November 2005

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

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

nur € 3,60 inkl. 8,5 GB DVD

2 VOLL-VERSIONEN



VOLL-VERSION 1: **RUNAWAY**

Geniales Adventure mit witzigen, originellen Rätseln und Top-Sprachausgabe!



VOLLVERSION 2:

VEGAS TYCOON

Geld scheffeln war nie spaßiger: Bauen Sie das ultimative Glücksspieler-Paradies!



+ SERIOUS SAM 2

Dawn of War: Winter Assault ★ Harry Potter und der Feuerkelch ★ Sven kommt! ★ King Kong ★ Ultimate Pinball Challenge ★ World Racing 2

18 HiRes Videos (100 Minuten Gesamtlänge)

NEED FOR SPEED **MOST WANTED**



Age of Empires 3 ★ Civilization 4
DTM Race Driver 3 ★ Ankh
Pro Evolution Soccer 5
Oblivion ★ The Movies
Brothers in Arms: Earned in Blood
Ultimate Spider-Man
Shattered Union ★ u.v.m.



BEWERTET VON 6 ERFAHRENEN REDAKTEUREN

+ extralanger Video-Test!

AGE OF EMPIRES 3

TEST DES MONATS: Brachialer Feldzug durch Amerika ★ 24 1a-Missionen
Heimatstadt, Helden, Handel: Warum Age 3 seine eigenen Vorgänger schlägt

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

+ 5 Minuten HiRes-Video

ERSTE PROBEFAHRT: Geiler Fuhrpark von Porsche, BMW, Audi
So adrenalinfördernd spielen sich Duelle gegen die Polizei



36 WEIHNACHTS-HITS IM TEST

AUF 75 SEITEN (Minimum eine Seite)

Quake 4 (dt.) ★ Brothers in Arms 2 ★ Civ 4
Ankh ★ Shattered Union ★ Pro Evo 5 ★ u.v.m.



ATI SCHLÄGT NVIDIA

Radeon X1800 XT schneller als Geforce 7800 GTX
Die neuen Hochleistungs-Karten im Benchmark-Test

KRUMME DINGER

Wir testen Spiele nur in unserer Redaktion oder bei uns zuhause. Notfalls in unseren Verlagsräumen im Beisein von Pressesprechern – sofern diese keinen Einfluss auf Spielweise, Testprozedere, Text oder gar Wertung nehmen wollen. Tests bei Entwicklern, Publishern oder gar in irgendwelchen Hotels lehnen wir ab.

Trotzdem war Actionexperte Sascha Gliss zwei Tage in London, um dort **Quake 4** zu testen. Denn Publisher Activision wollte uns und den anderen Magazinen kein Testmuster schicken. Wir waren zwar vor Ort – doch einen Test gibt es nicht. Unser Wertungssystem erlaubt keinen Test, bei dem nur ein Redakteur spielen kann. Und wir testen eben nur in unseren eigenen Räumen. Was Sascha über **Quake 4** denkt, lesen Sie ab Seite 66.

Ein Ausrutscher, ein Einzelfall? Keineswegs. Wieder Activision, diesmal mit **The Movies**. Besuch in unserer Redaktion mit einer Preview-Version – einen Tag, bevor das Spiel laut Lionhead ins Presswerk geht. Lionhead will, dass wir testen, doch Activision verbietet es.

Und noch mal Activision: Wir sollen **Call of Duty 2** am 20./21. Oktober in München testen. Wir lehnen dankend ab, das Spiel steht ja am 10. November im Laden. Genug Zeit also bis zum Redaktionsschluss unserer Jubiläumsausgabe nächsten Monat.

Soviel steht fest: PC PowerPlay wird auch weiterhin keine krummen Dinger drehen. Wir testen nur bei uns, mit genügend Redakteuren und entsprechend viel Zeit. Auch, wenn wir dann mal auf einen wichtigen Test verzichten müssen. Das sind wir Ihnen schuldig.

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



Diese Titelseiten haben unsere Layouterinnen aus Gaudi entwickelt. Wobei das Sven-Cover wirklich sexy ist. Schade, dass manchmal nur die uninteressanten Spiele attraktive Artworks liefern. Raten Sie doch mal, welches Cover welchem Redakteur am besten gefällt – Vorschläge an redaktion@pcpowerplay.de.



Es war einmal in Amerika: Mit dichter Atmosphäre, genialem Missionsdesign und herausfordernden Gefechten verzückt Age of Empires 3 auch Gelegenheitsstrategen. Lesen Sie alles über unseren glorreichen Eroberungsfeldzug auf dem amerikanischen Kontinent!

Seite 48

TITELGESCHICHTE

AGE OF EMPIRES 3



22 **NFS MOST WANTED**

Eins, zwei, Polizei: Unsere Probefahrt mit Most Wanted.



66 **QUAKE 4**

Starke Technik, schwaches Spiel: warum Q4 enttäuscht.

AKTUELL

20 Terminkalender

News

12 Castle Wolfenstein
12 FIFA Street 2
13 Battlefield 2: Special Forces
13 Die Sims 2: Weihnachtsedition
14 Duke Nukem Forever
15 Guild Wars
16 Der König von Narnia
17 Dark Age of Camelot
18 D&D Online

Kolumne

12 Das Sommerloch ist hausgemacht!

Charts

14 Leser-Charts
16 Verkaufs-Charts

Vorschau

22 Need for Speed Most Wanted
26 DTM Race Driver 3

AKTUELL

28 Titan Quest
32 Gun
34 The Movies
36 Prince of Persia 6 – The two Thrones
37 Agatha Christie – Und dann gab's keinen mehr
38 Keepsake

TEST

Titelgeschichte
48 Age of Empires 3

57 So testen wir
58 Teamseite
60 Hitliste

Action

66 Quake 4
70 Brothers in Arms: Earned in Blood

TEST

74 Vietcong 2
76 Gene Troopers
78 Knights of the Temple 2
80 Shadowgrounds
82 Ultimate Spider-Man
86 X-Men Legends 2
88 Cold War
92 Day of Defeat
94 Elite Warriors Vietnam
95 WW2 Tank Commander
96 The Suffering: Ties that bind
98 Ragdoll Kung Fu
99 Ultimate Pinball Challenge
100 NVA
101 Megaman X8

Strategie

102 Civilization 4
108 Shattered Union
112 Ufo Aftershock
114 Battle Mages: Sign of Darkness

TEST

118 Ski Resort Extreme
119 Shadow Vault
120 Mall Tycoon 2 Deluxe
122 Creature Conflict
124 Crazy Machines
125 Roter Sturm
126 Legion Arena

Abenteuer

128 Ankh
132 In 80 Tagen um die Welt
136 Everquest 2: Wüste der Flammen

Sport

138 Pro Evolution Soccer 5

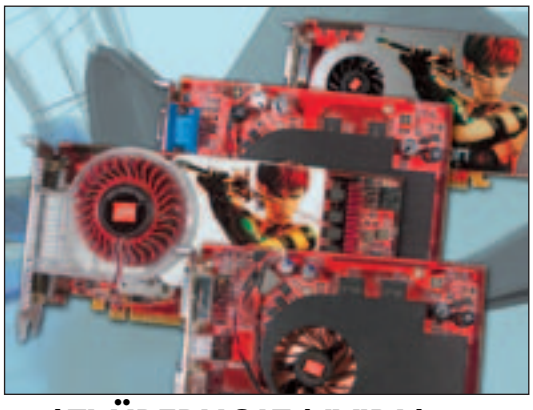
Budget

144 Budgetliste
146 Sacred Gold
148 Best of Sierra – Action Pack



102 CIVILIZATION 4

Siedeln, forschen, kämpfen: das beste Civ aller Zeiten!



166 ATI ÜBERHOLT NVIDIA

Im Test: Atis brandneuer R5xx-Chip auf dem Prüfstand.



138 PRO EVOLUTION SOCCER 5

Kann der japanische Fußballgott FIFA 06 ausdribbeln?



176 DIE JUNGEN ZAUBERER

Künstler oder Pragmatiker: Wie ticken Spieleentwickler?

TIPPS & TRICKS

150	Age of Empires 3
150	Brothers in Arms: Earned in Blood
150	Chronicles of Riddick
151	Pro Evolution Soccer 5
151	Sacred Gold
152	Tribes Vengeance
152	Ufo Aftershock
152	Ultimate Spider-Man
152	X-Men Legends 2

HARDWARE

154	Chip + PCP Testcenter
154	FAQ: Sie fragen, wir antworten
172	Bestenlisten

Hardware-News

156	Intel 975X
156	Nvidia Forceware 81.84 und G72
156	Samsung Syncmaster 713B
157	Catcorner 5-in1 USB-Masseur

HARDWARE

Schwerpunkt

158	Versandhändler im Test
159	Alternate Computerversand
160	Fort Knox Computer
161	Mindfactory
162	K&M Elektronik AG
163	PC King

Service

164	Drahtlos Daddeln

Tests

166	Grafikkarten: Ati überholt Nvidia
169	Boxenset: Creative Gigaworks G500
169	Gamepad: Thrustmaster Wireless Dual Trigger
169	Maus: Genius Ergo 520
170	Komplett-PC: Dell XPS 600

MAGAZIN

176	Das Bildnis der jungen Zauberer
180	Die Top 10 der Spiele, die unbedingt eine Fortsetzung brauchen
184	Das große PC PowerPlay Spiele-Quiz
188	Retro: Atomic Bomberman
189	Retro: Colonization
190	Leserbriefe

SERVICE

5	Editorial
6	Inhalt
8	DVD-Inhalt
10	HiRes-Videos
194	Im nächsten Heft
194	Impressum
195	DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Agatha Christie | Vorschau	37
Age of Empires 3 | Test	48
Age of Empires 3 | Tipps	150
Ankh | Test	128
Battle Mages: Sign of Darkness | Test	102
Battlefield 2: Special Forces | News	13
Best of Sierra – Action Pack | Budget-Test	148
Brothers in Arms: Earned in Blood | Test	70
Brothers in Arms: Earned in Blood | Tipps	150
Castle Wolfenstein | News	12
Chronicles of Riddick | Tipps	150
Civilization 4 | Test	102
Cold War | Test	88
Crazy Machines | Test	124
Creature Conflict | Test	122
D&D Online | News	18
Dark Age of Camelot | News	17
Day of Defeat | Test	92
Der König von Narnia | News	16
Die Sims 2: Weihnachtsedition | News	13
DTM Race Driver 3 | Vorschau	26
Duke Nukem Forever | News	14
Elite Warriors Vietnam | Test	94
Everquest 2: Wüste der Flammen | Test	136
FIFA Street 2 | News	12
Fussball Manager 2006 | News	12
Gene Troopers | Test	76
Guild Wars | News	15
Gun | Vorschau	32
Heart of Empire – Rome | News	18
In 80 Tagen um die Welt | Test	132
Keepsake | Vorschau	38
Knights of the Temple 2 | Test	78
Legion Arena | Test	126
Lineage 2 | News	13
Mall Tycoon 2 Deluxe | Test	120
Megaman X8 | Test	101
Need for Speed Most Wanted | Vorschau	22
NVA | Test	100
Prince of Persia 6 | Vorschau	36
Pro Evolution Soccer 5 | Test	138
Pro Evolution Soccer 5 | Tipps	151
Quake 4 | Test	66
Rag Doll Kung Fu | Test	98
Roter Sturm | Test	125
RTL Ski Alpin 2006 | News	16
RTL Skispringen 2006 | News	16
Sacred Gold | Budget-Test	146
Sacred Gold | Tipps	151
Saga of Ryzom | News	18
Shadow Vault | Test	119
Shadowgrounds | Test	80
Shattered Union | Test	108
Ski Racing 2006 | News	14
Ski Resort Extreme | Test	118
Söldner: Secret Wars | News	18
Starship Troopers | News	17
SWAT 4 | News	17
The Movies | Vorschau	34
The Suffering: Ties that bind | Test	96
Titan Quest | Vorschau	28
Tony Hawk's American Wasteland | News	16
Tribes Vengeance | Tipps	152
Ufo Aftershock | Test	112
Ufo Aftershock | Tipps	152
Ultimate Pinball Challenge | Test	99
Ultimate Spider-Man | Test	82
Ultimate Spider-Man | Tipps	152
Vietcong 2 | Test	74
WOFOR – War on Terror | News	14
World of WarCraft | News	12
WW2 Tank Commander | Test	95
X3 Reunion | News	16
X-Men Legends 2 | Test	86
X-Men Legends 2 | Tipps	152

DVD INHALT

DEMOS

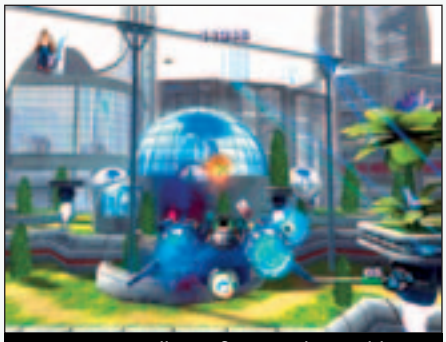
IN 80 TAGEN UM DIE WELT



Hammer-Demo exklusiv bei PC PowerPlay!

Genre	**Abenteuer**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**730 MB**
Sprache	**Deutsch**

SERIOUS SAM 2



Knallbunter Ballerspaß mit coolem Helden.

Genre	**Shooter**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM**
Umfang	**240 MB**
Sprache	**Deutsch**

KING KONG



Genial inszenierte **Filmumsetzung**.

Genre	**Action**
Minimum	**CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**290 MB**
Sprache	**Deutsch**

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT



Neue Missionen in winterlichem Szenario.

Genre	**Echtzeit-Strategie**
Minimum	**CPU mit 1,4 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**480 MB**
Sprache	**Deutsch**

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH



Jetzt **düsterer** und mit jeder Menge Action.

Genre	**Action**
Minimum	**CPU mit 1,5 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**155 MB**
Sprache	**Deutsch**

WORLD RACING 2



Im **Volkswagen** auf Spritztour durch die Welt.

Genre	**Rennspiel**
Minimum	**CPU mit 1,8 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**165 MB**
Sprache	**Deutsch**

CRAZY MACHINES



Albert **Einstein** hätte seine Freude gehabt.

Genre	**Denkspiel**
Minimum	**CPU mit 1,2 GHz, 256 MB RAM**
Umfang	**65 MB**
Sprache	**Deutsch**

SVEN KOMMT!



Wolliges Hüpfspiel mit witziger Spielidee.

Genre	**Action**
Minimum	**CPU mit 500 MHz, 64 MB RAM**
Umfang	**45 MB**
Sprache	**Deutsch**

ULTIMATE PINBALL CHALLENGE



Endlich wieder eine **Flippersimulation**.

Genre	**Action**
Minimum	**CPU mit 450 MHz, 64 MB RAM**
Umfang	**33 MB**
Sprache	**Deutsch**

2 VOLLVERSIONEN

RUNAWAY – A ROAD ADVENTURE

- 6 Kapitel mit über 20 3D-Charakteren
- intuitive Point & Click-Steuerung
- rund 100 Schauplätze
- genialer Soundtrack

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 333 MHz oder vergleichbar
64 MB RAM | 2,4 GByte HD | 32 MB Grafikkarte
DirectX 8.0 | DirectX 8.0 kompatible Soundkarte



erstmals auf Heft-DVD

VOLLVERSION 1



Jeder Schauplatz wurde von **Hand** gezeichnet.



An die **düstersten** Orte wird es Sie verschlagen.

Ist es Glück oder Pech, dass Ihnen diese wunderschöne Frau vors Auto gelaufen ist? Und war es dumm oder klug, ihr Flehen um Hilfe zu erhören? Finden Sie es heraus! Begeben Sie sich auf eine Reise an liebevoll gezeichnete Schauplätze quer durch die Vereinigten Staaten. Treffen Sie auf abgedrehte Charaktere und arbeiten Sie sich durch die vielen Rätsel bis zum Finale. Verfolgen Sie jede Spur und halten Sie sich dabei die Mafia vom Hals. Und vielleicht gewinnen Sie dabei ja auch das Herz der schönen Gina, die in Ihnen einen waghalsigen Helden mit jeder Menge Grips gefunden hat. Ein Road Trip voller Abenteuer und ein Abenteuer wie kein anderes!

VEGAS TYCOON

- bis zu 5.000 Gäste
- fünf Casino-Besitzer als Gegner
- frei drehbare 3D-Grafik

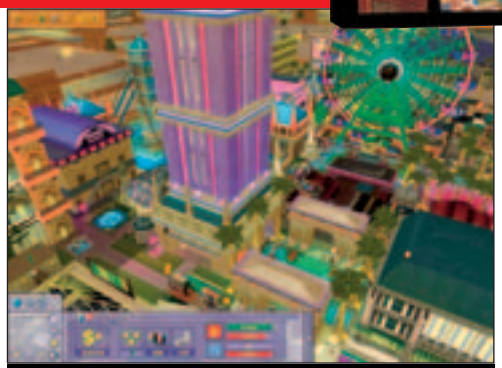
MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN
Windows 98SE/ME/2000/XP
Pentium 600 MHz oder vergleichbar
192 MB RAM | 400 MByte HD | 16 MB Grafikkarte
DirectX 9.0b | DirectX kompatible Soundkarte



VOLLVERSION 2



Locken Sie die Besucher der Stadt in Ihr **Casino**.



Komplett ausgestattet rollt der **Rubel** fast von selbst.

Wussten Sie, dass man mit Glücksspiel sehr viel Geld verdienen kann? Probieren Sie es mit dem **Vegas Tycoon** aus! Denn wenn Sie in dieser Wirtschaftssimulation die Geschicke eines mächtigen Casino-Komplexes lenken und dabei den Spielern ihr hart verdientes Geld aus den Taschen ziehen, dann sind Sie auf dem besten Weg zu einem echten Casino-Tycoon. Doch die Spielerstadt macht es Ihnen dabei nicht leicht. Skrupellose Konkurrenten versuchen Sie zu ruinieren. Katastrophen behindern den schnellen Erfolg, und unzufriedene Gäste wandern gnadenlos ab. Packen Sie Ihr Glück beim Schopf. Viva Las Vegas!

PATCHES

- Battlefield 2 Patch 1.03
- Blitzkrieg 2 Server Hotfix
- Brothers in Arms: Earned in Blood Patch 1.01
- Darwinia Patch 1.3
- Dragonshard Patch 1.1.4
- Dungeon Siege 2 Patch 2.2
- Juiced Patch 1.01
- WarCraft 3: Frozen Throne Patch 1.20a
- WarCraft 3 Patch 1.20a

TREIBER

- Ati Catalyst 5.9
- DirectX 9.0c
- Nvidia Nforce 78.01

TOOLS

- Adobe Acrobat 7.0
- Antivir Personal Edition
- ATI Tool 0.24
- CPU-Z 1.30
- 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

- Age of Empires 3 | Screenshots
- Ankh | Screenshots
- Brothers in Arms: Earned in Blood | Screenshots
- Creature Conflict | Screenshots
- DTM Race Driver 3 | Screenshots
- Quake 4 | Screenshots
- Titan Quest | Screenshots
- Ufo Aftershock | Screenshots
- Ultimate Spider-Man | Screenshots
- X-Men Legends 2 | Screenshots

HiRes-Videos

HIRES-VIDEOS

Wir 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.

ANKH



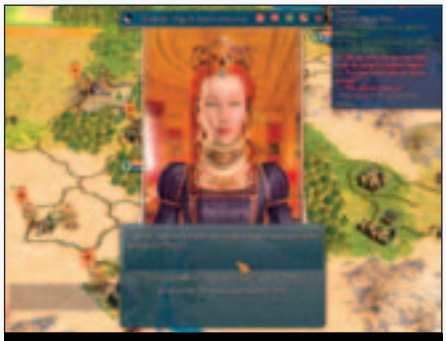
Ägyptisches Adventure mit viel Humor.

AGE OF EMPIRES 3



Strategie-Meilenstein endlich in **Neuauflage**.

CIVILIZATION 4



Sid Meiers Weltgeschichte im Videotest.

THE MOVIES



Hollywood am heimischen Bildschirm.

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Rasantes Video kurz vor Redaktionsschluss.

OBLIVION



Erste Einblicke in das neue Rollenspiel-Epos.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



Neue Aufträge für erfahrene **Kommandeure**.

DTM RACE DRIVER 3



Dritter Teil mit **vielen** Rennserien und Strecken.

SHATTERED UNION



Auch **rundenbasiert** actionreiche Taktik.

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Live dabei beim Match Georg vs. David.

VIETCONG 2



Straßenkämpfe in der Hölle von **Vietnam**.

weitere Videos:

Atomic Bomberman
Crazy Machines
Day of Defeat Source
Sven kommt!
Ufo Aftershock
Ultimate Spider-Man
X-Men Legends 2

NEWS

KOLUMNE



Das Sommerloch ist hausgemacht!

Stellen Sie sich vor, Weihnachten steht vor der Tür – und keiner macht auf. Das wäre nicht nur für den ollen Santa Klaus ein mittleres Drama. Auch die Publisher müssten sich warm anziehen. Wie einst die drei heiligen Könige das Christkind mit Schätzen beschenkten, überschütten die uns jedes Jahr um die gleiche Zeit mit allem, was die Entwickler-Kanonen hergeben: Age of Empires 3, Civilization 4, Pro Evolution Soccer 5, Fear, Quake 4 und andere Spitzentitel.

Wer soll das alles spielen? Kein Mensch hat so viel Zeit und Geld, um wirklich alle Perlen in gerade mal zwei bis drei Monaten auszuprobieren. Da dürfen sich die Hersteller nicht wundern, wenn ihr liebevoll gestricktes Spiel in der Masse der hochkarätigen Weihnachtskost einfach untergeht.

Mein Tipp: Macht's wie in Hollywood und produziert mehr ordentliche Sommer-Blockbuster. Da könnte so mancher Titel in Ermangelung an adäquater Konkurrenz nämlich richtig abräumen. Und wir hätten die ganze Zeit über hochklassige Spiele. Eventuell klappt's ja im nächsten Jahr, wenn der Duke vielleicht als Ostergeschenk im Körbchen liegt ...

SIMON FISTRICH

CYAN WORLDS
WIRD DOCH NICHT GESCHLOSSEN

»Ein würdiger Abschied« – so steht es in unserem Test von **Myst 5 – End of Ages** im vergangenen Heft. Die Entwickler von Cyan Worlds werden sich nun aber doch nicht verabschieden. Chef Rand Miller holt all seine vorher entlassenen Mitarbeiter wieder zurück. Es gibt sogar schon Pläne für ein neues Projekt.

Ein Adventure im **Myst**-Stil soll es aber definitiv nicht werden. Wir bleiben für Sie natürlich am Ball.

CASTLE WOLFENSTEIN

Spiele mit dem Titel **Castle Wolfenstein** haben in Deutschland aufgrund ihrer heiklen Thematik einen schweren Stand. Trotzdem wollen wir Ihnen nicht vorenthalten, dass derzeit an einer weiteren Episode des Ego-Shooters gearbeitet wird. id-Chef Todd Hollenshead gab auf dem Xbox-Event X05 bekannt, dass der neue Teil wie bei **Quake 4** eine Gemeinschaftsarbeit zwischen id Software und Raven ist. Das Spiel wird auch für PCs erscheinen.

Handlungstechnisch bleibt alles beim Alten: Finstere Nazis machen während des Zweiten Weltkriegs diverse Experimente, um sich übernatürliche Unterstützung zu beschaffen. Mit fetten Waffen weisen Sie die Finsterlinge in ihre Schranken. Für die Grafik kommt eine überarbeitete **Quake Wars**-Engine zum Einsatz, die ihrerseits auf **Doom 3** basiert.

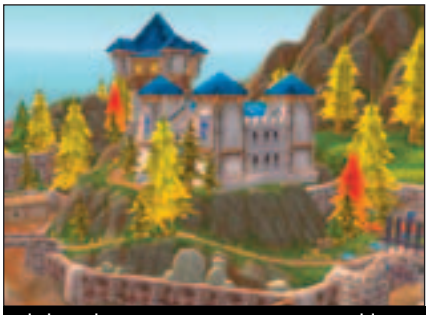
Entwickler: id Software / Raven
Termin: 2006



WORLD OF WARCRAFT
VERSTECKTE GEBIETE

Sind Sie auch neugierig, was Blizzard in Zukunft an neuen Inhalten bereithält? Aufschluss darüber könnten versteckte Areale in **World of WarCraft** geben, die nur Entwicklern und Game Mastern vorbehalten sind. Mit bei Blizzard nicht gerne gesehenen Tools wie dem Map Viewer kann man aber einen Blick darauf werfen, da sie wie der restliche Content im WoW-Client integriert sind. Am interessanten sind die Gegenden Emerald Dream und Caverns of Time, die Portale zu weiteren noch nicht zugänglichen Arealen enthalten. Wir sind gespannt, welche neuen Gebiete im kommenden Addon freigeschaltet werden.

Entwickler: Blizzard | Termin: erhältlich



Blick in die **Vergangenheit**: Dieses Schloss könnte im zerstörten Hilsbrad stehen.

FIFA STREET 2
KOMMT AUCH FÜR DEN PC

Electronic Arts hat den zweiten Teil des Videospiels **Fifa Street** auch für PCs angekündigt. In Hinterhöfen treten Sie im Arcade-Stil gegen verschiedene Gegner an und kämpfen um Tore.

Entwickler: EA | Termin: 1. Quartal 2006



In **Duellen** zeigen Sie, wie gut Sie den Umgang mit dem Leder beherrschen.

FUSSBALL MANAGER 2006
OFFIZIELLER DATENBANK-EDITOR

EA Sports hat den offiziellen Editor zum **Fussball Manager 2006** veröffentlicht. Damit können Sie sämtliche Attribute Ihrer Teammitglieder frei einstellen. Das nur 4 MByte große Programm gibt es auf www.fm06.de zum Download.



Lukas Podolski und Michael Ballack in einem Team? Mit dem **Editor** ist das möglich.

BATTLEFIELD 2 ADDON: NOCH NICHT FERTIG

Eigentlich wollten wir Ihnen in diesem Heft einen ausführlichen Test des **Battlefield 2**-Addons **Special Forces** präsentieren. Electronic Arts hat es aber nicht geschafft, uns eine Version zu liefern, die weit genug für einen Test oder eine Vorschau ist. Daher belassen wir es bei einem schicken neuen Screenshot, der einen Hubschrauber in all seiner digitalen Pracht im Angriffsflug zeigt. Und hoffen auf nächsten Monat. **Entwickler: Digital Illusions | Termin: November 2005 (?)**



Auch aus der Luft bekämpfen Sie feindliche **Terroristen**.

LINEAGE 2
KOMMT ALS NEUAUFLAGE

Das Online-Rollenspiel **Lineage 2** ist in einer preisgünstigen Neuauflage erschienen. Zusätzlich zum Hauptspiel inklusive sämtlicher bisher veröffentlichten Erweiterungen enthält die Packung das neuste Update **Chronicle 3**. Zudem wurden Interface und einige Spielelemente generalüberholt und frische Features integriert. Die Neuauflage ist zum knackigen Preis von knapp 20 Euro erhältlich. **Entwickler: Ncsoft | Termin: erhältlich**

DIE SIMS 2: WEIHNACHTSEDITION
DRITTES ADDON MIT NEUEN GEGENSTÄNDEN

Möchten Sie Ihre Sims mal so richtig in Festtagsstimmung versetzen? Dann sollten Sie jetzt aufpassen: Electronic Arts veröffentlicht ein Addon für **Die Sims 2**, das über 40 neue Objekte und Inhalte passend zur Weihnachtszeit enthält. So können Ihre Sims etwa das Haus schmücken und Christbäume aufstellen. Anschließend gibt's ein Festessen inklusive Treffen mit dem Weihnachtsmann. Der Preis ist noch nicht bekannt. **Entwickler: Maxis | Termin: 18. November 2005**



Die weihnachtliche Deko sorgt für **Festtagsstimmung**. Eine feuchtfröhliche Silvesterparty ist natürlich auch möglich.



LESER-CHARTS

1 NEU FAHRENHEIT



Entwickler Quantic Dream
Publisher Atari

Eduard Zimmermann hätte bei Fahrenheit ein logisches Problem: Wie soll das Publikum bei der Auflösung des Falles helfen, wenn es auch dem vermeintlichen Killer die Daumen drückt? In der Schweiz und in Österreich weiß man auch keinen Rat. Dann lieber wieder Bauernfänger festnehmen.

2 NEU GOTHIC 2



Entwickler Piranha Bytes Publisher Jowood

In Pornokreisen gehört **Dolly Buster** zum alten Eisen. Jetzt hat die Grande Dame der schlüpfrigen Unterhaltung einen Job als Beraterin bei Gothic 2: »Welchäm Lagerr wollen Sie geilerr Bock beitreten? Ah, Bäh oder Säh?« Wir nehmen »Ähh!« und laufen weg.

3 ▼ (2) STRONGHOLD 2



Entwickler Firefly Publisher Take 2

Elton als Moderator für »Die Burg« war ja schon schlimm genug. Gerüchteweise soll der Handlanger von Stefan Raab auch die Stronghold-Schlachten kommentieren. Fehlt nur noch Christian Anders als Hofnarr, dann gibt's das erste Unterschichtenspiel.

4 – (4) WORLD OF WARCRAFT



Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Nach dem Prozess um **Andreas Türck** wird der Entertainer mit einer neuen Talk-Show rehabilitiert. Thema der ersten Sendung: »Andreas, seit WoW haben wir kaum noch Sex!«. Wenn die Quoten stimmen, geht's mit »Mach mir den Level-60-Orc!« weiter.

5 – (5) SCHLACHT UM MITTELERDE



Entwickler EA Pacific Publisher Electronic Arts

Erkan & Stefan sind als Synchronsprecher bekannt und gefürchtet. Um ein Haar hätten die TV-Proleten auch Gandalf und Saruman vertont: »Ey, Alter, ich sachsch dir, niemand kann dem krassen Auge eine reinhauen, Alter! Konkret?!« Nochmal Glück gehabt.

6 NEU GUILD WARS



Entwickler Arenanet Publisher Ncsoft

Eigentlich ist Guild Wars eine Versoftung der **Jerry Springer**-Show. Auch dort kloppen sich aberwitzig gekleidete und körperlich ungewöhnlich geformte Gestalten um die Wette. Allerdings fehlen die halbherzig eingreifenden Türsteher-Typen.

7 NEU DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT



Entwickler Relic Entertainment Publisher THQ

Reinhold Messner mischt bei den Kämpfen zwischen den Warhammer-Clans jetzt kräftig mit. Im Schnee kennt sich der Abenteurer bestens aus, hat nach eigenen Angaben sogar schon mit einen Yeti zu Abendbrot gegessen. Da sind andere Kreaturen kein Problem.

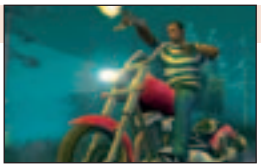
8 NEU HALF-LIFE 2



Entwickler Valve Publisher Vivendi

Psycho-Tante **Angelika Kallwass** hat hohen Besuch: Gordon Freeman und der G-Man möchten endlich Klarheit in ihrer Beziehung schaffen. Dumm nur, dass Dr. Freeman sich seinen Ängsten stellt. Das Brecheisen hätte man ihm vorher aber auch abnehmen sollen.

9 ▼ (1) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar Publisher Take 2

Böse Zungen behaupten, sie hätten im Rotlichtviertel von San Andreas Paolo Pinkel alias **Michel Friedmann** entdeckt. Bei genauerem Hinsehen entpuppte sich die Spielfigur aber lediglich als Drogendealer einer Italo-Gang. Noch mal Glück gehabt, Michel!

10 ▼ (3) BATTLEFIELD 2



Entwickler Dice Publisher Electronic Arts

Der Joke der Woche von Comedy-Knallcharge **Fips Asmussen**: »Erna, warum explodiert der Panzer, wenn ich ihn in Battlefield 2 ins Wasser steuere oder gegen einen Sandsack fahre?« »Ach Günther, die von Electronic Arts haben halt Grütze im Kopf!« Witzig!

SKI RACING 2006
HALSBRECHERISCHE ABFAHRTEN

Alle, die dieses Jahr nicht in den Winterurlaub fahren, sollten einen Blick auf Jowoods diesjährige Neuauflage der **Ski Racing**-Reihe werfen. Darin steuern Sie Ihren Athleten auf rasanten Abfahrten sicher ins Ziel. In den Punkten Realismus und Grafik soll **Ski Racing 2006** den Vorgänger um Längen übertreffen – warten wir's ab!
Entwickler: Coldwood | Termin: Nov. 2006



Passen Sie bei Ihrer **Abfahrt** auf, dass Sie die Milka-Kuh nicht erwischen.

WOFOR – WAR ON TERROR
KOMMT AUCH NACH DEUTSCHLAND

Der Terrorismus macht naturgemäß auch vor Computerspielen nicht halt. Als Chef einer Anti-Terror-Einheit müssen Sie sich mit 60 unterschiedlichen Einheiten zahlreicher gestörter Terroristen erwehren, die Ihnen ans Leder wollen.
Entwickler: Digital Reality | Termin: März 06



Im Kampf gegen den **Terror** stehen Ihnen auch zahlreiche Vehikel zur Verfügung.

DUKE NUKEM FOREVER
GIGANTISCH GROSS

Es gibt mal wieder Neuigkeiten zum Duke: Laut Chefentwickler George Broussard hat das Spiel mittlerweile eine Kapazität von 9,0 Gigabyte auf den Festplatten der Entwickler. Selbst wenn man 2,0 Gigabyte an temporären und unnützen Daten abrechnet, blieben noch rund 6,0 Gigabyte an Daten. Hoffentlich brauchen die Entwickler bis zum endgültigen Release nicht mehr allzu lange, ansonsten reicht eine DVD nicht mehr aus. Dann wird **Duke Nukem Forever** wohl auf Blu-ray oder HD-DVD veröffentlicht werden. Anschließend wäre mal wieder ein Engine-Wechsel fällig, und große Teile müssten neu programmiert werden. Und Mr. Broussard würden langsam die Ideen für großartige Meldungen ausgehen ...
Entwickler: 3D Realms | Termin: ca. 2016

TOP-NEWS

GUILD WARS
KNACKT DIE MILLIONENMARKE

In Europa und Nordamerika sind zusammengezählt eine Million Accounts für den Online-Rollenspiel-Hit **Guild Wars** aktiviert worden – das muss gefeiert werden, zumal die Betreiber erfreulicherweise keine monatlichen Kosten für den Account verlangen. NCSoft kündigt daher eine Sondereditiон des Spiels an, die mit zahlreichen Extras wie einem 72-seitigen Buch und einer Soundtrack-CD aufwartet. Zusätzlich spendieren die Entwickler frische Gegenstände und spezielle Fähigkeiten, die das Leveln des Charakters erheblich beschleunigen. **Entwickler: Arenanet | Termin: erhältlich**

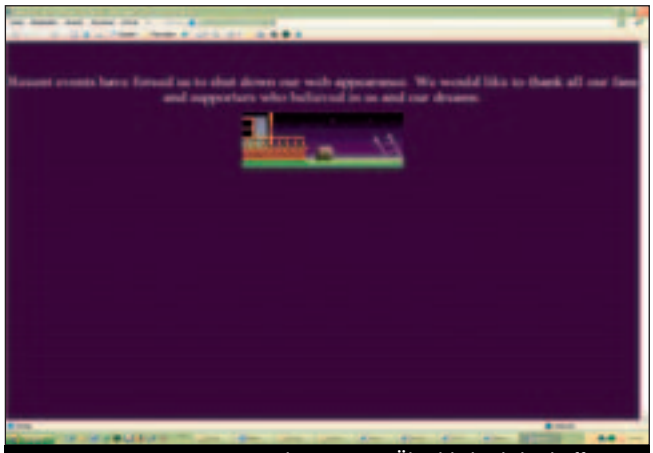


Schicke Grafik, ein forderndes **Kampfsystem** und vor allem eine fehlende Monatsgebühr machen Guild Wars sehr beliebt.

FLOP-NEWS

FAN-ADVENTURES
ENTWICKLER DROHEN MIT RECHTLICHEN SCHRITTEN

Vor nicht allzu langer Zeit stand der Name LucasArts noch für herausragende und witzige Adventure-Kost. Unzählige **Star Wars**-Spiele später sind es nur noch Fans, die an alte Glanztaten anknüpfen wollen. Denkste! Das Fanprojekt **Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes** wurde von der Lucas'schen Rechtsabteilung mit sofortiger Wirkung gestoppt. Auch die Macher von **King's Quest 9** hatten anwaltliche Post von Vivendi im Briefkasten. Neben dem Image-Schaden ist bedauerlich, dass Nostalgiker wohl endgültig auf Adventures in der »alten« Machart verzichten müssen.



Eine **Abschiedsnachricht** ist das traurige Überbleibsel des hoffnungsvollen Versuchs, Indiana Jones wieder auferleben zu lassen.



Präsentiert von MMOG WELTEN

HEART OF EMPIRE – ROME
HERR DER ANTIKEN STADT

Das Aufbauspiel **Heart of Empire – Rome** macht gute Fortschritte. Die Entwickler versorgten uns unlängst mit einer frischen Ladung Screenshots. Als Herrscher über die gewaltige Stadt müssen Sie die Bewohner zufriedenstellen, um sich Ihren Status als Cäsar zu sichern.
Entwickler: Deep Red | Termin: erhältlich



Rom ist das **Machtzenturm** der Antike.

SAGA OF RYZOM
SPIELER BESTIMMEN MIT

Nevrax bezieht den Spieler in Gestaltung der Online-Welt von **Saga of Ryzom** mit ein. Ab sofort können Sie unter dem Motto »Lass den Spieler mitgestalten« Missionen und Szenarien selbst entwickeln. Zu diesem Zweck hat der Entwickler eine Editor-Software bereitgestellt. Nähere Infos gibt's auf www.mmog-welten.de.



Gestalten Sie die Welt von Ryzom mit!

D&D ONLINE
MEHR ALS 125.000 ANMELDUNGEN

Turbine darf frohlocken: Sage und schreibe 125.000 Spieler meldeten sich zum Alpha-Test von **D&D Online** an. Wie erwartet, werden alle Alpha-Tester automatisch auch am Beta-Test teilnehmen können. Der Erscheinungstermin wurde übrigens auf Anfang 2006 verschoben.
Entwickler: Turbine | Termin: 1. Quartal 2006



Wird D&D ein ernster WoW-**Konkurrent?**

KURZ UND KNACKIG

Prime Time verschoben

In Prime Time Manager steuern Sie die Geschicke eines Fernsehsenders und versuchen, zum Mogul aufzusteigen. Das in Zusammenarbeit mit RTL entstehende Spiel ist auf März nächsten Jahres verschoben worden.

Anno 1503 mit Hammer-Preis

Koch Media veröffentlicht das erfolgreiche Aufbauspiel Anno 1503 unter dem Hammerpreis-Label zum Nice-Price. Für schlappe 10 Euro können Sie dann wieder Inseln besiedeln und mit zahlreichen Waren handeln.

USK bewertet CS Source neu

Die USK hat den Taktik-Shooter Counter-Strike Source neu eingestuft. Unabhängig von Half-Life 2 hat die Prüfstelle es nun schon für alle Spieler ab 16 Jahren freigegeben, statt wie bisher ab 18.

Entwickler von GT Legends gehen

Ein großer Teil der Belegschaft von Rennspiel-Entwickler Simbin (GT Legends, GTR) hat der Firma den Rücken gekehrt und ein Team mit dem Namen Blimey Games gegründet.



DARK AGE OF CAMELOT
ADDON UND NEUER CONTENT

Trotz **World of WarCraft** und Konsorten erfreut sich das Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** ungebrochener Beliebtheit. Um den Hunger der Fans nach neuen Inhalten zu stillen, präsentieren die Entwickler zwei Neuerungen: Eine frische Server-Art richtet sich an alle Spieler, die nicht regelmäßig in Camelot unterwegs sind. Bestimmte hochwertige Gegenstände, die man auf den Standard-Servern nur durch ausgiebiges Questen erlangt, fallen in dieser Variante weg.

Außerdem hat Mythic die Erweiterung **Darkness Rising** angekündigt. Das bisher sechste Addon seit Erscheinen des Hauptprogramms bringt neben einer grafischen Aufwertung des bestehenden Inhalts neue Quests nach Camelot.

Entwickler: Mythic | Termin: 1. Quartal 2006



Dark Age of Camelot gehört zu den **erfolgreicheren** Online-Rollenspielen.



Gegen diese **Masse** an Käfern hilft nur der ausgiebige Einsatz von starken Wummen.

STARSHIP TROOPERS
DEUTSCHER PUBLISHER GEFUNDEN

Nach unserer Preview in PC PowerPlay 08/05 ist es um die Versoftung des bekannten Films von Paul Verhoeven etwas ruhig geworden. Ursprünglich sollte das Spiel längst im Handel stehen, offenbar gab es aber noch Probleme bei der Publishersuche. Damit ist nun Schluss: **Starship Troopers** wird hierzulande über Frogster Interactive erscheinen und soll Mitte November erhältlich sein. Ob das Spiel den Vorschusslorbeeren gerecht wird, klären wir voraussichtlich nächsten Monat.

Entwickler: Empire | Termin: November 2005

SWAT 4
ADDON IN DER MACHE

Vivendi Universal hat offiziell bestätigt, dass derzeit an einem Addon zu **SWAT 4** gearbeitet wird. In **The Stetchkov Syndicate** können Sie ab Anfang nächsten Jahres sieben neue Einsätze gegen eine osteuropäische Gangsterfamilie bestreiten. Der Mehrspielerpart wird um einen Kooperationsmodus für zwei Fünf-Mann-Teams und eine neue Spielart namens »Smash & Grab« erweitert. Dank Voice-over-IP gibt es jetzt auch die Möglichkeit, im Multiplayermodus mit den Kollegen per Headset zu konferieren.

Entwickler: Irrational Games
Termin: 1. Quartal 2006



SWAT 4 wird um neue **Ausrüstungsgegenstände** und Kommandos erweitert.



DER KÖNIG VON NARNIA
SPIEL ZUM KINOFILM

Zu Weihnachten kommt der erste Film zu C. S. Lewis' groß angelegter Fantasy-Saga **Die Chroniken von Narnia** ins Kino. Traveller's Tales präsentiert das offizielle Spiel zum Film. Sie übernehmen die Rolle der vier Geschwister Peter, Susan, Edmund und Lucy, die von einem mächtigen Löwen in das Fantasy-Reich Narnia gerufen werden, um dort gegen finstere Mächte anzutreten und wieder für Frieden zu sorgen.

Dazu stehen Ihnen verschiedene Fähigkeiten, Waffen und Kampftechniken zur Verfügung. Die sind angesichts von Kreaturen wie Zentauren, Minotauren, Zyklopen und Werwölfen auch bitter nötig. Ein Koop-Modus ist integriert, Sie können also auch zu zweit den Kampf gegen die bösen Viecher aufnehmen.

Entwickler: Traveller's Tales
Termin: 24. November 2005



Zahlreiche **Fabelwesen** stellen sich den vier mutigen Geschwistern in den Weg.

TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND FÜR DEN PC

Der Funsport-Kracher **Tony Hawk's American Wasteland** wird auch für den PC umgesetzt. Neu: Es gibt keine Levelbegrenzung, Sie dürfen mit Ihrem Skateboard frei durch eine digitale Version von Los Angeles düsen.

Nicht nur das: Auch ein BMX-Rad steht für irre Stunts zur Verfügung. **American Wasteland** spielt sich ein bisschen wie **GTA**: In der frei begehbaren Umgebung gibt es Frisörshops und andere Einrichtungen, in denen Ihr Charakter standesgemäß gepimpt werden kann.



Entwickler: Aspyr
Termin: Dezember 2005

X3 REUNION
COLLECTOR'S-EDITION MIT HÖRBUCH

Zur Weltraumsimulation **X3 Reunion** wird es eine aufwändige Collector's Edition in limitierter Auflage geben. Als Highlight ist ein bisher unveröffentlichtes Hörbuch zum Kult-Roman **Farnham-Legende** mit professionellen Sprechern enthalten. Außerdem mit in der Packung: Soundtrack-CD, Kalender und ein 120 Seiten starkes, gedrucktes Handbuch. Der Preis für die limitierte Auflage liegt bei knapp 60 Euro.



Entwickler: Egosoft
Termin: 18. November 2005

SÖLDNER: SECRET WARS
NEUES FUTTER FÜR FANS

Fans des Taktik-Shooters **Söldner – Secret Wars** freuen sich über kostenlosen Nachschub: Entwickler Project-Zero hat vier neue Multiplayer-Karten nachgereicht. Sämtliche Karten können in den Modi Conquest, Capture the Flag und Super Conquest gespielt werden. Außerdem gibt es eine Ladung frischer Waffen, damit die Verteidigung den Angriffen der Feinde standhält. Das Map Pack gibt es unter der URL http://soldner.jowood.com zum Download. Gegen Ende des Jahres soll ein weiterer Patch folgen, der das Original-Spiel verbessern soll.

Entwickler: Project-Zero
Termin: erhältlich



Kostenloser **Nachschub** für Söldner-Fans: Die Multiplayer-Schlacht geht auf vier neuen Karten weiter.

