheil anrichten. Als Ressourcen dienen Stacheldraht, Beton, Steine und Arbeiter, wobei alles im Überschuss vorhanden ist. Allerdings erfordert der Bau taktisches Geschick und Übersicht, um alle potenziellen Schlupflöcher abzudichten. Nach der grundsätzlichen Grenzlegung errichten Sie in regelmäßigen Abständen Wachtürme, damit niemand heraus ... äh, hereinkommt. Als Bonus gibt's den Mehrspielermodus »Capture the Mauerflüchtling«.

Platz 7
GT Trabi Legends



Wer braucht schon Formel 1, wenn er spannende GT-Rennen haben kann? Beispielsweise die Trabant-Trophy, bei der es nun wirklich nur auf fahrerisches Können ankommt, und nicht auf irgendwelchen technischen Schnickschnack! Mit der geballten Kraft von 23 PS und satten 100 Stundenkilometern über die Piste brettern – allein bei der Vorstellung kann man die Abgase des Normal-Gemisch-Hochleistungstreibstoffs beinahe riechen. Als Rennstrecken stehen der Sachsenring und das Schleizer Dreieck zur Auswahl. Das praktische an den Trabi-Rennen:

Aufgrund der einzigartigen Duroplast-Kunststoff-Karosserie gibt's garantiert keine Blechschäden. Wer den Meisterschaftsmodus erfolgreich beendet, schaltet zusätzliche Autos wie den Wartburg 353 frei. Allerdings müssen Sie ihn erst bestellen und dann 15 Jahre warten, ehe Sie damit fahren dürfen.

Platz 6
Knights of the Democratic Republic



In einem Land, in dem es nur so vor imperialistischen Agenten wimmelt, muss natürlich ein Held her. Den übernehmen Sie in diesem Rollenspiel in Form des Stasi-Kontaktmanns »IM Broiler«. Bei der Suche nach den Spionen decken Sie nach und nach eine üble Verschwörung auf: Ein Knabenchor aus Wanne-Eickel will seinen Auftritt in der TV-Show »Ein Kessel Buntes« missbrauchen, um unterschwellige West-Propaganda zu verbreiten – Sie müssen das verhindern. Damit Sie die Abenteuer nicht alleine bestehen müssen, können Sie unterschiedlichste NPCs anheuern, beispielsweise Thälmann-Pionier Maik und die Kombinatsleiterin Mandy Müller. Gewonnene Erfahrungspunkte investieren Sie in Fähigkeiten wie »Aushorchen«, »Mitgefühl vortäuschen«, »Dumm stellen«.

Platz 5 Splinter Cell – The Quest for the Equipment



Was Sam Fisher für die USA, das ist Udo Patschke für die DDR: der beste Undercover-Agent des Landes. Da es ihm leider an Spionage-Gimmicks und High-Tech-Ausrüstung fehlt, müssen Sie sich in den ersten zehn Missionen zunächst das entsprechende Equipment erbeuten. Dabei ähnelt das Spiel eher der **Thief**-Reihe, da für die Einbrüche nur Pfeil und Bogen und ähnlich antiquierte Instrumente zu Verfügung stehen – es gab eben nichts. Doch dann geht es ans Eingemachte: Mal beschaffen Sie Devisen, mal sabotieren Sie ein Treffen des »Neuen Forums«, mal beschatten Sie eine Gruppe Austauschschüler in Ungarn, damit keiner über die grüne Grenze nach Österreich Republikflucht begeht.

Platz 4
Shopping Kombinat



Als Leiter eines Konsument-Warenhauses sorgen Sie dafür, dass die Arbeiter und Bauern bei Ihnen spannendes Shopping erleben. Dabei pfeift das Spiel auf das übliche Mikromanagement. Beispielsweise müssen Sie sich praktischerweise nicht um die Preise kümmern, da diese über den »Endverbraucherpreis« zentral festgelegt sind. Auch das Warensortiment stellt den Spieler vor keine unlösbaren Aufgaben, da es von jedem Produkt nur eine Sorte gibt – damit entfällt auch das ohnehin nur lästige Element des Wettbewerbs. Allerdings müssen Sie jederzeit mit überraschenden Ereignissen wie »Bananenlieferung« rechnen und die rapide wachsenden Warteschlangen so ausrichten (Blick auf den Laden unterbinden), dass möglichst noch viele Menschen anstehen, obwohl es die gewünschte Ware schon lange nicht mehr gibt. Das steigert die Vorfreude all derer, die leer ausgegangen sind.

Platz 3
You don't know Erich



Quizspiele machen ja bekanntermaßen unheimlich viel Spaß, vor allem wenn sie in unterhaltsamer Form präsentiert werden. Das ist auch bei **You don't know Erich** der Fall, denn als Quiz-Moderator wurde der Stimmenimitator Friedhelm P. aus Eisenhüttenstadt verpflichtet, der genauso spricht wie Erich Honecker und die Mitspieler standesgemäß als Deligierte beim humoristischen Frage-Antwort-Spiel begrüßt. Zu den Fragekategorien gehören unter anderem »Überflüssige Südfrüchte«, »Sächsische Sprichworte« und »Die besten Vopo-Witze«. Um Ihnen einen Hauch des Vergnügens nahe zu bringen, hier ein Beispiel aus letztgenannter Kategorie: Ein Polizist betritt den Intershop, schaut sich verdutzt um und springt anschließend über die Ladentheke zur Verkäuferin. Was sagt er zu ihr? Antwort A: Er verhaftet sie wegen Verkaufs westlicher Waren. Antwort B: Er fragt nach Führerschein und Fahrzeugpapieren. Antwort C: Er liest ihr ihre nicht vorhandenen Rechte vor. Antwort D: Er bittet um politisches Asyl in der Bundesrepublik Deutschland. (richtig)

Platz 2
Die Fanatischen Vier



Weil sie selbst im Tod nicht länger mit anschauen können, dass Kapitalismus immer mehr Einfluss gewinnt, steigen vier Genossen als Superhelden aus ihren Gräbern. Das Quartett besteht aus Karl Marx, Walter Ulbricht, Clara Zetkin und Bertold Brecht, die Sie abwechselnd steuern. Jeder Charakter hat einige Spezialattacken: Karl Marx zitiert beispielsweise Passagen aus dem Kommunistischen Manifest, um Gegner einzuschläfern. Walter Ulbricht kann blitzschnell Schutzmauern errichten, während Bertold Brecht die komplette Bühnencrew der »Dreigroschenoper« als Stampede über die Feinde hinweg rennen lässt. Im Endkampf müssen Sie die vier kapitalistischen Superhelden Henry Ford, Adam Smith, John D. Rockefeller und Ebenezer Scrooge besiegen und rituell alles Bargeld verbrennen.