VERKAUFS-CHARTS



1	NEU	(–)	DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
2	NEU	(–)	DUNGEON SIEGE 2
3	▼	(1)	BATTLEFIELD 2
4	NEU	(–)	FIFA 06
5	NEU	(–)	DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT
6	▼	(3)	DIE SIMS 2
7	NEU	(–)	FABLE – THE LOST CHAPTERS
8	▼	(5)	GUILD WARS
9	▲	(10)	STRONGHOLD 2
10	NEU	(–)	BET ON SOLDIER

Verkaufscharts September 2005 von Media Control

RTL SKISPRINGEN 2006
ES DARF WIEDER GESPRUNGEN WERDEN

Passend zum Start der diesjährigen Weltcup-Saison steht die 2006er-Version von **RTL Skispringen** in den Startlöchern. Sie können sich mit Ihrem Athleten auf 41 Schanzen in der ganzen Welt in die Lüfte erheben. Wahlweise dürfen Sie sich auch als Trainer versuchen.

Entwickler: 49Games | Termin: 24. Nov. 2005



Wie im letzten Jahr dürfen Sie in Saison 2006 wieder um **Bestweiten** kämpfen.

RTL SKI ALPIN 2006
RASANTE ABFAHRTEN

In **Ski Alpin 2006** dreht sich wieder alles um die Bretter, die die Welt bedeuten. Bei den rasanten Abfahrten kommt es aber nicht nur auf Ihre Geschicklichkeit an: Wie in einem Rollenspiel verbessern Sie die Attribute Ihres Alpinen mit der Verteilung von Erfahrungspunkten.

Entwickler: 49Games | Termin: 24. Nov. 2005



Bei den rasanten Abfahrten kommt es auch auf die **Attribute** des Athleten an.

TERMIN-KALENDER


Neu: Gun


Neu: Agatha Christie


Gesehen: Titan Quest


Bestätigt: Star Wars Battlefront 2

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
NEU!	AGATHA CHRISTIE	Adventure	AWE Games	14. November 2005	gut
	ANNO 1701	Aufbauspiel	Related Designs	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
	AUTO ASSAULT	Online-Rollenspiel	Netdevil	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	BATTLESTATION MIDWAY	Actionspiel	Mithis	2006	noch nicht möglich
	CALL OF DUTY 2	Ego-Shooter	Infinity Ward	November 2005	sehr gut
	CAESAR 4	Aufbauspiel	Tilted Mill	Herbst 2006	noch nicht möglich
	COMPANY OF HEROES	Echtzeit-Strategie	Relic	4. Quartal 2006	noch nicht möglich
	CONDEMNED	Action-Adventure	Monolith	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	1. Quartal 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	Dezember 2005	noch nicht möglich
	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	Adventure	Anim. Arts/Fusionsphere S.	2. Quartal 2006	noch nicht möglich
	GHOST RECON 3	Taktik-Shooter	Grin	November 2005	noch nicht möglich
	GHOST WARS	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	GOTHIC 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
NEU!	GUN	Actionspiel	Neversoft	10. November 2005	gut
	HELLGATE LONDON	Rollenspiel	Flagship	3. Quartal 2006	noch nicht möglich
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	Runden-Strategie	Nival	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	HITMAN 4	Actionspiel	IO Interactive	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	JUST CAUSE	Action-Adventure	Avalanche Studios	1. Quartal 2006	sehr gut
	KING KONG	Actionspiel	Ubisoft Montreal	November 2005	noch nicht möglich
	NEED FOR SPEED MOST WANTED	Rennspiel	EA Games	24. November 2005	sehr gut
	NEVERWINTER NIGHTS 2	Rollenspiel	Obsidian	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2006	noch nicht möglich
	PANZER ELITE ACTION	Actionspiel	Zootfly	2006	gut
	PREY	Ego-Shooter	Human Head	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
NEU!	PRINCE OF PERSIA 6	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	8. Dezember 2005	sehr gut
	RISE & FALL	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel Studios	20. Februar 2006	noch nicht möglich

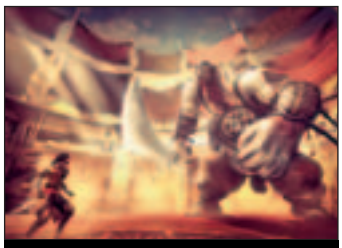
PREVIEW-REGELN

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

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

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


Verschoben: Spellforce 2


Neu: Prince of Persia 6


Gespielt: The Movies


Verschoben: Timeshift

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
	RUNAWAY 2	Adventure	Pendulo Studios	März 2006	sehr gut
	RUSH FOR BERLIN	Echtzeit-Strategie	Stormregion	Februar 2006	noch nicht möglich
	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	Februar 2006	noch nicht möglich
	SPELLFORCE 2	Echtzeit-Strategie	JoWood	2006	noch nicht möglich
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	2006	noch nicht möglich
	STARSHIP TROOPERS	Ego-Shooter	Strangelite	Mitte November 2005	gut
	STAR WARS BATTLEFRONT 2	Taktik-Shooter	Pandemic Studios	31. Oktober 2005	noch nicht möglich
	STAR WARS EMPIRE AT WAR	Echtzeit-Strategie	Petroglyph Games	Februar 2006	noch nicht möglich
	SUDDEN STRIKE 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	noch nicht bekannt	noch nicht möglich
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2006	noch nicht möglich
	THE MOVIES	Wirtschafts-Simulation	Lionhead	10. November 2005	sehr gut
	THE REGIMENT	Taktik-Shooter	Konami	1. Quartal 2006	gut
	THE WITCHER	Action-Rollenspiel	CD Project	1. Quartal 2006	noch nicht möglich
	TITAN QUEST	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Mitte 2006	noch nicht möglich
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	TOMB RAIDER 7	Action-Adventure	Crystal Dynamics	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	Sommer 2006	noch nicht möglich
	WORLD WAR 2 RTS	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	Frühjahr 2006	noch nicht möglich
	X3 – REUNION	Weltraumsimulation	Egosoft	November 2005	sehr gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN


Martin Deppe
Juhu, ich darf zu meinen Helden! Zu meinen **Heroes of Might & Magic 5**. Nach Moskau. Zu den Entwicklern. Ich weiß nicht, ob ich wiederkomme. Vermutlich nicht...


Florian Stangl
Schade, dass **Need for Speed Most Wanted** diesen Monat nicht zum Test kam. Die Preview-Version hat Lust auf mehr gemacht. Liebe Polizei, ihr fangt mich nie!


Rüdiger Steidle
Worauf soll ich noch warten, wenn fast alle Weihnachtshits bereits erschienen sind? Ich werde mal kühn: auf **Shattered Union 2**! Ich würde gerne einen Nachfolger sehen.


Georg Valtin
Nachdem ich die Preview-Version von **Gun** gespielt habe, freue mich sehr auf den Western-Shooter. Endlich darf ich wieder Revolverheld spielen und durch die Prärie reiten!


David Bergmann
Ein neuer Winter, ein neues Abenteuer des persischen Prinzen. Wenn **Prince of Persia – The two Thrones** so duster wie sein Vorgänger, aber fairer ist, wird's ein Hammer.


Michael Galuschka
Ich hätte mal wieder Lust auf ein wenig Action und Handel im Weltall. Deshalb warte ich auf Ascarons **Darkstar One**, zumal die Bilder bislang sehr lecker aussehen.


Sascha Gliss
Als alter **Theme Park**-Fan und Filmliebhaber warte ich natürlich sehnsüchtig auf **The Movies**. Endlich kann ich romantische Horrorkomödien vor Wildwest-Kulisse drehen.


Patrick Hartmann
Da ich mal wieder ein Fantasy-Rollenspiel von epischen Ausmaßen zocken möchte, warte ich auf den neusten Teil der Elder-Scrolls-Reihe: **Oblivion** wird sicher rocken!


Simon Fistrich
Als Nachwuchs-Regisseur warte ich auf **The Movies**. Zwar finde ich das Mikromanagement übertrieben. Dafür sind die gedrehten Blockbuster eine witzige Sache.


Susanne Braun
Auf den Screenshots sieht **King Kong** so allein und verloren aus – inmitten der Großstadt. Da würde ich ihn gerne an der Hand nehmen und Städte demolieren lassen.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Schluss mit der unbeschwerten Raserei durch die nächtlichen Großstädte: Im neuen Teil von Need for Speed liefern sich wagemutige Verkehrsrüpel **in heißen Schlitten ebensolche Verfolgungsjagden mit der Polizei.**

Das Thema »illegale Straßenrennen« steht weiterhin im Mittelpunkt der **Need for Speed**-Serie. Trotzdem unterscheidet sich **Most Wanted** in einigen wesentlichen Punkten von den beiden Undergrounds. Der wohl größte Unterschied: Die Cops, die sich nach **Hot Pursuit 2** in den Urlaub verabschiedet hatten, sind wieder da – und damit gibt's natürlich auch zünftige Verfolgungsjagden mit Straßensperren und allem Tamtam. Außerdem sollten **Underground**-Fans für die ersten Rennen eine Sonnenbrille parat halten, denn nach etlichen Nachtrennen fahren Sie in **Most Wanted** bei Tageslicht. Im spielerischen Kern entspricht der leicht zugängliche Arcade-Racer der Tradition der Serie und bietet einen hervorragenden Fuhrpark von Audi bis VW.

Rasender Rächer

Ziel des Spiels ist es, zur Nummer eins in der Rennszene aufzusteigen – und das nicht ohne Grund. Wie wir im Intro sehen, luchst uns der ausgemachte Kotzbrocken Razor Callahan in einem getürkten Rennen unseren BMW M3 GTR ab und steigt seinerseits zur Nummer eins auf der so genannten Blacklist auf. Mit der Unterstützung der schönen Mia wollen wir uns nicht nur an Callahan rächen, sondern auch unseren Wagen zurück. Allerdings gibt es dabei ein Problem: Die strengen Regeln der Rennszene besagen, dass wir uns vor dem entscheidenden Duell erst wieder Fahrer für Fahrer in der Rangliste nach oben kämpfen müssen. Und selbst wenn wir gleich gegen den Fiesling antreten dürften, hätten wir ohne ein konkurrenzfähiges Auto keine Chance.

Das Startkapital reicht aber gerade mal, um eine Möhre vom Kaliber Fiat Punto oder Lexus IS 300 zu kaufen, aber für den Anfang genügt das. Schließlich lassen sich diese Boliden genau wie alle anderen in der Werk-



In der **Motorhauben-Kamera** kommt das Geschwindigkeitsgefühl sehr gut rüber, eine klassische Cockpit-Ansicht fehlt aber.



Nach den Verfolgungsjagden listet das Programm sämtliche **Verstöße** gegen das Gesetz auf. Für jeden gibt's Bonuspunkte.



Die detailliert modellierten **Polygonfahrzeuge** wie dieser BMW M3 GTR sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.

statt gegen Bargeld nach allen Regeln der Kunst tunen, so dass wir auch gegen von Haus aus bessere Autos gewinnen können. Im Laufe des Spiels schalten wir aber natürlich auch die Modelle frei, bei denen Fans die Freudentränen kommen, etwa Lotus Elise, Porsche Cayman S oder die Dodge Viper SRT10. Eine Liste der bekannten Wagen finden Sie im Kasten »Grandioser Fuhrpark«.

Sei eine Pistensau!

Wir dürfen einen Gegner erst dann zum Ranglistenrennen herausfordern, wenn wir eine Reihe vorgegebener Ziele erreichen. Dabei handelt es sich einerseits um diverse Wettfahrten, die wir gewinnen müssen: klassische Rundenrennen, Sprints, Drags sowie eine Art »Elimination«, wo nach jedem Umlauf der Letztplatzierte rausfliegt – so weit, so bekannt.

Interessanter und spannender sind die Herausforderungen, bei denen wir uns mit den Gesetzeshütern anlegen. Je verkehrswidriger und rücksichtsloser wir während der Verfolgungsjagden agieren, desto höher steigt das Kopfgeld und damit unser Ansehen bei den anderen Rennfahrern. Unsere Flensburg-Akte nach einem durchschnittlichen Kräftemessen mit den Cops sah ungefähr so aus: Überschreitung der Höchstgeschwindigkeit, rücksichtsloses Fahren, Rammen und Zerstören mehrerer Polizeiautos, Fahrerflucht, Sachbeschädigung und Widerstand gegen die Staatsgewalt. Daran können Sie sich ja ungefähr ausmalen, wie es auf den Straßen zugeht. Da wir den Polizeifunk abhören, sind wir immer über die nächsten Schritte unserer Gegenspieler im Bilde – etwa, wenn sie Verstärkung holen, die Straße blockieren oder uns in die Zange nehmen wollen. Falls die Fahrt trotzdem mit der Festnahme endet, müssen wir entweder Strafe zahlen oder eine »Du kommst aus dem Gefängnis frei«-Marke benutzen – von denen gibt's anfangs drei, weitere sind später freispielbar.

Mit Vollgas durch die Großstadt

Als Spielumgebung dient erneut eine virtuelle Großstadt, in der wir zwischen den Rennen nach Belieben durch die Gegend cruisen können. So finden wir zahlreiche Abkürzungen, die wir in den Rennen zu unseren Gunsten nutzen können. Wer die Schleichwege erst benutzt, wenn es ernst wird, erlebt womöglich böse Überraschungen, da die Abkürzungen oft extrem eng und schwierig zu fahren sind. Bei Stadtfahrten lohnt sich



An bestimmten Punkten (Dreiecke auf der Minimap) können Sie die Cops mit speziellen Fahrmanövern abhängen. In diesem Fall müssen wir die Pfeiler des **Donut-Ladens** wegfahren, damit das Dach einstürzt.

GRANDIOSER **FUHRPARK**

- Aston Martin DB9
- Audi A3 3.2 quattro
- Audi A4 3.2 FSI quattro
- Audi TT 3.2 quattro
- BMW M3 GTR
- Dodge Viper SRT10
- Fiat Grande Punto
- Ford GT
- Ford Mustang GT
- General Motors Cadillac CTS
- General Motors Cobalt SS
- General Motors Corvette C6
- Lamborghini Gallardo
- Lamborghini Murcielago
- Lexus IS 300
- Lotus Elise
- Mazda RX-7
- Mazda RX-8
- Mercedes-Benz CLK 500
- Mercedes-Benz SL 500
- Mercedes-Benz SLK 230
- Mercedes-Benz SLR McLaren
- Mitsubishi Eclipse GT
- Mitsubishi Lancer Evolution 8
- Pontiac GTO
- Porsche 911 Turbo S
- Porsche Carrera GT
- Porsche Carrera S
- Porsche Cayman S
- Renault Clio V6
- Subaru Impreza WRX STi
- Toyota Supra
- VW Golf GTI
- Vauxhall Monaro VXR



Im Unterschied zu den Underground-Spielen fahren Sie diesmal bei Tageslicht. Als Schauplatz dient erneut eine virtuelle **Großstadt** mit grafisch unterschiedlichen Stadtteilen und jeder Menge Schleichwege.



Zwischensequenzen erzählen die Story, in der die schöne Mia eine Hauptrolle spielt.



Traumwagen wie die **Dodge Viper SRT10** müssen Sie erst im Karrieremodus frei schalten.

auch der Besuch der Werkstatt, um seinen Wagen aufzurüsten. Wie bereits erwähnt, sind die Tuning-Möglichkeiten erschöpfend. Egal, ob Höchstgeschwindigkeit, Straßenlage, Bremsleistung oder nur das Äußere verbessert werden soll: Wer genug investiert, verwandelt sein Serienmodell zur individuell lackierten Supermaschine. Tuning macht sich deutlich bemerkbar, da beispielsweise ein tiefergelegter Bolide mit Spoilern und Rennschluppen auch bei hohen Geschwindigkeiten noch wie auf Schienen um die Kurve fährt, während ein Wagen mit Serienausstattung dieselbe Biegung nur per Slide oder mit gedrosselter Geschwindigkeit schafft – beides kostet natürlich Zeit.

Realistische Boliden

Technisch macht **Most Wanted** bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Vor allem die detailliert modellierten Fahrzeuge haben uns sehr beeindruckt, selbst Experten werden die Polygonautos nicht auf Anhieb von fotografierten Exemplaren unterscheiden können. Ein optisches Schadensmodell sorgt dafür, dass die Boliden nach Karambolagen entsprechend mitgenommen aussehen. Fehlender Lack, Dellen, gesplittertes Glas und andere Crash-Ergebnisse wirken sich aber weder auf das Fahrverhalten aus, noch sind sie von Dauer: Nachdem wir die Garage verlassen hatten, sah unser Wagen wieder aus wie neu. Apropos: Die Garage ist sozusagen Ihr Hauptquartier und einfach per Knopfdruck erreichbar. Hier wechseln Sie die Fahrzeuge (im Laufe des Spiels kommt ein stattlicher Fuhrpark zusammen), verkaufen Sie oder speichern den Spielstand. Das ist allerdings kaum nötig, da das Programm auf Wunsch nach jedem wichtigen Ereignis automatisch sichert.

Schöne Herausforderungen, aber keine Multiplayer-Polizei

Neben dem Karrieremodus gibt es natürlich wieder Einzelrennen. Dabei können Sie entweder einen Zufallswettbewerb bestreiten oder die Disziplin und den Wagen wählen. Allerdings ist die Auswahl an Strecken und Fahrzeugen zunächst begrenzt, mit zunehmendem Fortschritt der Karriere schaltet das Programm beide nach und nach frei. Die Einzelrennen lassen sich nach den eigenen Vorlieben anpassen, beispielsweise bei der Gegnerzahl, der Verkehrsdichte und der Wahrscheinlichkeit, dass die Cops in das Geschehen eingreifen.

Darüber hinaus gibt es den Modus »Herausforderungen«, in dem es selbige zu bestehen gilt. Dabei handelt es sich um Checkpoint-Rennen oder Verfolgungsjagden mit bestimmten Zielen, darunter das Durchbrechen von Straßensperren oder die Flucht über einen bestimmten Zeitraum, ohne geschnappt zu werden. Einziger kleiner Wermutstropfen: Die ursprünglich auch für den Multiplayer-Modus geplanten Verfolgungsjagden zwischen menschlichen Polizisten und Rasern haben es nicht ins Spiel geschafft – wir vermuten mal, dass das als neues Top-Feature des Nachfolgers angeboten wird. In Wettfahrten im Netzwerk und über Internet gibt's voraussichtlich nur Runden-, Drag- und Sprint-Rennen.

Georg Valtin



Fahrzeugschäden wie abgekratzter Lack und zersplittertes Glas verschwinden nach dem Rennen von selbst.



Bevor Sie einen Rivalen herausfordern können, müssen Sie Ihr Können in vorgegebenen **Rennen** beweisen.

NFS MOST WANTED

Video



Georg Valtins Einschätzung:

sehr gut

»Juhu! Nach den ersten Runden Most Wanted merke ich erst so richtig, wie sehr mir die Verfolgungsjagden mit den Cops gefehlt haben. Endlich kann ich mal wieder so richtig auf der Straße die Sau raus lassen und die Umgebung demolieren. Das Fahrgefühl entspricht dem der Underground-Titel, so dass wir uns auf einen Arcade-Racer mit eingängiger Steuerung und hohen Geschwindigkeiten freuen dürfen.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Electronic Arts
Version	Beta
Termin	24. November 2005



Das Fahrgefühl leidet ein wenig unter der halbherzigen, wenig realistischen **Innenansicht** – wer etwa die großartigen GT-Legends-Cockpits kennt, wird hier leicht enttäuscht sein.



Die Möglichkeiten beim **Setup** dürften auch anspruchsvolle Gemüter zufrieden stellen.



Im **Rallycross-Rennen** behindert eine zersplitterte Scheibe die freie Sicht auf die Strecke.

DTM RACE DRIVER 3

Die Entwicklung von Codemasters' Motorsport-Tausendsassa biegt in die Zielgerade ein. **Ob es den Rennspielallrounder künftig eher in Richtung NfS oder LFS zieht**, klärt unsere ausführliche Beta-Probefahrt.

Das Genre der anspruchsvollen Rennsimulation feiert derzeit fröhliche Wiederkehr. Simbin schlägt mit **GTR** und **GT Legends** gleich zweimal zu, dazu kommen die online sehr populären **Live for Speed S2** und **R-Factor**. Dabei ist es längst nicht nach jedermanns Geschmack, wenn die zügige Fortbewegung mit dem virtuellen Untersatz fast schwieriger fällt als mit einem echten Auto. Soll es aber andererseits auch kein Großstadt-Geflügelsalat nach **Underground**-Art sein, bleibt am PC das Rennspiel-Büffet eher spärlich bestückt. Kein Wunder also, dass Codemasters mit seinen beiden **DTM Race Driver**-Teilen ordentlich abräumte. Die besetzten die Nische zwischen Simulation und Action-Raserei und verbanden attraktive Lizenzen und spannende Rennen mit anziehender Grafik und einem gewaltigen Umfang. Ein Motorsport-Potpourri, das der Masse gut mundete und beim dritten Teil in seiner Rezeptur nur dezent verfeinert wird.

Keine Geschichten mehr

Als erstes flog die begleitende Intrigen-und-Liebe-Hintergrundstory von der Zutatenliste. Schön gemachte Zwischensequenzen wird es zwar weiterhin geben. Eine die Karriere begleitende Rahmenhandlung auf dem Niveau einer durchschnittlichen »Verliebt in Berlin«-Folge bleibt uns diesmal gottlob erspart.

Das heißt aber nicht, dass Sie es rein fahrerisch nur noch mit zusammengestückelten Einzelrennen zu tun haben. So können Sie auf motorsportliche Weltreise gehen, bei der Sie an Strecken und Fortbewegungsmitteln so ziemlich alles kennen lernen. Alternativ entscheiden Sie sich für eine von gleich zwei Karrieren (Tourenwagen oder Formelautos), bei der Sie vor immer größeren, miteinander verknüpften Herausforderungen stehen.

Newcomer und Dauerbrenner

Als einer der Gründe für den **DTM Race Driver**-Erfolg gilt seit jeher das fast schon unüberschaubare Angebot unterschiedlichster Rennklassen, Fahrzeugtypen und Streckencharakteristiken. Der Trend setzt sich im dritten Teil weiter fort. Neben diversen GT- und Tourenwagenkategorien, Offroad-Rennern und Formel-Flitzern stehen weitere Spezialitäten auf dem Programm, bei dem der Kenner mit der Zunge schnalzt. Etwa die legendären Gruppe-5-Monster von Ende der 70er-/Anfang der 80er-Jahre. Oder Formel-1-Wagen aus einer Ära, als »Elektronik« noch ein absolutes Fremdwort war.

Bei aller Innovation haben manche Serien anscheinend ein Dauerticket gebucht. Etwa die etwas fummelig zu steuernden Indy Cars oder die bulligen australischen V8 Supercars, die vor lauter Kraft kaum laufen können. Herzstück ist einmal mehr die namensgebende DTM (Deutsche Tourenwagen Masters), die nicht nur lizenztechnisch, sondern auch beim Ablauf eines Rennwochenendes endlich auf neuestem, sprich 2005er Stand ist. Landen Sie im Qualifying unter den Top Ten, fechten Sie die beste Startposition mit neun anderen Piloten in einem Superpole genannten Einzelzeitfahren aus.

Wieder nix mit Simulation

Schon seit **TOCA**-Zeiten war die Kardinalsfrage bei jeder neuen Version: In welche Richtung zieht es Codemasters? Wird man arcadiger? Oder versucht man tatsächlich eine ernsthafte Simulation auf die Beine zu stellen? Letzteres behauptete zumindest das Marketinggetrommel der Engländer unermüdlich immer wieder. Doch selbst gegenüber der hauseigenen **Colin McRae Rally**-Reihe – auch nicht unbedingt das, was man ein Hardcore-Rallyespiel nennt – fiel das Fahrmodell speziell des ersten **DTM**-Teils sehr zahm und harmlos, mitunter auch unbefriedigend aus. Manche Autoklassen umkurvten eine Biegung, als wären sie einfach mit einem riesigen Spieß auf eine Eisfläche gesteckt worden.

DTM Race Driver 2 machte Fortschritte, speziell bei den DTM-Fahrzeugen. Allerdings wurde das Fahren im Großen und Ganzen schlicht etwas schwieriger. Mit einer ausgefeilten, nachvollziehbaren Fahrphysik mit zig Parametern hatte das vom Gefühl her immer noch eher wenig zu tun.

Auch diesmal verkündete Codemasters am Anfang der Entwicklung sinngemäß, dass sie sich deutlich dem Simulationslager zuwenden wollen. Doch soviel lässt sich schon anhand der Beta sagen: Viel getan hat sich selbst im Sim-Pro-Modus nicht. Im Vergleich zu Schwergewichten wie **GTR** oder **Live for Speed** sind Fahrphysik und Handling immer noch pures Arcade. Dass sich diverse Fahrzeugklassen – etwa die DTM – trotzdem nicht gerade einfach um den



Der Reifenverschleiß spielt eine größere Rolle: Hier fahren wir nach einigen wilden Aktionen nur noch auf der **funkensprühenden Felge**.



Chaos beim **Silberpfeil-Start**: Während sich ein Kollege noch abrollt, ist unser Rennen mit einem abgerissenen Rad bereits beendet.



Auch das legendäre **Indy 500** ist mit von der Partie. Es unfallfrei zu meistern ist wegen der kniffligen Steuerung nicht ganz einfach.



Nein, da ist uns kein GTR-Bild reingerutscht: Im **GT-Tuning-Cup** fahren Sie Sportwagen von Ferrari, Porsche und Lamborghini.

Kurs bewegen lassen, hat denn auch andere Gründe. Viele Autos reagieren zum Beispiel sehr empfindlich auf Lenkkorrekturen. Andere haben allgemein einen sehr niedrigen Griplevel. Und grundsätzlich vermitteln sie alle selbst mit Force-Feedback-Lenkrad nur sehr spärlich Rückmeldung über den aktuellen Fahrbahnbelag und ein sich eventuell ankündigendes Unter- oder Übersteuern.

Wer den Schaden hat...

Umso stärker fällt das physikalische Feedback in Form diverser Beulen und Fehlteilen dafür bei Fahrfehlern aus. Denn das (abschaltbare) Schadensmodell gehört wie gehabt zu den heftigsten der Branche. Das gilt sowohl für den optischen Part – selten zuvor sah man schiefere Autos in einem Rennspiel – als auch den mechanischen. Wie bisher beschädigen Sie durch Unfälle nach und nach bis zu fünf Komponenten Ihres Gefährts: Motor, Getriebe, Aufhängungen, Lenkung und Räder.

Bei unseren Testfahrten hatten wir allerdings das Gefühl, dass die Auswirkungen heftig wie nie zuvor sind. Schon bei gelb gefärbter Schadensanzeige – die holt man sich schnell – wird das Auto merklich langsamer. Da in unserer Beta die Boxenstopps noch nicht funktionierten, war somit schon mit ein, zwei mittelern Remplern oder Abflügen das Rennen gelaufen. Das Auto kann dann selbst mit einer eher gemütlich dahingleitenden Gegnerschar nicht mehr mithalten.

Auch verfeinerte Modelle für Benzinverbrauch und Reifenabnutzung sollen die zunehmende Bedeutung von Boxenstopps unterstreichen. Da auch die Konkurrenz nachtanken und Reifen wechseln muss, ergeben sich durch mehr taktische Möglichkeiten während langer Rennen.

Rasenmäher-Sound

Grafisch ist bei **DTM Race Driver 3** mal wieder alles in Butter. Zwar wirken manche Lichteffekte etwas übertrieben, dafür gehören die Fahrzeugtexturen mit zum sprichwörtlich schärfsten, was wir jemals auf dem PC bewundern durften. Und dass Codemasters 3D-Modelle entwerfen kann, die ihren realen Vorbildern nahezu perfekt nachempfunden sind, wissen wir ja schon seit längerem.

Etwas durchwachsener sieht die Sache bei der Betaversion in Sachen Sound aus. Musik ist spärlich gesät wie eh je, die Soundeffekte geben sich ordentlich-solide. Schwankend wie die Bandbreite an enthaltenen Autos fallen bis dato die wichtigen Motorensounds aus. So brummeln die Mercedes-W25-Silberpfeile satt vor sich hin, während der 750 PS starke Gemballa-Porsche eher an eine Heulboje erinnert. Immerhin darf man endlich mal ohne Gehässigkeit schreiben, dass ein Motor klingt wie Rasenmäher. Denn zu den Bonus-Spaßmobilen gehört eben tatsächlich ein Sitz-Rasenmäher.

Mit dem darf man auch per LAN oder Online die Kurve schneiden – allerdings gegen maximal elf Gleichgesinnte. Schon das 16-Spieler-Limit von **GT Legends** war ein kleiner Dämpfer, doch ein spärliches Dutzend ist in modernen Netzwerkzeiten doch arg enttäuschend.

Michael Galuschka

DTM RACE DRIVER 3

Video



Michael Galuschkas Einschätzung:

sehr gut

»Ich schwanke zwischen Hoffen und Bangen: So ganz hat Codemasters die Katze immer noch nicht aus dem Sack gelassen. Was in der Beta spielbar war, macht eher den Eindruck eines DTM Race Driver 2.5. Da wird die Vollversion sicherlich anders auftrumpfen. Dutzende attraktive Cups zusätzlich und interessante spielerische Ansätze wenden das Blatt hoffentlich noch zum (richtig) Guten.«

Genre	Rennspiel
Entwickler	Codemasters
Version	Beta
Termin	Februar 2006



TITAN QUEST

Der nächste Sommer kann für Fans von Action-Rollenspielen ganz heiß werden. Nein, Blizzard hat nicht Diablo 3 angekündigt. Aber das Studio Iron Lore schickt sich an, den Genre-König Diablo zu entthronen.



Diese ägyptischen Mullbindenträger gehen auf Tuchfühlung. In jedem Land finden Sie immer die optisch passende **Rüstung**.



Auf ungewöhnliche Feinde trifft Ihr Held oft – dieser Gegner ist eine mit Dampf betriebene **Maschine**. Die Griechen dachten zuerst an eine solche Erfindung.

Während wir in Deutschland bei Regen Trübsal blasen, strahlt in Boston die Herbstsonne vom Himmel. Und da THQ uns zu einem Besuch ins Studio von Iron Lore eingeladen hat, fliehen wir kurzerhand nach Massachusetts, um uns das Action-Rollenspiel **Titan Quest** anzuschauen.

In einer alten Fabrik finden wir schließlich das Team von Brian Sullivan. Der Name wird vor allem **Age of Empire**-Fans etwas sagen, denn Brian war ein Lead Designer der Strategiereihe. Nun bastelt er an einem eigenen Spiel, das schon ein Jahr vor Veröffentlichung sehr gut aussieht.

Das Besondere an **Titan Quest** ist der Schauplatz. Der Held schlägt sich nicht durch phantastische Welten oder ominöse Endzeitszenarien, sondern durch die Antike. »Fantasy oder Science-Fiction sind langsam aufgebraucht, wir brauchen mal was Neues« sagt uns Brian. Woher er seine Inspiration nimmt, wird uns bei einem Blick in das DVD-Regal im Studio klar: Filmchen, die in der Antike spielen, wie **Spartacus** und **Ben Hur**, stehen hier gleich neben Sondereditionen von **Diablo 2** und **WarCraft 3**. Ob er sich denn mit Blizzard messen will, fragen wir Brian. »Nun, Diablo ist eine sehr erfolgreiche Reihe – warum sollen wir nicht von den Besten lernen?« Recht hat er.

Durch die Geschichte stromern

In **Titan Quest** schlagen Sie sich durch Gegnerhorden im antiken Griechenland und im alten Ägytpen. Ob ein weiteres Szenario dahinter steckt, als einer der Entwickler aus Versehen »Mittlerer Osten« sagt? Das wird sich erst in den kommenden Monaten zeigen. Denn das Team von Iron Lore hält sich mit Informationen zurück.

Zur Geschichte des Helden ist nur soviel bekannt: In der Zeit, in der die Menschen die Titanen verehren, kommt es plötzlich in Mode, den neuen Götter wie Zeus und seinem Gefolge zu huldigen. Klar, dass die New Gods on the Block sämtliche Opfergaben absahnen und die Titanen fortan mit leeren Händen dastehen. Also sinnen die auf Rache und wollen nicht nur die Götter vertreiben, sondern terrorisieren nebenbei noch die Menschheit. Ihr Held macht sich auf, den Titanen Einhalt zu gebieten, und so die Welt zu retten.

Gefährliche Antike

Natürlich laufen wir nicht nur über grüne Wiesen und pflücken Blumen. Die Palette unserer Feinde reicht von Satyrn über Skelette bis hin zu aggressiven Steinstatuen. Die sind natürlich nicht ohne Grund so kampfbereit. Als wir im Lichtschein unserer Fackel in die Katakomben einer Pyramide vordringen, sehen wir grüne Schatten vor uns herhuschen. Aha, Geister. Kein Problem, die erledigen wir mit links. Wir holen mit unseren Waffen aus, doch die Wesen sind so fix, dass sie ohne einen einzigen Treffer von uns plötzlich verschwinden.

Verwundert schauen wir uns um, als wir Staub rieseln hören. In der nächsten Sekunde beginnt der Boden unter unseren Füßen zu vibrieren, und mit ohrenbetäubendem Getöse erhebt sich eine riesige Steinstatue aus ihrem Sitz. Entsetzt starren wir das Monstrum an, dem die Überraschung eindeutig gelungen ist. Im Gegensatz zu uns zögert die Figur nicht und schlägt sofort auf uns ein.

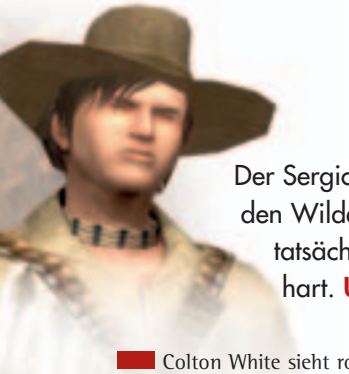
Wir weichen einen Schritt zurück und stoßen an eine Mauer. Also müssen wir der Gefahr ins Auge blicken.



Colton kann auch vom **Pferd** herunter auf seine Gegner ballern. Wenn unser Gaul zu viele Kugeln einsteckt, fallen wir aus dem Sattel.



Puff-Daddy: Im örtlichen **Bordell** wehren wir uns mit blanker Klinge unserer Haut. Per Rechtsklick schwingt Colton das Messer.



GUN

Der Sergio-Leone-Film zum Mitspielen: Gun lässt den Wilden Westen so auferstehen, wie er wohl tatsächlich war: bleihaltig, dreckig und knallhart. **Und Winnetou muss draußen bleiben.**

Colton White sieht rot: Wie es sich für einen echten Western-Helden gehört, ist der Trappersohn auf einem privaten Rachefeldzug. Nachdem einige durchgeknallte Ex-Soldaten seinen Daddy auf dem Mississippi kalt gemacht haben, geht der raubeinige Naturbursche auf die Suche nach den Hintermännern und dem geheimnisvollen Artefakt, das die seinem Vater abluchsen wollten.

Wir steuern den angehenden Revolverhelden durch zahlreiche Spielareale, die direkt aus der Klischeekiste von Hollywood zu kommen scheinen. Wir laufen nicht nur die staubigen Straßen von Dodge City herunter, drücken uns in schmierigen Puffs und Saloons herum, sondern galoppieren auch über die unendlichen Weiten der Prärie oder greifen zusammen mit einem befreundeten Indianerstamm ein waschechtes Fort an.

Grand Theft Pferd

Gun hat allerdings mehr zu bieten als nur die Story um Rache und Familienbande: Zwischen den Haupteinsätzen erwarten uns zahlreiche Nebenmissionen, in denen wir eine Handvoll Dollar und mehr verdienen oder unsere Fähigkeiten mit dem Colt und der Winchester verbessern können. Friedlichere Naturen können außerdem in den Saloons zu Pokerrunden antreten oder mit der Spitzhacke in den Außenlevels nach Gold schürfen. Insgesamt erinnert das Spielgeschehen deutlich an die GTA-Serie, auch wenn die Wildwest-Spielwelt laut Aussage der Entwickler nicht annähernd so riesig sein wird wie San Andreas. Genau wie GTA protzt Gun dafür aber mit einer filmreifen Besetzungsliste: Hollywood-Größen wie Thomas »Punisher« Jane, Kris Kristofferson oder Brad »Grima Schlangenzunge« Dourif leihen den Helden und Schurken ihre markanten Stimmen.

Zieh, Fremder!

Das zentrale Element des Spiels sind natürlich die Feuergefechte, schließlich sind wir hier ja im Wilden Westen. Colton trägt maximal vier Waffentypen: einen Colt, ein Gewehr, eine Nahkampfwaffe und explosive Wurfgeschosse. Wenn es zum Kampf kommt, ist die Winchester auf mittlere Entfernung natürlich erste Wahl. Die Gewehre schießen zwar langsamer als ein Colt, dafür haben sie einen starken Zoom und bringen mehr Bums ins Ziel. Auf kurze Distanz verlässt sich Colton dagegen eher auf seinen Sechsschüsser. Damit ballern wir entweder in der Standard-Verfolgerperspektive oder bringen die überlegenen Reflexe unseres Helden per »Quickdraw«-Modus ins Spiel. Diese Bullet-Time des Wilden Westens zoomt über den Lauf unseres Revolvers, verlangsamt das Geschehen und macht – solange sie aktiv ist – das Nachladen überflüssig.

Back in the saddle

Was wäre ein Western ohne Pferde? In **Gun** stehen an jeder Straßenecke gesattelte Reittiere herum, und sowohl Colton als auch seine Gegner können vom Rücken ihrer treuen Gefährten aus zielen und schießen. Allerdings bringen einige gezielte Schüsse natürlich auch das beste Pferd um: Dann fällt der Reiter – wie im Film – spektakulär aus dem Sattel und nimmt zusätzlichen Schaden. Die Pferde sind allerdings mehr als reine Transportmittel: Wenn wir unserem Klepper etwa per Tastendruck die Sporen geben und ihn dann vor einem Gegner steigen lassen, kriegt der unglückliche Mensch die Vorderhufe unseres Tieres ins Gesicht und segnet prompt das Zeitliche.

Sascha Gliss



Ziemlich rot, der Bruder. Der **Quickdraw-Modus** ist die Bullet-Time des Wilden Westens.



Ordnungshüter: Als Deputy schlichtet Colton einen Streit zwischen Betrunkenen mit der **Winchester**.

GUN



Sascha Gliss' Einschätzung:

gut

»Die Story unserer Vorabversion war mehr Flickwerk als fertiges Produkt. Wie wichtig die Nebenmissionen im GTA-Stil letztlich sein werden, konnten wir daher nicht eindeutig feststellen. Die spektakulären Showdowns machen allerdings schon jetzt ziemlich Laune, auch wenn die Texturen und Effekte noch verdächtig nach liebloser Konsolenkonvertierung ausschauen.«

Genre	Actionspiel
Entwickler	Neversoft
Version	Alpha
Termin	10. November 2005



Raumschiff PC PowerPlay? Je weiter unsere Karriere voranschreitet, desto größere und aufwändigere **Filmsets** können wir bauen.

THE MOVIES

Theme Park goes to Hollywood: In The Movies führen Sie Ihr Studio als Filmmogul durch die bewegte Geschichte der Traumfabrik.

Peter Molyneux ist offensichtlich ein von Allmachtsphantasien getriebener Mann. Wie sonst wäre es zu erklären, dass uns die Designer-Legende in seinen Spielen ein ums andere Mal mit göttlicher Omnipotenz ausstattet? **The Movies** hat zwar weder spielerisch noch thematisch viel mit **Black & White 2** zu tun, übernimmt aber ein entscheidendes Feature der Göttersimulation. Genau wie in Eden nämlich schweben wir als Boss unseres Filmstudios so weit über den Dingen, dass wir unsere Angestellten einfach mit der Maus aufsammeln und an der uns genehmen Stelle absetzen können.

A Star is born ...

Bevor wir allerdings Schauspieler, Kulissenschieber und Regisseure nach Lust und Laune herum schubsen, müssen wir uns an die Planung und die Errichtung unseres Studios machen. Wir starten unsere Karriere mit großen Ambitionen, einem Koffer voller Dollars und einem leeren Stück Land. Dort soll natürlich einmal unsere Traumfabrik stehen. Im Baumenü suchen wir uns die passenden Grundrisse für so elementare Einrichtungen wie das Besetzungsbüro oder die Bühnenschule. Sobald wir ein Gebäude platzieren, erscheint es als Baustelle auf dem Studiogelände, und unsere Arbeiter machen sich ans Werk. Im späteren Spielverlauf können wir unser Grundstück mit Büros, Kulissen oder dekorativen Elementen regelrecht zumüllen, für den ersten Stummfilm jedoch benötigen wir gerade mal eine Handvoll der wichtigsten Einrichtungen.

Sobald alle Bauarbeiten abgeschlossen sind, widmen wir uns unserer eigentlichen Aufgabe und starten die erste Produktion. Praktischerweise bekommen wir die ersten Drehbücher frei Haus geliefert, müssen uns also vorerst »nur« um die technischen Aspekte der Filmerei und das Anheuern des Personals kümmern. Das bedeutet, dass wir zunächst einen Regisseur, einen oder mehrere Stars und ein Paar Crewmitglieder einstellen sollten. Zudem müssen wir natürlich die im Drehbuch geforderten Kulissen aus dem Studioboden stampfen.

Working Girl

Wie aber setzen wir unseren Willen in die Praxis um? Alle Verwaltungsgebäude im Spiel bestehen aus mehreren Räumen, die jeweils unterschiedliche Funktionen erfüllen. Die Bühnenschule etwa bietet vier verschiedene Zimmer: für Schauspieler, Komparsen, Regisseur und »Rauschmiss«. Wenn wir einen vor der Schule wartenden Arbeitslosen in die »Hand« nehmen, und ihn im Schauspielerzimmer absetzen, kommt er folgerichtig als zukünftiger Star auf unsere Gehaltsliste. Ebenso simpel heuern und feuern wir die übrigen Mitarbeiter, passen deren Gehälter an oder verordnen einem Star in der Midlife-Krise einen Imagewechsel.

Damit wir im hektischen Alltag eines Filmmoguls nicht die Übersicht verlieren, greifen uns die Entwickler bei allen unseren Schritten dezent unter die Arme. Bleiben wir beim oben beschriebenen Beispiel aus der Bühnenschule: Sobald wir den Arbeitssuchenden in die Hand nehmen, erscheint ein leuchtendes Band, das vom Cursor auf die Orte zeigt, an denen wir die Person am sinnvollsten absetzen können. Je nachdem wie talentiert und gut aussehend der Kandidat ist, schlägt uns das Spiel einen der drei »Anstellungsräume« mit einem besonders breiten Band vor, ein dünneres Band markiert eine mögliche Alternative. Bei einem besonders adretten Kandidaten würde uns das Hilfesystem also vorschlagen, den Bewerber in einen Schauspieler zu verwandeln. Weniger hübsche und talentierte Mimen ziehen folgerichtig eine Markierung zum Komparsenzimmer hinter sich her.

Führ' mich zum Schotter!

Der Karrieremodus beginnt zu einer Zeit, als Hollywood noch in den Kinderschuhen steckte, und dementsprechend simpel lassen sich auch unsere ersten Streifen vorbereiten und abdrehen. Film Nummer eins, der übrigens im Rahmen eines sehr ausführli-



Im **Szenenplan** überprüfen wir die Struktur des Films.



Image ist alles! Wir verpassen einem Star ein brandneues **Outfit**.



Spielplatz für Stars: Unsere Diven stehen auf dicke **Wohnwagen**.



Verschönerungen wie **Parkbänke** heben die Laune unserer Angestellten.

chen Tutorials produziert wird, war im Fall der PC-PowerPlay-Studios ein belangloses Machwerk, in dem eine einzelne Schauspielerin vor einem gemalten Sonnenuntergang umher hüpfte. Macht aber nichts, denn im Jahr 1920 gibt es halt keine Computereffekte oder aufwändigen Filmsets. Zu dieser Zeit lässt sich also auch mit schnell herunter gekurbelten Produkten ordentlich Kasse machen.

Über das Wohl und Wehe unserer Oeuvres entscheiden – wie im richtigen Leben – zunächst die Kritiker und schließlich die Besucher an der Kinokasse. Sobald wir einen Streifen veröffentlichen, zeigt uns das Spiel die (mitunter brüllend komischen) Reaktionen der Fachpresse. Die sind allerdings mehr als ein schlichter Umsatzindikator. Teilweise geben uns die Kritikerzitate nämlich auch wichtige Hinweise darauf, warum unser aktueller Film grottenschlecht oder göttlich gut geworden ist.

Kindergarten der Stars

Glückliche Kühe geben gute Milch, glückliche Mitarbeiter leisten gute Arbeit, und Filmstars machen hier – jedenfalls laut **The Movies** – keine Ausnahme. Jeder unserer Angestellten hat seine eigenen Launen und Macken, und wir haben dafür zu sorgen, dass der Stimmungsbalken unserer Diven stets im grünen Bereich bleibt. Um dies zu bewerkstelligen, müssen wir fast immer ziemlich tief in die Firmenkasse greifen. Der einfachste Weg, einen Star zu erfreuen, führt natürlich über sein Bankkonto. Wenn sich einer unserer Schützlinge für unterbezahlt hält, blinkt über seinem Schädel ein rotes Warnsymbol, und sein Stimmungsbalken geht in den Keller. Per Mausklick sollten wir ihn dann in die Buchhaltung verfrachten und ihm eine Lohnerhöhung spendieren. In anderen Fällen dürstet es die Schauspieler nach einem größeren Wohnwagen, sie brauchen ganz dringend persönliche Assistenten oder wollen einen Suchtberater. Das Problem: Das Spiel simuliert die Beziehungen und Eifersüchteleien zwischen unseren sensiblen Mitarbeitern, und wenn wir etwa Star eins das Gehalt aufbessern, kriegt Star zwei das mit, wird sauer und verlangt seinerseits mehr Geld.

Licht, Kamera, Action!

Wenn alle Mitarbeiter zufrieden sind, kann es endlich mit der eigentlichen Arbeit am Set losgehen. Mit einem vorgefertigten Skript müssen wir dazu lediglich unsere Stars in den Probenraum schicken, wo sie ihren Text lernen und sich gegenseitig beschnüffeln können. In der Zwischenzeit bereitet die Crew die Sets vor, sofern wir diese bereits haben bauen lassen. Wenn alle Vorbereitungen stehen und die Schauspieler ihre Rollen beherrschen, greifen wir uns das Skriptsymbol und ziehen es im Produktionsbüro ins »Shoot it!«-Feld. Ab jetzt könnten wir unseren Angestellten freie Hand lassen, kreative Studiobosse allerdings nehmen auch während der Dreharbeiten Einfluss auf die Filmgestaltung. Jedes Filmprojekt besteht aus mehreren Szenen, und in jeder Szene können wir an bestimmten Parametern herumdrehen. Schießt der Held mit einem Revolver oder einem Maschinengewehr? Küssen sich zwei Charaktere oder schlagen sie sich die Birnen ein? Wie nah geht die Kamera ans Geschehen heran? Diese und andere Variablen können wir mit simplen Schiebereglern verstellen und so versuchen, unserem Film den letzten Schliff zu verpassen.

Warum kein Test?

Wir haben **The Movies** Probe gespielt, einen Tag bevor es Goldstatus erreichte. Obwohl uns der deutsche Publisher Activision an diesem Tag mit einer fast finalen Fassung besuchte, wollte er uns keine Version zum Test schicken – obwohl Entwickler Lionhead dazu bereit war. Laut Aussage von Activision lag das daran, dass wir »nur« eine englische Version hätten testen können, an der deutschen Fassung wird derzeit nämlich noch fieberhaft gearbeitet.

Sascha Gliss

THE MOVIES

Video

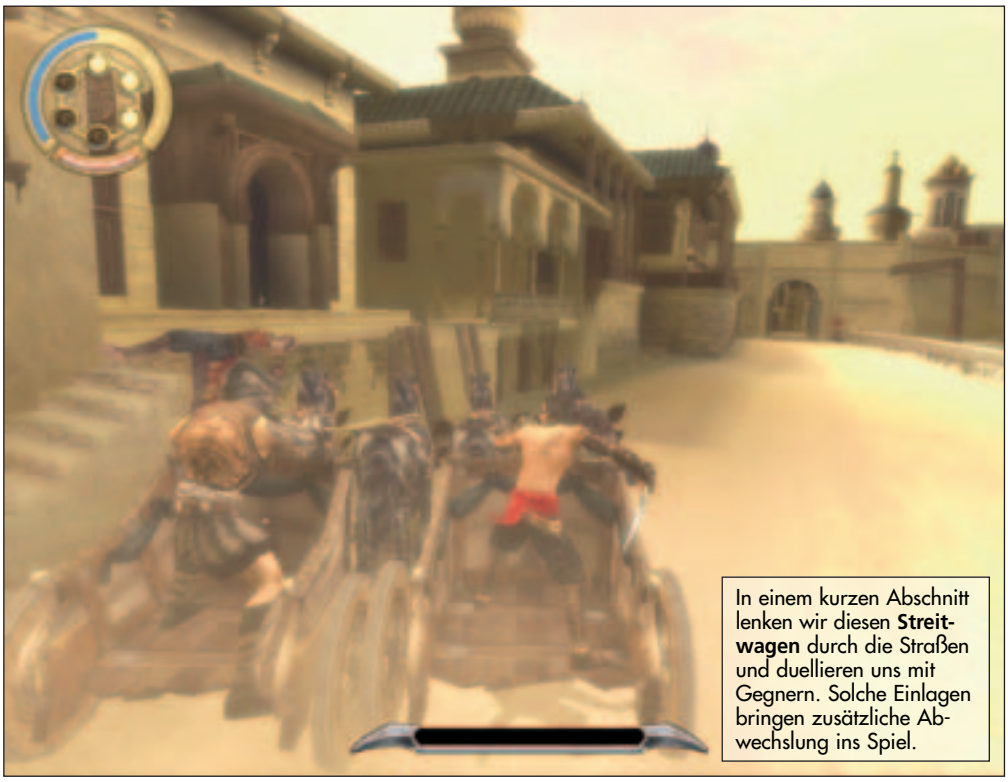


Sascha Gliss' Einschätzung:

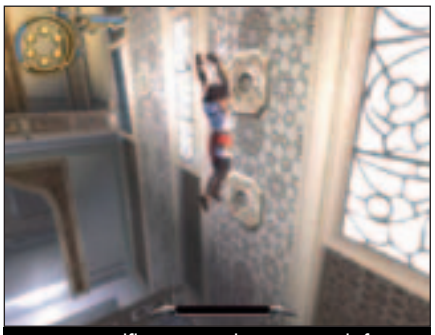
sehr gut

»Eine gesunde Dosis Die Sims, eine Prise Black & White und ein große Portion Theme Park: Fertig ist The Movies. Genau wie Peter Molyneuxs Rummelsimulator von 1994 lockt The Movies mit bunter Knuddelgrafik und einfacher Bedienung. Unter der Oberfläche allerdings werkelt damals wie heute eine ernsthafte Wirtschaftssimulation, die mich aber nicht mit aufgeblähten Zahlenkolonnen in den Wahnsinn treibt. Hollywood, ich komme!«

Genre	Wirtschaftssimulation
Entwickler	Lionhead
Version	Pre-Gold
Termin	10. November 2005



In einem kurzen Abschnitt lenken wir diesen **Streitwagen** durch die Straßen und duellieren uns mit Gegnern. Solche Einlagen bringen zusätzliche Abwechslung ins Spiel.



Diese Wandfliesen, an denen Sie sich festhalten, erweitern die **Turneinlagen**.



So sieht es aus, wenn der Prinz zu einem tödlichen **»Speed Kill«** ansetzt.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Der Prinz ist zurück und nicht mehr ganz so finster drauf wie im Vorgänger. Geturnt und geprügelt wird natürlich trotzdem noch – **dafür hat sich der Adelige diesmal ein paar Tricks und Kniffe bei Sam Fisher abgeguckt.**

Vom Milchbubi in **The Sands of Time** zum kernigen Raubein in **Warrior Within** hat sich der persische Prinz in der Neuauflage der Kultserie schon gemausert. In **The Two Thrones** lässt es der zeitreisende Adelige wieder etwas ruhiger zugehen als im direkten Vorgänger. Statt harten Gitarrenriffs sind in den Kämpfen wieder orientalische Klänge zu hören, das vergossene Blut ist auf Normalmaß reduziert, der Fokus wieder etwas von den martialischen Gefechten abgerückt. Kurzum: **The Two Thrones** ist nicht mehr so düster wie **Warrior Within** und scheint ein würdiger Abschluss der Action-Trilogie zu sein. Den acht spielbaren Abschnitten unserer Vorabversion nach zu urteilen, haben die Entwickler Kämpfe und Turnübungen diesmal sehr gut ausbalanciert. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad moderater ausgefallen.

Schleichender Tod

Das Kampfsystem wurde noch einmal überarbeitet. Zu den Kombo-Angriffen gesellen sich diesmal so genannte Speed Kills. Die Entwickler von Ubisoft Montreal haben offenbar den Kollegen über die Schultern geschaut, die für **Splinter Cell** verantwortlich zeichnen, denn für diese speziellen Attacken eifern Sie dem schleichenden Sam Fisher nach. Viele Feinde stehen nämlich nicht auf der Stelle, sondern patrouillieren durch die Levels. Mit etwas Geschick und ein bisschen Timing können Sie sich dann von hinten anschleichen und die Burschen mit maximal zwei Schlägen außer Gefecht setzen – vorausgesetzt, Sie haben gute Reaktionen. Sobald Sie den »Speed Kill« auslösen, läuft nämlich eine kurze Sequenz ab, in der Sie zum richtigen Zeitpunkt zuschlagen müssen. Wenn Sie das nicht schaffen, dann wird aus dem vermeintlichen Überraschungsangriff ein normales Gefecht.

Und das spielt sich dann so wie schon die Handgreiflichkeiten in **Warrior Within**. Mit einer Taste schlagen Sie zu, mit einer anderen wird geblockt. Wenn Sie es effektvoll mögen, dann können Sie mit einem guten Dutzend Tastenkombinationen filmreife Angriffe starten und beispielsweise über den Feind hinweghopsen, um ihn dann von hinten zu erstechen.

Reaktionstest

Die Geschicklichkeitseinlagen sind um kleinere Varianten erweitert und dadurch noch abwechslungsreicher. So gibt es diesmal spezielle Wandfliesen, an denen wir uns mit dem Dolch festhalten können. Anstatt lediglich an einer Wand entlangzulaufen und im richtigen Moment abzuspringen, müssen wir in **The Two Thrones** zwischendurch immer wieder rechtzeitig an diesen Fliesen stoppen. An anderen Stellen springen wir mit Hilfe von anderen Spezialfliesen schräg von der Wand ab – auch hier kommt es auf das richtige Timing an.

Zurück in die Heimat

All das spielt sich in der Heimatstadt des Prinzen ab, Babylon. Anstatt Orient-Idylle herrscht dort allerdings pures Chaos, denn der Sand der Zeit macht aus den Bewohnern blutrünstige Killer. Anders als in den Vorgängern sind wir diesmal größtenteils an der frischen Luft unterwegs und turnen nicht nur durch dunkle Gewölbe. Das macht vor allem die zahlreichen Geschicklichkeitseinlagen spannender, weil wir oft genug in luftigster Höhe elegant von Fahnenmast zu Fahnenmast schwingen – hoch über den Dächern der Stadt.

Inszeniert ist das Abenteuer des Prinzen wieder mit jeder Menge Unschärfeeffekten und anderen grafischen Spielereien; allerdings sieht unsere Vorabversion merklich schlechter aus als **Warrior Within**. Wir hoffen, dass die Entwickler uns PC-Spieler in der finalen Version nicht mit groben Texturen abspeisen, nur weil sich PS2 und Xbox an den weitaus größeren Levels verschlucken.

David Bergmann

THE TWO THRONES

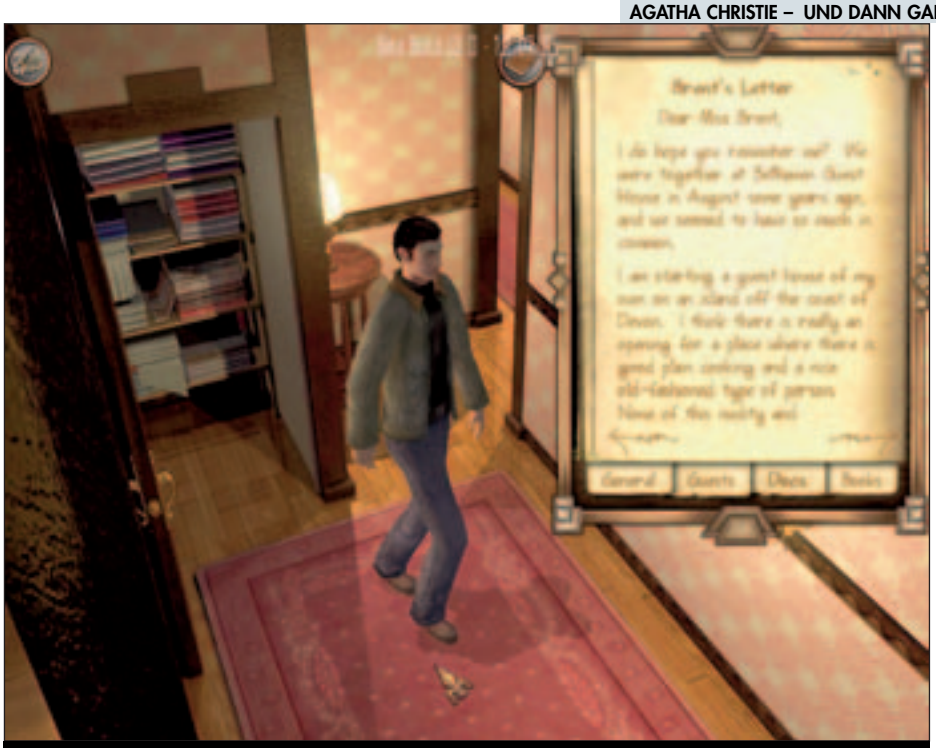


David Bergmanns Einschätzung:

sehr gut

»Warrior Within war mir schlichtweg zu schwer und frustig. Da kommt es mir gerade recht, dass die Entwickler Schwierigkeitsgrad, Kämpfe und Turnübungen für The Two Thrones wieder fair ausbalanciert haben. Auch die »Speed Kills« sind super – die zwingt mir das Spieldesign nämlich nicht auf. Zusammen mit dem unverändert genialen Flair dürfte dies der würdige Abschluss dieser kultigen Serie werden.«

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Beta
Termin	Dezember 2005



Informationen notiert Narracott in sein Buch, damit er alles noch mal nachlesen kann. Er findet aber auch belanglose Schriebe – da ist Köpfchen gefragt, um Wichtiges herauszufiltern.



Wer ist der Mörder? Um das herauszufinden, führen Sie viele **Gespräche**.



Da waren's acht: Wenn jemand stirbt, verschwindet einer der **Matrosen** vom Tisch.

AGATHA CHRISTIE
UND DANN GAB'S KEINES MEHR

Zehn Menschen, die einander nicht kennen, werden von einem Unbekannten zu einem Treffen auf eine einsamen Insel gebeten. **Was keiner weiß: Kaum einer der Teilnehmer wird den Trip ins Wochenende überleben.**

Wenn Ihnen Agatha Christies Roman **Und dann gab's keines** mehr (ursprünglicher Titel: **Zehn kleine Negerlein**) bekannt ist, werden Sie sich auf Shipwreck Island heimisch fühlen. Das kleine Entwicklerstudio AWE Games hält sich in seinem klassischen Point&Click-Adventure nämlich sehr genau an die Romanvorlage der britischen Schriftstellerin.

Zehn nichts ahnende Menschen werden eingeladen, das Wochenende in einem Haus auf einer Insel in Südengland zu verbringen. Die Gäste, unter ihnen Charaktere wie ein jugendlicher Rabauke und ein dekorierter General, werden unruhig, als sich der Gastgeber nicht blicken lässt. Nachdem auch noch das Boot des Fährmannes Narracott versenkt wird und wegen eines Sturms niemand die Insel verlassen kann, sterben die Gäste nacheinander unter seltsamen Umständen. Schnell stellt sich heraus: Die Wochenendbesucher, die selbst einiges auf dem Kerbholz haben, werden ermordet. Dabei scheint sich der Täter an einem Reim über zehn Matrosen zu orientieren.

Sie übernehmen die Steuerung von Narracott und ermitteln in den mysteriösen Todesfällen, um zu verhindern, dass das Sterben weitergeht – und um den Mörder zu stellen.

Kniffliges Kombinieren

Wir scheuchen Narracott durch das große Haus und über die Insel – sammeln Gegenstände ein, die in unserem Inventar landen, lesen fremde Briefe und kopieren sie in ein Buch. Natürlich schnüffeln wir auch den Gästen hinterher. Dabei sind wir oft ziemlich planlos, denn wir bekommen nur Ansagen wie »Ich sollte mich im Haus umschauen«. Genauere Hilfen fehlen. Wonach wir suchen sollen, ergibt sich meist erst, wenn wir mit einem der Hausbewohner sprechen.

Wir erhalten beispielsweise von einem Gast einen Plan, um einen Fallschirm zu bauen. Dafür benötigen wir unter anderem eine Angelleine. Nach langer Suche finden wir hinter Gestrüpp einen Weg. Nur wissen wir nicht, wie wir den Pfad freilegen sollen. Die beiden Schafe, die auf der Wiese stehen, könnten des Rätsels Lösung sein. Aber wir haben keinen Schimmer, wie wir die Schafe zum Gebüsch locken, damit sie die Äste wegknabbern.

An das geeignete Lockmittel kommen wir erst später und mehr durch Zufall: Mit einem Tuch und einem Propeller reparieren wir eine alte Presse in der Küche des Landhauses. Ein paar Äpfel haben wir auch gefunden, die wir ausquetschen. So haben wir Saft, mit dem wir die Schafe anlocken.

Menschenkenntnis erforderlich

Sie lösen nicht nur anspruchsvolle Rätsel, sondern führen auch sehr viele Gespräche. Nach jedem Mord unterhalten Sie sich mit den Gästen, um Informationen aus ihnen herauszukitzeln. Für die Lösung der Rätsel sind die Unterhaltungen nicht relevant – aber für den Ablauf der Geschichte. Würden Sie sich weigern, mit den Leuten zu reden, ginge das Spiel nicht weiter.

Die Gespräche der Charaktere sorgen für viel Atmosphäre: Chefdesigner Lee Sheldon hat viele Dialoge aus der Buchvorlage übernommen. Dadurch sind die Gespräche zwar länger als in vielen klassischen Adventures, jedoch werden die Geschichten der Figuren sehr gut erzählt.

Mission Possible

Grafisch machen das Haus und die Landschaft der Insel mehr her als die Charaktere selbst. Da die Figuren nicht sehr detailliert modelliert sind, wirken sie in den naturgetreuen Umgebungen fehl am Platz. Dafür haben die englischen Sprecher unserer Vorschauversion einen tadellosen Job gemacht. Die Stimmen passen sehr gut zu jeder Person. Das lässt für die deutsche Fassung hoffen, für die zum Beispiel der Synchron-Sprecher von Tom Cruise engagiert wurde.

Susanne Braun

AGATHA CHRISTIE



Susanne Brauns Einschätzung:

gut

»Nach Weltreisen und Ausflügen nach Ägypten in diesem Monat habe ich mich auf einen spannenden Thriller gefreut – und wurde nicht enttäuscht. Die Suche nach dem Mörder ist durchweg fordernd. Schade nur, dass mir überhaupt keine Hilfestellungen bei den Rätseln gegeben werden. Nun warte ich nur noch auf eine gute Lokalisation, die die unheimliche Stimmung auch im Deutschen wiedergibt.«

Genre	Adventure
Entwickler	AWE Games
Version	Beta
Termin	14. November 2005


Ganz schön kühl: Die gerenderten **Hintergründe** wirken ziemlich steril.


Ich dreh' am Rad: Lydia untersucht eine **Maschine** im Keller der Schule.


Wir treffen den ersten **Nebencharakter**: einen verzauberten Hund.


Objekte können wir nicht mal im **Inventar** miteinander kombinieren.

KEEPSAKE

Haben Sie für Muggles bestenfalls Mitleid übrig? **Fegen Sie Ihr Wohnzimmer am liebsten mit einem Nimbus 2000?** Dann könnte der Harry-Potter-Klon Keepsake genau das richtige Spiel für Sie sein.

Der Zauberlehrling kann den ersten Schultag kaum erwarten. In seinem Dorf kennt jedes Kind die Magierakademie, an der er von heute an die Schulbank drücken soll. Endlich ist es soweit, hinter dem nächsten Hügel muss sie schon liegen, die altehrwürdige Schule mit dem etwas merkwürdigen Namen ...

Nein, hier geht es wirklich nicht um Harry Potter und das Zauberinternat Hogwarts, auch wenn die Autoren von **Keepsake** sich ziemlich ungeniert bei J. K. Rowlings Romanserie bedient haben. So wird aus Harry Lydia, aus der Narbe auf der Stirn eine kesse rote Haarsträhne à la Big-Brother-Zicke Hanka – und die Zauberschule heißt natürlich nicht Hogwarts, sondern Dragonvale.

Alles Routine

Auf den ersten Blick kommt **Keepsake** wie ein klassisches Adventure daher: Wir steuern unsere Heldin durch gerenderte Räume und Außenareale. Wie üblich scheuchen wir Lydia per Mausklick durch die Landschaft. Wenn wir etwas Wichtiges finden, verwandelt sich der Mauszeiger und zeigt automatisch an, wie wir mit dem fraglichen Objekt interagieren können. Eine Lupe steht für »untersuche«, ein Paar Zahnräder für »benutze«, mehr Befehle kennt das Spiel erst gar nicht.

Rätsel in der Dunkelheit

Wie es sich für ein Adventure gehört, verläuft der erste Schultag der Nachwuchszauberkünstlerin natürlich ganz anders, als sie sich das vorgestellt hat. Gleich zu Beginn der Geschichte steht Lydia vor den verschlossenen Toren des Internats, und wir somit vor unserem ersten Rätsel. Spätestens bei den Denkaufgaben wird klar, warum **Keepsake** mit einem Befehlssatz auskommt, der aus gerade mal Aktionen besteht. Die Kopfnüsse erinnern sowohl optisch als auch inhaltlich stark an die Schalter- und Verschieberätsel der **Myst**-Serie. Es geht nämlich in den meisten Fällen darum, bestimmte Objekte oder Symbole in der richtigen Reihenfolge anzuklicken.

Kommunikationsschwierigkeiten

Stichwort Quantität: Die von uns gespielte Vorabversion glänzt nicht gerade mit hoher Rätseldichte: Die meiste Zeit laufen wir durch die völlig leeren Hallen von Dragonvale – die sich zu allem Überfluss häufig als Sackgassen entpuppen – ohne dass wir mit unserer Umgebung agieren oder Items aufsammeln können. Wenn wir dann doch einmal vor einem Rätsel stehen, ist oft unklar, was genau zu tun ist und warum wir überhaupt nach einer Lösung suchen sollen. Da weder Lydia mit uns redet, noch irgendwelche Nebencharaktere mit ihr, müssen wir häufig einfach ins Blaue hinein puzzeln.

Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler dem Spiel bis zum Release etwas mehr Leben einhauchen. In seiner jetzigen Form wirkt **Keepsake** eher wie eine lose Rätselsammlung, nicht wie ein forderndes Adventure.

Sascha Gliss

KEEPSAKE



Sascha Gliss' Einschätzung:

befriedigend

»Die Zauberschule, eine leere Renderwelt. Auch auf den zweiten Blick erinnern mich die Keepsake-Areale an die sterilen Hochglanzwelten der Myst-Serie. Da renne ich durch zahllose tote Räume, in denen es nichts zu sehen oder einzusammeln gibt, nur um am Ende vor einer verschlossenen Tür zu stehen. Bei den Rätseln fühle ich mich zudem alleine gelassen und weiß nie so genau, warum ich irgendwelche Schalter in eine bestimmte Position bringen soll.«

Genre	Adventure
Entwickler	Wicked Studios
Version	Beta
Termin	10. November 2005

AGE OF EMPIRES 3

Konquistadoren, Kolonien, Indianer, Unabhängigkeitskrieg, Eisenbahnbau: Die Vorgeschichte der Vereinigten Staaten von Amerika ist vergleichsweise kurz, aber dramatisch. Age of Empires 3 inszeniert diese Ereignisse in drei fulminanten Kampagnen – **mindestens genauso dramatisch, mit brachialen Gefechten und Zerstörungsorgien.**





VIDEO AUF DVD

Age 3 in Bewegung: Über zehn Minuten HiRes-Video zeigen Ihnen eine komplette Mission, mit Land- und Seeschlachten, Heimatstadt und Aufbaupart. Die Hauptrolle spielt ein gewaltiges Geschütz, das ganze Flotten und Städte zerlegt ...





Multiplayer-Schlacht: Davids Truppen (blau) fallen über Rüdigers Basis her. Deren Kanonentürme lassen sich am besten mit Haubitzen knacken.

Sowas passiert, wenn Männer von Frauen zum Einkaufen geschickt werden, sich verfahren und nicht nach dem Weg fragen: Als ein gewisser Herr Columbus im Jahr 1492 westlich gen Indien segelt, weil er für die spanische Königin Isabella einen Seehandelsweg ausfindig machen soll, landet er versehentlich in Amerika. Kann ja jedem mal passieren. Aber weil Männer auch stur sind, hält er bis zuletzt daran fest, in Indien zu sein – und tauft die amerikanischen Ureinwohner kurzerhand Indianer.

Hätte Christoph geahnt, was er mit seiner zufälligen Entdeckung auslöst, hätte er sich's vielleicht anders überlegt und daheim die Klappe gehalten. So aber wird die Neue Welt im alten Europa Mode, spanische Glücksritter nennen sich stolz Konquistadoren und gehen auf inkagoldigen Beutezug. Doch sie sind nicht die einzigen, über die Jahrhunderte zieht es immer mehr Wagemutige über den großen Teich: Verbrecher, Abenteurer, angehende Cowboys – und ein Schotte. Nämlich Morgan Black, unser erster Held im Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires 3.

Guten Morgan!

Über drei Kampagnen erstreckt sich der neue Wurf der Ensemble Studios. Und über rund 300 Jahre, vom 17. bis ins 19. Jahrhundert. Immer mit dabei:

WAS IST NEU, WAS IST ANDERS?

Heimatstadt: In vielen Missionen und im Multiplayermodus haben Sie eine Hauptstadt (etwa Boston, Malta oder Madrid). Die liefert Ihnen Extratruppen, Ressourcen oder Boni. Wie das genau funktioniert, erklären wir in einem Extrakasten auf Seite 51 ausführlich.

Optisch punktet Age 3 mit starken Zerstörungseffekten bei Gebäuden. Jedes Bauwerk hat eigene Zerbröselfeuerwerke, Trümmer verteilen sich in der Landschaft, prallen am Boden und an Hängen ab. Kanonenkugeln haben realistische Flugbahnen, kullern nach Einschlägen weiter.

Helden haben Spezialfähigkeiten, können etwa fechten, gut schießen oder heilen. Die Fertigkeiten müssen sich aber wieder aufladen.

Schätze: Auf allen Karten sind Schätze versteckt, etwa Goldkisten oder ein Planwagen für eine Zweitbasis. Das hilft vor allem zu Missionsbeginn.

Reparaturen: Statt einen Arbeiter hinzuschicken, reparieren Sie beschädigte Bauten per Button. Solange sie nicht angegriffen werden, und genug Holz vorausgesetzt. Schiffe genesen automatisch in Hafennähe.

Rohstoffe: Es gibt nur noch Gold, Holz und Nahrung; Stein ist entfallen. Statt die wenigen Minen auszubeuten, können Sie zum Goldgewinn auch Plantagen errichten – die liefern langsam, aber unendlich.



Die **Seeschlachten** sind dank spritzender Trümmer, zerfetzender Segeln und brennender Planken erstklassig inszeniert.



Für Gold und Nahrung springen wir ins **Industriezeitalter**. Nett: Als Bonus gibt's zehn Musketiere oder vier Siedler und drei Dragoner.



Die **Zwischensequenzen** in Spielgrafik sehen klasse aus. Hier werden wir darauf vorbereitet, den Indianern gegen die Briten zu helfen.

ein Familienmitglied des Black-Clans, zum Beispiel Morgans Urenkel John. Auch immer mit dabei: ein geheimnisvoller Jungbrunnen, eine Art Tempelritter und Bösewichte, die diesen Brunnen suchen. Und weil die Blacks so gute Menschen sind, kämpfen Indianer, Franzosen und Osmanen gern an ihrer Seite. Osmanen? Richtig, die wendungsreiche Story führt nicht nur kreuz und quer durch die künftigen USA, sondern auch durch Malta, Südamerika und die Karibik.

Ensemble pickt sich die spannendsten Ereignisse aus der Historie, ergänzt sie durch eigene Storys und mischt das Ganze zu einem Mix aus fulminanter Grafik, erstklassigen Missionen und viel Atmosphäre. Erzählt wird die Geschichte in einem Rückblick von Morgans Ur-Ur-undsoweiter-Enkelin; vor und nach jeder Mission gibt's schöne Zwischensequenzen in Spielgrafik, und nach jeder Kampagne einen Renderfilm. Nichts Besonderes eigentlich, doch der rote Faden aus Black-Clan und Jungbrunnenjagd verknüpft die drei Kapitel zu einem großen, atmosphärisch dichtem Ganzen. Dadurch wirkt **Age 3** wie aus einem Guss – und wir wollten beim Testen immer wissen, wie's weitergeht mit den Blacks.

Rothäute gegen Rotröcke

Neben der Atmosphäre hat **Age of Empires 3** eine weitere große Stärke: die Missionen. Jedes Kampagnen-Szenario hat nicht nur Haupt-, sondern auch Nebenziele. Und selbst die wenigen simplen Vernichte-den-Gegner-Aufträge haben es in sich. Da wird zum Beispiel ein Indianerdorf von den rot uniformierten Briten angegriffen, die sich in der Kartenmitte breitgemacht haben. Immer wieder attackieren sie die Rothaut-Siedlung im Norden mit Gewehrschützen und Kanonen. Wir starten im Süden, sollen hier eine Siedlung hochziehen und die Engländer attackieren, um unsere Indianerfreunde zu entlasten. Nicht nur aus Nächsten-, auch aus wahrer Liebe: Unser Held John Black hat sich nämlich unsterblich in das Indianermädel Nonahkee verguckt ...

Also packen wir unseren Planwagen aus, der sich in ein Dorfzentrum verwandelt, schicken die ersten Siedler (= Arbeiter) zum Goldminenklopfen und Holzhacken, errichten eine Windmühle, um Nahrung zu bekommen. Wir könnten zwar auch Wild erlegen, aber wie in den beiden Vorgängern ist das die umständlichere Methode zum Essenfassen. Da wir beide Siedlungen kommandieren, heben wir im Norden Tomahawkwerfer aus, im Süden Musketiere und unser erstes eigenes Geschütz.

Freunde finden

Ein Textfenster poppt auf, mit einem Sekundärziel: Wenn wir uns mit zwei weiteren Indianersiedlungen verbünden, kriegen wir Erfahrungspunkte dazu. Also schnappen wir uns John, den Indianerhelden Kanyenke (Nebenjob: Nonahkees Bruder, was uns stark an die Dreiecksbeziehung Winnetou, Old Shatterhand und Nschotschi erinnert) sowie ein paar Musketiere und klappern die Karte ab.

Indianerdorf zwei ist gefunden, wir lassen John ein Handelslager errichten. Dadurch sind wir mit den Bewohnern verbündet, können hier weitere Axtwerfer rekrutieren. Nicht nur das: Für ein paar Ressourcen »erfinden« wir den Lacrosse-Sport – fortan richten alle Fernkämpfer mehr Schaden an, auch unsere Gewehrschützen. Solche Handelsmöglichkeiten gibt es in vielen Missionen, manchmal müssen wir aber erst ein feindliches Zentrum einreißen und durch ein eigenes ersetzen. Das motiviert stark, sich nicht nur stur auf die Hauptaufgabe zu stürzen, sondern auch die Karten zu erkunden. Dafür gibt's einen weiteren Grund: In jeder Mission sind Schätze versteckt, etwa ein Karren mit Obst. Meistens schleichen Raubtiere drumrum; wenn wir die erledigen, kann ein Held die Ladung einsacken. So eine handvoll Nahrung ist zwar fein, aber nicht sonderlich lohnend – doch es gibt weitaus wertvollere Ent-



Praktisch: Der Pferdewagen enthält ein verteidigungsstarkes **Ausklapp-Fort** (links), in dem wir weitere Truppen produzieren können.



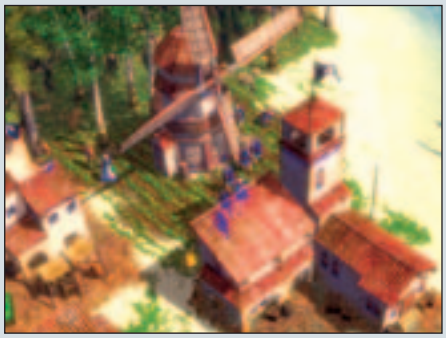
Schluss mit Schwertern, die an Mauern kratzen: Beim Angriff auf Bauwerke greifen alle Truppen automatisch zu **Brandfackeln**.

DIE HEIMATSTADT

Für fast jede Aktion bekommen Sie Erfahrungspunkte, die Sie in Lieferungen aus der Heimatstadt investieren – und deren Ausbau.



Wenn Sie **Gebäude zerstören** oder Gegner erledigen, steigen blaue Erfahrungspunkte auf, bei eigenen Verlusten rote – die werden abgezogen.



Auch fürs **Errichten von Bauwerken** bekommen Sie Punkte. Je teurer das Gebäude, desto stärker füllt sich das Hauptstadtkonto.



Nebenmissionen bringen besonders viele Punkte – wie viele, bekommen Sie vorher angezeigt. Hier eskortieren wir eine Kuhherde in den Stall.



Während einer Mission wählen Sie aus freigeschalteten »Kartendecks« (die Icons unten in der Mitte) die Boni, Ressourcen und Truppen, die Ihnen die Heimatstadt aufs Schlachtfeld liefern soll, etwa zu einer beliebigen Kaserne.



Nach einer Mission dürfen Sie die Hauptstadt upgraden, also neue Bonus-Karten freischalten. Zur Wahl stehen hier alle türkis umrahmten Icons. Wir entscheiden uns für den Fort-Wagen (siehe auch linke Seite, unten links).

deckungen. Zum Beispiel ein verwaister Planwagen, mit dem wir ein weiteres Dorfzentrum errichten können. Oder einen tierischen Begleiter in Jaguarform als Eskorte.

Malta: ein Punkt!

Die oben erwähnten Erfahrungspunkte sammeln wir auch mit jedem erledigten Gegner. Ein simpler Infanterist bringt zehn, ein Geschütz schon 50 Punkte. Gebaute und zerstörte Bauwerke spülen ebenfalls Punkte aufs Konto. Aber: Nicht unsere Einheiten kriegen Erfahrung dazu, sondern unsere Hauptstadt, etwa Malta in der ersten, Boston in der zweiten Kampagne. Die Punkte füllen einen Balken, und wenn der voll ist, dürfen wir uns eine Gratislieferung aus der



Am Ende jeder Kampagne gibt's einen schönen Renderfilm – hier die unvermeidliche **Romanze** zwischen Morgan Black und Piratin Lizzy.



Moderne Zeiten: Der **Kriegswagen** ist quasi ein Schützenpanzer mit einem PS vor der Haube; die Herren rechts werfen Handgranaten.



Bei hohen Qualitätseinstellungen ist die Engine von Age of Empires 3 eine wahre Augenweide. Wir haben die **Highlights** für Sie eingezeichnet.

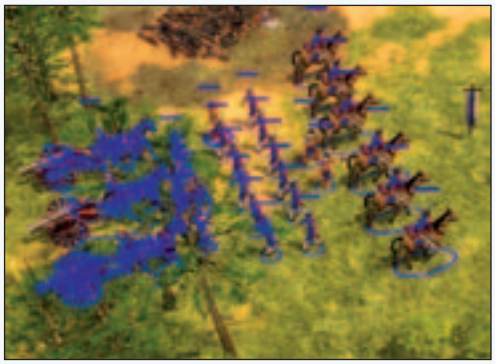
Heimat ins Einsatzgebiet schicken lassen – wie seinerzeit bei Sid Meiers Runden-Strategiespiel **Colonization** (das wir Ihnen übrigens auf Seite 189 in der Retro-Rubrik vorstellen).

Anfangs bestehen diese so genannten Kartendecks noch aus Kleinigkeiten, zum Beispiel aus einer Holzlieferung, zwei Gratis-Siedlern oder einem Bonus, der unsere Windmühlen stabiler und produktiver macht. Doch der Clou: Nach einer erfolgreichen Mission erhöht sich auch der Level der Hauptstadt, und wir dürfen neue Care-Pakete frei schalten. Und die werden mit jeder Stufe richtig stark. Beispielsweise dürfen wir ein Fertig-Fort bestellen – einen Karren, der sich nach dem Auspacken in eine Festung verwandelt, in der wir Truppen rekrutieren. Oder wir spendieren einem Helden einen Spähbonus, dann kann er Heißluftballons aufsteigen lassen, um den nicht abschaltbaren Schlachtennebel zu lüften. Oder wir ordern Gratis-Geschütze, peppen unsere Plantagen auf (die bringen uns regelmäßige Goldlieferungen).

Keine spielerischen, aber optische Auswirkungen hat hingegen das Ausschmücken der Heimatstadt: Auch hier schalten wir mit jedem Level Stufen frei, können dann etwa einen Jongleur durch die Straßen wandern lassen, Gebäude schmücken oder bunt lackieren.

FORMATIONEN

Auf den bisher von Ensemble und Microsoft veröffentlichten Screenshots waren stets wohlgeordnete Truppen-Formationen zu sehen, auch im dicksten Kampfgetümmel. Ist das auch im Spiel so? Wir haben's getestet.



Beim **Marschieren** ist alles in Ordnung: Reiter vorne, Nahkampfsoldaten dahinter, dann Schützen, schließlich Kanonen. Die langsamste Einheit gibt das Tempo an.



Bei **großen Gefechten** bröseln die Formationen auseinander, höchstens die Schützen und Kanonen halten sich raus. Die Nahkämpfer sind dann schwer zu steuern!

Kanonenkugelnkegeln

Zurück zu unserer Mission: Die Briten greifen das Indianerdorf im Norden an, unsere Freundin ist in Gefahr! Wir

SO SPIELT SICH AGE OF EMPIRES 3



Aufbaupart: Sobald das Dorfzentrum steht, dürfen Sie Kasernen, Windmühlen, Plantagen etc. errichten, finanziert durch Rohstoffe (vor allem Holz)..



Entdecken: Die Landkarten aufzudecken lohnt sich immer. Hier findet unser Held ein Gefangenlager; die Insassen schließen sich nach der Rettung an.



Forschung: In Kasernen, Marktplätzen etc. verbessern Sie Truppenwerte und Produktivität. Hier tunen wir im Arsenal die Infanterie, Reiterei und Kanonen.



Kämpfe: Per Rechtsklick steuern Sie Einheiten umher. Bei angewählten Gruppen schalten Sie per Tab-Taste die einzelnen Truppentypen und Helden durch.

bestellen schnell noch zwei Gratis-Kanonen aus Boston, verbessern per Forschung die Rüstung unserer Infanterie sowie die Angriffsstärke der Kavallerie, und greifen unsererseits die Engländer von Süden aus an. Deren Siedlung hat kaum Soldaten parat – die kämpfen ja gerade gegen die Indianer. Lediglich zwei Wachtürme machen uns zu schaffen. Allerdings haben unsere upgegradeten Haubitzen die höhere Reichweite; ihre im hohen Bogen fliegenden Kugeln dezimieren die Wachturm-Hitpoints schnell aus sicherer Distanz.

Bei Gefechten brennt **Age of Empires 3** ein starkes Effekt-Feuerwerk ab: Gebäudeteile brechen auseinander, Flammen schlagen aus Fenstern und Dachstühlen, Trümmer wirbeln



Palisaden und Mauern verhindern lediglich, dass der Feind durchbricht. **Durchschießen** können Angreifer und Verteidiger trotzdem.



Wir bauen ein **Handelszentrum** bei einem Eingeborenendorf. Wenn es steht, dürfen wir Indianertruppen rekrutieren und Boni erforschen.



Unser Held Morgan Black rettet einen **Indianer** vor zwei Wölfen. Aus Dankbarkeit begleitet uns der Späher für diese Mission.

AGE OF EMPIRES 3: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie gleichzeitig aufbauen, forschen und kämpfen wollen

... falls Sie brachiale Schlachten mit Effektfeuerwerken mögen

... wenn Ihnen schon die beiden Vorgänger gefallen haben

... falls Sie gerne Geschenkpäckchen aus Übersee bekommen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn es Sie stört, dass Truppen durch Mauern schießen

... wenn Sie nur historisch akkurate Strategiespiele wollen

... falls Sie lieber Science-Fiction- oder Fantasy-Szenarios spielen

... wenn Sie Western hassen – und Winnetou ganz besonders



umher, prasseln realistisch auf Boden und ins Wasser. Besonders stark sind die Kanonenkugel-Effekte: Die Geschosse schlagen in feindliche Reihen, schleudern Gegner weg, kullern weiter und semmeln Bäume um. Bauwerke haben zwar »Sollbruchstellen«, doch die sind bei jedem Gebäude anders, und die Trümmer fliegen lebensecht durch die Landschaft: Wenn ein Ziel etwa auf einer Erhöhung steht, rutschen die Bruchstücke immer schneller werdend herab. Und während in anderen Strategiespielen Soldaten mit Lanzen gegen Windmühlen anrennen, werfen sie in Age 3 Brandfackeln. Nur eins stört den fulminanten Eindruck: Schutzmauern halten Truppen zwar auf, doch Soldaten können einfach hindurchschießen.

Der ist nicht tot, der schläft nur

Plötzlich strömen britische Infanteristen und Reiter aus ihren Kasernen, scheinbar sind die Engländer aufgewacht. Gut, dass unsere Helden Spezialfähigkeiten haben. John Black und Indianer Kanyenke sind Meisterschützen und strecken einen Gegner mit einem einzigen Schuss nieder, Kanyenke kann auch einen Kampfwolf ausbilden. Doch die Fähigkeiten brauchen rund eine Minute zum Wiederaufladen – zu lang, John geht zu Boden. Ein Glück, dass die Helden unsterblich sind und nur bewusstlos umkippen: Sobald wir eine eigene Einheit zu dem Ohnmächtigen schicken, rappelt er sich nach ein paar Sekunden wieder hoch und kämpft mit vorerst schwacher Gesundheit weiter.

Auch einige normale Einheiten haben Tricks drauf: Eine Galeone etwa feuert eine volle Breitseite ab (muss sich auch erst wieder aufladen), einige Kavallerietypen können wir auf einen Trampelmodus umschalten, mit dem sie mehr Schaden gegen Infanterie anrichten, aber auch verwundbarer sind. Beim Testen haben wir allerdings keine Killereinheit entdeckt, gegen jeden Truppentyp gibt's ein Gegenmittel: Lanzenträger strecken Berittene nieder, gegen Artillerie gibt's leichte, schnelle Reiterei. Auch die Priester sind wieder mit von der Partie. Anders als in den beiden Vorgängern konvertieren sie aber keine Gegner mehr und kippen damit eine komplette Mission, sondern bringen lediglich angeschlagen Truppen wieder auf Vordermann.

Erstklassige Animateure

Auch in Friedenszeiten ist Age 3 ein Augenschmaus: Gewässer haben realistischen Wellengang, Vögel flattern über den Bildschirm (und haben uns manchmal erschreckt), Rehe hüpfen umher. Einheiten bewegen sich prima animiert. Als wir zwei Siedler von einem Marterpfahl befreien, schneidet unser Held ihnen die Handfesseln durch – erst dann bücken sich die beiden, um die Fußfesseln zu lösen. Toll auch die Formationen, in denen Kampfeinheiten marschieren, vorneweg die Reiterei, gefolgt von ordentlich aufgereihter Infanterie, hintendran die Geschütze. Mörser werden von vier Mann getragen, die das Geschütz beim Feuerbefehl absetzen, ausrichten und nach dem Schuss eifrig nachladen.

Seeschlachten sind ebenfalls klasse anzuschauen, auch wenn die Schiffe bei Bewegungen schon mal seitwärts übers Wasser rutschen oder (selten) in einer Klippe stecken bleiben – da hat das Wort Clipping-Fehler gleich eine doppelte Bedeutung. Doch sobald die Segler das Feuer eröffnen, ist das vergessen: Da knicken Mäste um, Segel segeln ins Wasser, Flammen schlagen aus den Decks, Holzplanken sausen umher, treiben noch eine Weile auf

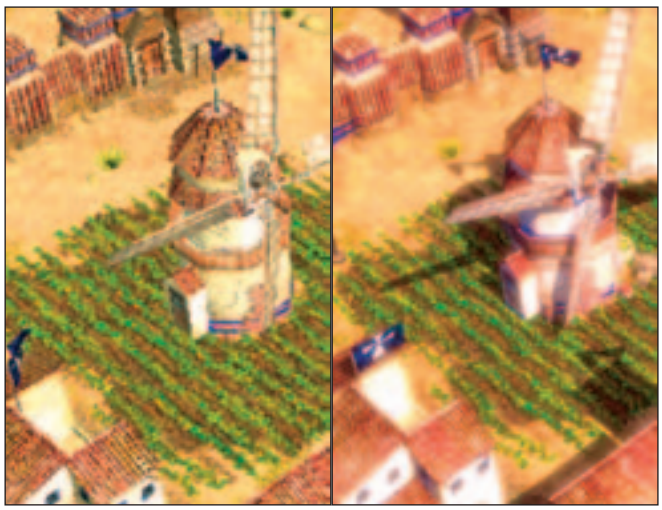
TECHNIK-CHECK

- AoE 3 läuft nur mit Windows XP. Unter Win 2000 lässt es ich nur mit Tricks starten.
- Die Grafikkarte muss Hardware-T&L beherrschen und mindestens 64 MB Video-RAM haben. Das schließt zum Beispiel alle 3Dfx-Karten aus.
- Mit Nvidia-Karten läuft AoE 3 schneller als mit vergleichbaren Ati-Modellen.
- Sind die Frameraten im Keller, sollten Sie zuerst das Antialiasing und die Wasserreflexionen deaktivieren und außerdem die Schattendarstellung reduzieren.
- Bei absolut max. Details gehen selbst Highend-PCs in die Knie. Ist dazu noch die Auflösung 1.600x1.200 aktiviert, wird Age 3 aufgrund schwerster Grafikfehler unspielbar.