Platz 1
Medal of Marx



In einem fiktiven Szenario wurde die DDR von imperialistischen Mächten besetzt. Sie schlüpfen in die Rolle des letzten NVA-Offiziers, der der Gefangennahme entgehen konnte, und starten den Befreiungsfeldzug. Genretypisch verwenden Sie dabei ein umfangreiches Waffenarsenal, darunter etwa die Sturmgewehre AK-47 (mit aufpflanzbarem Bajonett) und AK-74, die Makarow-Pistole sowie RDG-5-Handgranaten. Allerdings ballern Sie sich nicht nur zu Fuß durch die abwechslungsreichen, farbenfrohen Braunkohlefördergebiete, sondern liefern sich auch heiße Verfolgungsduelle im Trabant-Kübelwagen. Für die musikalische Untermalung sorgt der Betriebs-Chor des VEB Gaskombinat Schwarze Pumpe mit einer Auswahl an sozialistischen Arbeiterkampfliedern wie »Der kleine Trompeter« und »Die Internationale«.

Georg Valtin

POPULOUS

Mit Black & White 2 spielt Peter Molyneux in Kürze zum fünften Mal Gott. Zeit, noch einmal seine **Eintrittskarte in den Olymp** unter die Lupe zu nehmen: Populous.

Drama im Redaktionsalltag: »Das ist Populous?« »Exakt.« »Und was ist da der Witz?« »Hä?« »Naja, ich schau Dir jetzt seit zehn Minuten über die Schulter, und alles, was Du tust, ist Land einebnen.« So geschehen, als Molyneux-Jünger Steidle bei einer Partie **Populous** selig lächelnd in Erinnerungen schwelgt, während sich ~~ignorant~~ Kollege Bergmann erfolglos müht, die Faszination irgendwie nachzuvollziehen.

Glückliche Gläubige

Eigentlich hat er ja Recht, der Herr Bergmann. In der Tat verbringen Populisten Stunden um Stunden damit, Pixelhäufchen abzutragen und Gräben aufzufüllen. Im Grunde geht es schlicht darum, den Levelboden abzuflachen. Zwei Mausklicks links, einer rechts. Klick-klick, klack! Klick-klick, klack! Denn nur auf hübsch ebenen Grundstücken zimmern die Wuselmännchen, zu deren Gottheit Molyneux den Spieler befördert, schmucke Hütten und vermehren sich fleißig. Und erst ein großes, glückliches Volk verleiht seinem Patron die himmlischen Kräfte, die er braucht, um dem gegnerischen Götzen und seinen teuflischen Schergen heimzuleuchten.

Wann kommt die Flut?

Himmels-Hirten lassen Vulkane aus dem Boden schießen, die Erde erzittern, überschwemmen mit Flutwellen ganze Landstriche, rufen Kreuzzüge aus oder überziehen fruchtbaren Boden mit tödlichen Sümpfen. Klingt eindrucksvoller, als es die Grafik Baujahr 1989 tatsächlich darstellt, die von den immerhin möglichen 256 Farben nur rund ein Fünftel anrührt – Erbe der Amiga-Herkunft.

Die KI, die damals noch niemand so zu nennen wagt, erweist sich da schon als moderner. Die putzigen Spielfiguren erledigen alle Aufgaben selbständig: Bauplätze suchen, Häuser errichten, Gegner attackieren. Der Übervater kümmert sich nur um die nötigen Grundlagen und konzentriert sich sonst darauf, dem verfeindeten Gott ins Handwerk zu pfuschen und dessen Jüngern, die auf der gleichen Karte siedeln, mit allerhand Naturkatastrophen das Leben zur Hölle zu machen.

Der schwache Punkt von **Populous** sind die Szenarien. Statt einer echten Kampagne gibt's rund 1.000 Levels aus dem Zufallsgenerator, die gegen Ende unschaffbar schwierig werden.

Göttervater Molyneux

Wenn also weder das Spielprinzip (Land flach klopfen), noch die Szenarios, noch die Technik begeistern, was macht **Populous** zum Kultspiel? Die Kombination aus gemütlichem, fast schon meditativem Vor-sich-hin-Siedeln, hektischen Klick-Kämpfen (wer schafft die meisten Katastrophen pro Sekunde?) und Strategie (ich baue im Gebirge und versenke die anderen in einer Flut). Und natürlich, dass es das erste seiner Art war, so klein und exklusiv die Familie der Gottsimulationen bis heute auch sein mag.

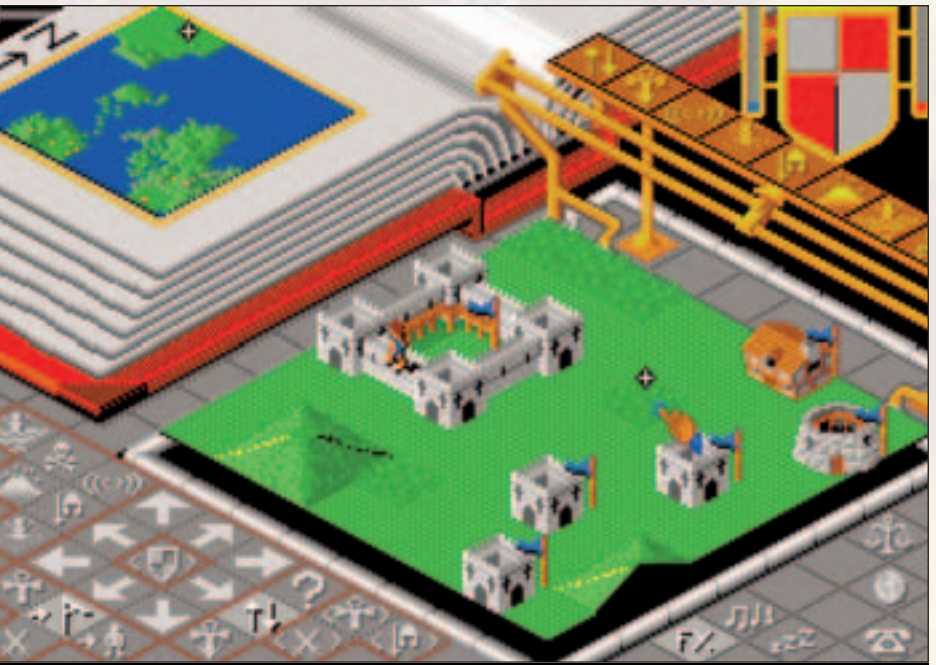
Abgesehen von verstoßenen Kindern wie **Mega lo Mania** oder **Heaven & Hell** stammt das gesamte Genre vom Übervater Peter Molyneux. Der hat seine Idee in der Fortsetzung **Populous 2** (Teil 3 stammt nicht von ihm und ist auch kein klassisches Godgame mehr) im Ableger **Powermonger** und schließlich in **Black & White** immer weiter ausgebaut und verfeinert.

Rüdiger Steidle

ALLGEMEINE **INFOS**

Woher krieg ich's?
Populous 1 und 2 sind nur noch über Gebrauchtbörsen wie Ebay zu bekommen. Sofern das Medium kein unüberwindbares Hindernis darstellt (die Spiele sind nur auf 3,5- und 5,25-Zoll-Disketten erschienen, nie als CD-Version), laufen die Programme dafür problemlos mit Windows-Bordmitteln oder Emulatoren wie Dosbox, selbst ohne Geschwindigkeitsbremse.

Erschienen	1989
Entwickler	Bullfrog
Publisher	Electronic Arts
Genre	Godgame



Je flacher das Land, desto größer die Gebäude, die Ihre Schützlinge errichten, desto mehr Mana schenken sie Ihnen, desto größere Wunder können Sie wirken.