PERFORMANCE-TABELLE (MIT MAXIMALER SICHTWEITE)

Festplatte **2,0 GByte**
Ladezeiten **mittel (512 MByte)** **schnell (1,0 GByte)**

CPU mit		Geforce 2	Radeon 7000/7500	Geforce 3/4 MX	Radeon 8500/9000	Geforce 4/5600	Radeon 9500/9600	GF 5800/5900/6600	Rad. 9700/9800/X700	Geforce 6800	Radeon X800
1,4 GHz	800x600x32, 256 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x32, 512 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 1,0 GB, hohe Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,5 GHz	1.280x1.024x24, 1,0 GB, mit. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x24, 1,5 GB, max. Details (ohne AA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■



800x600, minimale Details | 1.280x1.024, max. Details, Shader 3.0

der Oberfläche. Selbst ein simples Indianerkanu kippt theatralisch um und schleudert die Insassen ins Nass – hätten sie mal die Eskimorolle geübt! Sprachausgabe und Soundeffekte halten da voll mit – auch wenn uns Morgan Blacks Schottenstimme in der US-Version besser gefallen hat. Doch alles andere ist ein Hörgenuss: Da splittern Fensterscheiben, knistern Flammen, bollern Kanonen, klatschen Trümmer auf, jubeln Truppen, wenn ein großer Feindbau krachend zusammenstürzt. Kurz vor dem Sieg erklingt orchestrale Showdown-Musik, die sich wahrlich hören lassen kann.

Moderne Zeiten

Bis zu zwei Epochensprünge gibt's in jeder Kampagnen-Mission, gegen einen satten Gold-Nahrungs-Obolus. Als Belohnung erhalten wir nicht nur eine einmalige Extralieferung von Einheiten und Rohstoffen (zwei Kollektionen stehen dann zur Wahl); fortan können wir weitere Produktionsstätten-Upgrades erforschen oder neue Gebäude errichten, etwa ein Arsenal, mit dem wir ganze Truppengattungen verbessern. Der Trick ist aber, eine gesunde Mixtur aus Klasse und Masse zu finden: Schon auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade wurden unsere fortschrittlichen Gewehrträger gelegentlich von Dutzenden Armbrustschützen überrannt.

Anderes Beispiel für den Fortschritt: In einigen Missionen können wir an vorbestimmten Stellen Handelszentren errichten, dann pendelt ein Karren hin und her und wirft wahlweise Rohstoffe oder Erfahrungspunkte ab. Den Karren dürfen wir, die entsprechende Epoche vorausgesetzt, erst durch eine schnellere Pferdekutsche, dann durch die Dampfeisenbahn ersetzen.

Vernetztes Amerika

Im Multiplayer-Bereich gibt's online und im Netzwerk 15 Grundkarten für bis zu acht Spieler; die Kartengröße wird der Spielerzahl angepasst. KI-Parteien übernehmen auf Wunsch fehlende Positionen. Dünn: Es gibt nur zwei Spielmodi, die sich lediglich durch die Startvoraussetzungen unterscheiden. Bei »Vorherrschaft« bekommt jeder nur wenige Anfangsressourcen, beim schnelleren »Deathmatch« startet man mit mehr Rohstoffen und bereits erforschten Technologien. Klasse: Ihre Heimatstadt wird gespeichert – auf Wunsch können Sie sie also von Partie zu Partie übernehmen und immer weiter verbessern. Außerdem ist ein Editor zum Kartenbasteln beim Spiel dabei.

Martin Deppe

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL



Neues Zeitalter, doch das Imperium liegt zurück

WarCraft 3 finde ich bis heute noch besser. Weil die Grafik stimmungsvoller ist. Und die Charaktere interessanter wirken. Die Handlung intensiver rüber kommt. Die Missionen noch mehr Klasse haben. Aber nur einen Tick besser sind, denn das ist die größte Stärke von Age of Empires 3: Dank kreativer Skripte habe ich ständig etwas Neues zu tun, fordern viele Aufgaben meinen Sinn für Planung – so muss es sein!

Kleinkram kontra königliche Stärken

Unterm Strich istt die Bilanz positiv: Die skatenden Schiffe sind albern, die schussdurchlässigen Mauern merkwürdig. Doch das Wasser sieht einfach nur traumhaft aus, die Steuerung klappt wie am Schnürchen und die Idee mit der Hauptstadt ist wirklich gut umgesetzt. Wer hier nicht siedeln und kämpfen will, verpasst eines der besten Strategiespiele. Auch wenn es nicht ganz zur Referenz gereicht hat.

Meine Wertung **89**

SIMON FISTRICH



America, here I come!

Okay, bringen wir es hinter uns: Nach Innovationen sucht man mit der Lupe. Aber wissen Sie was? Bei Age will ich gar keine Innovationen. Schon die aufgesetzt wirkenden Hauptstädte finde ich überflüssig. Die wahre Stärke von Age 3 liegt in dem perfekten Mittelweg zwischen aufregender Kriegsführung und entspanntem Vor-sich-hin-Siedeln.

Schön steril

Aber selbst als Fan der ersten Stunde darf ich einige Ärgernisse nicht verschweigen, für die Ensemble wirklich genug Zeit hatte: Die Schlachten sind sehr unübersichtlich, und die Gegner-KI verhält sich oft fragwürdig. Bei aller technischer Brillanz stört mich zudem der sterile Plastik-Look etwas, den man mit lebendigeren Karten locker hätte wettmachen können. Dank der abwechslungsreichen Missionen werde ich diesen Winter trotzdem ganz sicher nächtelang die Neue Welt erobern.

Meine Wertung **88**

MICHAEL GALUSCHKA



Modernes Antiquariat

Das dritte AoE spielt im 17. bis 19. Jahrhundert. Und so ähnlich würde ich es auch auf der Zeitleiste der Echtzeit-Strategie einsortieren: AoE 3 gibt sich weder besonders modern noch innovativ, in manchen Bereichen ist es nicht mal ganz auf der Höhe der Zeit.

Mit seiner – nett ausgedrückt – bodenständigen Art spricht es mich aber durchaus an. Ich liebe die ausladenden Missionen mit ihrem beträchtlichen Aufbau-Anteil. Nur den Grafik-Lobeshymnen schließe ich mich nicht an: nett, mehr nicht.

Meine Wertung **85**

DAVID BERGMANN



Schön kurzweilig, aber absolut nicht zeitgemäß

Auch wenn die Missionen stark geskriptet sind, gefallen mir die abwechslungsreichen Einsätze sehr gut. Auch die Idee mit der Hauptstadt finde ich super – mit Hilfe der Verstärkungen kann ich selbst scheinbar verlorene Schlachten noch kippen. Allerdings hinkt Age 3 der Zeit hinterher: Eine Gegner-KI ist quasi nicht vorhanden, die Schlachten sind der Inbegriff von unübersichtlich. Aus Gruppierungen heraus kann ich nicht einmal einzelne Truppen auswählen. Das ist mir einfach zu schwach.

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Perfektion statt Innovation

Nüchtern betrachtet setzt Age 3 das fort, was seine Vorgänger schon hatten: eine sehr gute Mischung aus Aufbauspiel, Forschung und Kämpfen. Selbst das wichtigste Novum, die Heimatstadt, ist eigentlich nur ein weiterer, wenn auch komplexer Button für neue Technologien und Extra-Truppen. Eigentlich. Doch die Hauptstadt verbindet die Kampagnenmissionen miteinander. Weil sie mitwächst, habe ich immer das Gefühl, wirklich eine epische Geschichte durch die Jahrhunderte zu spielen, nicht einfach eine Mission nach der anderen. Und oft haben mir die gerade noch rechtzeitig eintrudelnden Heimattruppen den Allerwertesten gerettet – wie die Klischee-Kavallerie im Westernfilm!

Entdeckerdrang

Perfektioniert hat Ensemble auch die abwechslungsreichen Missionen: Statt mich einzuigeln und irgendwann den Gegner anzugreifen, ist mein Entdeckergeist gefragt: Auf den Karten sind Schätze versteckt, ich kann Nebenaufgaben meistern – und will das auch, schließlich gibt's dafür Erfahrungspunkte, die wiederum in die Heimatstadt wandern. Das motiviert ungemein.

Zu meckern gibt's wenig: Das Interface erinnert mich optisch frappierend an imitierte Holzarmaturen in amerikanischen Familienkutschen, und die Segelschiffe rutschen bei Seitwärtsbewegungen komisch übers (exzellent aussehende) Wasser. Aber das ist Kleinkram.

Meine Wertung **92**

RÜDIGER STEIDLE



Alter Wein in neuen Schläuchen

Technisch ist alles auf dem neuesten Stand. Dass Kanonenkugeln übers Schlachtfeld kugeln, macht die Welt lebendiger und bringt auch im Kampf was: Dicke Berthas auf einem Hügel halten eine halbe Armee Rotröcke auf.

Spielerisch gibt sich Age 3 dagegen recht altbacken. Zwar hat es abwechslungsreiche Karten, die mich mit vielen Miniaufgaben auf Trab halten, erkauft das aber durch einen oft streng linearen Missionsverlauf.

Meine Wertung **84**

AGE OF EMPIRES 3



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (53 Seiten + Techtree)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler/Publisher	Ensemble/Microsoft
Webseite	www.agecommunity.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	4. November 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- Missionen mit sehr viel Abwechslung
- Nebenaufträge und Secrets
- erstklassige Zerstörungseffekte
- Heimatstadt-Kartendecks
- Figuren prima animiert
- sehr gute Zwischensequenzen
- prima Soundkulisse
- Multiplayer-Heimatstadt speicherbar

KONTRA

- hässliches »Holz«-Interface
- große Schlachten sind unübersichtlich
- Schiffe rutschen komisch übers Wasser
- nur zwei (ähnliche) Multiplayer-Modi

MARTIN DEPPE	92
FLORIAN STANGL	89
SIMON FISTRICH	88
MICHAEL GALUSCHKA	85
DAVID BERGMANN	83
RÜDIGER STEIDLE	84

Durchschnitts-Wertung der Tester

87

Video

Tipps

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.

MARTIN DEPPE

Perfektion statt Innovation



Nüchtern betrachtet, setzt Age 3 das fort, was seine Vorgänger schon hatten: eine sehr gute Mischung aus Aufbauspiel, Forschung und Kämpfen. Selbst das wichtigste Novum, die Heimatstadt, ist eigentlich nur ein weiterer, wenn auch komplexer Button für neue Technologien und Extra-Truppen. Eigentlich. Doch die Hauptstadt verbindet die Kampagnenmissionen miteinander. Weil sie mitwächst, habe ich immer das Gefühl, wirklich eine epische Geschichte durch die Jahrhunderte zu spielen, nicht einfach eine Mission nach der anderen.

[...]

Zu meckern gibt's wenig: Das Interface erinnert mich optisch frappierend an imitierte Holzarmaturen in amerikanischen Familienkutschen, und die Segelschiffe rutschen bei Seitwärtsbewegungen komisch übers (exzellent aussehende) Wasser. Aber das ist Kleinkram.

Meine Wertung **92**

RÜDIGER STEIDLE

Alter Wein in neuen Schläuchen



Technisch ist alles auf dem neuesten Stand. Dass Kanonenkugeln übers Schlachtfeld kugeln, macht die Welt lebendiger und bringt auch im Kampf was: Dicke Berthas auf einem Hügel halten eine halbe Armee Rotröcke auf.

Spielerisch gibt sich Age 3 dagegen recht altbacken. Zwar hat es abwechslungsreiche Karten, die mich mit vielen Miniaufgaben auf Trab halten, erkauft das aber durch einen oft streng linearen Missionsverlauf.

Meine Wertung **84**



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 Age of Empires 3 in dieser Ausgabe.

FAKTEN ZUM SPIEL



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

Alles auf einen Blick

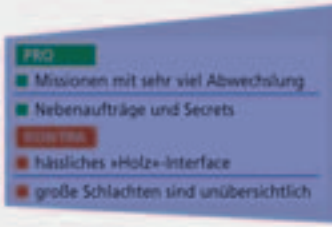
Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen so leicht wie möglich machen, das gewünschte Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens manchmal von einzelnen Anbietern unterboten werden – vergleichen lohnt also! Ob das Spiel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

EINZELNOTEN



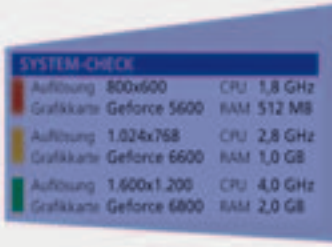
Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier übrigens als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

PRO UND **KONTRA**



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

SYSTEM-CHECK



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

DER **TECHNIK-CHECK**



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

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

DAS POWER-TEAM

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

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



MARTIN DEPPE – Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Civilization 4

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Lola rennt rum

Lieblings-Joghurt
Melonenjoghurt mit ganzen Früchten

Lieblings-Tierpark
Unsere Redaktion

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Kiiimiiii!

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Currywurst natürlich!

Zu einem guten Frühstück gehört …
… ein starker Kaffee. Eigentlich besteht ein gutes Frühstück NUR aus Kaffee …

Mein Aberglaube ist …
… aber, aber, wer wird denn an so was glauben?

Lieblings-DVD
Die drei Special-Editions von Herr der Ringe

Lieblings-Weltwunder
Alle, die ich bei Civilization als Erster baue.

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Arwen



FLORIAN STANGL – Stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Ankh

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Das Boot

Lieblings-Joghurt
Keiner. Ich bevorzuge Weihenstephaner Buttermilch.

Lieblings-Tierpark
Die Redaktion PC PowerPlay

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Fritz Huschke von Hanstein.

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… den Fingern.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… viel Kaffee.

Mein Aberglaube ist …
… keiner. Aberglaube ist so überflüssig wie Religion.

Lieblings-DVD
Jede einzelne meiner umfangreichen Sammlung.

Lieblings-Weltwunder
Der Vollröhren-Amp Mesa Boogie Dual Rectifier mit den Röhren 4x6L6, 5x12AX7, 2x5U4.

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Sauron



RÜDIGER STEIDLE – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Runden-Strategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Civilization 4

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Die Brücke

Lieblings-Joghurt
Erdbeer

Lieblings-Tierpark
Besuche ich keine mehr

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Was für eine alberne »Sport«-Art

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… den Fingern.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… spätes Aufstehen.

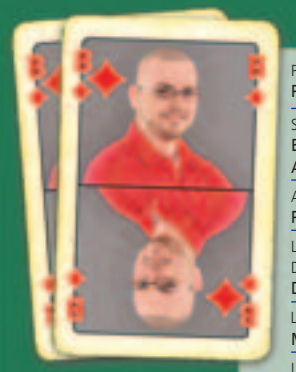
Mein Aberglaube ist …
… hoffentlich besiegt.

Lieblings-DVD
silbern

Lieblings-Weltwunder
Ich selbst

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Der Marienkäfer aus dem ersten Teil.

Mein Internet-Provider
Arcor



DAVID BERGMANN – Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeit-Strategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
Pro Evolution Soccer 5

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Der Wixxer

Lieblings-Joghurt
Müller-Milchreis

Lieblings-Tierpark
Hagenbeck

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Lieblings-im-Kreis-Fahrer? Hab' ich nicht!

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… viiieeel Salz.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… ein Ei.

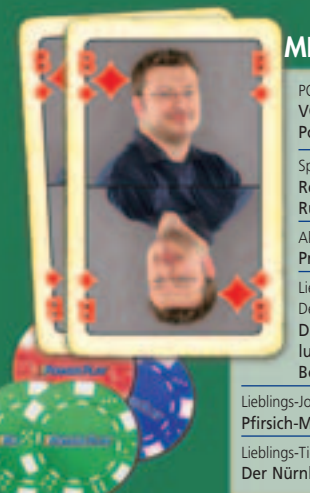
Mein Aberglaube ist …
… verschollen.

Lieblings-DVD
Subconscious Cruelty – echtes Schmuckstück mit Seltenheitswert!

Lieblings-Weltwunder
Pyramiden von Gizeh

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Gollum

Mein Internet-Provider
T-Online



MICHAEL GALUSCHKA – Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, Power Play

Spielt am liebsten
Rennspiele, Runden-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Pro Evolution Soccer 5

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Das Experiment, Absolute Giganten, Bang Boom Bang, Das Boot

Lieblings-Joghurt
Pfirsich-Maracuja

Lieblings-Tierpark
Der Nürnberger

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Michele Alboreto, Stefan Bellof

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Ketchup natürlich.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… frische Semmeln.

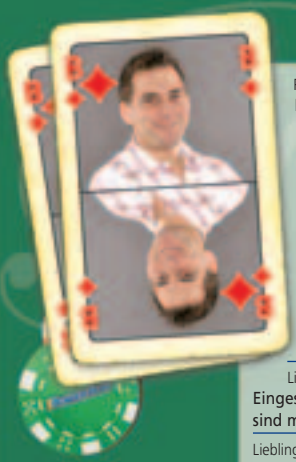
Mein Aberglaube ist …
… nicht vorhanden.

Lieblings-DVD
Spongebob-Box

Lieblings-Weltwunder
Äääähh …

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Gimli

Mein Internet-Provider
GMX



SASCHA GLISS – Redakteur

POWERte schon bei
Power Play, PC Games

Spielt am liebsten
Simulationen, Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GT Legends

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Schtonk!

Lieblings-Joghurt
Natur mit ein wenig Zucker oder Gelee

Lieblings-Tierpark
Eingesperrte Tiere sind mir ein Graus.

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Wolfgang Graf Berghe v. Trips

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… holländischer Spezial-Sauce: Ketchup, Majo und Zwiebeln.

Zu einem guten Frühstück gehören …
… Kaffee, Nutella, Parma-Schinken.

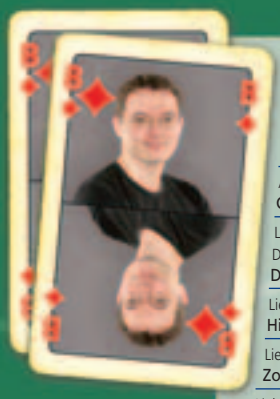
Mein Aberglaube sind …
… große Brüste.

Lieblings-DVD
Herr der Ringe: Special Edition

Lieblings-Weltwunder
Die Pyramiden: Die stehen immer noch.

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Balrog

Mein Internet-Provider
T-Online



GEORG VALTIN – Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Civilization 4

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Das Boot

Lieblings-Joghurt
Himbeere oder Kirsch

Lieblings-Tierpark
Zoo Leipzig

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Habe ich nicht.

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Ketchup.

Zu einem guten Frühstück gehören …
… ein hartgekochtes Ei, Wurst und frische vogtländische Semmeln.

Mein Aberglaube ist …
… nicht vorhanden, das ist doch alles Firlefanz.

Lieblings-DVD
Die Herr der Ringe-Special-Editions

Lieblings-Weltwunder
Die Chinesische Mauer, auf der würde ich gerne mal spazieren gehen.





SANDRA STREHLE – Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Rollercoaster Tycoon 3

Aktuelles Lieblingslied
Falco: Junge Römer

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Der Schuh des Manitu

Lieblings-Joghurt
Alles, wo keine Obstbrocken drin sind, an denen man sonst ersticken muss

Lieblings-Tierpark
Sea World, Seaquarium, Schönbrunn, Augsburg

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Senna, Häkkinen, Berger

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… viel Majo und Ketchup.

Zu einem guten Frühstück gehören …
… Rührei mit Speck, Pancakes und Ahornsirup.

Mein Aberglaube ist …
… dass ich meinen Ring niemals ablege.

Lieblings-DVD
CSI, Herr der Ringe-Trilogie

Lieblings-Weltwunder
Die hängenden Gärten der Semiramis (Babylon)

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Glorfindel (Buch), Gimli (Film)



SARA STEHLIN – Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
We love Katamari

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Bang Boom Bang

Lieblings-Joghurt
Alles ohne Frucht-Glibber

Lieblings-Tierpark
Tiere gehören nicht in den Käfig zum Angaffen

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Interessiert mich nicht

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Salz.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… am besten das komplette Programm.

Mein Aberglaube ist …
… dass mein Auto noch mindestens 10 Jahre hält.

Lieblings-DVD
BoySetsFire live

Lieblings-Weltwunder
Mein Dad

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Nie gesehn …

Mein Internet-Provider
Das geht doch niemanden was an …



MICHAEL ERLWEIN – Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Runaway

Lieblingskinofilm aus Deutschland
So schmeckt der Sommer – schon oft gesehen.

Lieblings-Joghurt
Die Dani, plus Sahne

Lieblings-Tierpark
Krüger

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Wolfgang Graf Berghe v. Trips

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Schnitzel.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… Cola light.

Mein Aberglaube ist …
… dass es ein Leben vor dem Tod gibt!

Lieblings-DVD
PC PowerPlay

Lieblings-Weltwunder
Meine Freundin

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Balrog

Mein Internet-Provider
2 (auch bekannt als 1 & 1)



PATRICK HARTMANN – Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Das ist ein Witz an sich!

Lieblings-Joghurt
Himbeere oder Kirsch

Lieblings-Tierpark
Der Zoo in Berlin, die haben ein tolles Nilpferdhaus!

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Alle, die den Sport lassen.

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Majonnäse oder pur.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… eine Ruhezone um mich herum mit 20 Meter Radius.

Mein Aberglaube ist …
… nicht vorhanden.

Lieblings-DVD
Gesprengte Ketten und viele, viele andere.

Lieblings-Weltwunder
Habe ich nicht

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Aragorn und Gandalf teilen sich den ersten Platz

Mein Internet-Provider
T-Online



SIMON FISTRICH – Trainee

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Ego-Shooter

Aktuelles Lieblingsspiel
Serious Sam 2

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Herr Wichmann von der CDU

Lieblings-Joghurt
Kirsche

Lieblings-Tierpark
Dortmunder Zoo

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Sowas habe ich nicht.

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Majo und Currywurst.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… viel Kaffee.

Mein Aberglaube ist …
… zu peinlich, um ihn hier auszubreiten.

Lieblings-DVD
Die Gift-Sets von Herrn der Ringe

Lieblings-Weltwunder
Die Pyramiden von Gizeh, da es das einzige ist, das noch steht.

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Der Ork-General aus der Endschlacht in Rückkehr des Königs.



SUSANNE BRAUN – Trainee

Spielt am liebsten
Action, Echtzeit-Strategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Lieblingskinofilm aus Deutschland
Uff … ehm … ja …

Lieblings-Joghurt
Stracciatella

Lieblings-Tierpark
Hagenbeck

Lieblings-Formel-1-Fahrer
Mika Häkkinen

Am liebsten esse ich Pommes mit …
… Majooooo.

Zu einem guten Frühstück gehört …
… schwarzer Tee.

Mein Aberglaube ist …
… dass ich früher schon mal gelebt habe.

Lieblings-DVD
Kops

Lieblings-Weltwunder
Mein WoW-Server

Lieblings-Figur aus Herr der Ringe
Haldir (und Thranduil in Der Hobbit)

Mein Internet-Provider
Die Telekom, die gute



TOP 30 ACTION



Ultimate Spider-Man: Spinnen sind in! Zur Belohnung Platz 26.



Brothers in Arms: Earned in Blood kämpft sich in die Hitliste.

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	ULTIMATE SPIDER-MAN	84	–	–	–	–	86	–	81	–	–	–
27	CALL OF DUTY	83	88	83	82	–	–	80	–	83	–	–
28	DOOM 3	83	84	79	–	–	83	82	–	87	–	–
29	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	83	–	–	84	82	–	–	–	–	–	–
30	TRON 2.0	83	–	74	85	–	85	–	87	84	–	–



TOP 30 STRATEGIE

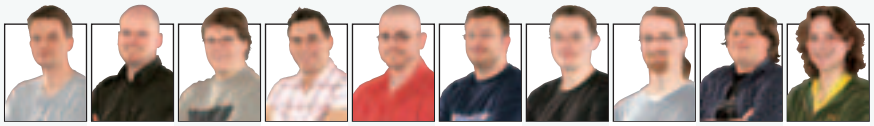


Civilization 4: Schlägt den Vorgänger und bekommt dafür Platz 2!



Age of Empires 3: Epische Schlachten sichern den siebten Rang!

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	CIVILIZATION 4	91	93	–	90	–	–	–	91	–	–	–
3	SCHLACHT UM MITTELERDE	91	91	91	90	–	89	–	90	92	–	–
4	C&C GENERÄLE	89	92	90	86	–	95	87	–	86	–	–
5	ACT OF WAR	88	89	89	85	–	–	–	–	–	–	–
6	MEDIEVAL	87	85	88	–	–	–	89	–	–	–	–
7	AGE OF EMPIRES 3	87	92	89	84	–	83	85	–	–	88	–
8	DIE SIMS 2	87	89	–	–	–	89	86	83	–	–	–
9	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	–	83	–	–	87	–	87	88	–	–
10	ROME	86	86	86	–	–	–	88	–	85	–	–
11	SPELLFORCE	86	88	84	–	–	89	83	86	86	–	–
12	BLACK & WHITE 2	86	–	–	–	89	82	–	–	–	–	86
13	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–	–	–	–
14	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	–	–	84	88	87	–	–
15	BLITZKRIEG 2	85	–	–	89	84	86	–	81	–	–	–
16	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–	–	–	–
17	PANZERS 2	84	–	–	86	86	83	–	–	–	82	–
18	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	85	86	–	–	83	81	84	85	–	–
19	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	86	85	85	–	–	–	79	–	83	83
20	KINDER DES NILS	84	85	–	–	–	81	–	85	83	–	–
21	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	–	82	–	–	83	–	–
22	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83	–	–	–
23	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	–	77	–	83	88	–	–
24	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	–	–	78	–	83	–	–
25	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–	–	–	–
26	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–	–	–	–
27	SHATTERED UNION	82	80	84	83	–	–	–	–	–	–	–
28	TROPICO 2	82	83	81	82	–	–	84	80	82	–	–
29	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–	–	–	–
30	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81	82	–	–

TOP 30 ROLLENSPIELE ADVENTURES

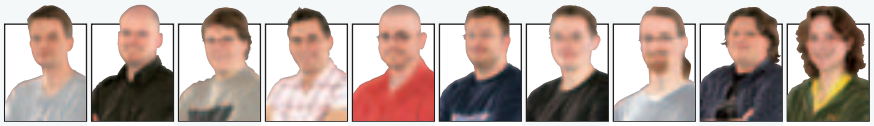


Ankh: Mit viel Humor und tollen Rätseln das beste Adventure.



Fable: Ob guter Held oder böser Draufgänger – Fable macht's möglich.

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	ANKH	88	–	89	–	–	86	–	–	–	–	89
6	BALDUR'S GATE 2	88	90	92	81	–	85	88	91	89	–	–
7	DIABLO 2	87	88	93	70	–	89	83	92	92	–	–
8	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	87	84	–	–	–	–	86	86	–	–
9	FABLE	86	–	–	–	–	85	–	88	–	–	84
10	MORROWIND	85	85	86	84	–	–	85	–	–	–	–
11	MONKEY ISLAND 4	85	86	87	85	–	82	84	–	85	–	–
12	SUDEKI	85	85	84	–	–	–	–	85	84	–	–
13	VAMPIRE REDEMPTION	84	85	87	83	–	86	–	82	83	–	–
14	THE BARD'S TALE	84	–	–	–	–	79	–	87	–	–	86
15	NEVERWINTER NIGHTS	84	85	84	–	–	–	82	84	–	–	–
16	GUILD WARS	84	–	80	–	–	–	–	88	–	–	83
17	EVERQUEST 2	84	–	–	–	–	81	–	87	83	–	–
18	THE WESTERNER	83	85	86	–	–	82	81	82	84	–	–
19	SACRED	83	82	88	–	–	–	82	78	84	–	–
20	RUNAWAY	82	83	82	82	–	84	85	78	–	–	–
21	CITY OF HEROES	82	–	–	–	–	83	–	81	82	–	–
22	DARK AGE OF CAMELOT	82	–	–	–	–	–	–	82	–	–	–
23	BLACK MIRROR	82	82	–	–	–	83	81	82	–	–	–
24	ARX FATALIS	82	80	81	82	–	–	84	81	82	–	–
25	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	–	81	80	–	86	–	80	80	–	–
26	FAHRENHEIT	81	84	–	–	–	70	85	–	86	–	–
27	THE MOMENT OF SILENCE	81	–	81	–	–	80	82	81	–	–	–
28	LEISURE SUIT LARRY – MAGNA CUM L.	81	–	81	–	–	84	–	78	82	–	–
29	FATE	81	–	82	–	–	78	–	80	–	–	82
30	DUNGEON SIEGE 2	80	77	–	–	–	–	–	–	–	82	81

TOP 30 SPORT



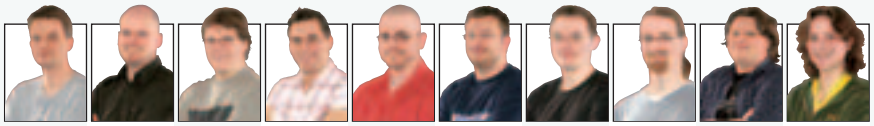


NHL 06: Tolle Grafik und gelungene Neuerungen im Eishockeystadion!



Pro Evolution Soccer 5: Die beste Fußballsimulation erobert die Spitze.

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	PRO EVOLUTION SOCCER 5	92	–	90	–	–	92	94	90	–	–	–
2	GTR	91	90	91	90	–	–	92	–	–	–	–
3	LIVE FOR SPEED S2	90	–	–	–	90	–	90	–	–	–	–
4	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	–	88	90	–	91	–	90	91	–	–
5	PRO EVOLUTION SOCCER 4	90	88	89	–	–	91	92	87	90	–	–
6	F1 CHALLENGE 99-02	89	88	90	–	–	–	88	89	–	–	–
7	NASCAR RACING 2003	89	–	88	–	–	–	89	–	–	–	–
8	FUSSBALL MANAGER 06	89	–	89	–	–	–	–	88	–	–	–
9	NHL 06	88	–	89	–	–	88	–	88	–	–	–
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	88	85	90	–	–	–
11	GT LEGENDS	88	–	–	–	89	–	87	–	–	–	–
12	JUICED	88	89	91	–	–	–	83	–	–	–	–
13	NBA LIVE 2006	88	–	–	–	–	87	–	88	–	–	–
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	–	–	–	–	–	–	85	–	–	86
15	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	81	88	84	82	–	–	–
16	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05	85	–	86	–	–	85	84	83	–	–	–
17	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83	–	–	–
18	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	–	–	82	–	–	–	86	–	–	–
19	MADDEN NFL 06	84	–	84	–	–	–	83	–	–	–	–
20	NFS UNDERGROUND 2	83	84	87	83	–	–	79	84	–	–	–
21	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81	–	–	–
22	FIFA 06	83	–	–	–	–	84	80	85	–	–	–
23	MOTOGP 3	83	–	84	79	–	85	–	–	–	–	–
24	TOP SPIN	83	83	82	80	–	85	–	–	–	–	–
25	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	85	76	83	–	–	–
26	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	–	82	82	–	81	–	–
27	MTX MOTOTRAX	81	81	81	81	–	–	82	78	81	–	–
28	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–	–	–	–
29	NHL HOCKEY EASTSIDE MANAGER 2005	80	–	80	–	–	–	79	–	–	–	–
30	TRACKMANIA SUNRISE	80	81	72	–	–	80	85	–	–	–	–

QUAKE 4

Stell' Dir vor es ist Quake, und niemand geht hin ... Wir waren dennoch beim Vor-Ort-Test in London. Vor-Ort-Test? Macht PC PowerPlay aber nicht. Lesen Sie alles übers Spiel und die seltsame Test-Prozedur.

Mit einem lauten Zischen öffnet sich die schwere Stahltür. Der Gang ist – wie fast alle Gänge in dieser Station – in rabenschwarze Finsternis getaucht. Nur eine einsame Lampe sendet unermüdlich ihr gelbes Warnlicht in die Dunkelheit hinaus und taucht so den stählernen Schlauch in ein gespenstisch flackerndes Zwielicht. Hier scheint es relativ ungefährlich zu sein, also laden wir in Ruhe unsere leergeschossene Schrotflinte nach. Als die zweite Patrone ins Magazin rutscht, stehen wir schon fast vor der nächsten Tür, noch ein paar Schritte und dann ... springt uns ein wild brüllender Strogg beinahe ins Gesicht!

In eigener Sache ...

Schnitt! Ein Blick in die Runde bringt uns zurück in die Realität. Der triste Konferenzraum eines Londoner Hotels ist voll gestopft mit PCs, Netzwerkkabeln und Spiele-Journalisten aus ganz Europa. So sieht er also aus, der von Publisher Activision organisierte **Quake 4**-Test. Knapp zwei Tage bleiben uns und den rund 20 Kollegen, um uns vor Ort in London ein umfassendes Bild von Ravens jüngstem Ego-Shooter zu machen (lesen Sie dazu auch untenstehenden Kasten). Eine Vorabversion für die daheim gebliebenen Kollegen gibt es nicht, und genau aus diesem Grund ist dieser »Test« von **Quake 4** kein echter Test – ohne System-Check, Testvideo, mehrere Tester. Unser Wertungssystem beruht auf der fundierten Meinung möglichst vieler Redakteure. Aufgrund der Umstände ist das in diesem Fall unmöglich, daher verzichten wir auf die gewohnte Gesamtwertung. Da Sie den richtigen Test erst nach Erscheinen des Spiels in der kommenden PC PowerPlay lesen können, schildert Ihnen Sascha Gliss seine persönlichen Eindrücke aus Strogg-City.

Back to Business

Zurück an die Front: Keine Zeit, um den Schock des blitzartigen Strogg-Angriffs zu verdauen. Wir handeln nach Ego-Shooter-Schema F und laufen einige Schritte zurück. Verdammt, die Waffe ist noch immer fast leer! Wir schicken dem wütenden Strogg-Mutanten eine Ladung Schrot entgegen. Treffer! Er ist verletzt, stürmt aber noch immer auf uns zu. Nur noch ein Schuss in der Knarre, der muss jetzt sitzen! »Blam!« Die Kugeln reißen den Strogg von den Füßen, beenden seinen Angriff und retten unsere Haut. Während sich der abstoßende Cyborg zu unseren Füßen

FARCE IN LONDON

SO SOLLTEN WIR QUAKE 4 TESTEN

Noch bevor wir den ersten Strogg zu Gesicht bekamen, sorgte Quake 4 bereits für Gruselmomente. Activision lud die europäische Fachpresse nämlich zum beaufsichtigten Test in ein Hotel am Londoner Flughafen Heathrow. Das hieß nicht nur, dass wir zu unchristlicher Zeit aus den Federn und uns vor Ort mit schaumlosem Bier begnügen mussten: Da wir für den Test nur knapp zwei Tage Zeit hatten, mussten wir uns zudem in rekordverdächtigem Tempo bis zum Endgegner vorkämpfen. Das jedoch war kein wirklich großes Problem, da der Singleplayer-Modus bereits auf normalem Schwierigkeitsgrad in etwa zehn Stunden locker durchgespielt ist.

Die von uns getestete Version lief zwar im Solomodus absolut flüssig, die Mehrspielervariante allerdings konnte uns nicht überzeugen (siehe Kasten auf Seite 68). Den Vorgaben der Entwickler ist es zudem zu verdanken, dass wir Ihnen Quake 4 nicht in bewegten Bildern auf unserer DVD vorstellen können. Screenshots durften wir bis zum Abwinken schießen, das Mitschneiden von Videos allerdings wurde den rund 20 anwesenden Journalisten untersagt.



Ganz schön intim: Gerade auf kurze Distanz wirken die detaillierten **Gegnertexturen** besonders beeindruckend.



Gruppenbild mit Dame: Die finsteren **Strogg-Ladys** sind die einzigen weiblichen Charaktere im gesamten Spiel.

grünlich schimmernd auflöst, stellen wir uns die Frage, woher zum Geier der Angreifer überhaupt kam.

Die virtuelle Geisterbahn

Wir gehen ein paar Schritte weiter, bewegen uns zu der Stelle, von der aus der Gegner seinen Angriff startete. Nein, hier gibt es wirklich keine Überraschung: Direkt neben dem Ausgang haben die Architekten dieser Anlage ein kleine Nische in die Wand eingelassen. Dieser Erker existiert wohl einzig und alleine, damit hier ein Strogg solange herumstehen kann, bis wir einen bestimmten Punkt erreichen, und er uns wie ein überdimensionaler Springteufel erschrecken kann.

Das kenn ich doch schon alles ...

Unglaublich, aber wahr: Szenen wie diese sind typisch für **Quake 4** und ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamte Story der Einzelspielerkampagne. Als hätte es Titel wie **Half-Life 2** oder **Jedi Knight 2** nie gegeben, gehen die Entwickler bei Raven auf Raubzug bei den Urahnen des Shooter-Genres. Die Story ist das erste Opfer dieser virtuellen Leichenfledderei: **Quake 4** setzt nahtlos dort ein, wo **Quake 2** endete. Wie damals schlüpfen wir in die Rolle des einsamen Space-Marine Kane, der sich wieder einmal mit den bitterbösen Stroggs herumschlägt.



Gute Zeiten: Mit der Kanone unseres Panzers ist dieser riesige Spinnenroboter kein besonders schwieriger Gegner.



Schlechte Zeiten: Hier stehen wir demselben Gegner gegenüber, diesmal allerdings ohne Panzer. Das könnte haarig werden ...



Große Kaliber für dicke Monster: Im Battlemech kämpfen wir gegen einen flugfähigen und beinamputierten **Über-Strogg**.



Für faule Marines: Die ausgebaute **Nagelkanone** schaltet selbstständig auf Gegner auf. So können wir auch um die Ecke schießen.



Ruhe vor dem Sturm: Zwischen den Kämpfen latschen wir in unserem Dropship herum und lassen uns von den **Kameraden** loben.



Koop? Nein, danke! Obwohl die Gegner uns oft **gruppenweise** angreifen, arbeiten sie im Kampf nicht wirklich zusammen.

Apropos Story: **Quake 4** wird hierzulande in einer entschärften Version erscheinen. Sowohl das Pixelblut als auch die heftigeren Momente im Spiel und in den Cutscenes werden in der deutschen Fassung fehlen. So oder so steigen wir in die Geschehnisse ein, als Kane zum »Rhino Squad« stößt, einer Eliteeinheit der Weltraum-Marines. Der Plan der Menschen ist einfach: Sie wollen die außerirdische Bedrohung beenden und machen sich an die Invasion eines Strogg-Planeten.

Killing me softly

Natürlich stehen wir mit Kane an vorderster Front, und dementsprechend bleihaltig ist unser Weg durch die finsteren Innen- und Außenlevels der Alien-Welt. Ausgerüstet mit dem gleichen schwächlichen Standard-Blaster wie in **Quake 2** können wir natürlich keinen Strogg erschrecken. Eine Einsatzbesprechung und einen Gang in die Waffenkammer später ist wenigstens dieses Problem gelöst.

Die eigentliche Standardwaffe des Spiels ist wieder das altbekannte Maschinengewehr, das für **Quake 4** jedoch leicht modifiziert wurde. Neben dem normalen Feuermodus beherrscht es nun auch die Kunst des Zoomens. Wenn wir uns einen Gegner mit der Zieloptik näher heranholen, schaltet die Wumme zudem auf Einzelfeuer, und unsere Treffer richten mehr Schaden an. Allerdings verfügen nur fünf der zehn Waffen über einen sekundären Feuermodus, und auch bei diesen Knarren muss der erst freigespielt werden. Denn an bestimmten Stellen im Spiel nehmen uns befreundete Mechaniker zur Seite und schrauben die entsprechenden Upgrades an unsere Bleispritzen. Die Nagelkanone können wir so etwa zur zielsuchenden Schnellfeuerwaffe ausbauen oder uns ferngelenkte Geschosse in den Rocket Launcher packen.

Dumm und dümmer ...

Verbesserte Feuerkraft war in der Welt von **Quake** noch nie verkehrt, und auch Teil vier setzt eher auf tumbe Massenschlachten als auf intelligente

QUAKE 4 IM **MULTIPLAYER**

Quake 4 pfeift nicht nur im Singleplayer-Modus auf moderne Design-Trends, sondern bleibt auch in den Mehrspielergefechten der Tradition treu. Ausgefeilte Koop-Matches? Nicht wirklich. Taktisch herausfordernde Gefechte? Träumen Sie weiter! Unterschiedliche Charakterklassen? Klar, wenn Sie Battlefield 2 spielen.

Bis auf die deutlich aufgebohrte Grafik und frische Karten erinnert die Neuauflage stark an die Netzwerkschlachten aus Teil drei. Keine Experimente auch bei den Waffen: Von der Shotgun über die Railgun bis hin zum Rocket Launcher sind wieder alle Wummen aus Quake 3 Arena und Team-Arena mit von der Partie. Alles wie gehabt also?



Bleiben wir fair: Das altbekannte Deathmatch »Jeder gegen Jeden« ist immer noch mit von der Partie und wird sich wohl erneut zum beliebtesten Modus in LAN und Internet aufschwingen. Allerdings bietet Quake 4 mit dem Team-Deathmatch und dem Koop-Klassiker »Capture the Flag« zwei Varianten, die einen Hauch Taktik ins Spiel bringen.

Wir konnten während der Test-Session alle drei Modi gegen die anwesenden Journalisten-Kollegen im LAN Probe spielen. Endgültig bewerten können wir die Multiplayer-Gefechte dennoch nicht: Die Gefechte liefen nämlich oft reichlich ruckelig – ob das am hastig aufgebauten Hotel-LAN oder am Netzwerkcode selber lag, wird unser Test der finalen Version zeigen.



Mann, ist der dick, Mann! Einer der riesigen **Zwischenbosse** geht auf Tuchfühlung. An dieser Stelle kommt es aber noch nicht zum Kampf.



Dieser **Spinnen-Cyborg** ist einer der frühen Endgegner. Im Nahkampf grillt er uns mit seinem eingebauten Flammenwerfer.

Gefechte. Die meisten Gegner können zwar irgendwie in Deckung gehen, sich von dort hinauslehnen und auf uns feuern. Das sieht allerdings nur gut aus, wirklich schwierig wird die Alien-Terminierung dadurch nicht. Praktischerweise lassen unsere Feinde nämlich auch in der Deckung fast immer ein Körperteil überstehen, das wir mit einer zoomfähigen Waffe bequem treffen können.

Verlaufen ausgeschlossen

Die meisten Areale im Spiel eignen sich auch überhaupt nicht für mehr als die altbekannten Ballerorgien. Alternative Routen zu unserem aktuellen Zielpunkt gibt es keine, ständig bewegen wir uns auf einem eindeutig vorgegebenen Pfad und mähen eine Strogg-Gruppe nach der anderen nieder. Gerade zu Beginn der Story erinnert das Leveldesign mit seinen engen Korridoren, spärlich beleuchteten Ecken und simplen Schalterrätseln stark an **Doom 3**.

Finale Furioso

Der Fairness halber sei erwähnt, dass **Quake 4** nach einem eher lahmen Start dann doch noch richtig aufdreht. Einige Boss- und Zwischengegner etwa gehören zu den spektakulärsten Monstern, die uns in den letzten Jahren vor die Flinte geraten sind. Zusätzlich stimmt die Dramaturgie: Die Entwickler bauen die mächtigsten Gegner über mehrere Level hinweg geschickt auf. So läuft uns etwa ein besonders fieser Obermotz immer wieder über den Weg, ohne dass wir (oder er) einen Angriff starten können. Wenn wir ihn dann endlich stellen, macht der Endkampf natürlich gleich noch mal soviel Spaß.

Ab und an verlassen wir die finsteren Gänge und kämpfen auf der Planetenoberfläche. Hier spielen auch die Fahrzeugmissionen, in denen wir am Steuer eines Panzers oder eines Kampfroboters Jagd auf ganze Strogg-Armeen machen müssen. Diese Abschnitte spielen sich zwar auch nicht wirklich anders als die klassischen Shooterlevels, bringen aber mit riesigen Zwischengegnern und großen Arealen eine willkommene Abwechslung in den düsteren Marine-Alltag.

Sascha Gliss

TEST-CENTER

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

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

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

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

SASCHA GLISS



Von Quake 4 hatte ich mehr erwartet

Quake 4 trägt seinen Namen zu Unrecht. Erschütternd (wie das namensgebende Erdbeben) ist hier nämlich höchstens die Einfallslosigkeit der Entwickler. Klar: Die Technik ist top. Selten habe ich so detailliert texturierte Gegner vor meiner Railgun gehabt. Dafür haben die Raven-Macher beim Spieldesign offensichtlich ganz tief in die firmeneigene Mottenkiste gegriffen. Von den Fahrzeugmissionen einmal abgesehen, folgt Quake 4 nämlich demselben Uralt-Spielprinzip, das mich schon seit den späten 90er-Jahren langweilt.

Egal ob billige Schockmomente, einfallsloses Leveldesign oder stupide »Drücke-Schalter-XY«-Rätsel: Quake 4 bringt all das auf den Bildschirm, was ich in Ego-Shootern eigentlich nicht mehr sehen wollte.

Licht am Ende des Tunnels

Kaum Abwechslung in den Arealen, tumbes Kanonenfutter als Gegner und farblose Nebencharaktere – was also bleibt? Es bleibt eine kurzzeitig unterhaltsame Neuauflage, die mau beginnt, dann aber doch noch in die Gänge kommt. Spannungsbogen hin oder her: Gerade die späteren Zwischenbosse gehören zum Spektakulärsten, was je über meinen Bildschirm flimmerte. Beim Spieldesign allerdings fühle ich mich in die Vergangenheit zurück versetzt. Ich laufe, niete Monster um und drücke ab und zu aufs Rätselknöpfchen, und das war's? Wohlwollende Zeitgenossen mögen das gradliniges Design nennen, ich nenne es einfallslos. Geniale Technik und spannende Bosskämpfe alleine reichen eben nicht mehr, um die neue Referenz in Sachen Ego-Shooter zu stellen.