Das Addon **Promised Lands** tauscht die Grafiksets. Hier »Blockland«, das Lego-Universum.



Populous 2 erweiterte vor allem die göttlichen Fähigkeiten und führte Rollenspiel-Elemente ein.

MAD TV

In Zeiten von **Managern und Echtzeitstrategie** gibt's alles: Fußballsimulanten oder Panzer mit Wumms. Und was ist mit dem alten Fernsehen?

Vor zehn, 15 Jahren waren Fernsehsender noch bodenständiger als heutzutage. Jede Stunde nur drei kurze Werbeblöcke, abends zur vollen Stunde die Nachrichten und pixelige hässliche Senderlogos in der rechten beziehungsweise linken Ecke des Bildschirms. Als auf ZDF noch die **Simpsons** und **Star Trek: Die nächste Generation** im Vorabendprogramm liefen, war die Welt noch in Ordnung.

Perfekt für den eigenen Spaß im Fernsehstudio war da **Mad TV** geeignet – und das ist es heute immer noch. Denn Nachfolger wie **Mad TV 2** und Ableger wie **Mad News** konnten die Klasse der Wirtschafts-Simulation im Echtzeituniversum nicht schlagen. Und weitere Konkurrenz ließ sich nicht mehr blicken.

Programmgestaltung im Geschwindigkeitsrausch

Die Regeln sind einfach, die Ziele gesteckt: Der unterbezahlte Programmdirektor eines Fernsehsenders will seinen Kanal nicht nur zur Nummer eins auf der ganzen Welt machen, sondern nebenbei das Herz der rassigen Schönheit Betty in die Tasche stecken. Dafür kauft er Filme und Serien ein, macht sich zum Sklaven der Werbebranche, sortiert News, produziert Sendungen und bangt jeden Tag um das liebe Geld, das wie Sand durch seine Finger rieselt. Schließlich muss er auch noch teure Geschenke im Supermarkt erwerben, damit ihm Bettys Herz nicht durch die Lappen geht.

Alles wäre nur halb so spannend ohne die lästige Konkurrenz, die sich ebenfalls im 13-stöckigen Sendergebäude breit macht. Zwei weitere Programmdirektoren blockieren mit schöner Regelmäßigkeit den Aufzug, die Werbeagentur und den Filmverleih. Oder schleimen sich erfolgreich bei Betty ein. Und sind meist auch mit ihrem Fernsehprogramm erfolgreicher. Da freut man sich tierisch, wenn man trotz der ablaufenden Zeit sein Programm füllt, während bei der Konkurrenz eine »Sendestörung«-Nachricht auf dem Bildschirm prangt.

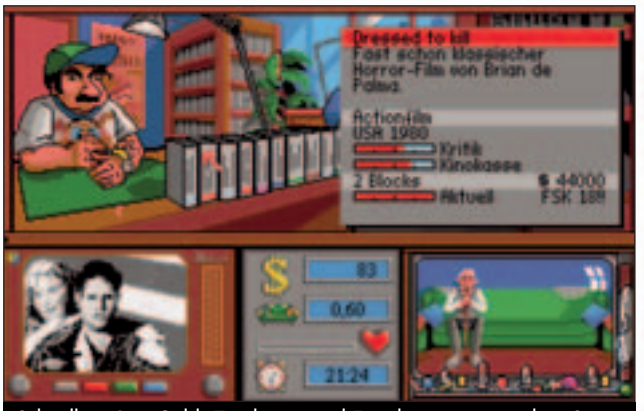
Terroristen im Anmarsch

Mad TV macht's leicht: Mit den Maustasten betreten und verlassen wir die Räume, kaufen unsere Filme und News ein, und verschieben Hinweisschildchen am Aufzug. Das ist besonders dann lustig, wenn die Volksrepublik Duban wieder einmal einen Anschlag auf die Freie Republik Duban verüben will. Schnell zur Anzeigetafel und das Schild des Konkurrenzstudios mit dem Büroschild der Republik vertauscht. Schon gibt es ein hübsches Feuerwerk, und die Arbeit des KI-Mitstreiters ist futsch, während wir in unser Fäustchen kichern.

Schade nur, dass wir uns meistens zwischen Fernsehen und Betty entscheiden müssen: Das Geld ist bereits am Anfang so knapp, dass wir den Sender erstmal mit Werbespots auf einen grünen Zweig bringen müssen, bevor wir uns an Betty ranschmeißen und ihr mit teuren Geschenken imponieren.

Toll, dass in **Mad TV** die Büros, Studios und Shops nicht in Tabellen dargestellt sind – in jedem Zimmer des Hochhauses gibt's was zu entdecken. Und meistens auch etwas zum Schmunzeln. So sitzen im Raum der Tabaklobby qualmende Skelette, der Supermarkt ist ein heilloses Chaos, und der Wächter am Empfang 24 Stunden am Tag so blau wie sein Wärtermützchen. Das bringt uns heute noch zum Grinsen und macht Spaß, obwohl **Mad TV** bald schon seinen 15. Geburtstag feiert.

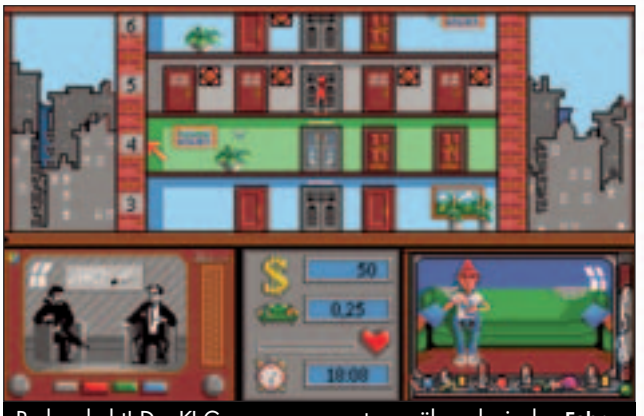
Susanne Braun



Schnelle **Infos**: Geld, Zuschauer und Feindprogramme sehen Sie genauso flott wie den tatterigen Zuschauer und den Filmverleiher.



Und wer ist dieses elfengleiche Wesen? **Betty Botterbloom** können Sie mit exquisiten Geschenken betören.



Pech gehabt! Der KI-Gegner muss warten, während wir den **Fahrstuhl** belegen. So geht's auch mit Filmverleih und Werbeagentur.

ÜBRIGENS

Heutzutage ist **Mad TV** nur noch mit DOS-Box und D-Fend spielbar, läuft darunter aber ohne Probleme. Für Fans: Limbic Entertainment arbeitet derzeit an **Prime Time – Der Fernsehmanager**, das Mad TV ähnelt. Vier Sender buhlen dabei in einer 3D-Stadt um die Gunst der Zuschauer. Ab Novemver soll der Manager in den Regalen stehen.

Erschienen:	1991
Entwickler:	Rainbow Arts
Publisher:	Rainbow Arts
Genre:	Wirtschafts-Simulation

LESERBRIEFE

SPIELE ALS KUNSTFORM



Ich meine, dass ein Videospiel nicht nur eigenständig, sondern auch ein Zusammenschluss verschiedener Kunstformen ist, wie Musik, Bilder/Grafik, Geschichte und Gameplay. Und dass es nicht nur auf das »Gefühl« der Handlungsfreiheit und Immersion ankommt und auch eine Kunstart dominieren kann – also das Spiel nicht erst in seiner »stimmigen« Ganzheit zur Kunst wird, wie auch bei Filmen.

Als Beispiel möchte ich das Adventure Salammbo anführen: Grafik von Druillet, Geschichte von Flaubert und Musik von Dvorak und Mozart – das Spiel ist streng linear, im Gegensatz zum Adventure Blade Runner, doch es deswegen nicht als ein Kunstwerk zu bezeichnen, halte ich für vermessen, wie im Übrigen die gesamte Kritik an den Adventure-Spielen. Kann eine Definition wirklich zutreffend sein, wenn sie zum Ausschluss eines ganzen, traditionsreichen Genres aus der Spielewelt führt?

Die Ausnahme des Spieles Blade Runner führt die Argumentation von Herrn Kreiss auch etwas ad absurdum, als ob Blade Runner das einzige nicht lineare Adventure wäre und es nur darauf ankäme. Auch die Beschreibung »Adventures seien Literatur, aber keine Spiele« im Zusammenhang mit es sei »nichts von einem kunstvollem Spiel« an einem Adventure, könnte als »Literatur ist keine Kunst« verstanden werden, wo wir doch alle wissen, dass es nicht so ist.

Claudio Riolo

Daniel Kreiss ist Student. Der Theater- und Medienwissenschaften. In Erlangen. Ich denke, dass selbst vor Gericht (bin selbst Jugendschöffe) noch nie auf derart eindringliche Weise auf mildernde Umstände plädiert wurde.

Aber es ist wohl auch unschädlich, diese zu gewähren. Er möchte seit einiger Zeit die »Einzigartigkeit« und das »Künstlerische« an PC-Spielen aufzeigen und darüber eine öffentliche Diskussion entfachen. Das ist zweifellos ein verdienstvolles und längst überfälliges Projekt. Weniger schön ist, dass er immer ein wenig am Thema vorbei schreibt.

Zum einen redet er viel darüber, dass PC-Spiele Kunst, kunstvoll bzw. künstlerisch seien. Das erinnert an Scott McCloud, der dasselbe über Comics sagt. McCloud versucht aber wenigstens noch, den Begriff »Kunst« derart zu definieren, dass die gewünschte Antwort zustande kommt (ihm zufolge ist Kunst alles, was nicht der Selbsterhaltung oder Fortpflanzung dient). Kreiss hält Dinge wie Definitionen nicht mal mehr für notwendig, sondern setzt einfach voraus, dass Spiele Kunst sind. Aber wie gesagt, er studiert ja nicht Linguistik.

Zu allem Überfluss schießt er sich auch noch selber ins Knie, indem er jene auch als Kunstform genutzten Medien wie Malerei und Literatur, aus denen PC-Spiele auch schöpfen, in ihrer Bedeutung für PC-Spiele herabsetzt. Stattdessen träumt er von einer eigenen Spielkunst, die sich von allen anderen unterscheidet, gleichsam etwas Neues schafft, so als ob das tatsächlich möglich wäre. Das »Einzigartige« bei Spielen ist allein die Tätigkeit des Spielens, und das ist keine Kunst.

Kurz: Kreiss argumentiert schlecht. Das ist umso schlimmer, als er in der Grundaussage Recht hat. Spiele können auch Kunst sein. In erster Linie trifft das auf den von Kreiss aus völlig unverständlichen Gründen marginalisierten Bereich der Ästhetik zu. Als ob es nicht ausreichend wäre, etwas »schönes« zu schaffen, das einen innehalten lässt und von der eigentlichen Funktion des Produkts, dem Spielen, ablenkt. Einen diesigen Sonnenaufgang bei kabbeliger See und leichter Bewölkung, wie er in Silent Hunter 3 regelmäßig zu genießen ist, hätte Turner nicht besser malen können (auch wenn für Turner die impressionistische Verfremdung spricht, die das PC-Spiel aus naheliegenden Gründen nicht nutzen kann).

Pierre Stuckenschmidt

PC PowerPlay Sie kritisieren, wir ließen eine Kunstdefinition für Computerspiele vermissen. Tun wir das? »Kunststück Computerspiel« handelt zuallererst von der Sichtweise Arthur C. Dantos auf die Objektkunst der 60er-Jahre: Alles kann Kunst sein, das als Kunst gemeint ist und dessen Form in einer Beziehung zum daraus entstehenden Werk steht, die man interpretieren kann.

Erst dann beginnt meine Suche nach der eigenen Form für eine Spielkunst. Die würden Sie gerne verbieten. Man solle Spiele als audiovisuelles Genussmittel in Ruhe lassen, meinen Sie. Sie behaupten, Interaktivität könne keine Kunst schaffen. Das Beispiel von Black & White hat längst gezeigt, wie es doch geht, auf die Art und Weise ist zu achten. Darauf, ob Spielen einen Eindruck hinterlässt, der über die Tätigkeit des Spielens und des Spaßes hinausgeht. Darin herrscht Einigkeit: Nicht jedes Spiel ist Kunst. Die Herabwürdigung der Ästhetik in ihrer Bedeutung für Spiele geschieht in der Tat mit Absicht und polemisch – damit die Überlegungen nicht immer dort enden! Ihre Reaktion zeigt, wie notwendig das war. Sie behaupten, die Möglichkeiten des Spiels bis zu allen Grenzen zu kennen. Der Artikel stellt die These auf, es lohne sich gerade, das zu überprüfen. Mit Sicherheit kann das Spiel die Mittel anderer Künste für sich nutzen. Das soll es auch nach bestem Geschick, dabei wird Hübsches entstehen. Aber vielleicht ist dem Spiel noch mehr zuzutrauen. Das fragen wir allen Ernstes so, wie Sie es kritisieren, »so als ob das tatsächlich möglich wäre«.

Daniel Ch. Kreiss

Ihre Reportage »Kunststück Computerspiel« hat mir sehr gut gefallen. Herr Kreiss zeigt auf, was das Eigentümliche der Computerspiele ist und was sie von anderen Kunstformen unterscheidet. Diese Selbsterkenntnis ermöglicht Kritik und Entwicklung, die dazu führen kann, dass Computerspiele zu einem respektierten Teil unserer Kultur werden. Die von Herrn Kreiss als Hauptmerkmale von Computerspielen postulierten formalen Eigenschaften »Fließen« und »Interaktivität« fügen sich meines Erachtens allerdings nicht systematisch zum anderen, dem inhaltlichen Postulat, dass Computerspiele »über etwas« sind, das heißt Erfahrungen oder Einsichten mitteilen. Auch gibt es nicht nur Unterschiede zwischen den verschiedenen Kunstformen, sondern auch Gemeinsamkeiten oder Ähnlichkeiten, was Herr Kreiss aufgrund der starken Betonung der Besonderheiten nicht berücksichtigt. Dementsprechend fällt er ein hartes Urteil über das Genre der Adventures, die er auf bloßes Rätsellösen reduziert, obwohl sie doch so oft zum Nachdenken über die Story, daraus folgende Inhalte und über sich selbst anregen