Meine Wertung **75**

QUAKE 4



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Internet (32 Spieler)
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (28 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Raven /Activision
Webseite	www.quake4game.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	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	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	nicht möglich

PRO

- teils spektakuläre Grafik
- beeindruckende Zwischenbosse
- gelungene Fahrzeugmissionen

KONTRA

- größtenteils dumme Gegner
- Leveldesign und Rätsel von Anno Tobak
- blasse Nebencharaktere

SASCHA GLISS **75** Durchschnitts-Wertung der Tester

Aufgrund der Testbedingungen nicht möglich!



Unsere Männer stürmen über deutsche Leichen hinweg den Hof einer Kirche. Die Markierung zeigt, dass **Paddock** zum Angriffsteam zählt.



Quatschköpfe: Die Dialoge der Zwischensequenzen lassen mal wieder kaum ein **Klischee** aus. Viele Cutscenes lassen sich nicht abbrechen.

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

Mit Dynamit und platten Sprüchen: **Das vielleicht patriotischste Spiel seit Erfindung der US-Flagge ist zurück** und schickt uns erneut auf einen filmreifen Kriegszug über die Schlachtfelder der Normandie.

Es ist das wohl älteste Klischee der Spielewelt: Der typische Ego-Shooter-Held ist einsam, beinahe kugelsicher und mit den Waffen einer ganzen Kompanie ausgerüstet. Über Strategie und Taktik macht er sich keine Gedanken. Und warum auch? Er stürmt ja bevorzugt seinen Feinden entgegen und schickt sie mit einem Geschosshagel aus dem bodenlosen Magazin seiner tragbaren Gatling-Gun in die ewigen Jagdgründe. Erst schießen, dann denken!

Rambo oder Realist?

Das hat mit der Realität natürlich in etwa so viel zu tun wie Fips Asmussen mit subtilem Humor. Macht aber nichts, denn wozu gibt es schließlich taktisch angehauchte Shooter wie **Brothers in Arms**? Einen Helden, der sein Waffenarsenal nur auf dem Bollerwagen transportieren kann, gibt es hier ebenso wenig wie simple Gefechte im Stil von John Rambo. Im Gegenteil: Unser Alter Ego, Sergeant Joe »Red« Hartsock, schleppt maximal zwei Feuerwaffen und vier Handgranaten mit sich herum, das war's. Zudem ist Red nicht wirklich kugelsicher. Mehr als ein paar Treffer steckt der unerschrockene Fallschirmjäger nicht ein, bevor er das Zeitliche segnet.

Tödliches Hinterland

Das Szenario von **Earned in Blood** (quasi ein alleine lauffähiges und längeres **Brothers in Arms 1.5**) bietet reichlich Gelegenheit zum Sterben. Das Spiel erzählt nämlich die Geschichte einer Einheit der 101. US-Luftlandedivision. Diese Fallschirmjäger sprangen in der Nacht zum 6. Juni 1944 (dem berühmten »D-Day«)





Sperrfeuer! Unser Team nimmt die Deutschen aufs Korn. Der grau-rote **Indikator** zeigt an, dass unsere Jungs die Gegner beinahe komplett niederhalten. Somit können wir sie fast gefahrlos umgehen.

über der Normandie ab und sollten im Hinterland Schlüsselpositionen einnehmen und halten, bis ihre Kameraden von den Invasionsstränden nachrücken können. Die deutschen Besatzer jedoch waren vielerorts gewarnt, und so mussten die Springer oft horrende Verluste hinnehmen. Wir verfolgen die Ereignisse in einer dramatischen Rückblende, während Hartsock in einer Nachbesprechung seine Erlebnisse zu Protokoll gibt. Quasi als kostenlose Dreingabe gibt es übrigens auch in der Story der Neuauflage wieder eine Extraportion Pathos und Hollywood-Patriotismus à la Jerry Bruckheimer. Wer's mag ...

Auch spielerisch hat sich seit dem Quasi-Vorgänger nicht viel geändert. Wir erinnern uns: In **Brothers in Arms** erhoben die Gearbox-Macher den Flankenangriff zum zentralen Spielelement. **Earned in Blood** ist ebenfalls um diese Strategie herum gestrickt, allerdings genießen wir diesmal etwas mehr Freiheit. Während sich das Original oft anfühlte, als folgten wir einem fest vorgegebenen Pfad, erfordern die weitläufigeren Schlachtfelder aus **Earned in Blood** ausgefeiltere Taktiken.

Was die Missionen angeht, erwartet uns allerdings nichts wirklich Neues. In sämtlichen Aufträgen müssen wir einen bestimmten Geländepunkt erreichen und dabei alle Gegner neutralisieren. In einigen Szenarien schaltet das Spiel nach der Eroberung in den Verteidigungsmodus, in dem wir mehr oder weniger große Wellen deutscher Angreifer zurückschlagen müssen. Spezialeinsätze gibt es also auch diesmal nicht, dies ist allerdings eine logische Konsequenz des Szenarios und des Spieldesigns. Schließlich will **Bothers in Arms** ja »nur« realistische Infanteriegefechte auf den Schirm zaubern.

Übersicht bewahren, Soldat!

In den meisten Scharmützeln sind wir mit Red in der Angreiferrolle und sehen uns mehr oder weniger gut verschanzten Deutschen gegenüber. Wer unschöne Löcher in der eigenen Uniform vermeiden will, muss nach dem Standardschema »festnageln, umgehen, ausschalten« vorgehen.

Sobald wir auf eine Gruppe von Gegnern stoßen, empfiehlt sich ein Blick auf den Taktikbildschirm. Dieses praktische Hilfsmittel friert die Action ein (natürlich nur im Einzelspielermodus) und zeigt unsere nähere Umgebung aus der Vogelperspektive. Zusätzlich können wir hier mit den Pfeiltasten durch alle eigenen und bereits entdeckten feindlichen Einheiten schalten. Mit der Maus schließlich schwenken wir die virtuelle Kamera, wenn auch in recht engen Grenzen. Trotzdem: Der Taktikschirm ist und bleibt der Schlüssel zum Erfolg. Wer ihn ignoriert und wild drauflos stürmt, hat in späteren Einsätzen keine allzu großen Überlebenschancen. Im Idealfall finden wir dank der Übersicht nämlich im Handumdrehen den Schwachpunkt der gegnerischen Stellung und spähen in aller Ruhe einen Weg in die Flanke der Deutschen aus.

Gemeinsam sind wir stark!

Kluge Taktik ist also der eine Schlüssel zum Erfolg, Teamwork ist der andere. Wir ziehen nie alleine ins Feld, sondern kommandieren bis zu fünf Kameraden, die in zwei Teams organisiert sind. Team eins ist das Feuerteam, das mit automatischen Waffen den Gegner festnageln soll. Team zwei ist das Angriffsteam, das den Gegner umgehen und ausschalten muss. Wie im Original scheuchen wir unsere Mannen mit einem simplen Befehlscursor durch die Landschaft. Per Rechtsklick auf einen Geländepunkt geben wir Marschorder, ein Rechtsklick auf einen Feind hingegen gibt den Feuerbefehl. Unsere Kamera-

FLANKIEREN LEICHT GEMACHT

Wie im echten Leben: Frontalangriffe gegen verschanzte Landser sind ein Freifahrschein in den Soldatenhimmel. Hier hilft nur das schon im Quasi-Vorgänger praktizierte Flankenmanöver – und das funktioniert so:



Die Deutschen sind in Deckung, unsere Kameraden haben sie unter Feuer (erkennbar am grauen Kreis über dem Fadenkreuz).



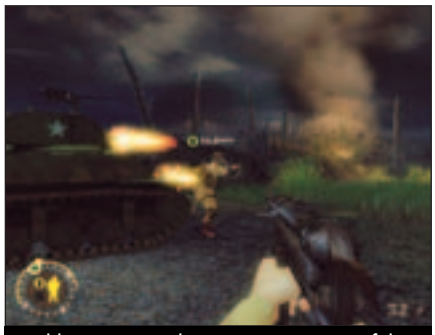
Während unser Team (rechts) weiter feuert, fallen wir den bedrängten Gegnern (links) heimlich, still und leise in die Flanke.



Geschafft! Aus dieser Position können wir die Landser mit einigen gezielten Schüssen unschädlich machen und weiter vorrücken.



Hartsock am MG 42: Ab und an können wir fest installierte Maschinengewehre der Deutschen erobern und besetzen. Hier schlagen wir gerade einen deutschen **Sturmangriff** zurück.



Stählerner Kumpel: Der **Stuart-Panzer** folgt unseren Befehlen wie ein Feuerteam.



Übersicht bewahren: Auf der taktischen **Karte** sondieren wir die Lage.

den verhalten sich dabei meistens schlau genug und positionieren sich bevorzugt in Deckungen. Manchmal allerdings stößt die KI an ihre Grenzen, und die Kollegen bleiben im Kugelhagel einen halben Meter neben der nächsten Mauer stehen.

Kampf mit unfairen Mitteln

Glücklicherweise schicken uns die Entwickler auch diesmal nicht ohne Unterstützung in den Kampf. Lange bevor ein echter Soldat die Deutschen erspähen könnte, verraten uns rote Markierungen über den Gegnerbirnen, wo sich die Landser eingegraben haben. Diese Indikatoren leuchten zunächst knallrot auf. Das bedeutet, dass der Feind nicht unter Sperrfeuer liegt und somit mit maximaler Effizienz kämpft. Sobald wir oder unsere Mitstreiter einige Kugeln in Richtung Gegner fliegen lassen, wechseln die roten Kreise ihre Farbe und werden grau. Ein »grauer« Feind ist festgenagelt und steckt seinen Kopf nur noch selten aus der Deckung. Anders als in **Brothers in Arms** lassen sich diesmal nicht alle Gefechte gewinnen, indem wir uns sklavisch auf das Flankenmanöver verlassen. Einige der schlaueren Gegner erkennen jetzt nämlich, wenn sie von uns ausmanövriert werden und wechseln die Stellung, statt sich brav abschießen zu lassen.

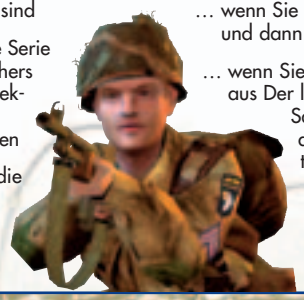
Wer sich durch die, im Vergleich zum Original deutlich umfangreichere, Kampagne mit 42 Missionen gekämpft hat, muss der Normandie übrigens nicht den Rücken kehren. Der Mehrspielermodus bietet Team-Deathmatches und Koop-Missionen, und im Gefechtsmodus spielen wir einzelne Scharmützel gegen die KI. Diese Kämpfe laufen ganz ähnlich ab wie im Storymodus, allerdings dürfen wir hier auch die Seiten wechseln und in der feldgrauen Uniform der Wehrmacht gegen die Amis in die Schlacht ziehen.

Sascha Gliss

EARNED IN BLOOD: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Ihnen Realismus wichtiger ist als eine originelle Story
- ... wenn Ihnen Speicherpunkte sympathisch sind
- ... wenn Sie die Serie Band of Brothers als DVD-Kollektion im Schrank haben
- ... wenn Ihnen die Story des Vorgängers zu kurz war



Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... wenn Ihnen das Szenario Zweiter Weltkrieg schon zu den Ohren herauskommt
- ... wenn Sie lieber erst schießen und dann denken
- ... wenn Sie die Soldatenklischees aus Der längste Tag oder Saving Private Ryan auswendig herunterbeten können
- ... wenn Sie auf US-Patriotismus allergisch reagieren

RÜDIGER STEIDLE



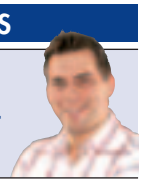
Besser als das Original

Earned in Blood spielt sich deutlich spannender als der Vorgänger. Dass die Deutschen dazugelernt haben und öfter mal die Position wechseln, sorgt für deutlich forderndere Scharmützel.

Ob es dabei allerdings immer mit rechten Dingen zugeht, ist die andere Frage. Stellenweise hatte ich das Gefühl, als würde ich mit einer riesigen roten Fahne auf dem Rücken durch die Levels spurten, so genau schienen die Gegner jederzeit zu wissen, wo ich bin.

Meine Wertung **84**

SASCHA GLISS



Liebevoll inszenierter Taktik-Shooter mit kleinen Schwächen

Super: Endlich genieße ich mehr Freiheit als im Quasi-Vorgänger, der sich fast wie auf Schienen spielte. Auch gut: Die Gegner wechseln die Stellung, wenn ihre Lage zu schlecht wird. Die pausierte Übersichtskarte war schon immer praktisch, allerdings kann ich sie nur begrenzt nutzen, da die Kamera hier nicht komplett frei schwenkbar ist – weniger praktisch.

Wie Kollege Steidle hatte auch ich oft das Gefühl, mich durch eine virtuelle Geisterbahn zu bewegen. Will sagen: Viele Gefechte scheinen einem festen Skript zu folgen und entwickeln sich auch im zehnten Anlauf genau wie im ersten. Angesichts der gelungenen Präsentation und des abwechslungsreichen Mehrspielerparts kann ich das aber verschmerzen.

Meine Wertung **82**

EARNED IN BLOOD

Video



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (26 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Gearbox/Ubisoft
Webseite	www.brothersinarmsgame.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- spannende Feuergefechte
- schicke Grafik
- authentische Atmosphäre

KONTRA
- Speicherpunkte zu weit auseinander
- KI stellt sich manchmal dumm an
- teils unrealistische Waffenwirkung

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS	84
RÜDIGER STEIDLE	82
	83



Abgehockt oder **im Liegen** zielt es sich leichter – bei dieser Entfernung ist Zielwasser aber herzlich wurscht. Trotzdem nur kurze Salven schießen, meistens trabt gleich der zweite Gegner an.



Als Vietcong machen Sie zunächst den **Urwald** unsicher, später geht's in die Stadt.



Pionier Dutch versorgt Sie mit Munition, wenn Ihre Kugeln zur Neige gehen.

VIETCONG 2

Der Vorgänger machte Actionliebhaber zu Tunnelratten und Dschungelschlangen, das Sequel fordert auch Straßenköter. Im zweiten Teil des Vietnam-Shooters geht's wieder tierisch ab, bei Häuserkämpfen und im Urwald. Diesmal endlich **auch auf Seiten des Vietcong**.

Die amerikanische Perspektive des Vietnamkriegs ist hinlänglich bekannt. Nicht zuletzt aus Kinostreifen wie **Full Metal Jacket**, **Apocalypse Now** und **Platoon**. Auch der erste Teil von **Vietcong** folgte den Erlebnissen von US-Soldaten. Der Nachfolger malt die Bilder nun auch von der anderen Seite – einer kleinen Schar Vietnamesen im Partisanenkampf gegen »Militärberater« aus Washington und südvietnamesische Todesschwadronen. Allerdings: Wer im Guerillakrieg mitmischen will, muss sich zuerst zuerst im Straßenkampf bewähren – als amerikanischer GI.

Feuerwerk zur Neujahrsnacht

Wie bereits das Original erzählt **Vietcong 2** seine Geschichte vor dem Hintergrund der Tet-Offensive von 1968. Wie die meisten Amerikaner wird auch Captain Daniel Boone vom Großangriff der kommunistischen Streitkräfte völlig überrascht. Gerade noch schwenkt er auf dem Neujahrsempfang des Bürgermeisters der Stadt Hue sein Weinglas, im nächsten Moment zerplatzen draußen nicht mehr Feuerwerksraketen, sondern Granatgeschosse. Nur mit einer Pistole bewaffnet muss der GI einen Weg durch das halb zerstörte Rathaus finden und sich mit einem Kriegsreporter im Schlepptau zum Hauptquartier der Alliierten durchschlagen. Er kommt gerade noch rechtzeitig, um seinen Kameraden bei der Verteidigung der Kasernen beizustehen – überall brennt die Luft.

Mobiles Munitionslager

Der Captain ist die Hauptfigur der US-Kampagne und Ihr Alter Ego. Steve Hawkings aus dem ersten Teil und seine alten Weggefährten Hornster, Bronson & Co. tauchen nicht mehr auf, sie stehen währenddessen an anderen Frontabschnitten ihren Mann. Ihren Platz nehmen vier neue Begleiter ein: Pionier Dutch, Sanitäter Cobber, Schütze Stone und der Funker Tommyboy. Die letzten beiden spielen nur Nebenrollen, geben bei Feuergefechten Deckung und schlagen sich auch beim Sturm auf gegnerische Stellungen ganz wacker. Wirklich wichtig ist das Duo Dutch und Cobber. Ersterer, weil er Sie aus seinem unerschöpflichen Fundus immer wieder mit Munition versorgt, der Sani, weil er auf Anforderung Ihre Wunden verarztet.

Ihren Gefährten können Sie präzisere Anweisungen erteilen als im Original. Ähnlich wie bei **Brothers in Arms** erscheint auf Knopfdruck eine Markierung, mit der Sie Ihre Kameraden zur gewünschten Position dirigieren. Dort nehmen sie selbständig Deckung und den Feind unter Feuer. Das funktioniert meistens ganz gut. Kuddelmuddel gibt's nur, wenn Sie sich selbst in der Nähe verschanzt haben, dann sprinten Ihnen Ihre Mitstreiter gerne mal todesmutig vors Fadenkreuz.

Trifft sich gut

Apropos Fadenkreuz: Freihändig Zielen taugt nur im Nahkampf. Gegner, die weiter als einen Granatwurf entfernt sind, sollten Sie am besten über Kimme und Korn anvisieren und nur mit kurzen Feuerstößen oder Einzelfeuer unter Beschuss nehmen. So trifft zumindest jede zweite Kugel. Die meisten der über 50 recht realistisch modellierten Waffen, darunter Schrotflinten, Granatwerfer und selbst Bazookas, waren bereits im Vorgänger dabei. Wirklich nützlich sind ohnehin nur die Sturmgewehre, die Präzisionsgewehre mit Zielfernrohr und für den Notfall die Pistole.

Gelegentlich bedienen Sie auch fest installierte Maschinengewehre. Beispielsweise, wenn Sie den oben beschriebenen Ansturm aufs Feldlager der Amerikaner zurückschlagen. Solche Ballersequenzen haben die Entwickler immer wieder zwischen die Einsätze geschnitten. Da tuckern Sie etwa an Bord eines Patrouillenboots über den Fluss und halten mit dem Quad-MG angreifende Vietcong und im Wasser dümpelnde Sprengfässer auf Distanz. Dabei kommt es allerdings weniger auf Zielwasser als mehr auf Auswendiglernen der Gegnerformationen und eine gute Portion Glück an, sodass die Actionszenen schnell ihren Reiz verlieren.

Flankenangriff bäuchlings

Deutlich spannender spielen sich die Einsätze zu Fuß. Da sollen Sie etwa einen Panzer eskortieren, damit der nicht von Panzerfaustschützen aufs Korn genommen wird. Dann wieder räumen Sie ein besetztes Haus im zähen Kampf. Mann gegen Mann, Zimmer für Zimmer – immer auf der Hut vor dem einen Vietcong, der sich garantiert hinter der nächsten Tür versteckt. Wieder ein andermal kriechen sie unter schwerem MG-Feuer übers Pflaster, kämpfen sich durch einen Schleichpfad auf der Flanke voran und heben die Stellung schließlich von hinten aus.

Gedankenleser Vietcong

Problem dabei: Die Gegner entwickeln stellenweise genauso hellseherische Fähigkeiten wie im Vorgänger. Damals spähten sie geradezu mit Röntgenaugen durchs undurchdringliche Pixel-Dickicht und jagten einem oft schon Blei um die Ohren, lange bevor man sie selbst zu Gesicht bekam. Da war es auch völlig egal, ob man sich nun auf leisen Sohlen durchs Unterholz pirschte, oder wild in die Luft ballernd drauflos stürmte. Zwar gibt's im zweiten Teil kein dichtes Buschwerk mehr, dafür aber genug andere Hindernisse wie Ruinen oder Autowracks, hinter denen sich die Feinde verbergen, und trotzdem



Ihre Gegner gehen recht clever auf **Tauchstation** und wechseln auch mal die Position.



In einem alten Palast müssen Tische, Schränke und Kisten als **Deckung** dienen.



Gelegentlich fahren Sie als Abwehrschütze auf Jeeps oder **an Bord von Booten** mit. Diese Abschnitte fordern stures Auswendiglernen der Gegnerformationen – und eine Portion Glück.

wissen die anscheinend wieder ganz genau, wo sich der Spieler nähert. Nervig vor allem, weil je nach Schwierigkeitsgrad nur eine sehr begrenzte Anzahl von Savegames zur Verfügung stehen und die Gesundheit nicht vollständig regeneriert wird. Andererseits kommt es auch wieder vor, dass die Pappkameraden selbst auf Beschuss nicht reagieren.

Drehbuch, Kamera, Action

Das passiert mit Vorliebe dann, wenn man mal etwas abseits der oft stark eingegrenzten Routen wandelt. Dann kann es schon mal geschehen, dass man irgendeinen Drehbuchschalter nicht auslöst und dann die KI solche Totalaussetzer hat. Oder ein Skript wird zum falschen Zeitpunkt aktiviert und plötzlich erscheinen Gegner quasi aus dem Nichts. Dass viele Missionen im so ein enges Skriptkorsett gezwängt sind, können clevere Spieler allerdings auch ausnutzen. Keinen Bock auf ein minutelanges Sniper-Duell? Einfach mal todesmutig voraus flitzen, eventuell wird so ja schon die nächste Szene abgespult.

Swingin' Sixties

Der große Pluspunkt von **Vietcong 2** ist wie schon beim Vorgänger die stimmige Atmosphäre, die Erinnerungen an die eingangs erwähnten Kriegsfilm-Klassiker weckt. Da ist der rockige Sixties-Soundtrack, da sind die teils vorgerenderten, teils in der Spielengine abgefilmten Zwischensequenzen im Stil alter Frontreportagen, da sind die brüllenden und fluchenden Kameraden und nicht zuletzt die trist grün-grauen Kampfgebiete.

Dieses Mal geht die Hintergrundstory sogar über die üblichen Kriegsgeschichten hinaus. Wenn Sie die US-Kampagne abgeschlossen haben, werden Sie auf Seiten der Vietcong viele Schlachten noch einmal erleben, nur eben aus einer völlig anderen Perspektive. Und vielleicht sogar ein bisschen Verständnis entwickeln für die bösen »Commies«, die Boone und seine Kerle so zu hassen gelernt haben.

Koop-Krieg

Als **Vietcong** vor rund zwei Jahren erschien, spielte es technisch in der Oberliga mit. Für den Nachfolger haben die Entwickler die Engine zwar auf Vordermann gebracht, stellenweise sieht man der Grafik ihr eigentliches Alter aber dennoch an. Etwa bei vielen vergleichsweise detailarmen Landschaftsobjekten oder großflächigen Texturen. Das zwar atmosphärisch triste, aber eben eintönige Leveldesign verstärkt den etwas angegrauten Eindruck noch.

Ganz und gar nicht angegraut ist dagegen der Multiplayer-Modus. Der zählte mit seinen vielen Spielvarianten, Waffen und spaßigen Karten schon im Original zu den heimlichen Highlights. Jetzt gibt's sogar noch Fahrzeuge (die sich allerdings nicht besonders gut lenken lassen). Und Koop-Missionen gegen KI-Soldaten, in denen die Mitspieler Erfahrungspunkte verdienen, mit denen sie nach und nach immer bessere Spielerklassen frei schalten. Nur die Levelauswahl könnte etwas größer sein, aber da schafft bestimmt bald ein Editor Abhilfe. Wie auch bei Teil 1.

Rüdiger Steidle

DAVID BERGMANN



Nett und spaßig, aber nicht mehr zeitgemäß

So gut wie die Vorabversion hat mir das finale Vietcong 2 nicht mehr gefallen; dafür schicken mich die Designer einfach durch zu viele Levelschläuche. Die sind immerhin spannend inszeniert. Vor allem die US-Missionen in urbanen Settings haben mir gut gefallen.

Der Mehrspielermodus macht Laune. Mit Kollege Steidle kooperativ durch den Dschungel zu pirschen ist immer wieder ein netter Zeitvertreib. Aber eben auch nicht mehr – in der oberen Shooterliga kann das recht altbackene Vietcong 2 nicht mitspielen.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE



Die Shooter-Welt hat sich entwickelt, Vietcong nicht

Mit dem Vorgänger hatte ich seinerzeit noch eine Menge Spaß – trotz der nervigen KI. Aber die Shooter-Welt hat sich inzwischen weiter gedreht. Nach Half-Life 2 und Fear kann ich Vietcong 2 einfach nicht mehr rundweg empfehlen. Dazu hat sich zu wenig getan.

Die Teamkameraden stellen sich zwar schlauer an (auch wenn ich mich gelegentlich nach einem »Fuck off!«-Button gesehnt habe), die Gegnerschar setzt sich aber immer noch aus Übermenschen und Tollpatschen zusammen. Außerdem stört mich, dass mich viele Missionen in so ein enges Skript-Korsett zwängen. Die Wege sind genau vorgegeben. Bleiben die nach wie vor gelungene Atmosphäre und der gute Multiplayer-Modus.

Meine Wertung **77**

VIETCONG



Video

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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (38 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Pterodon/Take 2
Webseite	www.vietcong2-game.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.024	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO

- gutes Waffen-Handling
- verbesserte Teambefehle
- abwechslungsreiche Missionen

KONTRA

- veraltete Grafik (ruckelt stellenweise)
- stark geskriptete Missionen
- hellseherische Gegner

RÜDIGER STEIDLE	77
DAVID BERGMANN	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**



In manchen Abschnitten machen Ihnen besonders widerborstige **Bossgegner** das Bildschirmleben schwer. Bei den meisten genügt, einfach lange genug draufzuhalten.



Die **Krafthandschuhe** werden gelegentlich für Schiebepuzzles eingesetzt.



Multiple-Choice-Dialoge treiben zwischen den Einsätzen die Story voran

GENE TROOPERS

Die erste Frage: Was zum Geier haben die Leveldesigner geraucht, als sie die **Farben** mischten? Die zweite: Muss ich das auch nehmen, um Spaß zu haben? Aber nein!

Ob einem die kunterbunte Comicwelt von **Gene Troopers** nun gefällt oder nicht, ist reine Geschmackssache. Zumindest distanziert sich der Ego-Shooter der slowakischen Cauldron Studios so auf den ersten Blick vom Schützengrabenbraun der Weltkriegsepen und vom düsteren Look der üblichen Horrorschinken. Dabei geht **Gene Troopers** nicht nur optisch andere Wege. Mit seiner Mischung aus Dauerballern, leichter Rätselkost, Turneinlagen und Story-Passagen weckt er Erinnerungen an Außenseiter wie **Halo**.

Darth Johansson

Zwar haben sich die Drehbuchschreiber eine umfangreiche Hintergrundgeschichte ausgedacht. Die wird in Engine-Zwischensequenzen sowie Multiple-Choice-Dialogen (Frevel! In einem Ego-Shooter!) auch lang und breit ausgewalzt. Doch steckt trotz aller mystischer Andeutungen nicht viel mehr dahinter als das alte Mannsucht-Mädchen-Thema (in diesem Fall die Tochter), sodass wir uns gleich mittenmang ins Geschehen stürzen.

Held Johansson, seines Zeichens Raumschiffkäpt'n und frisch mutierter Gensoldat, tritt mit Laserwummen und Superkräften gegen allerhand garstiges Aliengezücht an. Er schießt sich durch Laboratorien, taucht durch Wasserplaneten oder pflügt im Geländebuggy Dschungelwelten um. Jedes umgenietete Monster bringt Erfahrungspunkte, mit denen er seine anfangs bescheidenen Fähigkeiten erweitert. Bald kann er sich selbst verarzten, Energieschilde errichten oder Bösewichte Darth-Vader-like mit bloßer Gedankengewalt würgen.

Fun mit der Gravity Gun

Das Waffenarsenal nimmt sich vergleichsweise gewöhnlich aus. Immerhin verfügen sämtliche Kampfgeräte über zwei Feuermodi. Die Eiskanone etwa sorgt mal für schockgefrostete Schlimmfinger, mal für einen Eiswall, der sich auch prima als Kletterhilfe verwenden lässt. Immer wieder gibt es Passagen, die sich nur mit akrobatischen Kunststückchen oder etwas Hirnschmalz absolvieren lassen. Da muss etwa einer Energiebarriere der Saft abgedreht werden, indem Johansson eines der Relais per Krafthandschuh (Gravity Gun) aus der Verankerung rupft. Ein andermal baut sich der findige Superheld aus Kisten einen Übergang über einen Säuresee. Die Mischung aus Feuergefechten, Puzzles und Turnübungen stimmt und wird so schnell nicht langweilig.

Rüdiger Steidle

SIMON FISTRICH

Angenehm anders, aber ohne Klasse



Zugegeben, Gene Troopers hat alleine deswegen schon einen Stein bei mir im Brett, weil es nicht zum x-ten Mal die üblichen ausgelutschten Szenarien als Hintergrund nimmt. Levelarchitektur und Gegner unterscheiden sich deutlich von der Konkurrenz.

Rüdiger untertreibt aber, wenn er nur fehlenden Feinschliff bemängelt: Die absonderlichen Physik-Bugs nerven, die zeitweise auftretenden Mitstreiter warpen wild durch die Level, die KI verdient ihren Namen nicht und die Präsentation der Story ist dilettantisch.

Meine Wertung **69**

RÜDIGER STEIDLE

Eine positive Überraschung



An Einfallsreichtum überflügeln Cauldrons Designer alteingesessene Biedermeier wie id Software um Längen. Die Echsenwesen, die Predator-like mit Tarnschilden durch ihre organische Unterwasserstadt huschen, die Space-Kneipe à la Star Wars mit ihrem aufdringlichen Drogendealer, die Massenschießereien wie in Serious Sam, die ruhigen Puzzlepassagen ...

Allein, den meisten Actionfans wird der Spiel- und Stilmischmasch wohl zu abgedreht sein. Außerdem fehlt es dem Titel am letzten Feinschliff. Der Schwierigkeitsgrad etwa schwankt zwischen frustrierend und super-simpel. Trotzdem: Für 20 Euro hat Gene Troopers allemal eine Chance verdient. Geben Sie sie ihm!

Meine Wertung **75**

GENE TROOPERS



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (32 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Ego-Shooter
Entwickler/Publisher	Cauldron/Playlogic
Webseite	www.playlogic.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- fantasievolle Levelarchitektur
- motivierendes Upgrade-System
- alternative Story-Enden

KONTRA
- langatmig präsentierte Story
- verhunztes Balancing
- gelegentliche Physik-Bugs nerven

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	75
SIMON FISTRICH	69

72



Bei den **Römer-Wachen** gilt wie bei allen anderen Widersachern das Zitat eines bekannten Films: Schleuder' den Purschen zu Poden!



In **Gesprächen** mit wichtigen NPCs erhalten Sie oft Quests, die sich allerdings meist als langweilige Laufburschenarbeit entpuppen.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

In der Rüstung eines Tempelritters **erledigen Sie die Heerscharen des Bösen in einem kurzweiligen Schnetzelfest** – mit der Betonung auf kurz. Dabei wirken die vom Hersteller angepriesenen Rollenspiel-Elemente ziemlich aufgesetzt.

Das Gottvertrauen des Tempelritters Paul de Raque muss schon unerschütterlich sein: Gerade erst hat er seine Liebste an einen Höllendämon verloren, da schicken sich die Diener des Leibhaftigen erneut an, unter den Menschen Angst und Schrecken zu verbreiten. Und da der liebe Herrgott selbst nicht eingreift, stellt sich Paul den Heerscharen des Bösen erneut in den Weg. Da er aber nach seinem ersten Abenteuer mehr Zeit in der Bibliothek als auf dem Schlachtfeld verbracht hat, weiß er inzwischen, dass er die Mächte der Finsternis mit Hilfe von drei Artekfakten besiegen kann. Die besorgt er sich in **Knights of the Temple 2** in gewohnter Manier: In actionreichen Kämpfen schnetzelt er sich durch üppige Feindhorden und fordernde Bossgegner. Allerdings ist das Spiel bereits nach weniger als zehn Stunden beendet, kostet aber dafür auch nur einen Zwanni.

Vielfältiger Kämpfer

Wie im Vorgänger stehen die Gefechte ganz klar im Mittelpunkt. Anfangs beherrscht Paul gerade mal ein paar Grundschläge und kann feindliche Attacken blocken (Schild) beziehungsweise parieren (Zweihandwaffe). Mit den in Kämpfen und Quests gewonnenen Erfahrungspunkten verbessern Sie die Fähigkeiten. Neben zahlreichen Kombos bringen Sie dem Recken auch die bekannten »Heiligen Fähigkeiten« bei, darunter etwa einen Heil- und einen Rüstungszauber. Darüber hinaus gibt es vier Spezialangriffe wie »Lähmung« oder den unblockbaren Hieb »Ladung«. Knackpunkt: Die meisten dieser Sonderfunktionen brauchen Sie gar nicht. Normalerweise reichen die einfachen Kombos, um alle Widersacher auf den Boden zu schicken. Ausgelöst werden diese Schläge mit einfachen Maustasten-Sequenzen wie »links-rechts-links« oder »links-rechts-rechts«. Das geht nach kurzer Zeit gut von der Hand und macht Laune.

Wie Lämmer zur Schlachtbank

Das Heer der Widersacher rekrutiert sich aus Dämonen und Skeletten sowie diversen menschlichen Feinden wie Piraten, Sarazenen, Römern. Das Verhalten der Gegner unterscheidet sich aber kaum, denn alle greifen auf Gedeih und Verderb an. Zwar beherrschen die Menschen auch Ausweichmanöver und blocken den einen oder anderen Schlag, aber eine wirkliche Herausforderung stellen sie nicht dar. An einigen Stellen bekommen Sie es mit Fernkämpfern zu tun, die Sie aber schnell und sicher mit Ihrer eigenen Armbrust ausschalten. Für besseres Zielen schaltet das Programm in die Ego-Perspektive um. Falls Sie Feinde unbemerkt aus der Distanz ausschalten, erhalten Sie einen Bonus auf die Erfahrungspunkte. Meist reicht übrigens ein Volltreffer, um gewöhnliche Gegner auszuschalten. Damit die Armbrust nicht zu übermächtig ist, beschränkt sich der Bolzenvorrat auf zehn normale und zehn mit Feuereffekt.

Vom mittelalterlichen Schussgerät einmal abgesehen, hantieren Sie mit ein- oder zweihändigen Varianten von Schwertern, Äxten und Streithämmern. Die finden Sie bei erledigten Gegnern oder kaufen sie von Händlern. Wir empfehlen aufgrund der grö-



Bei heftigen **Zwischengegnern** sind oft besondere Taktiken notwendig. Diesem Ungetüm haben wir beispielsweise die Vorderklauen abgehackt, damit wir ihm aus der Nähe den Rest geben können.



Das **Flammenschwert** sorgt im Dunkeln nicht nur für hübsche Licht-Schatten-Spiele, sondern gehört auch zu den stärksten Waffen.



Gewonnene **Erfahrungspunkte** investieren Sie je nach Vorlieben im Charaktermenü in Spezialfähigkeiten und Kombos.

ßeren Schadenswirkung auf jeden Fall, mit Zweihändern in den Kampf zu ziehen, den Schild brauchen Sie ohnehin nicht. Lediglich in den Boss-Kämpfen kommen Sie ohne bestimmte Taktiken nicht weiter. So mussten wir beispielsweise einem schwebenden Fettklops namens »Der Schäfer« gezielt in eine offene Wunde schießen, um ihm den Garaus zu machen.

Laufbursche statt Kreuzritter

Die Spielwelt besteht aus unterschiedlichsten Schauplätzen. Unter anderem verschlägt es Paul in eine verfluchte römische Stadt, eine arabische Metropole, auf eine Pirateninsel und ein tropisches Eiland. Zwischen diesen weit voneinander entfernten Orten reist Paul augenblicklich per Schiff hin und her. Anfangs sind nur die Stätten bekannt, an denen die Artefakte liegen. Im Laufe des Spiels erfahren Sie die übrigen Schauplätze in Gesprächen mit den zahlreichen NPCs und können diese fortan besuchen.

Meist sind mit diesen Reisen entsprechende Quests verbunden. Bei den meisten der zahlreichen Nebenaufträge handelt es sich um typische Laufburschenarbeit der Marke »Besorge mir Gegenstand X von Y«. Mit den Quests wollten die Entwickler offensichtlich für spielerische Abwechslung sorgen, doch gerade aufgrund der oft nervigen Laufwege haben wir uns dabei meist gelangweilt den nächsten Kampf herbeigesehnt.

Problemlos durch die Levels

Die Levels sind linear und so übersichtlich, dass die Orientierung leicht fällt. Die meiste Zeit bewegen Sie sich in der Ebene, ab und zu erklimmen Sie mal eine Höhe oder hangeln über eine Schlucht. Aber keine Sorge, bei derlei Einlagen handelt es sich um einfache Bewegungen und keine Geschicklichkeitsübungen; das wäre für einen Ritter in voller Blechmontur ja auch reichlich lächerlich gewesen. Dafür gibt es regelmäßig Schalterrätsel, wobei das schon übertrieben ist; sagen wir mal so: Sie müssen immer wieder leicht erkennbare Schalter betätigen, um die Türe daneben zu öffnen und sich so den Weg durch Kerker und Höhlen zu bahnen.

An einigen Stellen sorgen geskriptete Sequenzen für Atmosphäre und Spannung. So werden Sie beispielsweise Zeuge einer Belagerung und sollen die Angreifer unter Zeitdruck daran hindern, die Stadttore zu zerstören. An einer anderen Stelle müssen Sie aus einem Tempel fliehen, der in Flammen aufgeht und einstürzt. An die intensiv inszenierten Actionszenen von **Rückkehr des Königs** kommen diese Szenen aber wie das gesamten Spiel nicht heran.

Georg Valtin



Mit gezielten Armbrust-Schüssen fällen wir auch dicke Brocken wie diesen Fettklops im Nu. Der Bolzenvorrat ist allerdings begrenzt.

RÜDIGER STEIDLE



Nette Sightseeing-Tour ohne großen Anspruch

Toll, dass Ritter Paul so viele neue Kunststückchen gelernt hat. Schade, dass er kaum dazu kommt, sie vorzuführen, weil Dauerhämmern auf die Maustaste in den meisten Schwertduellen genügt. Da fehlt die Herausforderung ebenso wie die Abwechslung. Immer wieder die gleichen Turbanträger zu vertrimmen, das wird schnell langweilig.

Dafür sind die Levels diesmal deutlich vielfältiger. Ich schnetzle mich nicht nur durch vermoderte Verliese, sondern darf zwischendurch auch mal hübsche Hafenstädtchen unsicher machen.

Meine Wertung **76**

GEORG VALTIN



Kurzweiliges Schnetzelfest

Von mir aus hätten die Entwickler diese ganzen Nebenquests weglassen können. Ich mochte den ersten Teil wegen der Kämpfe, und das ist beim zweiten nicht anders: Mit einem riesigen Zweihänder durch die Gegner metzeln macht mir einfach Spaß.

Schade nur, dass ich einen Großteil der Kombos gar nicht nutze, denn gerade die hübsch animierten Kampfbewegungen gehören zu den Stärken des Spiels. Meist fallen die Gegner schon nach einigen normalen Treffern um, was auch an der mangelnden KI liegt. Gerade gegen die menschlichen Fieslinge hätten mir echte Fechtkämpfe wie im Ritterfilm mehr zugesagt. Der Preis von 20 Euro geht angesichts der sehr kurzen Spielzeit in Ordnung.

Meine Wertung **74**

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (22 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Cauldron/Atari
Webseite	www.playlogicgames.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	6

PRO
- actionreiche Kämpfe
- freie Charakterentwicklung
- abwechslungsreiche Schauplätze

KONTRA
- langweilige Laufburschenquests
- wenig fordernde Gegner
- kleinere Probleme mit der Kamera

GEORG VALTIN	74
RÜDIGER STEIDLE	76

Durchschnitts-Wertung der Tester: **75**



Zwischen zwei Gebäuden finden wir Schrotflinte plus Medipack. Letzteres können wir gut gebrauchen – siehe **Lebensanzeige** unten links.



Fies: Hinter der Tür liegt ein **Flammenwerfer**, aber wir haben noch keine Zugangsberechtigung, sprich Schlüsselkarte.

SHADOWGROUNDS

Ein einsamer Ingenieur gegen Alienhorden – das erinnert frappierend an Half-Life. Doch Shadowgrounds macht's anders: **Hier ballern Sie in altmodischer Vogelsperspektive, aber neumodischer Optik.**

Gauntlet, Alien Breed, Into the Eagle's Nest: Als es noch keine Ego-Shooter gab, war die Von-oben-draufguck-Perspektive gang und gäbe. Dass die alte Ansicht auch heute noch verflixt spannende Gefechte inszenieren kann, zeigt Frozenbytes Actionspiel **Shadowgrounds**.

Moonlight Shadow

Jupitermond Ganymed, 2070: Die Menschheit hat vor ein paar Jahren eine Kolonie gegründet. Das Terraforming läuft auf Hochtouren, alles ist in Butter. Fast. Denn seit einiger Zeit verschwinden Techniker, die Wasseraufbereitungsanlage liefert nur noch braune Plörre, und einige Kollegen haben merkwürdige Viecher im Schatten beobachtet. Mit anderen Worten: eine 08/15-Hintergrundstory. Auch der Held ist 08/15, nämlich ein zum Kabelflicken degradierter Ingenieur. Gar nicht 08/15 sind aber die Herzrhythmusstörungsgefechte, in die Sie sich werfen ...

Denn **Shadowgrounds** spielt hervorragend mit Licht- und Schatteneffekten. Da rennen wir durch einen heimelig beleuchteten Hangar, entdecken Trümmer, Gefechtsspuren, tote Kollegen – und dann fällt das Licht aus. Die Taschenlampe wird unser bester Freund, doch die Batterie ist irgendwann leer, braucht Zeit zum Aufladen. Natürlich gerade dann, als unser Radar viele rote Punkte zeigt, die sich seiner Mitte nähern. Uns!

Ratatatatatatatatatatata-klick

Kein Problem, ganz ruhig bleiben. Schließlich haben wir gerade eine Gatling-Gun gefunden, und 600 Schuss Munition dürften ja wohl reichen. Tun sie auch. Für genau zwei Gegnerwellen. Dann ist die letzte Patrone verschossen, und die dritte Welle freut sich. Weil auch Schrotflinte, Pulsgewehr und Flammenwerfer leer sind, müssen wir auf die Standardpistole mit Unendlich-Patronen zurückgreifen. Deren Achter-Magazin haben wir gerade upgegradet, kämpfen mit einer Zwölfer-Variante, plus Tranqulizer-Ausbau, den wir per Rechtsklick aktivieren und somit das Opfer verlangsamen. Ist auch bitter nötig, denn die Gegner springen mit Riesenhüpfern auf uns zu, da hilft nur rückwärts rennen und ballern, ballern, ballern!

Solche Situationen gibt's in **Shadowgrounds** zuhauf. Ständig ist die Munition knapp, der eben noch fast allmächtige Raketenwerfer nur noch ein harmloses Gerät. Trotzdem schaffen wir es immer wieder, gerade noch mit heiler Haut zum nächsten Medikit zu kommen. Im mittleren der drei Schwierigkeitsgrade sind Munition und Verbandskästen knapp, aber fair verteilt. Ganz nach dem Motto: Wenn Du denkst, es geht nicht mehr, kommt irgendwo ein Magazinchen her.

Geschnitten oder am Stück?

Die Missionen in Labors, Industrieanlagen, verregneten Außenrealen und dem Alien-Mutterschiff sind nicht sonderlich abwechslungsreich. Meistens müssen Sie eine bestimmte Stelle erreichen, etwa ein Terminal, das eine Tür öffnet, oder einen Computer, um einen Hilferuf an die Raumflotte zu senden. Auf dem Radar sehen Sie zwar die Richtung zum Ziel – wie Sie



Typische Situation: Ein dicker Gegner steht vor uns, und wir haben unsere dicken Waffen leergeballert. Da hilft nur die upgegradete **Pistole** – und ständiges Kreisen um den Feind.



Bossgegner: Der **Kampfroboter** sollte eigentlich FÜR uns kämpfen. Tut er aber nicht. Wir nutzen seine Nachladezeit für eigene Feuerstöße.



Diese **Radarschüssel** sollten wir reparieren. Auftrag erledigt. Und unser Bodycount ist auch gewachsen, wie die zerlegten Aliens zeigen.

dahinkommen, müssen Sie schon selber herausfinden. Doch Umwege lohnen sich, immer wieder stoßen Sie auf Munitionskammern.

Nur gelegentlich gibt's Höhepunkte wie Bossgegner (die besonders viel Treffer verknusen, aber keine besondere Taktik erfordern), oder eine knifflige Situation – etwa eine Radarschüssel, die Sie unter heftigen Attacken reparieren sollen. Oder die Schlacht um eine Militärbasis: Hier müssen Sie stationäre Geschütze platzieren, die beim Verteidigen helfen. Mangels Abwechslung werden Sie die zwölf Missionen daher kaum am Stück durchspielen, sondern immer mal wieder für ein halbes Stündchen loslegen.

Einmal Flammenwerfer extra heiß, bitte!