(zum Beispiel Nomad Soul). Diese inhaltliche, mit Literatur und Film verwandte Anforderung an ein kunstvolles Spiel gehört meines Erachtens ebenso zum Spiel-Design wie das Regelwerk und die Spiel-Mechanik. Nur alle drei zusammen führen zu einer »Erfahrung des Selbermachens«, die »über etwas« erzählt, aber das »über etwas« in ein »durch mich« und »mit mir« verwandelt. Ich würde sogar noch weiter gehen und statt nur eines »über etwas« ein »mehr als« fordern, nämlich eine Qualität, die über sich hinaus weist, die mehr bedeutet, als sie zeigt, so wie es Kunst zu Eigen sein sollte und wie es zum Beispiel Black & White bereits erfüllt hat. Zu Jenkins' Auffassung, Computerspiele seien eine demokratische Kunst, kann ich mir schließlich die Bemerkung nicht verkneifen, dass dies für Multiplayer-Titel zwar zutreffen mag, bei Singleplayer-Spielen sollte man dann aber von einer »Tyrannis« sprechen, da hier nur ein Einzelner lenkt, wie selbstoffenbarend sich das auch immer gestalten mag. Jedenfalls aber vielen Dank für Ihren gehaltvollen Bericht!

Joel Klink

PC PowerPlay Insofern passen die Begriffe des Fließens und der Interaktivität durchaus zur Forderung nach dem »Überetwassein«: Eben die Interaktivität soll über etwas sein, das Fließen soll ihr helfen. Sie haben ja Recht, Story und audiovisuelle Darstellung komplettieren das Spiel-Erlebnis und lassen es noch lebendiger werden. Und auch diese Elemente sollten im Bestfall über etwas sein. Darüber hinaus traut »Kunststück Computerspiel« der Interaktivität aber ein eigenes Gewicht zu. Das Fließen ist die Voraussetzung dafür, dass der Spieler sich dem Spiel hingibt. Die Hingabe ist Voraussetzung dafür, dass der Spieler für die unmittelbare Kommunikationsweise des Spiels so empfänglich ist wie möglich. Diese unmittelbare Kommunikationsweise ist die Interaktivität. Sie kann als Ausdrucks- und Erfahrungsmittel genutzt werden; Sie nennen selbst das schon wiederholt besprochene Black & White. Vielleicht sollte unterstrichen werden: Die ausdrückliche Abgrenzung der Spiele von anerkannten Künsten soll nicht endgültig und absolut geschehen. Sie geschieht mit dem Zweck, dass zuerst einmal herausgefunden wird, was Spiele womöglich alles können, das sonst kein Medium kann. Im Übrigens, ich habe Adventures schon immer geliebt. Nach Kriterien der Literatur und des Films finde ich sie auch kunstvoll; spielerisch reduziere ich sie in der Tat auf bloßes Rätselraten.

Daniel Ch. Kreiss

DAS EWIGE KLISCHEE

Ich möchte hiermit mein Lob für den wohl genialsten und zutreffendsten PC-Spiele-Report meines 13 Jahre langen Lebens aussprechen! Jochen Gebauer hat mit seinem Artikel »Das ewige Klischee« genau den Punkt getroffen, der mich ständig bei Spielen nervt. Obwohl ich treuer Spieler von WarCraft 3 und Konsorten bin, finde ich es doch enttäuschend, dass immer die gleichen Völker auftreten (Elfen, Menschen, Orcs/Orks). Warhammer 40k – Dawn of War und StarCraft haben das zwar auch gemacht, aber wenigstens mal mit Futurismus für etwas Abwechslung gesorgt. Ich hoffe, dass Herr Gebauer noch mehr solcher Artikel bei euch bringt. Das Ziel dieser Mail ist, einen Aufruf von den Zockern zu starten: »Probieren wir was Neues aus! Mehr Abwechslung, liebe Programmierer!«

Felix Gößmann

Erstmal fand ich euren Bericht »Das ewige Klischee« sehr schön, aber es hat mir etwas gefehlt. Mir fehlte die Unterscheidung zwischen den amerikanisch-europäischen und den asiatischen Entwicklern. Am besten kann man die Geschichten mit den Geschichten von Comics vergleichen, wie z.B. Mickey Maus und seine Freunde. Mickey Maus wird immer der Gute sein und Kater Karlo der Böse. Aber die asiatischen Mangas und Animes sind völlig anders. Ich hatte letztens auf Kabel 1 eine Folge von Shaman King gesehen. In der hatte der Held gegen einen Lakaien des »Oberbösen« gekämpft. Am Anfang dachte ich



DER FEHLERTÄUFEL

FEHLER AUS DEM LETZTEN HEFT – UND UNSERE AUSREDEN

PRINCE OF PERSIA NUMMERNCHAOS

Ihr schreibt in der Rubrik Budget Compilations bei den Gold Games 8, dass Prince of Persia 4 dabei sei? Wahrscheinlich nicht, aber könnt ja sein.

Hamid Bulut

PC PowerPlay Dass Ubisoft gerade Prince of Persia 3 entwickelt, wir aber Teil 4 bei den Gold Games 8 nennen, ist kein Fehler. Vielmehr ist Prince of Persia 4 – The Sands of Time tatsächlich der echte vierte Teil der Serie, während Prince of Persia 3 (noch ohne Untertitel) von Ubisoft außerhalb der historischen Tatsachen einfach neu nummeriert wurde und eigentlich Teil 5 ist.

GENIALER MICHEL ANCEL

Im Vorschaubericht über das Actionspiel King Kong bemerkte ich, dass sich wohl im Fazit von David Bergmann ein Fehler eingeschlichen hat. Dort steht nämlich »Was sich die Entwickler rund um Beyond Good & Evil-Genius ... vorgenommen haben«. Aber das sind doch zwei Spielenamen gemischt. Nämlich Beyond Good & Evil und Evil Genius, das mit dem erstgenannten nichts zu tun hat. Mich würde interessieren, ob dies ein absichtlicher Fehler war oder nicht.
Ich tippe ja auf absichtlich, da ihr weder einen Bericht über das Spiel Evil Genius geschrieben habt – es erschien zwei Monate, bevor PC PowerPlay zum ersten Mal auf den Markt kam –, noch das Spiel einmal in der Rubrik »Aktuelles Lieblingsspiel« bei David Bergmann erwähnt wurde.

Christoph Vogel

PC PowerPlay Hier handelt es sich um einen genialen Wortwitz von Redaktions-Genius Bergmann. Der hat nämlich mit Genius den Entwickler Michel Ancel gemeint – die Kombination mit Beyond Good & Evil ist nur deshalb irreführend, weil David sein Konstrukt nicht mit Bindestrichen verbunden hat. Aber »Beyond-Good-&-Evil-Genius« sieht einfach doof aus, finden wir.

DIE SACHE MIT DEM GENITIV

Bloodrayne 2 wird, entgegen eurer Behauptung, sehr wohl in Deutschland erscheinen. Publisher ist Vivendi, die USK hat die Versionen bereits im Februar (PS2) und April (PC, Xbox) abgesegnet – natürlich in vorschriftsmäßig zensierter Fassung ohne Gore und herumfliegende Körperteile. Den genauen Erscheinungstermin weiß ich selbst nicht. Aber wer soll die Schnittparade denn überhaupt kaufen ...
2.) Der gute Moe Szyslak (Simpsons) würde sich im Grab rumdrehen, wenn er bereits drin läge und sehen müsste, wie Susanne Braun seinen Namen schreibt (September-Ausgabe Seite 77: »Moe Sizlack«).
3.) Im Deutschen wird man einer Sache (Genitiv) Herr. Es muss im Games-Convention-Bericht also richtig heißen »Die Bundesbahn versuchte des Besucherandranges ... Herr zu werden«.

Markus Römmele

**PC PowerPlay Zu 1.) Stimmt, Vivendi hat sicherheitshalber Bloodrayne 2 zur USK-Prüfung eingereicht. Dennoch wird Vivendi wie von uns geschrieben das Spiel nicht in Deutschland veröffentlichen. Was mit dem Actionspiel hierzulande passieren wird, ist derzeit ungewiss.
Zu 2.) Korrekt, Zuzanne hat den Namen falsch geschrieben und bittet um Verzeihung.
Zu 3.) David übt nicht nur den Genitiv, sondern schreibt auch 100 Mal »lud« ohne »t«, um seinen Fehler in der Bildunterschrift auf Seite 27 wieder gut zu machen.**

»der typische Lakai«, aber später hatte er seine Beweggründe für seine Mitgliedschaft beim Bösen erklärt und einige gute Gründe (Mord an der Familie, Verrat) für sein Verhalten geliefert. Etwas später hat er eingesehen, dass er alles falsch gemacht hatte und dafür Rechtschaffenheit ablegen will. Dies war ein Beispiel zwischen den verschiedenen Kulturen. Aber es gibt noch Unterschiede zwischen professionellen Entwicklern und Hobbyentwicklern. Den großen Entwicklern ist es egal, was für eine Story im Spiel ist. Hauptsache, es gibt Geld. Hobbyentwickler hingegen denken sich epische Geschichten aus. Ein gutes Beispiel sind Spiele, die mit dem RPG-Maker gemacht wurden, wie z.B. Vampire Dawn oder Fire at Midnight. Entwickler sollen weniger auf Grafik achten und mehr Story mit interessanten und glaubwürdigen Helden einbringen.

Christopher Liefrenz

Zunächst das schon obligatorische, wenn auch von Herzen stammende Lob. Eure Zeitschrift ist schlichtweg genial. Besonders faszinierend ist euer Wertesystem. Schon witzig, wenn sich die Bewertung nicht aus der Summe ihrer Teile (Gamestar) oder einer subjektiven Meinung (PC Games) ergibt, sondern aus vielen Eindrücken unterschiedlicher Redakteure.

Im anfolgenden Artikel spricht Herr Gebauer von klischeehaften Spielhelden. Und ich frage mich: »Ist das nun sooo schlimm?« Wenn ich mich an einen PC setze, will ich keine ausgefeilte Charakterstudie beginnen oder mir Sorgen über den Sinn des Lebens machen müssen. Ich will auch nicht über Richtig und Falsch, Gut und Böse, Wahrheit und Lüge oder Ehrlichkeit und Beschiss nachdenken müssen. Das muss ich in der realen



Welt doch nun wirklich schon genug. Ich will in eine phantastische Welt voller Magie und vieler Bösewichter eintauchen und ihnen den Hintern versohlen. Nicht, weil ich als Kind zu oft gehänselt wurde oder meine Mama mir nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt hat und ich dadurch zu einem Psychopaten wurde, sondern weil es die Aufgabe eines Spieles ist, mich einfach und effektiv zu unterhalten. Jedenfalls von meinem Standpunkt aus.

Aus diesem Grunde sei mir vielleicht einmal der Vergleich Märchen und Spiel gestattet. Im Märchen geht es um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Ein strahlender Held oder eben jemand, der aus Versehen ins Geschehen hineinrutscht, bekämpft das unsagbar Böse. Kein Zweifel. Keine Reue. Keine Gnade. Dieses Wesen ist böse. Warum, interessiert keinen. Beweggründe könnten nämlich zum Verständnis führen. Man hätte Mitleid mit dem Monster und würde die Welt gefährden bzw. das Märchen könnte seinen Sinn (Kind lernt zwischen Richtig und Falsch zu unterscheiden) verfehlen. Das Spiel übernimmt diesen Gedanken.

Er spricht von der klischeehaften Phantasiewelt. Seit Jahrhunderten sind diese Welten so umschrieben worden. Viele Legenden ranken sich um Zwerge in Höhlen oder Elfen im dunklen Wald. Warum sollte man daran was ändern? In Filmen tut man das ja (Gott sei Dank) auch nicht, oder wenn, dann mit eher mäßigem Erfolg. Erinnert sich noch jemand an Herkules in New York? Nein? Na, seht ihr? Das meinte ich. Viele Gestalten haben ihren Ehrenplatz bekommen. Und dort sollten sie auch bleiben. Etwas anderes würde eh keiner akzeptieren. Und außerdem hat er ja richtig erkannt: Neue Wege werden nur selten begrüßt. Der Spieler will doch gar nicht in neue Welten vorstoßen, es sei denn in Freelancer mit einem Raumschiff ... oder Star Trek.

Roland Parthe

PC PowerPlay Natürlich sollen Spiele in erster Linie Spaß machen, keine Frage. Allerdings bin ich nicht der Ansicht, dass sich Unterhaltung und ein gewisser Anspruch gegenseitig ausschließen – sonst würden Planescape Torment, Max Payne oder Deus Ex ja keinen Spaß machen. Das tun sie aber. Und zwar nicht zuletzt deshalb, weil sie zum Nachdenken anregen und moralische Fragen aufwerfen. Um bei Ihrem Beispiel zu bleiben: Hin und wieder lese ich gerne mal ein Märchen, aber auf Dauer bevorzuge ich etwas Gehaltvolleres.

Auch Ihre These, dass man mit neuen Ufern Belanglosigkeit riskiere, kann ich nicht teilen – im Gegenteil. Ohne den Mut zu Innovationen würden wir immer noch Pong spielen. Und uns im Kino immer noch Stummfilme anschauen, in schwarz-weiß natürlich. Belanglosigkeit entsteht meiner Ansicht nach eben nicht durch den Mut, etwas Neues zu versuchen, sondern durch Austauschbarkeit – durch den hundertsten Zwerg, den tausendsten Elf.

Jochen Gebauer

BLICKE ÜBER DEN TELLERRAND

Nach dem Durchlesen der August-Ausgabe Ihrer Zeitschrift möchte ich die Gelegenheit nutzen, Ihnen zu dem überaus gelungenen und meines Erachtens auch angenehm anspruchsvollen Magazin-Teil zu gratulieren. Insbesondere die Artikel »Kunststück Computerspiel« von Herrn Kreiss und »Wählen wir uns selber ab?« von Herrn Dr. Lober verdienen an dieser Stelle meinen Respekt. Gerade für den »älteren« Spieler (über 30) wie mich ist es oft nervig genug, sich mit Zeitschriften herumplagen zu müssen, die lediglich einen Test an den anderen reihen, pseudo-comedyhafte Inhalte einstreuen müssen oder aber auf unterirdisch niedrigem Niveau für den »Actionspieler« peinliche/obszöne Bildunterschriften generieren (ich denke, wir alle wissen, wer gemeint ist).