Zehn Waffentypen helfen beim Alien-Atomisieren, alle haben drei Upgrades. Der Flammenwerfer legt dann einen Flächenbrand, die Pumpgun wird zielgenauer, die Railgun lädt schneller nach. Zum Aufmotzen brauchen Sie Upgrade-Teile, die Sie manchmal von ablebenden Aliens kriegen. Komischerweise dürfen Sie deren Waffen nicht benutzen. Umso größer aber die Freude, die frisch aufgemöbelte Gatling-Gun gleich am nächsten Gegnerpulk auszuprobieren – zumal die Soundeffekte prima sind und schön wummern.

In einigen Einsätzen kriegen Sie Begleitung, die sich spielerisch aber kaum auswirkt. Ein panischer Wissenschaftler rennt Ihnen einfach nur hinterher, eine Wachfrau ballert ein bisschen mit, das war's. Auch die Gegnertypen sind wenig abwechslungsreich: ein paar Varianten aus den Alien-Filmen, mal ein wildgewordener Kampfroboter, mal Schleim spuckende Würmer. Trotzdem sorgt die Brut für wohlige Schauer: Wenn plötzlich vier, fünf Viecher aus einem Bodengatter springen, zuckt man kurz zusammen. Auch schön: Selbst kleinere Aliens werfen bei greller Beleuchtung scharfe, übergroße Schatten. Mulmig wird's auch, wenn man dank der Perspektive schon sieht, dass im nächsten Gang ein Dutzend Angreifer lauert.

Kleeblatt gegen Aliens

Im mittleren Schwierigkeitsgrad dürften Sie das Spiel in rund sechs Stunden durchhaben. Pro Level dürfen Sie fünfmal sterben, dann werden Sie zum letzten Savepoint zurückversetzt; die Punkte liegen aber angenehm dicht beieinander. Erst nach dem letzten Biss ins Ganymed-Gras müssen Sie die Mission neu beginnen.

Doch nach den rund sechs Stunden ist nicht Schluss: Im Koop-Modus können Sie mit bis zu drei Kollegen Aliens grillen, an einem PC. **Shadowgrounds** unterstützt USB-Gamepads.

Martin Deppe



Die zehn Waffen können wir je dreimal **upgraden**. Das haben wir bei der Pistole (links oben) auch gemacht – weil wir sie ständig brauchen.

GEORG VALTIN

Der etwas andere Shooter



Im Gegensatz zu Martin finde ich die Verteilung von Medikits und Munition stellenweise suboptimal: Wenn ich schon eine Mini-Gun habe, dann will ich sie auch benutzen, ohne mir immer eine Reserve aufheben zu müssen.

Davon abgesehen ist Shadowgrounds aber die ideale Portion Action für zwischendurch und hat trotz des simplen Spielprinzips mit dem Waffen-Upgrade-System sogar etwas Tiefgang. Für längere Sitzungen bieten die Missionen und das Gameplay aber zu schlicht und einfach wenig Abwechslung.

Meine Wertung **71**

MARTIN DEPPE

Dauerfeuer für die Feuerpause



Erstaunlich, wie Shadowgrounds trotz der Retro-Perspektive Adrenalinorgien verursacht. Obwohl Held, Story, Missionsdesign und Gegnertypen arg stereotyp sind und mich kalt lassen. Gar nicht kalt ist aber das ständige Gefühl der Bedrohung, dank der prima Lichteffekte mit flackernden Leuchtröhren, sprühenden Funken und Schlagschatten.

Besonders gut ist das Balancing: Während ich in vielen Shootern nach zwei Levels eine Waffenkammer auf zwei Beinen bin und für die Munition einen Anhänger bräuchte, herrscht hier ständig Mangel. Und das gefällt mir: mit letzter Kraft und der Standardpistole noch zum Flammenwerfer-Kanister durchkämpfen, die Waffe wechseln – und dann, endlich, losbrutzeln!

Meine Wertung **74**

SHADOWGROUNDS



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (12 Seiten als PDF)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Frozenbyte/dtp
Webseite	www.shadowgroundsgame.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	6

PRO
- schöne Licht-Schatteneffekte
- Dauer-Action
- Waffen-Upgrades

KONTRA
- zu ähnliche Missionen
- kurze Spieldauer
- nur wenige Gegnertypen

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE	74
GEORG VALTIN	71

73



ULTIMATE SPIDER-MAN

Interaktiver Comic mit Grafik zum Träumen: Dieses Action-Adventure ist **das ultimative Abenteuer für die Spinne** mit überirdischen Fähigkeiten – mit ganz irdischen Macken.

Wenn Sie die **Spider-Man**-Filme von Sam Raimi gesehen haben, dann wissen Sie, dass Peter Parker im Comic-Spinoff **Ultimate Spider-Man** noch im Teenie-Alter feststeckt und sein Dasein als Superheld oftmals eher nervig als dufte findet. Die Story des Action-Adventures dreht sich um einen von Spider-Mans Erzfeinden: Venom, der eigentlich Eddie Brock heißt und von einem bösartigen Superhelden-Kostüm besessen ist, das Spider-Man tot sehen will. Klingt absurd, aber so sind die Geschichten von Superhelden gestrickt. Dafür übernehmen Sie im Spielverlauf nicht nur die Kontrolle über Spider-Man, sondern prügeln sich auch mit Venom durch die Straßen von New York.

Superhelden-Freizeit

Den Großteil der Spielzeit verbringen wir mit Spider-Man in frei begehbaren Big Apple New York. Dank unserer Superkräfte können wir besonders hoch und weit springen, an Wänden entlang klettern oder uns mit Spinnfäden von Haus zu Haus schwingen. Die Steuerung geht allerdings nur mit einem Gamepad leicht von der Hand. Mit Tastatur lassen sich gerade kleinere Richtungskorrekturen nur schwer umsetzen – die Folge sind unschöne Zusammenstöße mit den umstehenden Bauwerken. Hinzu kommt, dass die Kamera nicht immer dort ist, wo wir sie gerne hätten. Gerade wenn wir durch Straßenschluchten flitzen, kommt die Ansicht nicht immer hinterher und sorgt für Verwirrung. Die dezent überempfindliche Steuerung trägt ihren Teil zum Chaos bei.

Während wir uns durch New York bewegen, stoßen wir an den verschiedensten Stellen auf Symbole, die Checkpoint-Rennen oder so genannte »Kampf-Touren« darstellen. Wenn wir ein Rennen starten, müssen wir in möglichst kurzer Zeit verschiedene Markierungen durch geschicktes Herumturnen auf Häuserdächern oder Schwingen durch Häuserschluchten erreichen. Als Belohnung winken Bronze-, Silber- und Goldmedaillen sowie Extras wie erhöhte Lebensenergie. Die Kampf-Touren ähneln den Checkpoint-Rennen, allerdings müssen wir hier nicht so schnell wie möglich vorankommen, sondern eine Reihe krimineller Gangs unschädlich machen.

Dein Freund und Helfer

Während Spider-Man durch New York streift, tauchen immer wieder so genannte »City-Events« auf, markiert durch rote Punkte auf der jederzeit sichtbaren Minimap. Da diese Ereignisse zeitlich begrenzt stattfinden, muss sich der Superheld sputen – im-



Schwindelfrei sollten Sie sein, wenn Sie mit Spidey New York erkunden. Vor allem, weil die Kamera ein ums andere Mal verrückt spielt.



Die **Checkpoint-Rennen** sind eine sehr gute Gelegenheit, um sich mit der Steuerung von Ultimate Spider-Man vertraut zu machen.



Spider-Man hat ein **Unfallopfer** innerhalb eines Zeitlimits ins Krankenhaus gebracht.



Auf dieser **Karte** sind alle Ereignisse eingezeichnet, die Sie absolvieren können.



Die **Kämpfe** zwischen Spidey und New Yorker Gangs sind zwar hübsch inszeniert, erfordern aber kaum Geschick. Coole Angriffsmanöver löst das Programm nämlich automatisch aus.

merhin sind hier Mitbürger in Not. Die menschliche Spinne vereitelt dann beispielsweise Handtaschendiebstähle oder bringt Opfer von Verkehrsunfällen in Windeseile zum Krankenhaus.

Da diese Ereignisse zufallsgeneriert sind, ist für Abwechslung gesorgt. Aber nicht nur deshalb haben uns die kleinen Mini-Aufträge so gut gefallen, sondern auch, weil wir uns hier tatsächlich wie ein Superheld fühlen und in unserer Stadt für Recht und Ordnung sorgen.

Die dicken Brocken

Wenn Sie einige der eben beschriebenen Nebenaufträge erledigt haben, dürfen Sie sich an die nächste Story-Mission machen. Die erleben Sie in der Regel abwechselnd als Spider-Man und als Venom. Als Peter Parker schicken Sie in diesen Sequenzen einen Bösewicht auf die Matte. Bevor es allerdings zur Konfrontation kommt, müssen Sie zunächst der Spur der Verwüstung folgen, die der Fiesling hinterlassen hat. Das bedeutet: so schnell wie möglich durch mit Hindernissen vollgestopfte Straßenzüge schwingen. Wenn Sie dabei zu langsam sind, müssen Sie noch einmal von vorne beginnen. Diese Szenen sind mitunter recht frustrierend, da die Feinde gerade in den späteren Auseinandersetzungen oft aberwitzige Haken schlagen. Falls Sie die nicht auf wundersame Weise vorausahnen, scheitern Sie im ersten Anlauf – dann hilft nur noch, den Parcours auswendig zu lernen. An diesen Stellen weicht das geniale Superhelden-Flair echter Fleißarbeit.

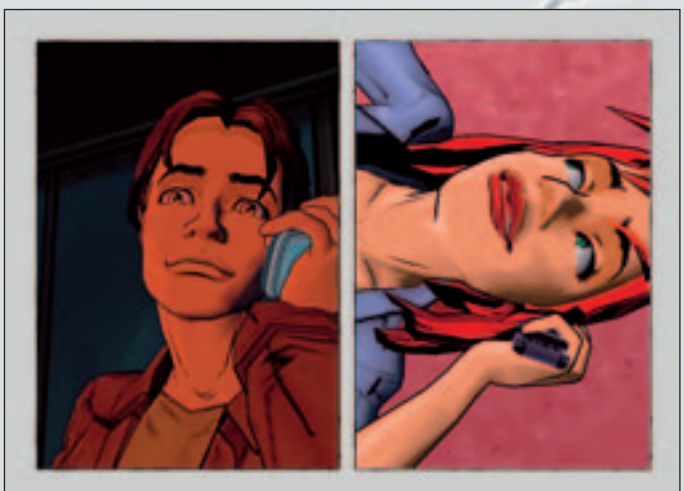
Köpfchen gefragt

Die Kämpfe gegen die Bosse wie Venom geben sich genretypisch. Die Knaben haben bestimmte Angriffsmuster und Schwächen, die Sie sich zunutze machen müssen. Dem übergroßen mechanischen Nilpferd R.H.I.N.O. beispielsweise müssen Sie zunächst ein Loch in die stählerne Hülle schlagen und danach immer an genau dieser Stelle angreifen, wenn der Knabe Ihnen ein paar Sekunden Ruhe gönnt.

Die Charaktere des Spiels stammen übrigens nur teilweise aus der Comic-Vorlage und dem bestehenden Marvel-Universum (Wolverine und die menschliche Fackel beispielsweise haben Gastauftritte). Einige Gegner wie der mit Raketen bestückte Assassine Beetle feiern in **Ultimate Spider-Man** ihren ersten Auftritt. Für Fans der Comics ein Grund mehr, das Spiel zu kaufen, das in Zusammenarbeit mit Marvel und den Comic-Autoren entwickelt wurde und offizieller Teil der Geschichte von **Ultimate Spider-Man** ist.

Das Böse spielen

Die Venom-Abschnitte spielen sich grundsätzlich wie die Bosskämpfe mit Spider-Man, schwanken aber stark zwischen spannend und zum Gähnen langweilig. Venom steuert sich behäbiger als die menschliche Spinne und



Wie in der Comic-Vorlage sind **Peter Parker** und Mary-Jane im Spin-off-Universum von Ultimate Spider-Man noch Jugendliche.



Auch wenn die frei begehbare Stadt an GTA erinnert, fährt Spidey kein Auto. Er schwingt sich durch das bei Nacht hübsch beleuchtete **New York**.



Venom muss durch das **Einsaugen** von Personen seine Lebensenergie regenerieren.



Gefechte mit **Endgegnern** (hier Beetle) fordern besondere Taktiken von Spider-Man.



In der Haut von **Venom** leben Sie pure Zerstörungswut aus. Sie schmeißen Autos durch die Gegend und demolieren die Umgebung. Auf Dauer werden diese Abschnitte aber langweilig.

kann sich nicht von Gebäude zu Gebäude schwingen. Zwar ist das Ungetüm in der Lage, enorm hoch und weit zu springen, diese Sprünge lassen sich aber nur schwer abschätzen, was die Verfolgungsjagden oft zum frustgefährdeten Glücksspiel macht. Und wenn Sie nicht gerade hüpfen, dann hauen Sie alles kurz und klein, schmeißen mit Autos um sich und saugen Passanten ein, um Lebensenergie zu regenerieren. Das ist Anfangs alles ganz spaßig; da das Kampfsystem von **Ultimate Spider-Man** aber auf wildes Tastendrücken statt auf coole Kombos setzt, werden die Prügeleien nach ein paar Wiederholungen schnell langweilig.

Comic-Flair

Schier umgehauen hat uns die Präsentation von **Ultimate Spider-Man**. Die verwendete Cel-Shading-Technik kennen wir schon aus **XIII** und einigen anderen Spielen, so perfekt wie Treyarch hat sie aber noch kein Entwickler umgesetzt. Die Grafik bekommt nicht nur durch schwarze Umrandungen einen Comic-Look, auch die quietschbunte Farbgebung passt wie die Faust aufs Auge, und die geschmeidigen Animationen runden das Gefühl ab, hier einen interaktiven Comic zu erleben. Ein besonderer Augenschmaus sind die Zwischensequenzen, in denen oftmals mehrere Szenen in verschiedenen Bilderrahmen gleichzeitig ablaufen und Figuren zwischen den »Seiten« hin und her wandern und von einer Szene in die nächste hüpfen.

Die Sound ist gelungen, alle Charaktere haben passende Stimmen, Superhelden und Bösewichter werfen sich kurze Einzeiler an die Köpfe. Wie das in der deutschen Version klingt, können wir Ihnen allerdings noch nicht sagen. Unsere Testversion war komplett englischsprachig.

David Bergmann

ULTIMATE SPIDER-MAN: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein Fan der Comic-Vorlage sind

... falls Ihnen der Umgang mit dem Gamepad nicht fremd ist

... wenn Sie schon immer mal einen interaktiven Comic spielen wollten

... wenn Sie hin und wieder so richtig böse sein möchten

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Ihnen zeitkritische Aufgaben auf den Senkel gehen

... falls Ihnen realistische Grafikstile lieber sind als kindische

... wenn Sie nur ungern gleiche oder ähnliche Aufgaben mehrmals absolvieren

... falls Sie beim Anblick einer Spinne sofort den Staubsauger rausholen



GEORG VALTIN

Superhelden in Superform



Gratulation, die Entwickler von Ultimate Spider-Man haben es geschafft, dass ich mich als Spieler tatsächlich wie ein Superheld beziehungsweise Bösewicht im Comic fühle. Das liegt hauptsächlich an der stimmigen Grafik, aber natürlich auch den Charakteren, den actionreichen Kämpfen und den für Comics typischen Missionen.

Bei aller Begeisterung gibt's trotzdem Kritikpunkte: Die Steuerung reagiert mir teilweise etwas zu nervös, auch die Kameraführung ist in einigen Situationen eher unglücklich.

Meine Wertung **81**

DAVID BERGMANN

Genial inszenierter Comic zum Mitspielen



Eine bestenfalls überdurchschnittliche Lizenz-Verwurstung hatte ich erwartet, ein geniales Action-Adventure habe ich bekommen. In Ultimate Spider-Man bin ich tatsächlich ein Superheld, rette Menschen in Not, bekämpfe Bösewichter mit schicken Moves und coolen Sprüchen. Stören tut mich einzig und allein, dass sich manche Ereignisse wie Checkpoint-Rennen und »City-Events« wiederholen – auch wenn die Mischung stimmt.

Schlichtweg genial finde ich die Comic-Grafik. Vor allem die Zwischensequenzen sind vollgestopft mit abgedrehten Ideen und wären für mich allein schon Motivation genug, Ultimate Spider-Man durchzuspielen. Die spannenden Bosskämpfe sind da fast »nur noch« das Tüpfelchen auf dem i.

Meine Wertung **86**

ULTIMATE SPIDER-MAN



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (28 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Treyarch/Activision
Webseite	www.ultimatespidermangame.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	7
Multiplayer	–

PRO
- geniales Comic-Flair
- frei begehbares New York
- coole Superhelden und Bösewichter

KONTRA
- kleinere Kamera-Macken
- dezent überempfindliche Steuerung
- Venom-Abschnitte qualitativ schwankend

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 86
GEORG VALTIN 81

84

Video
Tipps



Im Kampf gegen Bossgegner müssen wir ständig auf Zack sein und unsere Spezialangriffe richtig timen. Hier lassen wir gerade **Wolverine** auf den imposanten Mikhail einstürmen.



In diesem Bildschirm verteilen Sie Erfahrungspunkte und **Ausrüstung** an Ihre Party.



Nur manche der Mutanten (zum Beispiel Storm) können dieses **Feuer löschen**.



X-MEN LEGENDS 2

Gut und Böse vereint unter Ihrer Führung: In diesem Action-Rollenspiel formen Sie **Ihre ganz persönlichen Superhelden** im Universum von Marvels X-Men.

Die Geschichten der meisten Marvel-Superhelden sind herrlich einfach gestrickt – die von **X-Men Legends 2** ebenso: Der Mutant Apocalypse bedroht den Weltfrieden. Grund genug für die eigentlich verfeindeten Organisationen der X-Men und der Bruderschaft, Hand in Hand zu arbeiten. So viel zur Vorgeschichte. Gähn. Das eigentliche Spiel ist zum Glück spannender; und im Gegensatz zu den meisten Lizenz-Adaptionen ist es kein Action-Adventure, sondern ein Action-Rollenspiel im Stil der Neuauflage von **The Bard's Tale**.

In fünf Kapiteln schlagen Sie sich mit den Superhelden durch Urwälder, Laborkomplexe und jede Menge Gegner. Die Mitglieder der vierköpfigen Superhelden-Party können Sie vor jeder Mission und an jedem der fair verteilten Speicher-Terminals austauschen. Zur Wahl stehen bekannte Charaktere wie Wolverine, Magneto, Toad oder Storm. Mitglieder der X-Men und der Bruderschaft können nach Herzenslust gemischt werden. Wir finden es allerdings schade, dass die Feindschaft der zwei Organisationen kaum aufgegriffen wird. In ein paar mittelmäßigen Dialogen dürfen sich vorrangig Wolverine und Juggernaut angiften; manche NPCs sind auf bestimmte Helden besser zu sprechen als auf andere. Wirklich spannend eingebunden wird die Feindschaft nie, was vor allem Fans der Vorlage enttäuschen dürfte.

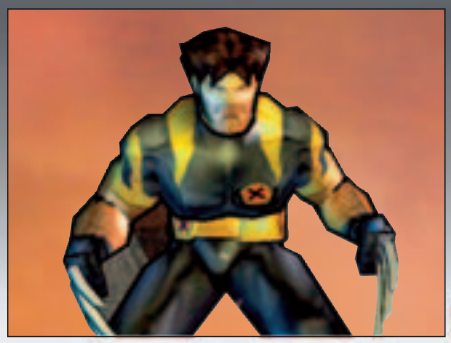
Lass' es krachen!

Keineswegs enttäuschend ist dagegen die Action auf dem Bildschirm. Wenn es in **X-Men Legends 2** zur Sache geht, dann ist die Hölle los. In der Regel stürmen ein halbes Dutzend Gegner auf uns ein, und wir wehren uns mit pompös in Szene gesetzten Spezialfähigkeiten. Damit das Ganze nicht zu hektisch wird, steuern wir immer nur einen Charakter – die restliche Party wird von der KI übernommen. Auf deren Vorgehen können wir dezent Einfluss nehmen und festlegen, wie aggressiv unsere Kumpanen vorgehen, wann sie einen Heiltrank einwerfen und welche Spezialfähigkeit sie verwenden sollen.

DREI MUTANTEN IM DETAIL



Magneto ist ein sehr mächtiger Mutant. Er erschafft Brücken aus dem Nichts oder gleitet kurzerhand über tödliche Abgründe hinweg.



Wolverine eignet sich prima als Tank. Effektive Spezialangriffe hat er nicht zur Verfügung, dafür teilt er mit seinen metallenen Krallen kräftig aus.



Storm ist ein nützliches Party-Mitglied. Mit ihrer Elementarmagie schaltet sie mehrere Feinde auf einmal aus und schützt Verbündete vor Angriffen.

In den Kämpfen zeigt sich dann sehr deutlich, dass **X-Men Legends 2** mehr Action- als Rollenspiel ist. Wirklich anspruchsvoll sind nur Gefechte gegen Bossgegner, in den normalen Scharmützeln reicht selbst planloses Aneinanderreihen von normalen Schlag- und Trittkombinationen sowie Spezialmanövern vollkommen aus. Die besonderen Mutantenkräfte sind dafür bei den Rätseln entscheidend. Storm beispielsweise pustet vielerorts mühelos lodernde Flammen aus und macht so den Weg frei, an anderen Stellen errichtet Magneto aus Metallschrott eine Brücke. Das sind allerdings auch die einzigen Gelegenheiten, bei denen Köpfchen gefragt ist. Die Missionsziele wie »finde Mutant X« oder »zerstöre Objekt Y« erledigen sich in den streng linearen Levels meist von selbst.

Weiterbildung

Zu den actionreichen Gefechten gesellt sich mit zunehmender Spieldauer der **Diablo**-Suchtfaktor. Sie finden nämlich immer wieder besondere Gegenstände, mit denen Sie Ihre Superhelden ausstaffieren können – die kommen dann Attributen wie Vitalität oder Energie-Regeneration zugute. Diese Charakterwerte können Sie natürlich auch mit jedem Levelaufstieg steigern, mindestens einmal pro Mission hat jeder Mutant ausreichend Erfahrungspunkte für eine solche Beförderung gesammelt.

Wenn Sie sich voll und ganz auf die Action konzentrieren möchten, dann können Sie das Verteilen von Erfahrungspunkten und Ausrüstung übrigens auch dem Computer überlassen. Der macht seine Sache dabei sehr gut und behält gerade bei der Ausrüstung leichter die Übersicht.

Gemeinsam stark

Wenn Ihnen die Einzelspielerkampagne zu langweilig werden sollte, dann können Sie mit bis zu drei Freunden gemeinsam in den Kampf ziehen – nebeneinander an einem Rechner oder via Internet. Ein Netzwerkmodus steht unverständlicherweise nicht zur Verfügung. Sehr löblich: Im kooperativen Spiel kann die Kampagne an den normalen Speicherpunkten gesichert und später wieder aufgenommen werden. Genial: Die Spielstände funktionieren sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus. Haben Ihre Freunde also keine Lust mehr, können Sie einfach alleine weiterspielen – oder umgekehrt.

Sie können aber nicht nur mit-, sondern auch gegeneinander antreten und sich mit Superkräften auf die Mütze geben. Die Karten für die äußerst temporeichen Deathmatch-Schlachten müssen Sie allerdings in der Kampagne freispielen, bevor Sie sich dort austoben dürfen.

David Bergmann

X-MEN LEGENDS 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie ein Fan der X-Men-Comics sind

... falls es Ihnen bei einem Action-Rollenspiel in erster Linie auf die Action ankommt

... wenn Sie gerne mit Freunden kooperativ spielen

... wenn Sie schon immer mit den bösen Buben wie Magneto spielen wollten



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie mit Cel-Shading nichts anfangen können

... falls Ihnen schon die Neuauflage von The Bard's Tale zu anspruchslos war

... wenn Sie den inhaltlichen Tiefgang der X-Men-Kinofilme erwarten

... wenn Sie den Knaben links neben diesem Text noch nie gesehen haben

SUSANNE BRAUN

Actionfeuerwerk in cooler Grafik



Wolverine ist ab sofort mein neuer Lieblings-Comicheld. Mir der Hilfe seiner drei Mann starken Gruppe haut er alles kurz und klein – das macht tierischen Spaß und viel Laune.

Was genau aber der kleine Rollenspiel-Anteil in X-Men Legends 2 macht, weiß ich nicht. Die vielen Gespräche lenken zu sehr von der eigentlichen Action ab, die ich als Mutant haben will. Deswegen überlasse ich auch das Verteilen von Gegenständen und Attributspunkten dem Programm. Übrigens ist das ein klasse Feature.

Meine Wertung **78**

DAVID BERGMANN

Stimmige Comic-Umsetzung, die mehr Abwechslung bräuchte



Da die Gegnervielfalt innerhalb eines Aktes zu wünschen übrig lässt, wird mir das Geprügel auf Dauer zu fad. Kurzweiliger ist die Mutanten-Balgerei da schon mit Kollegen im kooperativen Mehrspielermodus. Wenn hier jeder seinen Charakter vernünftig spielt, dann macht X-Men Legends 2 nicht nur mehr Spaß, sondern die Missionen sind auch schneller zu bewältigen.

Sehr gut gefällt mir auch die Adaption des Comic-Originals. Zusätzliche Details und schärfere Texturen hätten der Grafik zwar nicht geschadet, das Cel-Shading erzeugt aber einen stimmigen Look. Und wenn ich mal wieder die gesamte Umgebung kurz und klein schlage, dann fühle ich mich tatsächlich wie ein echter Superheld.

Meine Wertung **79**

X-MEN LEGENDS 2

Video



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (26 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	Raven/Activision
Webseite	www.xmenlegends2.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5900	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	8

PRO
- gelungene Adaption der Vorlage
- hübsche Cel-Shading-Grafik
- spannender Koop-Modus

KONTRA
- Kämpfe auf Dauer etwas öde
- die Rollenspielanteile sind zu schwach ausgebaut

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	79
SUSANNE BRAUN	78

79



Beim Zielen schauen Sie Ihrem Alter Ego **über die Schulter**. Treffsicher zeigt sich der Journalist nur auf nächste Distanz und bei Einzelfeuer. Mit Basteleien verbessert sich die Genauigkeit aber bald.



Mit der **Röntgenkamera** können Sie durch Wände schauen und Gegner ausknocken.



Die **Zwischensequenzen** werden mit Standbildern im Comic-Stil erzählt.

COLD WAR

Dass der Kalte Krieg hitzig werden konnte, haben James Bond & Co. demonstriert. Wie heiß, das deckt kein Geheimagent, sondern ein friedliebender Reporter auf: Matt Carter wandelt auf Sam Fishers Spuren.

Auf der Jagd nach der großen Story düst der Journalist Matt Carter Ende der 80er nach Moskau. Einem Informanten zufolge soll sich dort der sowjetische Präsident im Lenin-Mausoleum heimlich mit CIA-Agenten treffen. Sollte es Carter gelingen, dieses Meeting zu belauschen, wäre ihm der Pulitzerpreis so gut wie sicher. Statt der erhofften Geschichte wartet allerdings jede Menge Ärger auf den rasenden Reporter: Er gerät mitten zwischen die Fronten eines Politkriegs zwischen Partei und KGB.

Flasche, Patrone, Gummikugel

Als wir mit Carter am Ort des Geschehens aufkreuzen, ist es stockdunkel – zum Glück. Schließlich dürfen wir uns beim Schnüffeln auf keinen Fall erwischen lassen. Also tippeln wir auf leisen Sohlen durch die Schatten, unterstützt von einer Tarn-Anzeige und Tutorial-Einblendungen. Die verraten uns auch, wie wir den Wachmann vor dem Eingang loswerden: Von hinten anschleichen, ein kräftiger Schlag auf den Hinterkopf, und schon wandert der Arme ins Reich der Träume.

Damit er dort verweilt, verpassen wir ihm eine Betäubungsspritze, die wir beim Durchstöbern seiner Taschen gefunden haben. Dort entdecken wir auch eine Pistole samt Kugeln. Allerdings möchte Carter für seine Story auf keinen Fall über Leichen gehen. Also kombinieren wir die Munition im Technikmenü mit einer Plastikflasche, die wir zuvor aufgesammelt haben. So werden aus den tödlichen Projektilen harmlose Gummigeschosse. Lange nicht das einzige Kunststückchen, das der MacGyver-Fan auf dem Kasten hat. Im Kasten weiter unten haben wir einige der wunderlichsten Bastelarbeiten aufgelistet.

Mitten in der Verschwörung

Einige Wachmänner, Sicherheitskameras und Schleichpfade später hat Carter sein Ziel erreicht: Eine Lenin-Büste, hinter der er das Treffen unbemerkt bespitzeln kann. Glaubt er. Eine Zwischensequenz im Zeichentrickstil offenbart, was stattdessen passiert: Carters Kamera entpuppt sich als Waffe, die beim ersten Foto einen Feuerlöscher in die Luft jagt. Hinter dem Kameratausch steckt KGB-Chef Barinsky, der sich prompt als Retter präsentiert, den Reporter der Spionage bezichtigt und ihn in den Lubjanka-Knast verfrachtet. Glücklicherweise ist Carter dort nicht allein. In der Zelle gegenüber schmachtet Alexander Gruschkow, Boss der Präsidentengarde und ebenfalls von Barinsky abserviert, vor dessen Machenschaften er den Präsidenten warnen wollte. Zusammen überwältigen der Russe und der Ami einen Wärter und treten die Flucht aus dem Gefängnis an.

Reporter als Geheimagent

Spätestens zu diesem Zeitpunkt entpuppt sich **Splinter Cell** als Vorbild von **Cold War**. In der Verfolgerperspektive huschen wir mit Carter von einer Deckung zur nächsten, schalten Wachtposten aus, deaktivieren Sicherheitskameras und Laserschranken, kriechen durch Lüftungsschächte, verhören KGB-Agenten und knacken Tresore. Selbst Elemente wie die

BASTELSTUNDE MIT MATT CARTER

Wir können nur vermuten, welche TV-Serien Matt Carter zu seinen Favoriten zählt, aber es würde uns wundern, wenn MacGyver nicht eine von ihnen ist. Wahrscheinlich könnte der findige Journalist aus einem Kaugummi und einer Büroklammer eine taktische Atombombe basteln – dummerweise fehlen diese Zutaten im Spiel. Dafür findet Matt einige andere, mit denen er sein Waffenarsenal ständig erweitert. Insgesamt gibt es über 30 technische Spielereien. Allerdings sind die Bauteile und die benötigten Wissenspunkte begrenzt, so dass Carter nie alle einsetzen kann. Die abenteuerlichsten Exemplare:



Ätherflasche + Dose = **Äthermine**



Dose + Geräteteile = **Peilwanze**



Munition + Plastikflasche = **Haftmine** oder **Gummigeschoss**



Dose + Munition = **Sprengsatz**



Wecker + Geräteteile = **Köder**



Munition + Schrauben = **Panzerbrechende Geschosse**



Damit keine Patrouille über Carters **Opfer** stolpert, versteckt er sie in dunklen Ecken.



In diesem Menü **schrauben** Sie Ihre Waffen und Gadgets aus Einzelteilen zusammen.



Wenn Carter es schafft, sich von hinten an einen Gegner **anzuschleichen**, kann er ihn mit einem Äthertuch dauerhaft betäuben oder mit einem Schlag kurzzeitig außer Gefecht setzen.

Geschwindigkeitsregulierung per Mausrad, Verstecken in Wandschränken, das Über-die-Schulter-Linsen beim Zielen oder die Krawall-Anzeige haben die Entwickler bei **Metal Gear Solid** und **Splinter Cell** entliehen.

Gute Mine machen

Die Unterschiede liegen im Detail. So gehen Schießereien zumindest im leichtesten und mittleren Schwierigkeitsgrad meist glimpflicher aus als in Ubisofts Konkurrenten. Zum einen steckt unser Alter Ego mehr Treffer weg als Freund Fisher, zum anderen herrscht an Verbandskästen und Munition kein Mangel. Dass die Gegner außerdem bei Alarm meist direkt auf unseren Helden zu rennen, erleichtert Hinterhalte ungemein: Betäubungsmine oder Splitterbombe präparieren (seine Tötungshemmungen legt Carter schon bald ab), Patrouillen mit Münze, Zigarette oder einfach Lärm anlocken ... Kawumm! Geringere Feinddichte, längere K.O.-Zeiten und kürzere Alarmphasen – das alles sorgt dafür, dass sich **Cold War** einfacher und damit auch flüssiger (weniger Trial & Error) spielt als **Splinter Cell**. Für Profis hält **Cold War** drei fordernde Extraspielmodi bereit. Einen mit Zeitlimits, einen mit Alarmverbot und einen, in dem Morde untersagt sind.

Schalldämpfer oder AK-74?

Erstaunlicherweise machen ausgerechnet die eigentlich innovativen Basteleien kaum einen Unterschied. Denn letztlich ist es ziemlich egal, ob die Waffen wie bei **Splinter Cell** vorgegeben sind, oder ob man sie sich selber baut. Immerhin lässt sich dadurch die Spielweise den Vorlieben anpassen. Wer es heimlich mag, konstruiert einen Schalldämpfer, knipst Gegenspieler mit der Röntgenkanone aus oder brät ihnen von hinten eins über. Wer die harte Tour bevorzugt, schnappt sich eine AK-74, fabriziert panzerbrechende Geschosse oder verschießt Haftminen mit der Schleuder.

Pac-Man mit Gruschkow

Einfallsreichtum haben die Spieldesigner vor allem bei den Aufgaben bewiesen. Beispielsweise muss Carter den Genossen Gruschkow durch die Korridore der Lubjanka lotsen, indem er auf den Überwachungsmonitoren die Bewegungen der Wachmänner verfolgt und Bescheid gibt, wenn die Luft rein ist. Ein andermal werden die Räume plötzlich mit Giftgas geflutet, und dem Journalisten bleiben nur wenige Sekunden, um eine Gasmaske aufzutreiben. Dann wieder soll er einen Spez-nas-Soldaten aufspüren, dessen Arm gebrochen ist. Ein Glück, dass die Röntgenwaffe auch Frakturen enthüllt.

Dans le Dunkel ...

Auch technisch kann **Cold War** **Splinter Cell** nicht den Rang ablaufen. Genretypisch zeichnen sich die Levels vor allem durch dunkle Ecken und die Abwesenheit von leuchtenden Farben aus. Ausgerechnet bei den Licht-und-Schatten-Spielen hinkt **Cold War** aber hinterher. Dafür sind die Szenarien abwechslungsreich: Neben dem Mausoleum und der Lubjanka macht Matt Carter das Atomkraftwerk von Tschernobyl und schließlich den Kreml unsicher.

Rüdiger Steidle

SASCHA GLISS



Warum Nusspli, wenn ich auch Nutella haben kann?

Ich kann Rüdiger nur zustimmen: Für sich alleine genommen ist das Spiel ja gar nicht schlecht, wenn, ja wenn es nicht schon die Splinter-Cell-Serie gäbe, die alles deutlich besser macht als die Saga um Matt Carter.

Warum also sollte ich mich durch trist gestaltete Levels stehlen und mich mit den – nur kurzzeitig unterhaltsamen – Waffenbasteleien aufhalten? Da mache ich es lieber wie mit der Nuss-Nougat-Creme: Wenn schon, dann bitte das Original, in diesem Fall also Sam Fisher statt Matt Carter.

Meine Wertung **75**

RÜDIGER STEIDLE



Sam Fishers ideenloser Bruder

Nüchtern betrachtet machen die Entwickler kaum etwas falsch. Die Verschwörungsgeschichte fügt sich wunderbar in das Kalter-Krieg-Szenario, der Schwierigkeitsgrad ist für meinen Geschmack genau richtig. Dankenswerterweise lassen mir die Leveldesigner genug Handlungsfreiheit, die Aufgaben auf meine Art zu lösen.

Aber irgendwie hat Cold War abgesehen von den Basteleien so gar nichts Eigenes. Mit anderen Worten: Warum sollte ich Cold War spielen, wenn Splinter Cell fast alles besser macht? Gut, der günstige Preis ist ein Argument. Auch, dass Schleich-Fans seit Pandora Tomorrow bereits ein halbes Jahr darben müssen. Ausgehungerte können Sam ruhig mit Matt betrügen.

Meine Wertung **80**

COLD WAR



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (28 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Schleich-Action
Entwickler/Publisher	Mindware/Dreamcatcher
Webseite	www.coldwar-game.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- sauber ausbalanciert
- abwechslungsreiche Aufgaben
- nette Gadget-Basteleien

KONTRA
- Spielkonzept abgekupfert
- ziemlich tumbe Gegner
- relativ kurz (acht Stunden)

RÜDIGER STEIDLE	80
SASCHA GLISS	75

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**



Im **Nahkampf** sind Automatikwaffen wie das BAR im Vorteil. Nur viel Glück und Nerven können die Nachteile eines Karabiners wettmachen.



Nur über **Kimme und Korn** sind weit entfernte Gegner sicher zu treffen. Allerdings leidet beim Zielen die Bewegungsgeschwindigkeit.

DAY OF DEFEAT SOURCE

Ein »Tag der Niederlage« ist es in der Tat für viele Fans, als Valve am 26. September endlich die Source-Variante der beliebten Multiplayer-Mod Day of Defeat veröffentlicht. **Die neue Version lässt viele Features des Originals vermissen.**

Bis **Battlefield 1942** mit seinen Panzern, Flugzeugen und der flachen Lernkurve anrückte, war die **Half-Life**-Mod **Day of Defeat** der beliebteste Weltkriegs-Shooter für Multiplayer-Fans. Zwar erreichte die Flaggenhatz nie die Popularität des »großen Bruders« **Counter-Strike**, gewann über die Jahre aber einen fanatischen Freundeskreis. Entsprechend hoch waren die Erwartungen, als Valve die neue, auf die **Half-Life 2**-Engine **Source** portierte Auflage freigab.

Alles wird anders – weniger

Dass sie es sich mit manchen Veteranen verderben würden, war absehbar. Seit den Beta-Tagen von **Counter-Strike** grummeln Ewiggestrige über jede neue Version. »Warum ist Waffe X nicht mehr so stark?«, »Warum sieht Modell Y anders aus?« – kennt man ja. Doch mit **Day of Defeat Source** hat es Valve geschafft, auch die aufgeschlossensten Anhänger vor den Kopf zu stoßen. Selbst denjenigen, die die Neuerungen offener empfangen, stößt sauer auf, dass viele Features des Vorgängers fehlen. Es gibt weniger Karten, weniger Waffen – für viele weniger Spaß. Das ärgert umso mehr, als der Nachfolger im Gegensatz zum Original nicht ganz kostenlos zu haben ist (siehe Kasten).

Flaggenhatz im Weltkrieg

Am Spielprinzip haben die Entwickler zum Glück nicht gerüttelt. Ähnlich wie bei **Battlefield 2** stehen sich in den Multiplayer-Arenen zwei Mannschaften gegenüber, Achsenmächte und Alliierte, die sich um Flaggen und Frags balgen. Das Team, das die meisten Schlüsselstellungen hält, kassiert Punkte, die am Ende der Runde über Triumph und Niederlage entscheiden. Sollte eine Fraktion schon vorher sämtliche Fahnen erobern, wird sie sofort zum Sieger erklärt (und darf dann unnötigerweise zur Freiwildjagd auf den jetzt wehrlosen Gegner blasen). Dabei lassen sich einige Flaggen nur einnehmen, wenn sich zwei oder mehr Kämpfer darum scharen. Das fördert Teamplay und erschwert Rushes.

Sechs-Klassen-Gesellschaft

Auch die Klassen erinnern an **Battlefield 2**. Sechs Kämpfer stehen zur Auswahl, alle mit eigener Ausrüstung (Details unten). Manche sind prädestiniert für die Verteidigung. Etwa der MG-Schütze, der sein Maschinengewehr erst aufpflanzen muss, dann aber mit tödlicher Feuerkraft Zugänge kontrolliert. Anderen schlägt im Angriff die große Stunde. Allen voran dem Sturmsoldaten, der mit seinem Automatikgewehr jedes Nahkampfduell für sich entscheidet. Auch das ein Grund, warum Teamplay bei **Day of Defeat Source** Trumpf ist. Eine Mannschaft aus Scharfschützen gewinnt keinen Blumentopf – wenn die Serverregeln so eine Zusammensetzung nicht ohnehin verbieten.

Übung macht Meisterschützen

Sämtlichen Waffen gemein ist, dass sie deutlich schwieriger zu beherrschen sind als selbst im vergleichsweise fordernden **Counter-Strike**. Sichere Treffer landet nur, wer sich hinkniet oder, noch besser, liegt und über Kim-

DAS DRECKIGE HALBE DUTZEND



SCHÜTZE
Waffen: Karabiner, Gewehrgranaten, Spaten oder Messer
Rolle: Offensive/Defensive
Beschreibung: Eignet sich für alle Situationen, außer den Nahkampf. Das M1-Gewehr der Amis feuert schneller als der K 98.



MG-SCHÜTZE
Waffen: Maschinengewehr, Pistole, Spaten oder Messer
Rolle: Defensive
Beschreibung: Freihändig abgefeuert verzieht das MG unkontrollierbar. Aufgebaut ist es viel zielsicherer, aber schwerfällig.



NAHKAMPF
Waffen: Maschinenpistole, Pistole, Rauch- und Sprenggranate
Rolle: Offensive
Beschreibung: Die MP eignet sich nur für den Nahkampf. Auf größere Entfernung leidet die Zielgenauigkeit extrem.



STURMSOLDAT
Waffen: Sturmgewehr, Sprenggranate, Spaten oder Messer
Rolle: Offensive
Beschreibung: Das Stgw 44 beziehungsweise das BAR der US Army sind im Entfernungskampf kaum besser als die MPs.



SCHARFSCHÜTZE
Waffen: Scharfschützengewehr, Pistole, Spaten oder Messer
Rolle: Defensive
Beschreibung: Mit seinem extrem präzisen und schlagkräftigen Gewehr ist der Heckenschütze der perfekte Verteidiger.



RAKETENWERFER
Waffen: Panzerschreck oder Bazooka, MP, Spaten oder Messer
Rolle: Depp vom Dienst
Beschreibung: Aufgrund der recht geringen Sprengwirkung müssen Panzerfaustschützen sehr genau zielen.



Die Schützenklasse kann **Gewehrgranaten** verwenden, die über eine deutlich höhere Reichweite verfügen als gewöhnliche Handgranaten.



Wer sich **zu Boden wirft**, ist nicht nur besser vor Beschuss geschützt, sondern kann auch etwas genauer zielen. Aufstehen dauert allerdings.

me und Korn zielt. Mit den Vollautomaten wie dem Sturmgewehr 44 erwischt man weit entfernte Gegner bestenfalls mit kurzen, kontrollierten Feuerstößen. Lediglich das Scharfschützengewehr trifft auch auf größere Distanzen noch präzise ins Schwarze. Experten vorbehalten bleiben die Karabiner wie der K 98 aus deutscher Produktion. Wenn damit der erste Schuss nicht sitzt, bleibt oft keine Zeit mehr für einen zweiten.

Dabei sind bei der **Source**-Version mitunter mehr Treffer als früher nötig, um einen Gegenspieler zu Boden zu schicken. Auch die Durchschlagskraft der Granaten haben die Entwickler deutlich heruntergeschraubt. Alles in allem vertragen die Kämpfer aber trotzdem nach wie vor weniger Kugeln als etwa bei **Battlefield 2**, was für Einsteiger reichlich Frustpotenzial birgt. Glücklicherweise vergehen bis zum Respawn meist nur wenige Sekunden. Fahr- oder Flugzeuge gibt es übrigens wie im Original keine. Die Konflikte beschränken sich auf reine Infanteriegefechte.

Klasse Karten, aber zu wenige

Zwar haben die Leveldesigner, wie eingangs erwähnt, lediglich vier Karten gepinselt, die Veteranen zudem noch aus dem Vorgänger kennen. Trotzdem sind die Maps das unbestrittene Highlight von **Day of Defeat**. Grafisch ziehen sie mit den Multiplayer-Arenen von **Battlefield 2** oder **Brothers in Arms** mindestens gleich, obwohl sie allesamt kleiner ausfallen (ideal für 16 bis 24 Spieler) und ausschließlich bebautes Gebiet wie eine Stadt in Norditalien oder ein heimeliges Dörfchen in der Normandie nachstellen. Der eigentliche Clou aber sind die vielen verschiedenen Laufwege und Brennpunkte.

Zu fast jeder Flagge führen mehrere Routen, fast jedes Gebäude verfügt über verschiedene Zugänge, überall gibt es Sniper-Verstecke oder MG-Positionen. Aber keine, die sich nicht mit der richtigen Taktik überwinden ließen. Schlüsselpunkte, an denen bei Rundenbeginn die Granaten gleich dutzendweise durch die Luft sausen, finden sich ebenso wie offene Abschnitte, auf denen allein Können und Zusammenarbeit zählen. Schade allerdings, dass die Karten stellenweise nervige Design-Bugs aufweisen. Überall Ecken und Kanten, an denen man im Eifer des Gefechts hängen bleibt, Hindernisse, die sich oft erst im zweiten Anlauf überwinden lassen, manchmal verhaken sich Spieler sogar unentrinnbar in der Levelarchitektur.