Bitte machen Sie weiter so! Blicke über den Tellerrand des Spieletestens hinaus sind eh schon viel zu selten, und was mir persönlich fehlt, ist die Ernsthaftigkeit, sich auch mit peripheren Sachverhalten auseinander zu setzen oder auch mal Berührungspunkte zu anderen Themengebieten mal kritisch, mal objektiv, mal aus einem anderen Blickwinkel heraus zu betrachten. Denn auch diese Dinge gehören meines Erachtens zum Hobby »Computerspielen« dazu. Von meiner Seite aus würde ich es sehr begrüßen, wenn die Zielgruppe der »älteren« Spieler in Ihrem Heft auch zukünftig die Ansprache und Seriösität/Ernsthaftigkeit wiederfindet, die bei so vielen Konkurrenzblättern inzwischen verloren gegangen scheint ...

Kai Höger

PC PowerPlay Keine Sorge, alle unsere Redakteure sehen das so wie Sie.

SIND 420 EURO GÜNSTIG?

Habt ihr einen Arbeitsplatz für mich, denn ihr müsst ja reichlich verdienen, wenn ihr in der heutigen Zeit eine Grafikkarte, die 420 Euro kostet, mit günstig (euer Zitat »Viel Leistung für wenig Geld«) betitelt. Das wird die knapp zehn Millionen Deutsche freuen, die mit dem wenigen Geld fast zwei Monate über die Runden kommen müssen. Ab und zu sich mal mit der Realität in Deutschland befassen, vielleicht kommen dann manche Schichten wieder auf den Teppich.

Günther Teige

PC PowerPlay Sie zitieren uns nicht ganz richtig: In unserem Test steht »viel Leistung für wenigER Geld«. Denn die getestete Grafikkarte ist eine abgespeckte Variante ihres (teureren) Vorgängers.

Wie so vieles ist auch der Preis einer Grafikkarte relativ. Für Menschen an der Armutsgrenze sind auch 50 Euro für ein Spiel viel zu viel Geld – sollen wir deshalb keine Spiele mehr testen oder gar Raubkopien propagieren? Im Übrigen schreibt Simon Fistrich explizit: »Die GT bringt mehr Leistung, als aktuelle und kommende Spiele benötigen, und ist dabei vergleichsweise bezahlbar.« Vergleichsweise heißt natürlich nicht »verglichen mit dem Sozialhilfesatz«. Uns daher zu unterstellen, wir würden Luxus-Hardware als Schnäppchen für Jedermann feiern, halten wir für überzogen. Gerade bei teuren Produkten weisen wir fast immer auf den hohen Preis hin oder nennen günstigere Alternativen.



SCHÖN VERPACKT IST HALB GEKAUFT

Auch ich habe mich schon öfters darüber aufgeregt, dass die Verpackungen und die Beilagen der Spiele immer knapper werden. Auch mich stört das, denn eine Übersichtskarte, Tech-Tree oder ähnliches ist oft hilfreich während des Spiels, ohne dass ich erst irgendwelche Menüs im Spiel aktivieren muss. Außerdem ist das Spiel so mehr als nur ein PC-Spiel, was auf dem Monitor abläuft, da ich noch ein Stück mit in diese Welt hole, vom Bildschirm weg.

Spiele sind eigentlich schon teuer genug, ich finde, da kann man von den Firmen mehr erwarten als halbfertige Spiele, schlechten Support und dann noch eine schlechte Produktausstattung. Ich finde, ein gedrucktes Handbuch ist wohl das Minimum, was man erwarten kann. Ich glaube auch, dass dies die Zahl der Raubkopierer einschränken würde, weil ein Spiel dann mehr ist als nur ein Datenträger!

Christian Lüdke

Ich möchte einmal etwas zu dem Interview mit dem Spieler Carsten Herzog schreiben. Erst mal zu mir selbst: Ich bin 30 Jahre alt und spiele seit über 20 Jahren (seit meinem 7. Lebensjahr etwa) Computer- und Videospiele. Es ist ein meiner Meinung nach weit verbreitetes Vorurteil, dass »alte« Zocker mehr Wert auf Verpackung und Beilagen legen als jüngere Spieler. Das ist nur so ein von Ewiggestrigen verbreitetes Klischee, um sich als »die wahren Spieler« hinzustellen (muss wohl was mit falschem Stolz zu tun haben, findet man aber auch in anderen Hobbys). Auch ein junger Zocker freut sich über eine schöne Karte, da bin ich mir sicher! Das Ganze ist aber auch ein generelles Problem, das irgendwie in Deutschland gehäuft auftritt: das »Sich-Abfinden« mit Neuerungen (siehe das aktuelle Theater mit den TV-Rechten der Champions League). Mein Gott Leute! Was wollt ihr? Die Dinge ändern sich nun mal.

Benjamin Lemke

PC PowerPlay Das Feedback auf unseren Report zeigt, dass sich die Leser in zwei Lager spalten. Möglicherweise sollten die Hersteller dies berücksichtigen und sowohl reichhaltig ausgestattete Premium-Packungen als auch preiswertere DVD-Boxen mit Minimalinhalt anbieten.

ZU VIEL WERBUNG

Ich lese seit der ersten Ausgabe Eure Zeitschrift sehr gerne. Als ich aber die September-Ausgabe aufgeschlagen habe, war ich sehr enttäuscht zu sehen, dass ihr dem unsäglichen Beispiel eines Konkurrenzmagazins gefolgt seid, indem ihr auf den ersten Seiten Werbung abdruckt. Mir ist klar, dass eure Werbeeinnahmen dadurch gesteigert werden, aber bitte verzichtet in Zukunft darauf. Ich bin sicher nicht die einzige Leserin, die es sich bei so viel Werbung am Heftanfang zweimal überlegt, ob sie die Zeitschrift in Zukunft noch kaufen möchte.

Christiane Müller

PC PowerPlay Auch uns als Redaktion gefällt es nicht, wenn unser mit Herzblut erstellter Heftinhalt erst nach einem Anzeigensperrfeuer zu finden ist. Dennoch bitten wir um Verständnis: Werbung reduziert auf Dauer den Heftpreis, der immer noch sehr günstig ist. Ohne Anzeigen müssten wir PC PowerPlay deutlich teurer anbieten. Und dass Werbekunden am liebsten vorne im Heft stehen wollen, ist nur natürlich.

DEUTSCHE SOLDATEN IN SHOOTERN

In der letzten Ausgabe habe ich den Leserbrief von Jens Malm gelesen. Ich kann ihm nur zustimmen, was die gesamten Zweiter-Weltkriegs-Shooter angeht. Ich find es persönlich schon beinahe grausam, wenn von einem deutschen Spieler verlangt wird, gnadenlos jeden deutschen Soldaten zu töten. Wäre es denn so schwer, einfach mal ein Spiel zu entwickeln, wo auch einmal klar gemacht wird, dass die damaligen Soldaten auch nicht alle gerne gekämpft haben? Wo man vielleicht auch mal nur versucht, so wenig wie möglich zu töten und Deutschland vom damaligen Regime zu befreien, ohne direkt Horden von Deutschen umbringen zu müssen? Vielleicht sollte auch die Spieleindustrie endlich begreifen, dass man dieses schreckliche Kapitel der Weltgeschichte nicht dauernd wieder aufschlagen sollte, denn sonst werden wir Deutschen noch in 200 Jahren als grausam und skrupellos dargestellt.