Puppen-Physik

Ansonsten sind die meisten Eigenheiten schon aus der **Source**-Auflage von **Counter-Strike** bekannt: Eingebauter Sprechfunk, Kurzkommandos via Tastatur, die Havok-Engine, die allerdings außer bei den Ragdoll-Effekten kaum einmal in Erscheinung tritt. Einen Einzelspielermodus hat **Day of Defeat Source** ebenso wenig zu bieten wie Trainingsmissionen. Neulinge müssen mit mehr oder weniger hilfreichen Tipp-Einblendungen auskommen. Der Netcode weist die gleichen Stärken und Schwächen aus wie der von **Counter-Strike Source**: Vergleichsweise geringe Lags bei weniger als 20 Teilnehmern, darüber wird's allerdigns gelegentlich kritisch. Eine schnelle DSL-Verbindung sollte es für den unbeschwerten Spielgenuss schon sein. Modembesitzer können sich den Kauf auch aufgrund der bekannten **Steam**-Probleme (lange Update-Downloads) ohnehin sparen. Der erste Patch ließ kaum eine Woche auf sich warten.

Rüdiger Steidle

WOHER KRIEG ICH'S?

Wer die Silber- oder Gold-Version von **Half-Life 2** sein Eigen nennt (dazu gehört auch die im Laden verkaufte Fassung), kann **Day of Defeat Source** über Steam herunterladen, was je nach Verbindungsgeschwindigkeit durchaus eine Stunde oder mehr dauern kann. Wer **Half-Life 2** noch nicht besitzt oder nur die Bronze-Variante, kann **Day of Defeat** für 15 US-Dollar bei www.steampowered.com kaufen (Kreditkarte benötigt). Electronic Arts veröffentlicht außerdem am 20. Oktober eine Version auf CD, zusammen mit **Counter-Strike Source** und **Half-Life 1 Deathmatch (Source)**.

SASCHA GLISS



Unausgegorene Neuauflage im Edellook

Erstaunlich, dass Valve überhaupt eine Source-Version von Day of Defeat bringt, nachdem der ehemalige Vorzeige-Shooter von Battlefield & Co. so klar geschlagen wurde.

Sei's drum: Die eigentlichen Schwächen des Spiels liegen für mich im unausgegorenen Balancing. Die Gewehre etwa sind in ihrer aktuellen Form beinahe nutzlos, die automatischen Waffen zu mächtig. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler hier noch nachbessern, nachdem sie die Community mit neuen Karten versorgt haben.

Meine Wertung **68**

RÜDIGER STEIDLE



Eine herbe Enttäuschung

Die gute Nachricht: Day of Defeat Source macht Spaß. Die schlechte: lange nicht so viel wie das Original. Ich kann mit den neuen Waffensätzen leben, auch mit der veränderten Spielbalance. Selbst mit den Bugs, obwohl ich die nach der langen Wartezeit umso peinlicher finde. Wirklich enttäuscht bin ich vom Umfang. Vier Karten sind einfach nicht genug.

So sehr ich auch nachdenke, mir fällt einfach kein Grund ein, warum man die Source-Version dem quasi kostenlosen Vorgänger vorziehen sollte. Die verbesserte Grafik jedenfalls reißt es nicht raus. Wer Multiplayer-Schlachten mit Kriegsatmosphäre mag, ist mit dem ähnlich gelagerten Battlefield 2 weitaus besser bedient.

Meine Wertung **69**

DAY OF DEFEAT SOURCE



Video

Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (32 Spieler), Internet (32 Spieler)
Ausstattung	1 CD, kein Handbuch (knappe Online-Hilfe)
Sound	5.1-Surround
Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler/Publisher	Valve/Electronic Arts
Webseite	www.dayofdefeat.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 MHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Singleplayer	–

PRO
- einfache Bedienung
- grafisch und spielerisch gutes Mapdesign
- relativ realistisches Waffenverhalten

KONTRA
- nur vier Spielfelder
- kein Einzelspielermodus
- kleine Bugs und Unstimmigkeiten

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	69
SASCHA GLISS	68

69



Alles im grünen Bereich: Unser Kamerad nimmt gerade eine feindliche **Vietkong-Einheit** ins Visier, während wir weiter Ausschau halten.



Wie einem Strategiespiel können wir unsere Einheit auch aus der **Vogelperspektive** steuern. Übersichtlicher wird's dadurch aber nicht.

ELITE WARRIORS VIETNAM

Good night, Vietnam: Als **Spezialist für Geheimaufträge begeben wir uns in den dichten Dschungel**, sehen den Wald vor lauter grünen Bäumen nicht mehr und suchen vergeblich nach Story, KI und anspruchsvollen Taktiken.

»Lieber Gefängnisbrot, als in Vietnam und tot.« Über die dichterischen Qualitäten von Boxlegende Muhammed Ali lässt sich sicher streiten. Nicht aber über den Wahrheitsgehalt seiner Aussage: Vietnam war zur Zeit des Indochinakriegs das perfekte Ausflugsziel für Suizidgefährdete. Darunter auch die geheime Eliteeinheit SOG, der nicht nur die besten und mutigsten Soldaten Amerikas angehörten, sondern auch wir – zumindest in **Elite Warriors Vietnam**.

Mordsgefahr im Mekong-Delta

Nach einem kurzen Briefing in Textform geht's zunächst strategisch los: Eine Übersichtskarte zeigt unser derzeitiges Einsatzgebiet. Sämtliche Zielorte der jeweils aktuellen Mission sind markiert. Außerdem sehen wir, an welchen Stellen neue Ausrüstungsgegenstände für uns bereitstehen. Mit Hilfe von Wegpunkten planen wir die Route unserer Truppe, anschließend bestimmen wir das Equipment. Sobald wir den Befehl zum Abmarsch geben, ziehen unsere Mannen im Zeitraffer in den Dschungel.

Hinter dir!

Wenn wir ein Ziel erreicht haben oder per Zufall auf eine feindliche Einheit treffen, geht es im Action-Modus weiter. Wir dürfen jeden Soldaten sowohl aus der Verfolger- als auch aus der Egoperspektive einzeln steuern. Das Verhalten der gerade nicht aktiven Einheiten bestimmen wir per Knopfdruck: »Folgt mir!«, »Bleibt hier«, »Schießt auf den Feind!«, und dergleichen mehr. Vorausgesetzt, sie befinden sich in unserer unmittelbaren Nähe. In jedem Fall bekommen wir eine akustische Rückmeldung, wenn unser Befehl gehört wurde.

Mit der Leertaste wechseln wir in die Vogelperspektive. Während wir den gerade aktivierten Soldaten weiter in Shooter-Manier durchs Dickicht lotsen, steuern wir die Kameraden wie in einem Strategiespiel mit der Maus – nett gedacht, aber aufgrund des zu kleinen Bildschirmausschnitts nur bedingt sinnvoll.

Null Orientierung

Es gibt zwei Ansätze, die Scharmützel anzugehen, und beide sind gleich gut geeignet: Entweder mähen wir die feindlichen Truppen mit MG und Granaten nieder, dass es John Rambo die Freudentränen in die Augen treiben würde. Oder wir wandeln auf Sam Fishers Pfaden, tasten uns langsam durch die Levels und erledigen die Gegner mit einem gekonnten Messerstich in den Rücken. Die Karten sind oft ähnlich schlauchartig angelegt wie in **Vietcong 2**. Spielraum für ausgefallene Taktiken bleibt da nicht.

Auffallend dämlich ist die KI der Kameraden: Ständig verlaufen sich die Mitstreiter und müssen dann mühsam aus Flüssen oder Wandspalten geborgen werden. Ganz besonders unerträglich wird dieses Verhalten in Höhlensystemen. Dort schalten die Soldaten komplett auf stur und ignorieren sämtliche Befehle.

Zudem trüben Logikfehler das Vergnügen. Etwa die Zerstörung eines Munitionslagers tief unter der Erde per Luftschlag. Per Luftschlag? In einer tiefen Höhle? Hallo?

Simon Fistrich

SASCHA GLISS



Nur knapp besser als das Dschungel-Camp!

Ähnlich wie Simon sehe ich durchaus Potenzial in Elite Warriors Vietnam schlummern. Doch was nützen mir großer Umfang, abwechslungsreiche Einsätze und Taktik-Elemente, wenn die Entwickler nicht mal eine gescheite Team-KI hinbekommen? Auch die Gegner verhalten sich mitunter so dämlich, dass der Einsatz zum Spaziergang wird.

Daher empfehle ich das Spiel nur Taktik-Fans, die mal etwas Abwechslung zum ständigen Weltkriegs-Szenario wollen. Alle anderen ziehen lieber mit Earned in Blood los.

Meine Wertung **52**

SIMON FISTRICH



Halbgare Dschungel-Action mit zu vielen Mängeln

Elite Warriors Vietnam ist wie ein fertiger Supermarkt-Hamburger: Die Grundzutaten sind vorhanden. Der Feinschliff (knackiger Salat, würzige Zwiebeln, knuspriger Bacon) fehlt hingegen völlig. Im Klartext heißt das: Die Kämpfe gegen den Vietkong machen durchaus Laune, wenn man nicht zu viel Wert auf ausgefallene Taktiken legt. Sobald ich im Flüsterton Kommandos gebe, während nur einen Steinschlag entfernt die Feinde im Unterholz tuscheln, kommt Atmosphäre auf.

Allerdings: Schäbige Grafik, sterile Umgebung, mangelnde taktische Möglichkeiten und eine völlig missratene Kameraden-KI vermiesen einem viel zu schnell die Lust am Weiterspielen. Da wäre mehr drin gewesen.

Meine Wertung **55**

ELITE WARRIORS VIETNAM



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (27 Seiten)

Sound 7.1-Surround

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler/Publisher	Nfusion/Frogster
Webseite	www.boldgames.com/sog
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	5

PRO

- lange Spieldauer für wenig Geld
- abwechslungsreiche Einsätze
- gelungene Atmosphäre

KONTRA

- kreuzdämliche KI
- langweilige Grafik
- kaum Story

SIMON FISTRICH	55
SASCHA GLISS	52

Durchschnitts-Wertung der Tester **54**



Unsere **Panzerkolonne** trifft auf einen Zug gegnerischer Tanks. Wenn wir Abstand halten, schießen die Feinde nur auf unsere KI-Kameraden.



Reparatur in Rekordzeit: Das rote **Kreuzsymbol** füllt unsere Gesundheitsanzeige wieder auf, das Granatensymbol unser Magazin.

WW2 TANK COMMANDER

Das Moorhuhn rollt im Sherman-Panzer an die Westfront und langweilt sich zu Tode: **WW2 Tank Commander ist ein erschreckend belangloser Simpel-Shooter vor altbekannter Weltkriegskulisse.**

Hand aufs Herz: Wer hätte nicht gerne einen eigenen Panzer in der Garage? Verkehrshindernisse könnten wir einfach platt walzen, vor Blechschäden bei Auffahrunfällen müssten wir auch keine Angst haben, und dank einer Sicherheitszelle aus tonnenschwerem Stahl könnten wir auch getrost aufs Anschallen verzichten. Spätestens die Spritrechnung jedoch dürfte die meisten von uns zurück auf den Boden der Tatsachen holen.

Empfindlicher Stahlkoloss

WW2 **Tank Commander** gibt uns zwar einen (virtuellen) Panzer an die Hand, allerdings können wir die genannten Vorteile des Gefechtsfahrzeugs vom Typ »Sherman« im Spiel nicht wirklich nutzen. Wir folgen nämlich einem vorgegebenen Pfad in der Normandie, um – kurz nach dem D-Day – den deutschen Besatzern mal wieder zu zeigen, was eine Harke ist. Platt gewalzt wird hier aber höchstens der Spielspaß, denn seitliche Begrenzungen wie halbhohe Gartenzäune stellen unüberwindliche Hürden dar, an denen wir schlicht und einfach hängen bleiben. Wirklich stabil ist unser Panzer auch nicht: Selbst die Maschinenpistolen der Feindinfanterie fügen dem tonnenschweren Riesen Schaden zu.

Gesundheit!

Die Steuerung unseres Tanks ist simpel: Mit den Pfeiltasten tuckern wir durch die Landschaft, mit der Maus drehen wir den Turm und zielen auf feindliche Panzer, Paks und Fußsoldaten. Ein Linksklick feuert die Kanone ab, und mit der rechten Maustaste bedienen wir das Wannen-MG. **Tank Commander** ist beileibe keine Simulation: Unser Panzer verfügt über eine Gesundheitsanzeige und ein unendlich großes Magazin für das MG. Unterschiedliche Munitionsarten gibt es ebensowenig wie Trefferzonen. Jeder Feindtreffer zieht unserem Gefährt Gesundheit ab, dabei spielt es keine Rolle, ob wir an der Front, an der Flanke oder am Heck getroffen werden. Die Munition für die Kanone ist zwar begrenzt, praktischerweise jedoch verschwinden besiegte Gegner von der Bildfläche und hinterlassen Gesundheits- und Granatensymbole. Wenn wir die durch Überrollen einsammeln, laden wir nach und reparieren unseren Panzer.

Alles auf Anfang

Die Scharmützel gegen die bitterbösen deutschen Besatzer laufen nach vorgegebenen Skripts ab. Daher tauchen auch beim wiederholten Durchspielen einer Mission stets die gleichen Gegner an denselben Stellen auf und eröffnen das Feuer. Gelegenheit, sich die Missionen wieder und wieder anzutun gibt es übrigens reichlich, da **Tank Commander** ohne wirkliches Speichersystem auskommt. Erst wenn wir eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben, sichert das Spiel unseren Fortschritt automatisch. Wer also kurz vor Schluss eines Auftrags abnibbelt oder ganz einfach nur den Fehler macht, sich zu weit vom vorgegebenen Pfad zu entfernen (dann fliegt nämlich der eigene Panzer in die Luft), muss ganz tapfer sein und wieder von vorne beginnen.

Sascha Gliss

RÜDIGER STEIDLE



Ich warte lieber auf Panzer Elite Action

An WW2 Tank Commander stimmt fast gar nichts. Nicht die Missionen, die mich auf streng festgelegte Pfade zwingen, nicht die Gegner (zwei Panzer von links, zwei von rechts, einen fallen lassen), nicht die Verbündeten, die mir im Weg stehen, und vor allem nicht die Steuerung. Dauernd bleibe ich irgendwo hängen – meine anscheinend fünf Meter breiten Granaten auch.

Wer auf solche Entspannungs-Moorhuhnklone steht, wird mit Battlestrike (Test in der April-Ausgabe) und Terrorist Takedown besser bedient.

Meine Wertung **20**

SASCHA GLISS



Langeweile auf breiter Front

Ganz schön peinlich: Tank Commander kupfert unverfroren beim von mir heiß erwarteten Panzer Elite Action ab. Das Plagiat ist dabei so dilettantisch, dass selbst ein alter Panzer-Fan wie ich nach kurzer Zeit entnervt abschaltet.

Ich rolle durch eine graue, hässliche, leere Welt, schlage mich mit feindlicher Infanterie herum, die mit ihren Maschinenpistolen meinen Panzer killen kann (!) und ärgere mich über das nicht vorhandene Speichersystem. Zudem gaukelt mir das Spiel ein großes Einsatzgebiet vor, das in Wirklichkeit gar nicht vorhanden ist. Will ich mich etwas abseits vom vorgegebenen Weg umschauen, fahre ich auf ein unsichtbares Minenfeld und muss wieder von vorne beginnen. Das nervt!

Meine Wertung **22**

WW2 TANK COMMANDER



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (8 Seiten als PDF)

Sound 5.1-Surround

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Sylum/Rondomedia
Webseite	www.rondomedia.de
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	2
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO
- simples Spielprinzip
- einfache Deinstallation

KONTRA
- triste Grafik
- langweiliges Missionsdesign
- kein freies Speichern
- übersteuerte Soundeffekte

SASCHA GLISS	22
RÜDIGER STEIDLE	20

Durchschnitts-Wertung der Tester **21**



Ein **Slayer** im Nahkampf: Dem Monster fehlt zwar schon der Kopf, zuschlagen kann es mit seinen Klingenarmen aber immer noch.



Karten und Briefe müssen gelesen werden, damit die Handlung fortschreitet.



Frage der **Moral**: Helfen wir dem Junkie, oder töten wir ihn einfach?



THE SUFFERING **TIES THAT BIND**

Seven + Saw * Aliens = Ties that bind: Populärwissenschaftlich ausgedrückt ist der Nachfolger von The Suffering eine grausige Reise in die perversen Phantasien eines Psychopathen. Und ein Horror-Shooter.

Vorwarnung: Dieser Test beschreibt das Spiel so, wie es ist. Wenn Sie Probleme mit Gewalt gegen Frauen und Kinder haben, lesen Sie nicht weiter. Wenn Sie das Finale von **Seven** zu hart fanden, lesen Sie nicht weiter. Volljährige mit starken Nerven können sich dagegen auf eine sadistische Achterbahnfahrt einlassen.

Ausrasten oder Gnade walten lassen?

Torque ist ein verurteilter Massenmörder. Was er getan hat? Weiß man nicht genau. Aber es muss barbarisch und sehr blutig gewesen sein. Nicht so krank allerdings wie die Szenen, die sich in seinem Knast abspielen: Höllenkreaturen mit Scherenarmen metzeln Wärter und Gefangene. Torque hat offenbar etwas damit zu tun. Während des Massakers hört er Stimmen – die seiner toten Frau, zum Beispiel. Die ihm Vorwürfe macht. Oder um ihr Leben winselt, als sie bestialisch zerstückelt wird. Der Sprecher hat offensichtlich perverse Freude daran, Torque zu quälen: »Blut ist das beste Gleitmittel«, raunt er ihm zu. Und der weiß genau, was gerade mit seiner Frau passiert.

Wenn Ihnen dieser kleine Vorgeschmack bereits zu derb ist: Vergessen Sie dieses Spiel. Wer dagegen wissen will, wer hinter der spannenden Story steckt, gerät bald in Gewissenskonflikte. Torque ist nämlich selbst ein Monster. Es versteckt sich tief in seinem Inneren, doch wenn er sich durch Kämpfe bis zu seiner »Ausrast«-Grenze aufstachelt, kann er sich verwandeln. Und ist so viel stärker. Was dann von seinen Gegnern übrig bleibt, könnte nicht mal das CSI-Team in jahrelanger Arbeit identifizieren. Doch ist Ausrasten immer der beste Weg?

Eine Frage der Moral

Durch hervorragende Sprachausgabe und viele geschickt eingebaute Zwischensequenzen wird Torque immer wieder in Versuchung geführt, seine Brutalität auszuleben. Ein lästiger Junkie? »Schlag das Ungeziefer zu Brei«, flüstert ihm der Bösewicht aus dem Off ein. »Hab Mitleid«, sagt Torques tote Frau aus dem Jenseits. Die Entscheidung haben Sie. Ähnlich wie in **Knights of the Old Republic** können Sie es sich mal durch Gewalt leichter machen oder sich mal durch Hilfsbereitschaft besser fühlen. Abwechselnd gute oder schlechte Handlungen heben sich gegenseitig auf. Einen völlig anderen Spielverlauf, wie die Werbung verspricht, ermöglichen extreme Aktionen allerdings nicht, sondern nur andere End-Videos.

Dennoch: Zur gruseligen Atmosphäre passt die Frage der Moral perfekt. Nicht nur Torques Frau spielt immer wieder eine Rolle, wenn der Held herauszufinden versucht, was alles während seiner Zeit im Knast passiert ist. Auch seine beiden Kinder tauchen als Geistererscheinungen auf und verbreiten subtilen Horror. Was die Entwickler noch alles auffahren, um dem Spieler ständig kalte Schauer über den Rücken laufen zu lassen, stellt selbst den Vorgänger in den Schatten. Intelligent inszenierte Schockmomente gibt es zuhauf, dagegen sieht auch **Doom 3** aus wie ein Kindergeburtstag. **Ties that bind** lässt so gut wie kein Ekelthema aus, von Kindesmord über Vergewaltigung hin zu Kannibalismus. Das ganze ist drastisch inszeniert, auch in der so gut wie nicht geschnittenen deutschen Version.

Ein Strudel aus Gewalt

In **Ties that bind** laufen mehrere Handlungsstränge parallel. An vorderster Stelle die Suche Torques nach der Wahrheit. Dann die Invasion der Höllenkreaturen im verwüsteten Baltimore. Die Absichten der mysteriösen Jordan und ihrer paramilitärischen Foundation bleiben unklar – aber sie haben mit den Invasoren aus dem Hades zu tun. Der brutale Blackmore verfolgt Torque schon seit seinen Tagen im Knast. Im Hintergrund zieht Dr. Killjoy seine Fäden. Der Gefängnispsychiater scheint zu wissen, was alle anderen nicht mal erahnen – und er spielt seine Spielchen, vor allem mit Torque. Während der Spieler am Anfang nur weiß, dass Torque mehr als ein x-beliebiger Knacki ist, tauchen im weiteren Spielverlauf noch viel mehr Fragen auf. Erst gegen Ende der Gewaltorgie lösen sich die verwobenen Handlungsfäden auf.

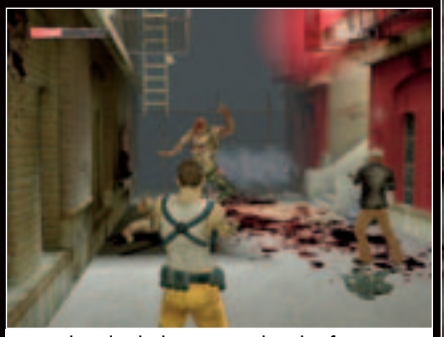
Neben vielen Zwischensequenzen und der beinahe pausenlosen Sprachausgabe geben Briefe Einblick in die Geschehnisse während Torques Abwesenheit. Genau wie der Held wird so auch der Spieler immer tiefer in den hoffnungslosen Strudel aus Gewalt und Perversion gezogen, der sich in Baltimore auftut. Grund: Nur wer die Briefe, Karten und dergleichen findet und liest, kommt weiter.

Wenig Waffen im Gepäck

Weiterer Kniff, um den Spieler emotional zu packen: Der furchtbar fiese Dr. Killjoy will Torque immer wieder anstacheln, seinen Gewalttrieb auszuleben. Aber das wollen wir nicht, vor allem nicht auf Kommando. Muss aber manchmal trotzdem sein, weil sonst die Übermacht der Gegner nicht zu besiegen ist. Das ärgert, und nächstes Mal ist es umso schöner, dem doofen Killjoy eins auszuwischen und den »guten« Weg zu nehmen.



Psychoterror: Dr. Killjoy konfrontiert Torque mit seinem toten Sohn – ein Massenmörder.



Manchmal erhält Torque schusskräftige **Hilfe** von anderen Überlebenden.



Torque rastet aus und wird selbst ein **Monster** mit Superkräften. Prima im Kampf gegen mehrere Gegner, aber nur begrenzt möglich.

Apropos Gegner: Nur manchmal rollen die Monster in Wellen an, meist kommen sie nur zu zweit oder zu dritt. Das ist oft schon hart genug, denn Torque kann gerade mal zwei Waffen mit sich schleppen. Zum Beispiel ein Stahlrohr für den Nahkampf und eine Schrotflinte. Oder zwei Revolver und eine Pumpgun. Welche Kombination in welcher Situation die richtige ist, muss der Spieler selbst herausfinden. Gut, dass Waffen, Medizin und Speicherpunkte fair verteilt sind. Wem das nicht reicht, der speichert eben zusätzlich jederzeit von Hand.

Das Waffenarsenal ist nicht sonderlich umfangreich, reicht aber allemal. Zu den Schusswaffen von der Magnum bis zum Raketenwerfer kommen Granaten, Molotowcocktails und Schlagwaffen wie Rohre und Baseballschläger. Jede neue Waffe sieht nach dem ersten Kampf übrigens aus wie frisch aus der Schlachtschüssel. Mit spritzendem Blut geizt **Ties that bind** nicht.

Perverse Monstrositäten

Wirklich knifflige Rätsel gibt es keine. Mal muss Torque eine Kiste verschieben, um durch ein Fenster klettern zu können, mal gibt ihm ein Begleiter Tipps, wo es lang geht. Die Levels sind streng linear, Verlaufen ist angesichts der überschaubaren Größe unmöglich. Verschlossene Türen öffnen sich oft, wenn der dazugehörige Brief gelesen wurde – wenig elegantes Spieldesign, aber nicht wirklich störend. Spezielle Texturen an Mauern zeigen, dass dahinter ein versteckter Raum oder der Ausweg liegt. Manche dieser Stellen kann Torque nur in Monstergestalt aufschlagen. Dann können Sie sicher sein, dass die nötigen Gruselgegner nicht fern sind.

Die Bösewichte kommen in allen möglichen und vor allem unmöglichen Formen daher. Die Slayer genannten Scherenarmkämpfer sind flink, aber durchschaubar. Die Vielfraße können überraschend losstürmen, geben aufgrund ihrer Größe aber ein leichtes Ziel ab. Spätere Bestien werden immer raffinierter in ihrer Angriffsweise. Der Burrower gräbt sich geschwind durch die Erde und deutet sich nur durch eine Dreckspur an. Wenn er aus dem Boden springt, bleibt nur wenig Zeit für eine Reaktion. Gut, dass Torque auch mit Schusswaffen in den Nahkampf gehen kann. Auf Tastendruck rammt er seinen Gegner zum Beispiel den Gewehrkolben dahin, wo's wehtut.

Härtester Gegner: die Steuerung

Optisch ist das gesamte Spiel düster und stimmungsvoll gruselig. Viel Blut, verwesende Leichen und abgetrennte Köpfe sowie Gliedmaßen gehören zum deftigen Gesamtbild. Die Grafik ist aber technisch altbacken. **Ties that bind** können Sie sowohl in der Ego- als auch in der Verfolgerperspektive spielen. In beiden Ansichten stört aber die ungenaue Mausabfrage: Auf mehreren Rechnern und mit diversen Nagern war entweder die Geschwindigkeit zu niedrig, oder die Bewegungen waren zu ruckelig. Das erschwert die Kämpfe unnötig, weil feinfühliges Zielen kaum möglich ist. Möglicherweise könnte hier ein Patch helfen.

Florian Stangl

SASCHA GLISS



Da lacht mein schwarzes Herz ...

Suffering ist das ideale Spiel für lange und finstere Winternächte. Die düstere Gruselatmosphäre zieht mich sofort in ihren Bann, und geschickt eingeflochtene Schockszenen jagen mir kalte Schauer über den Rücken. Zudem bietet das Spiel eine Story, die tatsächlich funktioniert und mich immer wieder zum Weiterspielen animiert.

Klar: Nichts an der Geschichte oder am Spieldesign ist wirklich neu, und die Technik ist nicht up-to-date. Angesichts der gelungenen Horror-Inszenierung ist mir das aber völlig wurscht.

Meine Wertung **82**

FLORIAN STANGL



Morbides Monstermetzeln

The Suffering ist spielerisch wie grafisch eher schlicht. Trotzdem hat es mich fasziniert, vor allem wegen der morbiden Atmosphäre und der spannenden Story: Werde ich am Ende blutige Rache nehmen? Oder lieber meinen Seelenfrieden suchen?

Die Schockmomente entstehen weniger durch plötzlich auftauchende Monster, sondern vor allem durch die Sprachausgabe und die Zwischensequenzen. Ständig erwarte ich das Schlimmste, doch dann kommt es noch schlimmer. Ties that bind bedient sich bei Horrorfilmen und Psychothrillern – schadet der Originalität, kommt aber der Atmosphäre zugute. Gruselfans mit Toleranz gegenüber Steuerungsmacken werden bestens bedient.

Meine Wertung **83**

TIES THAT BIND



Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) Internet (– Spieler)
Ausstattung	3 CDs, Handbuch (26 Seiten)
Sound	5.1-Surround
Genre	Horror-Shooter
Entwickler/Publisher	Surreal/Midway
Webseite	www.sufferingtiesthatbind.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GB
Grafikkarte	Geforce 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce X800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	5
Multiplayer	–

PRO

- intensive Atmosphäre
- harte Handlung
- derbe Ballereien

KONTRA

- lineare, kleine Levels
- ungenaue Mausabfrage
- grafisch altbacken

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL	83
SASCHA GLISS	82

83



Wohin schlagen wir denn? Die **Pfeile** zeigen an, wohin der Charakter hauen wird. Wer schnell genug ist, kann Attacken auch blocken.



Kung Fu als Teamsport: Im **»Ragdoll-Soccer«**-Modus kicken wir nicht die Gegner über den Bildschirm, sondern das runde Leder ins Tor.

RAGDOLL KUNG FU

Verkehrte Welt: **Das vielleicht innovativste Prügelspiel aller Zeiten erscheint nicht auf einer Konsole**, wird ausschließlich mit der Maus gesteuert und ist nur über den Internetservice Steam erhältlich.

Stellen Sie sich vor, sie hätten eine Kampfmarionette. Diese wehrhafte Puppe hätte keine fest angebunden Fäden. Stattdessen könnten Sie jederzeit eine imaginäre Schnur anbringen, um die Marionette daran durch die Gegend zu schleudern. Klingt kompliziert, ist es aber nicht. Genau auf diese Tour funktioniert die Steuerung der Kämpfer in **Ragdoll Kung Fu**, einem kleinen aber feinen Prügelspiel, das auf Steam per Download erhältlich ist.

Die Mörderpuppe

Der Clou der **Ragdoll**-Steuerung: Sie benötigen im Kampf lediglich Ihre Maus. Tastaturkommandos oder Hotkeys gibt es keine. Einfache Bewegungen wie Sprünge oder Schläge gehen nach kurzer Eingewöhnungszeit locker von der Hand. Kompliziertere Manöver wie Angriffe aus dem Sprung erfordern deutlich mehr Übung. Wahre Meister können zudem magische Attacken auslösen oder ihre Puppe Objekte und Waffen aufsammeln lassen.

Einfach genial

Wie es sich für eine Ragdoll gehört, bestehen alle Kämpfer aus frei beweglichen Gliedmaßen, die mit Gelenken verbunden sind. Das Spiel kennt keine vorberechneten Animationen oder Angriffe, wir genießen also in den Kämpfen völlige Bewegungsfreiheit. Und wie funktioniert das? Per Linksklick auf ein Körperteil schnappen wir uns das entsprechende Glied und können die Puppe daran – wie an einem Faden – herumzerren oder in die Luft schleudern. Wenn wir die Maus kurz kreisen lassen, lädt sich das Chi unseres Helden auf und wir können ihn deutlich höher hüpfen und stärker zuschlagen lassen.

Mit der rechten Maustaste bereiten wir einen Angriff vor. Wenn wir diese Taste drücken, halten und die Maus kreisen lassen, laden wir den Angriffscursor auf. Wenn wir nun den Mauszeiger von unserer Figur wegziehen, erscheint eine Linie aus Pfeilen, die anzeigt, mit welchem Körperteil wir zuschlagen werden und in welche Richtung der Angriff geht. Sobald der Gegner dann in Reichweite ist, lassen wir die Taste los und unser Held die Pixelfäuste fliegen.

The Way of the Exploding Fist

Wie jeder echte Prügler bietet das Spiel spezielle Angriffe und Manöver, die in der Ausführung mehr oder weniger kompliziert sind. So flattern in den Arealen beispielsweise magische Schmetterlinge umher. Diese Tierchen versorgen uns mit Mana, das wir für Spezialattacken mit Feuerbällen oder Blitzen nutzen. Um einen der Flattermänner (oder irgendein anderes Vieh) einzusammeln, schnappen wir uns die Hand unserer Puppe und führen sie mit der Maus über den Gegenstand der Begierde. Sobald wir genügend Mana haben, müssen wir den Helden noch in einer bestimmten Pose aufstellen, um den Zauber zu aktivieren und unseren Gegner zu grillen. Zusätzlich fallen in Gefechten ab und an Tonkrüge vom Himmel, die mit Bonuswaffen bestückt sind. Ein Schlag knackt den Krug und wir können seinen Inhalt (etwa Schwerter, Bomben oder Wurfsterne) aufsammeln und unseren Feinden um die Ohren hauen.

Sascha Gliss

DAVID BERGMANN



Zu viel Potenzial verschenkt

Der Solomodus ist dank spaßiger Zwischensequenzen ein netter Zeitvertreib, aber eigentlich nutzlos wie ein Kropf. Das stört mich kaum, denn der Mehrspielermodus ist umso genialer. Vor allem, weil es bei den Ragdolls tatsächlich auf Geschick und Können ankommt, anstatt auf das Auswendiglernen komplizierter Tastenkombinationen.

Zusätzliche Karten und spannende Kampfarenen hätte ich mir allerdings schon gewünscht. So werden die Prügeleien zu schnell fad und taugen kaum für einen kompletten Spieleabend.

Meine Wertung **76**

SASCHA GLISS



Genialer Pausenfüller mit hohem Suchtpotenzial

Da soll noch jemand behaupten, es gäbe keine innovativen Spielkonzepte mehr. Die ungewöhnliche und geniale Steuerung ist anfangs etwas fummelig, aber nach ein paar Stunden beherrsche ich sie virtuos und kloppe Herrn Bergmann gekonnt die Birne weich.

Der Einzelspielermodus ist – trotz der brüllend komischen Zwischensequenzen – eher enttäuschend: Mehr als eine Handvoll Missionen gibt es nicht. Deathmatches gegen die KI sind zudem für Handkantenkünstler keine wirklich Herausforderung. Macht nix, denn über Steam finde ich sofort genügend »echte« Gegner. Zudem kann ich (mit genügend USB-Mäusen) an einem PC sogar bis zu sieben Kollegen gleichzeitig (!) vertrimmen. Genial!

Meine Wertung **80**

RAGDOLL KUNG FU



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

Ausstattung
279 MB Download, kein Handbuch

Sound: Stereo

Genre	Prügelspiel
Entwickler/Publisher	Mark Healy/Steam
Webseite	http://www.ragdollkungfu.com/
ca. Preis	15 Dollar
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	nicht geprüft
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/–

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	900 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

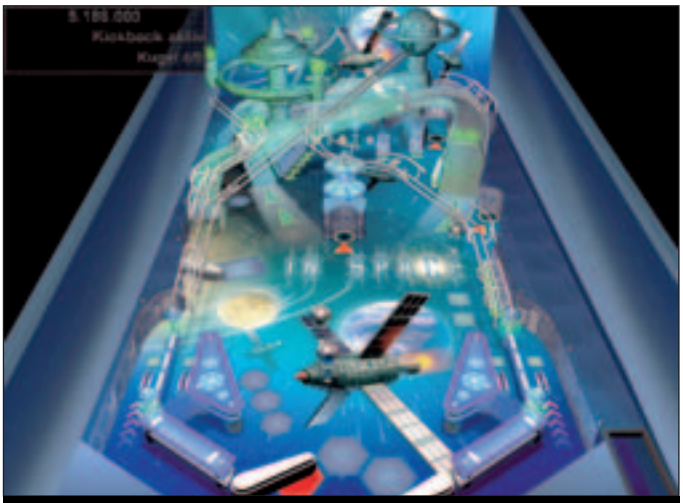
Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Singleplayer	5

PRO
- innovative Steuerung
- Mehrspielerkämpfe an einem PC
- witzig-trashige Zwischensequenzen

KONTRA
- Solomodus viel zu kurz
- Steuerung gewöhnungsbedürftig
- nur über Steam erhältlich

SASCHA GLISS	80
DAVID BERGMANN	76

Durchschnitts-Wertung der Tester: **78**



Nachdem wir auf dem Tisch »Space« erfolgreich den **Multiball** aktiviert haben, versuchen wir drei Kugeln statt einer im Spiel zu halten.



In der **Kugel-Kameraperspektive** erkennt man viele Details der hübschen Tische. Zum Spielen eignet sie sich mangels Übersicht nicht.

ULTIMATE PINBALL CHALLENGE

Unterhaltsame Flipper-Tische zu entwerfen ist eine Kunst für sich. Die beherrschen die Entwickler dieser Simulation aber nur teilweise. Wieder einmal zeigt sich: **Spielspaß ist eben mehr als schöne Grafik und optische Gimmicks.**

Flipper-Simulationen haben sich in den letzten Jahren rar gemacht. Umso erfreulicher sieht **Ultimate Pinball Challenge** auf den ersten Blick aus, das gleich sechs unterschiedliche Tische enthält. Thematisch reicht die Palette von Autorennen über Weltraum und Volksfest bis hin zur mittelalterlichen Burg. So hübsch sie auch anzuschauen sind: Spielerisch bieten die Tische wenig Abwechslung, da sie sich bei der grundsätzlichen Architektur und den Tischelementen kaum unterscheiden. Zudem werden Fans realistischer Flipper-Simulationen mit der nicht immer nachvollziehbaren Kugelphysik ihre Probleme haben.

Standard-Kost

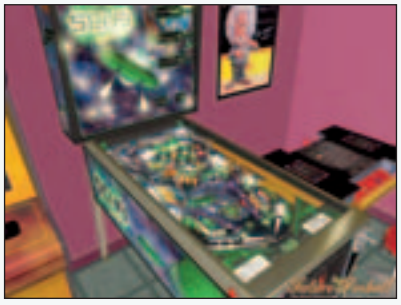
Die Tische sind allesamt aus bekannten Komponenten wie Bumpern, Rampen, Falllöchern und jeder Menge normaler Targets aufgebaut, wobei höher liegende Objekte oft wichtige Anzeigen verdecken. Sofern Sie bestimmte Ziele treffen, aktivieren Sie Boni wie »Kickback« (verhindert, dass die Kugel an der Seite herausrollt), »Extraball« (eine zusätzliche Kugel) oder »Multiball« (drei Kugeln gleichzeitig auf dem Tisch). Spezialereignisse und Missionen, wie man sie von anderen Flippern kennt, haben dagegen Seltenheitswert – das mindert die Spannung natürlich ungemein. Aufgrund teils verwirrender Anzeigen erkennen Sie erst beim genauen Hinsehen, wohin Sie die Kugel für die Boni schießen müssen. Die meisten Tische verfügen über mehr als die üblichen zwei Finger, um die Kugel im Spiel zu halten. Oft dienen die zusätzlichen Paddle aber nur der Dekoration, da der Ball kaum in ihre Nähe kommt.

Physikalische Macken

Die Kugelphysik erschien uns mitunter nicht besonders realistisch: Mal läuft der Stahlball zu träge, mal reagiert er zu heftig. Daran gewöhnt man sich aber, und nach einigen Partien fällt das kaum noch auf. Flipper-Fans, die einen Kauf erwägen, sollten trotzdem auf jeden Fall den Demo-Tisch »Racing« probieren, den Sie auf unserer DVD finden.

Georg Valtin

FLIPPER-SIMULATIONEN **MARKE EIGENBAU**



Mit dem kostenlosen Tool **Future Pinball** können Sie demnächst eigene Tische aus grafisch hochwertigen 3D-Bausteinen basteln. Die Tischlogik basiert auf der einfachen Sprache VBScript, das Kugelverhalten auf einem realistischen Physiksystem. Ausführliche Infos finden Sie unter www.futurepinball.com.

DAVID BERGMANN

Das war wohl nichts



Anfangs hatte ich mich auf eine neue Flipper-Simulation gefreut, doch dann wurde ich enttäuscht. Die Tische sind mir nämlich zu langweilig, es gibt viel zu wenig Missionen oder besondere Ereignisse, die für Spannung sorgen.

Außerdem sieht die Grafik so klinisch rein aus, dass keine echte Atmosphäre aufkommen mag. Dafür gibt es aber immerhin eine große Auswahl an Tischen. Wenn Sie also schon alle anderen PC-Flipper in- und auswendig kennen, dann finden Sie hier kurzzeitig neue Herausforderungen.

Meine Wertung **61**

GEORG VALTIN

Einfallslose Flipperkost



Ultimate Pinball Challenge ist ein gutes Beispiels dafür, dass schöne Grafik keine Spielspaß-Garantie ist. Nachdem ich jeden Tisch gesehen und gespielt hatte, war ich angesichts der fehlenden Abwechslung und Herausforderungen verärgert. Keine spannenden Spezialereignisse, kaum Kombinationen – da hätten sich die Entwickler angesichts der unterschiedlichen Themen viel mehr einfallen lassen können. Diesbezüglich kann selbst der Windows-eigene Flipper Space Cadet mehr.

Insgesamt bietet das Spiel solide Kost, die für Pinball-Fans ohne Anspruch auf viel Realismus und Kreativität für günstige 15 Euro durchaus interessant ist. Unverzeihlich ist aber, dass es keinen Hot-Seat-Modus gibt.

Meine Wertung **58**

ULTIM. PINBALL CHALL.

Demo



Multiplayer	
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)
Internet	(– Spieler)
Ausstattung	1 CD, Installationsanleitung (2 Seiten)
Sound	Stereo
Genre	Flipper-Simulation
Entwickler/Publisher	Fancy Bytes/Rondomedia
Webseite	www.rondomedia.de
ca. Preis	15 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	3
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- sechs unterschiedliche Tische
- hübsche Grafik

KONTRA

- teils unstimmige Kugelphysik
- wenig kreative Tischlayouts
- kaum Spezialereignisse
- kein Hot-Seat-Multiplayer

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	58
DAVID BERGMANN	61

60



Mit dem **Raketenwerfer** jagen wir unsere Widersacher in die Luft. Da das Schießeisen fest montiert ist, können wir immer nur in Fahrtrichtung feuern; Minen fallen aus dem Heck auf die Straße.



Das grün blinkende **Schild-Power-Up** macht das Fahrzeug für Momente unverwundbar.



Wenn Sie über eine Sprungschanze fahren, **fliegen** Sie unkontrolliert durch die Luft.

NVA

Mit dem **Trabi-Kübelwagen für den sowjetischen Oberst Wodka holen** und dabei mit dem Raketenwerfer schießen, so war das Leben in der DDR-Armee? Ähm, nein!

Irgendwann hatte mal irgendein Marketing-Manager die brillante Idee, die Palette der üblichen Merchandising-Artikel zu einem Film um entsprechende PC-Spiele zu erweitern. Diese Titel entpuppten sich in vielen Fällen als einfallslose, schnell zusammengeschusterte Machwerke, die es in den seltensten Fällen in hohe Wertungsbereiche geschafft haben – die meisten landeten im unteren Spektrum. Hier ordnet sich auch die PC-Umsetzung des neuen Kinofilms NVA ein. Das Action-Rennspiel trägt den Untertitel »Mission: Vorwärts immer!« – eine verwirrende Lüge, da die Fortbewegungsmittel allesamt einen Rückwärtsgang haben.

Glaubwürdiger DDR-Alltag ... nicht!

Zunächst klemmen Sie sich hinter das Lenkrad eines Trabant-Kübelwagens, der über die Straßen eiert, als wären sie mit Schmierseife eingerieben. Später steigen Sie in Lastwagen und sogar einen Panzer. Die Befehle Ihrer Vorgesetzten spiegeln ultrarealistisch den Alltag der DDR-Soldaten wieder: So sollen wir in den ersten Missionen beispielsweise für einen sowjetischen Oberst Zigaretten aus dem Dorfkonsum holen und Wodka besorgen. Erschwert werden die Fahrten durch Konkurrenz aus dem eigenen Lager: Andere Rekruten und die Volkspolizei versuchen, uns in ihren Barkas-Kleinbussen, Kübelwagen, Lastern oder gar Traktoren aufzuhalten.

Genau wie unser Fahrzeug verfügen deren Vehikel über einen Raketenwerfer und können Minen legen. Also ist es Ihre Aufgabe, neben dem eigentlichen Missionsziel und unter Zeitdruck auch noch die Gegner von der Strecke zu pusten – dass der Vorgesetzte Ihnen dabei regelmäßig blöde Kommentare ins Ohr brüllt, ist genauso nervig wie die schwammige Steuerung. Mitunter treffen die Raketen und Minen auch mal Zivilisten, die mit Trabi, Wartburg und Lada über die Landstraßen rollen – ja, also genau so ging es in der DDR zu.

Humor aus der Gruft

Fast noch schlimmer als das Spielgeschehen selbst ist der Versuch der Entwickler, das Geschehen mit krampfhaften Humor wie eine Parodie wirken zu lassen. Wer heute noch darüber lacht, dass Russen ständig Wodka saufen wollen und ihre Panzer aus einem Stahlblock feilen, oder wer beim Klang ostdeutscher Dialekte Lachanfälle bekommt, ist hier richtig. Alle anderen: Finger weg!

Georg Valtin

SUSANNE BRAUN



Wie auf der Eisbahn. Nur rutschiger.

Himmel, wie soll ich diesen Kübelwagen einigermaßen glatt durch die Kurven bringen? Er schlittert von links nach rechts, und rutscht schließlich mit Volldampf in einen Baum – super! Wagen platt und Krämpfe in den Fingern.

Selbst für einen Fun-Racer ist das eine Zumutung, da ist etwa Mario Kart Double Dash (Gamecube) viel unterhaltsamer. Und wozu die sinnlosen Aufträge, wenn sich alles gleich spielt? Nö, wirklich nicht. Für Ossi-Flair besuch ich meine Familie – da sind die Witze besser und ich hab mehr Spaß.

Meine Wertung **11**

GEORG VALTIN



Peinlicher geht's kaum

Also, wenn ich irgendetwas mit dem Film zu tun hätte, würde ich mich möglichst weit von diesem »Spiel« distanzieren. Nichts gegen gute Kino-Umsetzungen, aber NVA ist einfach unterstes Niveau. Zumal der Text auf der Packungsrückseite für Leute ohne Spiele-Kenntnisse klingt, als hätten sie einen klasse Titel vor sich – das ist ganz billige Abzocke. Falls Sie Lust darauf haben, mit Autos durch die Gegend zu fahren und rumzuballern – das hochklassige GTA 3 gibt's bereits für zehn Euro.

Besonders peinlich finde ich die Witze, die wohl am Boden der Mülltonne für abgedroschenen Ossi-Humor zusammengekratzt wurden. 15 Jahre nach der Wiedervereinigung kann man da nur leise seufzen.