Tobias Pokutta

PC PowerPlay Ihr Vorschlag in Ehren, aber solange Entwickler nach Schauplätzen für Action- und Strategiespiele suchen, wird der Zweite Weltkrieg eine tragende Rolle spielen. Ob jemand wie von Ihnen gefordert anbietet, zum Beispiel als Mitglied der Weißen Rose zu agieren, halten wir für eher fraglich, aber durchaus lohnenswert.

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 11/2005

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Herausragende Grafik ist bei **Need for Speed Most Wanted** selbstverständlich. Doch wie viel Spaß das Rasen mit getunten Edelboliden gegen die Uhr und die Polizei in der jüngsten Neuauflage der Rennserie macht, klärt unser ausführlicher Test. Voraussichtlich liefern wir auch gleich die spielbare Demo auf DVD.

AGE OF EMPIRES 3



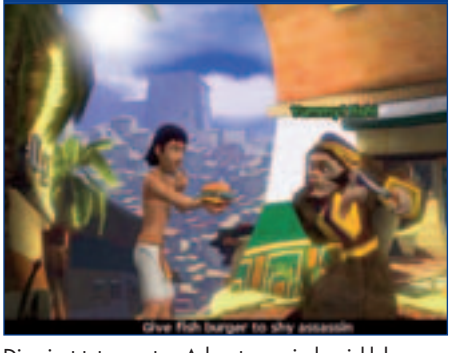
Das Strategie-Schwergewicht schlechthin ist **Age of Empires 3**. Mit ein wenig Glück besiedeln unsere Tester schon nächste Ausgabe die neue Welt.

CIVILIZATION 4



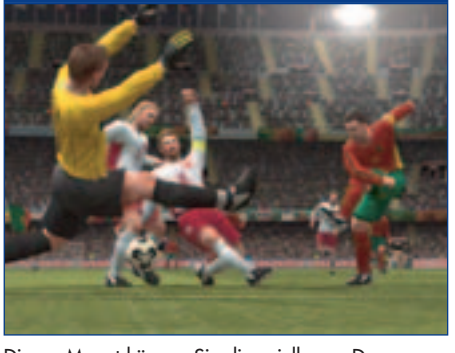
Das Rundenstrategie-Schwergewicht schlechthin ist **Civilization 4**. Wir testen neue Grafik, gestiegene Komplexität und die vielen neuen Features.

ANKH



Die einst totgesagten Adventures sind quicklebendig, wie **Ankh** beweist. Ob es für die neue Abenteuer-Referenz reicht, verrät Ihnen unser Test.

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Diesen Monat können Sie die spielbaren Demos von **Pro Evo 5** gegen FIFA 06 antreten lassen. Wie gut die Vollversion ist, lesen Sie nächsten Monat.

PC POWERPLAY AUSGABE 11/2005
AB DEM 26.10.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 88

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: Olaf Bleich, Jochen Gebauer, 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, Matthias 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 pby 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 - Oktober 2005

VOLLVERSIONEN
American Conquest

Cold Blood

DEMOS
Age of Empires 3

Blitzkrieg 2

FIFA 06

Heroes of the Pacific

NHL 06

Pro Evolution Soccer 5

Starship Troopers

X-Men Legends 2

HIRES-VIDEOS
Black & White 2

Blitzkrieg 2

Civilization 4

Fable

GT Legends

In 80 Tagen um die Welt

Mad TV

Populous

Shadowgrounds

Total Overdose

Vietcong 2

X3

SPIELE-TRAILER
Dark Messiah of M&M

Desperados 2

Everquest 2: Desert of Flames

Grand Raid Offroad

PATCHES
Cold Zero Sounds Patch

Die Siedler 5 Patch 1.05

Dungeon Siege 2 Patch 2.1

Knights of the Old Republic 2 Patch 1.0b

Panzers 2 Patch 1.05

Schlacht um Mittelerde Patch 1.02

SCREENSHOTS
Civilization 4

Conflict Global Storm

Fable

Ground Zero

GT Legends

In 80 Tagen um die Welt

NHL 06

Rome: Barbarian Invasion

Rush for Berlin

Serious Sam 2

Total Overdose

X3

MODS
Battlefield 2 Codename WCC Coop

Battlefield 2 Singleplayer 64 Mod

Earth 2160 SuperStorm v3.0 Mod

TOOLS
Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.24

Fraps 2.64

HyperSnap-DX

PowerStrip 3.61

RivaTuner 2.0

Windows Media 9 Codec

Windows Media Player 9

Windows Media Player 10

WinZip 9.0

TREIBER
Ati Catalyst 5.8

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 78.01

DIVERSE
Benchmarks: X800 (PDF)



Civilization 4: Video



American Conquest: Vollversion 1



Age of Empires 3: Demo

PC PowerPlay Vollversionen: American Conquest | Cold Blood Oktober 2005

CyPress

PC PowerPlay

Oktober 2005

Voll Version 1

American Conquest



Voll Version 2

Cold Blood

PowerPlay Vollversionen: AMERICAN CONQUEST | COLD BLOOD Oktober 2005

VOLLVERSIONEN

American Conquest

Cold Blood

DEMOS

Age of Empires 3

Blitzkrieg 2

FIFA 06

Heroes of the Pacific

NHL 06

Pro Evolution Soccer 5

Starship Troopers

X-Men Legends 2

HIRES-VIDEOS

Black & White 2

Blitzkrieg 2

Civilization 4

Fable

GT Legends

In 80 Tagen um die Welt

Mad TV

Populous

Shadowgrounds

Total Overdose

Vietcong 2

X3



Civilization 4: Video

SPIELE-TRAILER

Dark Messiah of M&M

Desperados 2

Everquest 2: Desert of Flames

Grand Raid Offroad

PATCHES

Cold Zero Sounds Patch

Die Siedler 5 Patch 1.05

Dungeon Siege 2 Patch 2.1

Knights of the Old Republic 2 Patch 1.0b

Panzers 2 Patch 1.05

Schlacht um Mittelerde Patch 1.02

SCREENSHOTS

Civilization 4

Conflict Global Storm

Fable

Ground Zero

GT Legends

In 80 Tagen um die Welt

NHL 06

Rome: Barbarian Invasion

Rush for Berlin

Serious Sam 2

Total Overdose

X3

MODS

Battlefield 2 Codename WCC Coop

Battlefield 2 Singleplayer 64 Mod

Earth 2160 SuperStorm v3.0 Mod

TOOLS

Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.24

Fraps 2.64

HyperSnap-DX

PowerStrip 3.61

RivaTuner 2.0

Windows Media 9 Codec

Windows Media Player 9

Windows Media Player 10

WinZip 9.0

TREIBER

Ati Catalyst 5.8

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 78.01

DIVERSE

Benchmarks: X800 (PDF)

PowerPlay Vollversionen: AMERICAN CONQUEST | COLD BLOOD Oktober 2005

CyPress

PowerPlay

Oktober 2005



VOLL VERSION 2

COLD BLOOD

VOLL VERSION 1

AMERICAN CONQUEST