Meine Wertung **15**

NVA



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (4 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Action-Rennspiel
Entwickler/Publisher	Morgen Studios/HMH
Webseite	www.nva-dasspiel.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	2
Steuerung	5
Multiplayer	–

PRO

- typische DDR-Fahrzeuge
- bekannte Film-Charaktere

KONTRA

- schwammige Steuerung
- gleichförmige Missionen
- regelmäßige Grafikfehler
- peinlicher Humor

GEORG VALTIN	15
SUSANNE BRAUN	11

Durchschnitts-Wertung der Tester: **13**



In zwei Levels geht's auf **Fahrzeugen** zur Sache, die sich nur schwer steuern lassen.



Die Geschichte um eine bedrohte Hightech-Stadt wird in einem **Anime** erzählt.



Die Kämpfe gegen große und kleine **Bossgegner** sind im Vergleich zu den eigentlichen Levels enttäuschend. Meist reicht es aus, auf Distanz zu bleiben und aus allen Rohren zu feuern.

MEGAMAN X8

Sie haben die Nase voll von Actionspielen mit modernem Schnickschnack? Dann ist das absolut klassische Megaman X8 Ihre Rettung! **Hier gibt's schnörkellose Action!**

Alle Jahre wieder versucht Capcom, die auf Konsolen schon seit Urzeiten kultige Action-Serie **Megaman** auch auf dem PC an die Spieler zu bringen. Dank dieses aussichtslosen Unterfangens gibt es mit **Megaman X8** jetzt ein absolut klassisches Ballerspielchen, das bis auf die aus Polygonen zusammengestöpselten Figuren und Umgebungen in die Kategorie »old school« fällt.

Wir ballern uns durch neun 2D-Levels und haben die Wahl, in welcher Reihenfolge wir die Geschicklichkeitsübungen absolvieren. Und geschickt müssen wir sein, um mehr zu sehen als ein »Game Over«. Plötzlich auftauchenden Feinden schnellstmöglich den Garaus machen, haarsträubende Sprungpassagen meistern, hin und wieder das Köpfchen anstrengen – **Megaman X8** ist teils bockschwer. Gewinnen können wir nur, wenn wir uns reinhängen und bereit sind, manche Levels auswendig zu lernen.

Ballermänner und Tüftler

Megaman X8 ist allerdings nicht nur fordernd, sondern auch sehr unterhaltsam. Die Levels sind nämlich äußerst abwechslungsreich. In einem Abschnitt schießen Sie sich nacheinander durch diverse Mini-Levels mit verschiedenen Gegner-Kombinationen. In einem anderen Abschnitt müssen Sie mit gut getimten Sprüngen tödliche Fallen überwinden – das Problem: Es ist stockfinster, nur eine durch den Level rasende Robo-Lampe spendet etwas Licht. Der müssen Sie beim Hindernislauf also immer auf den Fersen bleiben.

Besonders gut gefallen hat uns ein Level, der einem Puzzle-Spiel ähnelt: In jedem Raum sind Schalter angebracht, die die Gravitation manipulieren. Wenn wir die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge betätigen, geht's weiter – ansonsten werden wir von tonnenschweren Kisten erschlagen.

Nimm Zwei

In den Levels sind Sie nicht nur mit Megaman unterwegs. Begleitet wird er von Axl, der wie der Star selbst auf Feuerkraft setzt, und Zero, der mit Energieschwertern den Nahkampf sucht. Vor jedem Einsatz wählen Sie zwei der drei aus und können dann zwischen den beiden umschalten. Für jeden Bossgegner bekommt das Trio neue Ausrüstung und Fähigkeiten. Apropos Bossgegner: Die sind zusammen mit dem extrem frustigen Trial&Error-Spielablauf der größte Kritikpunkt an **Megaman X8**: Statt Taktik reicht hier Dauerfeuer.

David Bergmann

FLORIAN STANGL



Starker Tobak – ein Fall für Durchbeisser

Megaman mag nicht mit jedem Gamepad – meinen Gravis-Oldie ignoriert er jedenfalls. Apropos Oldie: Das Spiel selbst hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht wirklich verändert. Gut für Fans der Hektik-Action-Saga, unspannend für vielleicht Interessierte.

Grafik, Sound und Leveldesign motivieren zum Durchbeissen an den zahllosen fiesen Stellen. Trotzdem ist mir das Spielprinzip auf Dauer zu flach – seit 18 Jahren verfeinert Capcom das Dauerballer-Hüpf-Kombo-Rezept nur marginal. Gerade noch empfehlenswert.

Meine Wertung **70**

DAVID BERGMANN



Quietschbunt und old school

Hach, das weckt Erinnerungen. Wochenlang habe ich Megaman auf dem Gameboy gespielt – deshalb liegt mir das »nur wer sich durchbeißt, kommt weiter«-Konzept auch heute noch. Mit Freude probiere ich es in den bockschweren Levels immer wieder, bis auch die kniffligste Passage gemeistert ist. Allerdings enttäuschen mich danach meist die Bosskämpfe; die sind nämlich überhaupt nicht fordernd, sondern größtenteils zum Gähnen langweilig.

Da reißt das einfallsreiche Leveldesign aber einiges raus, weil es mich immer wieder vor neue Herausforderungen stellt. Wenn Sie mit dem Kauf liebäugeln, dann erwarten Sie keine zeitgemäße Action: Megaman X8 spielt sich, als wäre es zehn Jahre alt.

Meine Wertung **76**

MEGAMAN X8



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (13 Seiten als PDF)

Sound: Stereo

Genre	Actionspiel
Entwickler/Publisher	Capcom/Capcom
Webseite	www.megaman-central.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	128 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 9600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- abwechslungsreiche Levels
- schnörkelloser Spielablauf
- drei spielbare Charaktere

KONTRA
- mitunter sehr frustig
- unspektakuläre Bosskämpfe
- kurze Spieldauer (sieben Stunden)

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	76
FLORIAN STANGL	70
	73



In Civilization 4 gibt es deutlich mehr Ressourcen und Abbaugebäude. Die japanische Stadt Edo ist ein Zentrum für **Minen** und **Bauernhöfe**.



Die **Stadtverwaltung** gehört nach wie vor zu den fordernsten Aufgaben. Wer sich nicht selbst darum kümmern möchte, nutzt die Automatik.

CIVILIZATION 4

AWARD PowerPlay für Spieltiefe CIVILIZATION 4

6.000 Jahre Menschheitsgeschichte, 18 große Völker, über 80 bedeutende Erfindungen, fast ebenso viele Einheiten, 100 Bauwerke, 35 Ressourcen, sieben Weltreligionen – Civilization 4 ist nicht nur ein Strategiespiel, es ist ein Epos. Ein verdammt spannendes.



VIDEO AUF DVD

Zugegeben, Civilization 4 ist kein Grafikwunder, bewegte Bilder vermitteln aber dennoch einen besseren Eindruck vom Spielverlauf, als es die Screenshots auf diesen Seiten tun können.



Panzergrenadiere gegen **Bogenschützen**: Solche Anachronismen sind bei Civilization 4 keine Seltenheit. Technologie-Upgrades sind teuer.

Lassen Sie sich nicht von den Zahlen erschlagen. Trotz der beinahe unüberschaubaren Featureliste ist **Civilization 4** der einfachste Teil der altehrwürdigen Runden-Strategiereihe. Nicht, was den Schwierigkeitsgrad anbelangt. An den höheren Stufen werden auch Profis ganz schön zu knabbern haben. Vielmehr haben es die Entwickler rund um Urgestein Sid Meier geschafft, Bedienung und Menüs so weit vereinfachen und so viele Tipps und Hilfen einzubauen, dass selbst Serien-Neulinge ihr Volk durch die Jahrtausende zu Wohlstand und Größe führen werden. Denn dies ist die Aufgabe, die vor Ihnen liegt: Ein Reich zu schaffen, das die Zeit überdauert, wie es der alte Werbespruch so schön formuliert.

Die Welt als Spiel

Natürlich kann man eine Partie **Civilization 4** gewinnen. Etwa mit dem Bau eines Generationenraumschiffs, das die Menschheit Richtung Alpha Centauri trägt. Oder durch die Wahl zum Generalsekretär der Vereinten Nationen. Oder durch bloßes Punktesammeln. Aber der Sieg war echten »Zivilisten« eigentlich noch nie so wichtig. Vielmehr ist der Weg das Ziel. Als Übervater eines kleinen Nomadenstamms 4.000 Jahre vor Christus die erste Siedlung gründen, Felder bewirtschaften, Technologien erforschen, Truppen ausbilden, Kundschafter ausschicken, mit immer neuen Städten wachsen, Handel treiben, diplomatisches Geschick beweisen – kein anderes Spiel gibt Strategen derartige Macht, fordert in so vielen Bereichen. Kein Wunder, dass die **Civilization**-Serie zum Runden-Lager zählt. In Echtzeit wären die enormen Aufgaben nicht zu bewältigen.

Unsere Stadt soll schöner werden

Auf die Grundlagen reduziert gliedert sich **Civilization 4** in vier Hauptbereiche: Aufbau, Forschung, Kampf und Diplomatie. Die meiste Zeit verbringen Sie als Städteplaner und Ingenieur. Gleich nach der Gründung Ihrer ersten Siedlung gehen Sie das erste Großprojekt an: Darf's ein Kornspeicher sein, der das Wachstum fördert, oder lieber Kasernen, um Truppen besser auszubilden? Vergehen anfangs noch viele Runden bis zur Fertigstellung, vergeben Sie im späteren Spielverlauf fast im Sekundentakt Aufträge. Aquädukt, Theater, Wasserkraftwerk – jede Erweiterung hat ihre Vor- und Nachteile. Flughäfen etwa eröffnen neue Handelsrouten und bringen Einheiten in Windeseile von einem Ende des Reichs bis ans andere. Dafür meckern die Bürger über den Fluglärm. Rund um die Siedlungen legen Arbeiterkolonnen außerdem Getreidefarmen an, treiben Minen in die Berge, bohren nach Öl oder gründen Plantagen. Damit werden die 35 Rohstoffe gewonnen, vom Eisenerz bis hin zum Uran.

Der Rote Baron im Mittelalter

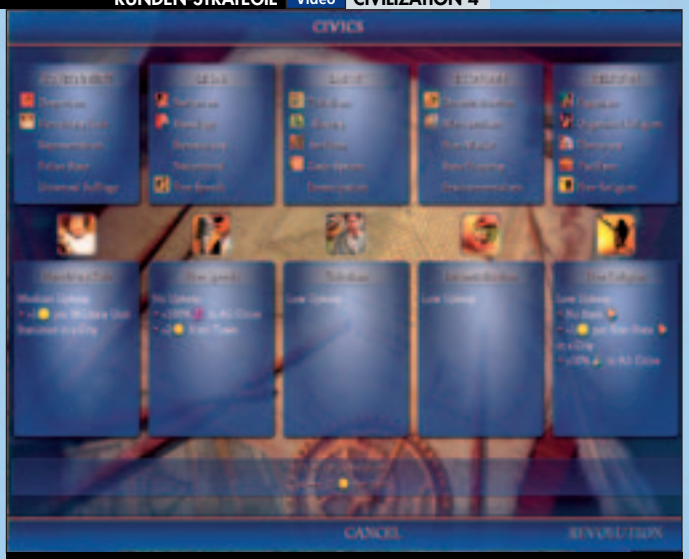
Mit all den schönen Fabriken und Bauernhöfen ist es allerdings Essig, wenn Sie nicht fleißig forschen. Das funktioniert ganz ähnlich wie der Aufbauteil. Einfach ein Projekt aus der mit fast 100 Einträgen gewaltigen Liste wählen, und ein paar Runden später dürfen Sie die Früchte Ihrer Arbeit genießen. Oder besser der Arbeit

WELCHE VERSION WURDE GETESTET?

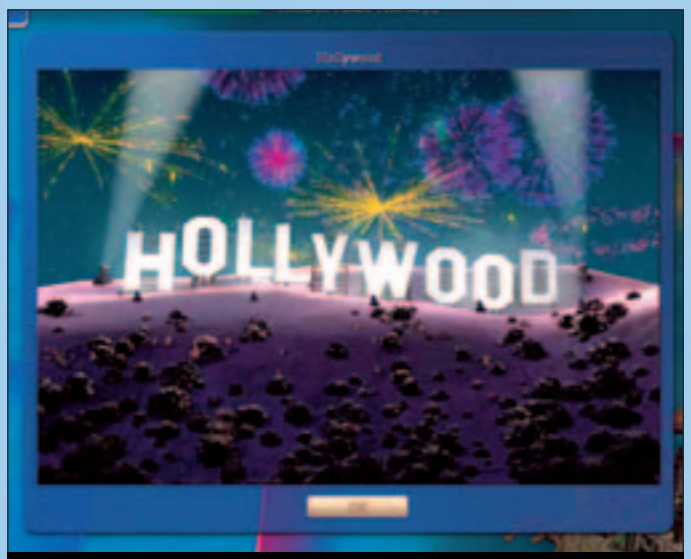
Während des Tests hat uns der deutsche Publisher Take 2 drei Mal mit neuen, kontinuierlich verbesserten Versionen versorgt.

Während etwa die erste Fassung gelegentlich abstürzte und beim Speichern sowie Laden Probleme machte, lief die dritte Version, die rund eine Woche vor Mastertermin erstellt wurde, weitgehend fehlerlos. Allerdings wurde Civilization 4 auch in der letzten Testversion mit fortschreitender Spieldauer immer langsamer. Mit Anbruch des 20. Jahrhunderts dauerten die Gegnerzüge oft eine halbe Minute oder länger. Ein Problem, mit dem bereits der Vorgänger zu kämpfen hatte. Auf den Spielspaß hat das unserer Meinung nach keinen negativen Einfluss.

Ansonsten waren lediglich einige Details noch nicht final, darunter die deutsche Sprachausgabe, Hilfstexte, Animationen und Soundeffekte.



Statt einer allumfassenden **Staatsform** wählen Sie nun unterschiedliche Organisationen für Religion, Regierung, Recht, Arbeit und Ökonomie.



Weltwunder und nationale Großprojekte bringen entscheidende Vorteile. Die Errichtung der **Hollywood-Studios** vervielfacht den Kulturwert.

Ihrer Gelehrten. Jede Entdeckung ermöglicht andere Bauten, Einheiten, gesellschaftliche Fortschritte und wiederum andere Technologien. Denn wie in den vorangegangenen **Civilization**-Spielen bauen die Erfindungen aufeinander auf. Ohne Kenntnisse der Physik keine Elektrizität, und ohne Elektrizität keine Kühlschränke.

Anders als früher führen im neuen Technologiebaum allerdings oft mehrere Wege zum Ziel. Um das Schießpulver zu entdecken, müssen Sie vorher Gilden oder Bildungswesen erforscht haben – aber nicht unbedingt beides. Das ermöglicht stärkere Spezialisierungen als zuvor. Es ist möglich, bereits im Mittelalter mit Düsenjägern abzuheben, ohne eine Ahnung zu haben, was man mit diesen komischen wiehernden Huftieren da neben dem Flugplatz anstellen kann.

Faustkeil gegen Panzerfaust

Womit wir beim dritten Spielelement wären: der Kriegsführung. Die seltsamen Paarhufer lassen sich nämlich prima als mobiler Untersatz für Bogenschützen verwenden. Rund 80 Einheiten fährt **Civilization 4** auf, angefangen beim Keulen schwingenden Barbaren bis hin zur Interkontinentalrakete. Ein paar davon bleiben einer bestimmten Fraktion vorbehalten. Die Engländer beispielsweise bilden als einzige Rotröcke aus, besonders starke Gewehrschützen, die Azteken haben die Jaguare, die sich im Dschungel besser schlagen als gewöhnliche Schwertkämpfer, die Mongolen setzen auf Keshik-Reiter.

Im Krieg macht sich Wissensvorsprung schnell bezahlt. Wenn Panzer gegen Kavallerie rollen, ist das Ergebnis absehbar. Zwar kommt es gelegentlich vor, dass Musketiere einen Panzer knacken – etwa wenn der schon angeschlagen ist oder die Soldaten Terrainvorteile nutzen können – aber bei weitem nicht mehr so häufig, wie noch in den ersten beiden Teilen der Serie. Bei ebenbürtigen Kontrahenten entscheidet allerdings nach wie vor allein der Zufall über Sieg und Niederlage.

Siegprämie Straßenkampf

Das Kampfsystem selbst haben die Entwickler um Sid Meier ebenfalls verbessert. Zum einen kommt das

DIE NEUERUNGEN IM DETAIL

Natürlich sind Religionen, Große Persönlichkeiten, 3D-Grafik und Kulturkreise die neuen Stars der Featureliste. Für viele Veteranen verbergen sich die wichtigsten Änderungen aber im Detail. Eine Liste der spannendsten Verbesserungen:

- Keine Aufstände mehr. Unzufriedene Bürger legen die Arbeit nieder.
- Wachstumsüberschuss wird automatisch ins nächste Projekt investiert. Das spart einiges Mikromanagement.
- Städte wachsen beim Bau von Siedlern und Arbeitern nicht mehr.
- Keine Umweltverschmutzung mehr, stattdessen Gesundheit als eine Art Ressource. Industriebauten wirken negativ.
- Keine Korruption mehr, kein Müll.
- Kleine Städte kosten anfangs oft mehr als sie einbringen. Das schränkt das extreme »City Spawning« ein.
- Goldenes Zeitalter mit hoher Produktivität statt Dunkles Zeitalter (Civilization 3).
- Ausrichtung der Städte stärker von den umliegenden Ressourcen abhängig. Das fördert Spezialisierungen, genauso wie die Nationalen Wunder (Staudämme, Großfabriken; maximal zwei pro Stadt).
- Mehr Ressourcen und Abbauanlagen (Weiden, Jagdcamps, Wassermühlen).
- Fünf Einstellungen zur Staatsform (etwa Religion, Recht und Handelswesen) statt einer allumfassenden.
- Technologiebaum mit Alternativrouten.
- Ein Wert für Kampfstärke statt verschiedener für Angriff und Verteidigung.
- Kollateralschäden (ähnlich wie in Civilization 1): Bei Artillerie- oder Bomberbeschuss nehmen alle Einheiten Schaden, die auf dem Feld platziert sind.
- Extrem Mod-freundlich durch offene Architektur und Unterstützung für Skriptsprachen wie Python und XML.
- Erfahrungspunkte für Einheiten und Spezialausbildungen.



Viele öffentliche Gebäude der Stadt werden in der 3D-Ansicht dargestellt. Moskau haben wir eben einen **Aquädukt** spendiert. Vor den Toren der Stadt sind außerdem der Hafen und das Colosseum zu bewundern.



In den niedrigen Zoomstufen wechselt die Isoperspektive zur Draufsicht der **Kontinente** oder des ganzen Globus'. Spielbar ist Civ so nicht.



Im neuen **Technologiebaum** führen nun oft mehrere Wege zum Ziel. Im Endeffekt muss man allerdings trotzdem (fast) alles erforschen.

Stein-Schere-Papier-Prinzip zum Tragen. Pikeniere beispielsweise schlagen sich gegen Ritter besonders gut, ziehen aber gegen Axtkrieger meistens den Kürzeren. Über-Soldaten wie die Marines im Vorgänger gibt es nicht mehr. Es gilt, mehrere Truppengattungen zu kombinieren, um für alle Situationen gerüstet zu sein.

Zum anderen sammeln die Einheiten nun Erfahrungspunkte und lassen sich zu Spezialisten ausbilden. So werden aus Bogenschützen extra zähe Straßenkämpfer, Ritter dürfen sich zurückziehen, wenn sie starke Verluste erleiden. Besonders kampferprobte Veteranen kombinieren gleich mehrere Boni, etwa höhere Bewegungsrate, Erstschlag und Aufklärung.

Montezumas Rache

Als Kriegstreiber kommen Sie in **Civilization** allerdings nicht sehr weit. Große Armeen verschlingen Unmengen an Ressourcen, die besser in Städtebau und Forschung investiert werden. Außerdem sorgen langwierige Konflikte für Unruhe unter den Bürgern, die irgendwann einfach ihre Arbeit niederlegen (offene Revolten gibt's allerdings keine mehr).

Die meisten Spannungen lassen sich auf dem diplomatischen Parkett viel besser lösen als auf dem Schlachtfeld. Ihren Verhandlungspartnern, den computergesteuerten Anführern der anderen Reiche, haben die Entwickler Charakter eingeimpft. Aztekenkönig Montezuma etwa erklärt jedem den Krieg, der auch nur zu laut hustet, Friedensfürst Gandhi dagegen geht jedem bewaffneten Konflikt aus dem Weg. Die einen versuchen, Ihre Gunst durch Geschenke zu erlangen, die anderen, Sie mit Drohungen einzuschüchtern.

Ölkrise oder Kohleknappheit

Sich mit allen gut zu stellen, ist schier unmöglich, und so sollten Sie sich Ihre Freunde und Feinde überlegt aussuchen. Verbündete werden Sie vor allem deshalb brauchen, weil die Rohstoffe auf den zufällig generierten oder vorgegebenen Karten weit verstreut sind. Oft fehlen Ihrem Territorium Schlüsselressourcen wie Eisen (Ritter) oder Aluminium (Hightech-Panzer), und Sie sind auf Tauschgeschäfte mit Ihren Nachbarn angewiesen. Viele Bodenschätze werden erst aufgedeckt, wenn die entsprechenden Technologien erforscht sind, etwa Uran (Kernspaltung) oder Öl (Verbrennungsmotor). Wenn Sie nach fünf Stunden Spielzeit feststellen müssen, dass die einzigen Kohlevorkommen tief im Feindesland liegen, haben Sie ein kleines Problem.

Glaubenskriege

Eine wesentliche Rolle bei den diplomatischen Beziehungen spielen die neu eingeführten Religionen. Im Lauf der Zeit gründen sich sieben Weltreligionen, vom Buddhismus bis hin zum Islam. Wobei die Verbreitung nicht unbedingt dem historischen Verlauf folgt, das Judentum mag auch in Spanien entstehen, die Inkas können überzeugte Hindus werden. Die Wahl der Staatskirche kann durchaus den Unterschied zwischen ewiger Freundschaft und ständigen Spannungen machen. Völker verschiedenen Glaubens greifen viel eher zur Waffe als Brüder im Geiste. Wobei sich die Religionen beinahe selbst als Waffe verwenden lassen: Wer es schafft, seinen Glauben mithilfe von Missionaren bei den Nachbarn zu verbreiten, kann denen ihre Städte abspenstig machen.

Große Werke großer Künstler

Die Grenzen zwischen den Ländern sind nämlich alles andere als fest gefügt. Vielmehr entscheiden kulturelle Einflüsse über die Gebietshoheit. Wer viel Zeit und Geld in Kulturgüter und Bauten wie Theater, Universitäten und Radiostationen steckt, dehnt sein Territorium immer weiter aus. Fremde Städte lassen sich sogar soweit beeindrucken, dass sie irgendwann freiwillig die Seiten wechseln.

Ein entscheidender Faktor dabei sind neben den nationalen und Weltwundern (besondere Prestigeobjekte wie Pyramiden, die teils mehrere Dutzend Jahre bis zur Fertigstellung benötigen, aber auch enorme Vorteile bringen) die so genannten Großen Persönlichkeiten, ebenfalls eine Neuerung von **Civilization 4**. Je größer die Investitionen in Kunst, Wissenschaft, Religion, Handel und Technik, desto wahrscheinlicher wird das Auftauchen eines großen Künstlers, Forschers, Propheten, Kaufmanns oder Ingenieurs. Diese Männer und Frauen haben besondere Tricks auf Lager. Künstler können beispielsweise ein episches Werk schaffen, das den Kulturausstoß einer Stadt verhundertfacht. Wenn Leonardo seine Mona Lisa pinselt, bleiben den Nachbarn die Münder offen stehen. Ingenieure stellen dagegen ein bestimmtes Bauprojekt im Handumdrehen fertig oder arbeiten als besonders begabte Spezialisten an künftigen Gebäuden. Wer zwei Große Persönlichkeiten »sammelt«, kann damit ein goldenes Zeitalter für sein Volk auslösen, in dem sich Produktionen, Einnahmen und Einfluss zeitweilig vervielfachen.

Einfach und doch komplex

Mit all seinen Neuerungen und erweiterten Features ist **Civilization 4** der mit Abstand komplexeste Teil der Serie. Aber zum Glück nicht der Komplizierteste. Neulinge können das komplette Mikromanagement der Automatik überlassen und sich ganz darauf konzentrieren, Einheiten zu verschieben, Forschungs- und Bauaufträge zu vergeben und mit den Computerfürsten zu verhandeln. Theoretisch lässt sich **Civilization 4** die ganze Zeit über auf der Weltkarte spielen, ohne jemals eines der vielen Untermenüs für Regierungsformen, Religionen oder Statistiken zu bemühen. Überall gibt es Tipps und Hilfebildschirme, die Aktionen und Auswirkungen erklären.

Experten können natürlich nach wie vor alles bis ins kleinste Detail kontrollieren. In den höheren der neun Schwierigkeitsgrade ist das al-

MULTIPLAYER – WARUM KEINE WERTUNG?

Bis zu zwölf menschliche Anführer können sich bei Civilization 4 treffen. Der Mehrspielermodus offeriert alle denkbaren Varianten von Teamspielen, Siegbedingungen, Startaufstellungen und so weiter. Neben den üblichen LAN- und Internetmatches können Hotseat-Partien an einem Rechner ausgetragen werden, oder die Kontrahenten versenden Spielzüge per E-Mail.

Wir haben zwar Multiplayer-Spiele ausprobiert und dabei keine technischen Probleme festgestellt. Das Balancing und viele andere Details lassen sich aber erst nach vielen Dutzend Stunden beurteilen. Die Zeit haben wir zunächst lieber in den populäreren Solomodus investiert. Einen ausführlichen Test der Mehrspielervariante lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



Die Beziehungen einzelner Länder werden durch dieses praktische **Netzwerk** illustriert. Grün bedeutet Respekt, rot steht für Hass.

lerdings auch nötig, denn die Automatikfunktionen versuchen alle Bereiche von der Einheitenproduktion bis hin zur Forschung auszugleichen. Spezialisierungen sind aber auf Dauer deutlich effektiver. Etwa eine Stadt zur Kulturmetropole auszubauen, eine anderer zur Militärzentrale.

Wer sich so richtig reinfuchsen will, kommt um ein Studium des Handbuchs nicht herum. Das lässt auf satten 226 Seiten nahezu keine Fragen offen. Kompliment an Publisher Take 2, der dieses exzellente Nachschlagewerk in Deutschland zum regulären Preis beipackt (fast; fünf Euro Aufschlag sind absolut okay), während es in den USA nur der Special Edition in gedruckter Form beiliegt. Außerdem gibt's ein Technologieposter.

Alte Achillesferse Grafik

Wenn es einen Punkt gab, in dem die **Civilization**-Serie noch nie brillieren konnte, dann die Grafik. Das gilt auch für Teil 4. Es gibt andererseits allerdings auch kaum Spiele, bei denen die Optik schon immer so herzlich egal war. Schließlich rühren viele Einschränkungen einfach auch vom Spielkonzept her. Zufallskarten, die aus einzelnen Terrainquadraten zusammengesetzt sind, können nun einmal nicht so gut aussehen wie die handgepinselten Spielfelder der meisten Echtzeit-Konkurrenten. Alles in allem hat die **Civilization**-Technik im vierten Anlauf aber einen Riesensprung nach vorne gemacht. Vor allem die Animationen – Gefechte, Wasser, Wälder – sind wirklich gelungen. Aber auch die Städte können sich sehen lassen, weil sie ihre Erweiterungen jetzt nicht mehr in einem Extrabildschirm verstecken, sondern direkt auf der übrigens beinahe stufenlos von der Iso-Nahansicht bis hin zum kompletten Globus zoombaren 3D-Karte zur Schau stellen.

Rüdiger Steidle

CIVILIZATION 4: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie bereits die ersten drei Teile verschlungen haben. Civ 4 bietet genug Neuerungen, um wieder mindestens 100 Stunden Spaß zu haben.

... wenn Ihnen die ganzen Echtzeit-Strategiespiele einfach zu seicht sind und es für Sie gar nicht komplex genug sein kann.

... falls Geschichte Ihr Lieblingsfach in der Schule war. Das Spiel ist informativer als so manches Lehrbuch.

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen Mikromanagement ein Gräuel ist. Die Automatikfunktionen reichen nur für die niedrigeren Schwierigkeitsstufen.

... wenn Sie nicht gerne Handbücher lesen: Die Tipps im Spiel sind gut, reichen aber nicht aus, um wirlich alle großen Zusammenhänge deutlich zu machen.

... falls Sie die nächsten vier Wochen sonst noch etwas vorhaben: Civilization 4 ist die pure Sucht!



TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Die Rente ist gesichert!



Haus bauen, Apfelbaum pflanzen, Kind zeugen – alles Quatsch. Echte Kerle müssen Civilization durchgespielt haben. Auf der höchsten Stufe. Siegreich. Gilt natürlich auch für Strateginnen.

Denn Teil 4 baut unter anderem das aus, was mir am Vorgänger am meisten gefallen hat: die Kulturgrenzen. Die kann ich jetzt mit Großen Persönlichkeiten und Religionsführern schlagartig ausweiten, und gaaaanz friedlich Städte einsacken. Dadurch werden die Partien noch wendungsreicher. Nur das uralte Kampfsystem, das sollte Firaxis endlich aufpeppen. Muss ja nicht gleich ein Kampfbildschirm werden wie bei der Heroes-Reihe.

Meine Wertung **93**

GEORG VALTIN

Zäher Beginn, aber dann fast unschlagbar



Wer nicht zufällig gleich am Anfang zusätzliche Siedler findet, muss sich erstmal auf 1.000 Jahre Langeweile gefasst machen. Doch wenn das Reich erstmal auf eine ordentliche Größe gewachsen ist, macht die bewährte Mischung aus Aufbau, Verwaltung, Forschung und Kampf wieder so viel Spaß, dass man schnell die Zeit vergisst.

Besonders gut gefällt mir, dass Civ 4 mehr denn je unterschiedliche Spielweisen unterstützt. Keine Partie verläuft wie die andere, allein das neue Rohstoffsystem erfordert bei der Stadtplanung immer wieder Aufmerksamkeit. Größter Schwachpunkt ist auch für mich das altbackene Kampfsystem.

Meine Wertung **91**

HATSCHEPSUT

Gesundheit!



Früher war das Pharaonenleben einfacher. Jetzt muss ich mich plötzlich nicht mehr nur ums leibliche Wohl, sondern auch ums Seelenheil meiner Untertanen kümmern. Juden, Hindus, Christen – wer soll die denn alle unter einen Hut, geschweige denn in eine Stadt bekommen?

Dafür darf ich jetzt endlich Regierungsform, Recht und Handelssystem selbst auswählen. Frauenwahlrecht und Sklaventum gleichzeitig? Kein Problem mehr.

RÜDIGER STEIDLE

Das beste Civ, das es je gab



Civilization 4 gefällt mir deutlich besser als der Vorgänger, der sich viel zu sehr auf Detailverbesserungen konzentrierte, manche Altlasten aber unangetastet ließ. Einige davon existieren leider auch noch im vierten Teil. Beispielsweise, dass die Startbedingungen immer noch ausgewürfelt werden und dadurch viele Partien bereits verloren sind, bevor man so richtig in Fahrt kommt. Oder das mittlerweile einfach veraltete Kampfsystem.

Andererseits freue ich mich über die Kultureinflüsse und Grenzkonflikte wie ein Schneekönig: Endlich kann ich mich als friedliebender Spieler auf Aufbau und Forschung konzentrieren und trotzdem den Einfluss meines Reiches ausdehnen. Das und die deutlich rundere Bedienung machen Civ 4 zum mit Abstand besten Teil.

Meine Wertung **90**

CIVILIZATION 4

Video



Multiplayer
Einzel-PC (12 Spieler)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (226 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Firaxis/Take 2
Webseite	www.civilization4.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	4. November 2005
Schwierigkeit	9 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	noch nicht möglich

PRO
- durchdachte Bedienung
- viele Hilfen für Einsteiger
- komplexer, vielfältiger Spielablauf
- sinnvolle Neuerungen

KONTRA
- Mikromanagement artet in Arbeit aus
- zufällige Startbedingungen

RÜDIGER STEIDLE	90
MARTIN DEPPE	93
GEORG VALTIN	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **91**



SHATTERED UNION

Der Papa: **Rundentaktiker nach altem Schlag** mit Vorliebe für knifflige Puzzlegefechte. Die Mama: Brettspielstrategin und eingefleischter Risiko-Fan. Der Spross: Der legitime Nachfolger des legendären Battle Isle.

Glaubt man den Propheten von Poptop Software (**Tropico**, **Railroad Tycoon 3**), vertiefen sich die Gräben zwischen den politischen Strömungen in den Vereinigten Staaten in den kommenden Jahren immer weiter. Gegen Ende des Jahrzehnts gewinnen radikale Gruppierungen an Einfluss, die USA werden von einer wachsenden Zahl terroristischer Anschläge aus dem Inneren erschüttert, die 2013 in einer Nuklearattacke auf die Hauptstadt Washington gipfeln. In wenigen Wochen zerfällt der einst so starke Staatenbund in sechs Fraktionen, die sich als erbitterte Feinde gegenüberstehen. Ein zweiter Bürgerkrieg überzieht das Land, in den schließlich auch die Europäische Union hineingezogen wird.

Don't mess with Texas

Als Anführer einer der sieben Parteien stehen Sie in **Shattered Union** vor der Aufgabe, die Einigkeit des Bündnisses wiederherzustellen – ausschließlich auf dem Schlachtfeld, nicht am Verhandlungstisch. Je nach Wahl sind die Ausgangsbedingungen recht unterschiedlich. Als General der EU-Soldaten etwa konzentriert sich Ihr Einfluss auf ein einziges Gebiet



Ein **Atomangriff** löscht nicht nur feindliche Truppen in einem großen Radius aus, sondern plättet auch ganze Städte. Nur für fiese Generäle.



Pioniere können mit Minen (die braunen Kleckse auf der Straße) effektiv Zufahrtswege versperren. Der KI-Gegner kommt damit gar nicht klar.



Auch Einsteiger kommen mit dem **Interface** auf Anhieb zurecht. Doof: Es fehlen eine Undo-Funktion und eine Bewegungspunkteanzeige.

rund um die ehemaligen Bundesstaaten New Jersey und Delaware, dafür stehen Ihnen relativ großzügige finanzielle und materielle Reserven zur Verfügung. Die Republic of Texas und die Great Plains Federation kontrollieren jeweils vier Territorien, finden sich aber mitten zwischen vier Gegnern wieder. Das California Commonwealth hat es mit zunächst nur zwei Fronten am leichtesten, dafür aber auch weniger Truppen unterm Kommando. Für welche Gruppierung Sie sich auch immer entscheiden, meistens sieht die Lage nach der ersten Runde gleich wieder ganz anders aus, denn bei diesem Konflikt kämpft jeder gegen jeden, und die Grenzen sind im ständigen Fluss.

Kampf gegen Cash

Auf der **Risiko**-ähnlichen Übersichtskarte steht jedem Bündnis pro Runde eine Offensive auf feindliches Territorium offen. Allerdings gilt es immer zu beachten, dass Einheiten, die für den Angriff eingesetzt werden, später nicht mehr für die Verteidigung bereit stehen. Ohne Garnison geht ein Sektor kampflos an den Angreifer über. Wer also gleich an drei oder vier Fronten Krieg führt, muss mit äußerster Bedacht vorgehen.

In jeder Runde gibt es Gelegenheit, die Streitkräfte zu erweitern, zu reparieren oder veraltete Ausrüstung gegen moderne einzutauschen. Als Universalwährung dienen harte Dollars. Je größer das besetzte Gebiet, desto höher die Einnahmen. Die meisten der 24 Kartenabschnitte bringen außer dem höheren Steueraufkommen noch weitere Vorteile. Wer Florida sein Eigen nennt, bekommt etwa Infanterie günstiger, wer Neu-Mexiko kontrolliert, erhält mehr Treibstoff und damit größere Reichweite für Vehikel und Luftwaffe.

Stein, Schere, Altpapier

Insgesamt stehen acht Truppengattungen zur Auswahl, von Aufklärungsfahrzeugen über leichte und schwere Panzer bis hin zu Artillerie. Zusätzlich gibt es noch vergleichsweise billige Installationen wie Bunker und Flak-Stellungen sowie Milizen, die allerdings nur zur Verteidigung eingesetzt werden und danach wieder aus der Aufstellung verschwinden. Die machen sich also nur im absoluten Notfall bezahlt.

Dank unterschiedlicher Werte für Angriffe auf harte und weiche Ziele (Tanks und Fußsoldaten) sowie fliegende Einheiten, bringt eine ausgewogene Mischung Vorteile im Kampf. Wer ausschließlich auf Infanterie setzt, kommt nicht weit. Allerdings ist das bewährte Stein-Schere-Papier-Prinzip bei **Shattered Union** weit weniger ausgeprägt als etwa bei **Earth 2160**. Schwere Panzer beispielsweise schlagen sich gegen fast alle Opponenten gut und haben nur Bombern wenig entgegenzusetzen. Die Bodenkampfflugzeuge und Jäger finden übrigens als einzige Einheiten nicht direkt auf dem Spielfeld Platz, sondern werden ähnlich wie bei **Blitzkrieg** von außerhalb der Karte angefordert und düsen nach dem Einsatz wieder ab.

Apachen gegen Marder

In Sachen Ausrüstung gleichen sich die sieben Fraktionen bis auf eine Handvoll Sondertruppen wie ein Ei dem anderen. Selbst die Einheiten der Europäischen Union unterscheiden sich hauptsächlich nur im Namen von den amerikanischen Gegenstücken. Gelegentlich kommt auch Hardware aus russischer Produktion zum Einsatz, doch das ist ein kleines Geheimnis der dürftig präsentierten Story, das an dieser Stelle nicht verraten wird.

Die meisten Maschinen kennt man aus den Nachrichten: Abrams-Tanks fahren ebenso auf wie Marder-Schützenpanzer, am Himmel tummeln sich Apache-Kampfhubschrauber (die im Gegensatz zu den Strahlflugzeugen direkt dem Spielerkommando unterstehen), Gepard, Avenger & Co. stellen die Luftabwehr. Einige Einheiten sind allerdings der Phantasie der Macher entsprungen, darunter Cyborg-Infanterie oder der europäische Goliath-Panzer, eine fahrende Festung mit Doppelgeschütz.

Mit dem Realismus nimmt es **Shattered Union** ohnehin nicht so genau, sondern passt Daten und Eigenschaften der Spielbarkeit an. Dazu gehört auch, dass Veteranen, die mehrere Scharmützel durchstehen, in



Kleine Animationen setzen die **Zweikämpfe** zwischen den Einheiten in Szene.



Jagdflugzeuge und Bomber fliegen auf Anforderung automatisch Ziele an.



Bunker, Raketentürme und fest installierte Artilleriegeschütze sind in Abwehrschlachten oft die letzte Rettung. Können allerdings nur einmal verwendet werden und werden dann wieder verschrottet.

zwei Stufen aufgewertet werden und dann mehr Treffer wegstecken und härter austeilen. Spezialfähigkeiten sind den Pionieren vorbehalten, die legen auf Anforderung Minen aus oder errichten Panzersperren.

Von Risiko zu Battle Isle

Wenn zwei Armeen aufeinanderprallen, tauscht **Shattered Union** die strategische Karte gegen eine dreidimensionale, in Wabenfelder gegliederte Ansicht des Schlachtfelds. Je nach Sektor unterscheiden die sich in beträchtlich in Optik und Kampfbedingungen. Richtung Texas dominieren weite, trockene Ebenen, auf denen Bodentruppen ideal manövrieren können. In den mal kahlen, mal dicht bewaldeten Rocky Mountains dagegen müssen sich die Vehikel durch enge Bergpässe quälen. Das Terrain beeinflusst allerdings nicht nur die Bewegungsrate erheblich, sondern auch die Kampfkraft. In Städten beispielsweise erhält Infanterie einen enormen Verteidigungsbonus, bei Flussüberquerungen ist sie dagegen Beschuss beinahe schutzlos ausgeliefert.

Die Städte sind übrigens so ziemlich die einzigen Landschaftsmerkmale, die für Mitteleuropäer auf den ansonsten recht abstrakt gehaltenen Landkarten einen gewissen Wiedererkennungswert besitzen, dank Rekonstruktionen von Sehenswürdigkeiten wie dem Sears-Tower in Chicago oder dem Hollywood-Schriftzug in Los Angeles. Ob sie wohl deswegen die strategischen Mittelpunkte der Szenarien bilden? Jedenfalls gewinnt die Partei die Kontrolle, die die meisten Siedlungen erobern kann.

For Beginners and Runaways

Die Steuerung geht denkbar einfach von der Hand. Mit einem Linksklick wird eine Einheit angewählt, Manöverradius und Ziele in Reichweite sind automatisch markiert. Ein weiterer Klick gibt Zug- oder Angriffsbefehle. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rundenstrategietiteln erlaubt **Shattered Union** jedem Vehikel und jedem Infanterietrupp phasenweise Bewegung. Das heißt, man kann sich Schritt für Schritt vortasten oder nach einer Attacke wieder zurückziehen, bis die Aktionspunkte aufgebraucht sind. Feuern funktioniert allerdings nur einmal pro Runde. Dafür wehren sich Gegner auch jeweils nur einmal. Was der nicht besonders helle, aber mit einigen übersinnlichen Fähigkeiten (scheinbar unendlicher Sichtbereich) ausgestattete KI-Opponent gelegentlich ausnutzt, indem er Kanonenfutter vorschickt, um dem dann wehrlosen Opfer mit seiner Hauptstreitmacht den Rest zu geben.

Tiefe trotz fehlender Taktik-Finessen

Auch ansonsten gibt sich **Shattered Union** verglichen mit Schwergewichten wie **Civilization 4** (Test in dieser



Auf dieser **Übersichtskarte** planen Sie Ihren Feldzug. Hier sind die Kräfte noch relativ ausgeglichen verteilt, Pacifica hat bereits kapituliert.



Über dieses Menü verwalten Sie Ihre bis zu 42 Einheiten starke Truppe. Die Doppelbalken und Sterne markieren **erfahrene Verbände**.

Ausgabe) recht simpel. Taktische Feinheiten wie automatisches Artilleriesperrfeuer (etwa in **Panzer General 3D**) oder Kontrollradien (gegnerische Truppen müssen weiträumig umfahren werden, etwa im Klassiker **Battle Isle**) kennt das Kampfsystem nicht. Lediglich bei Luftangriffen pfuscht die Flak dazwischen – allerdings seltsamerweise nicht bei Hubschraubern. Dass sich die Entwickler an Genreneulinge richten, ist nicht weiter verwunderlich, ist die einst gewaltige Schar der Rundenstrategen in den letzten Jahren doch fast gänzlich ins Echtzeit-Lager übergewechselt. So freuen sich Novizen über den einfachen Einstieg, Veteranen bietet das Programm durch Truppenmanagement, strategische Entscheidungen und Terrain-Einflüsse trotzdem genügend Spieltiefe. Außerdem gibt's da noch die Generalsfähigkeiten ...

General Potter, Harry Potter

Die Generalsfähigkeiten sind in etwa vergleichbar mit den Zaubersprüchen der Echtzeit-Kollegen, beispielsweise **WarCraft 3**. Anfangs haben Sie drei davon im Repertoire, im Lauf der Zeit wächst die Zahl auf fünf an. Welche Sie bekommen, hängt sowohl von der Fraktionszugehörigkeit ab – die Spezialfertigkeiten der Confederacy unterscheiden sich beträchtlich von denen der New England Alliance – als auch von Ihrer Spielweise. Das Programm merkt sich nämlich, ob Sie eher ein bedächtiger Schlachtenlenker sind, der Kollateralschäden vermeidet, oder ein Haudrauf, den tote Zivilisten herzlich wenig kratzen.

Bei Auseinandersetzungen in Städten werden zwangsweise Gebäude und Einwohner in Mitleidenschaft gezogen. Die lassen sich minimieren, indem Sie dort Einheiten mit vergleichsweise hoher Präzision einsetzen, etwa Panzer oder Infanterie. Artillerie oder Flächenbombardements resultieren dagegen in hohen zivilen Verlusten. Als »gutem« General spendiert **Shattered Union** Ihnen beispielsweise Fähigkeiten wie »Ruhm«, bei dem alle Verbündeten eine zweite Attacke ausführen und sich weiter bewegen können. Als Bösewicht dürfen Sie dagegen Thermonuklearraketen abfeuern oder gegnerische Verbände zum Überlaufen überreden. Allerdings nur ein, zwei Mal pro Schlacht, denn die meisten »Zaubersprüche« brauchen mehrere Runden, bis sie aufgeladen sind. Dafür sind die stärksten davon auch so mächtig, dass sie selbst drohende Niederlagen noch in strahlende Siege verwandeln können. Gut sein ist nach unserer Erfahrung übrigens deutlich leichter.

Grafik und Mehrspieler

Verglichen mit anderen Rundenstrategiespielen kann **Shattered Union** grafisch tatsächlich glänzen. Allerdings liegt die Genremesslatte mit Konkurrenz wie **Civilization 4** auch nicht gerade hoch. Mit Kollegen aus dem Echtzeit-Lager können weder die Kampfanimationen (die sich überspringen, aber nicht gänzlich deaktivieren lassen) noch Einheiten oder Maps wirklich mithalten. Gleiches gilt für die meisten Spezialeffekte, abgesehen vielleicht vom Napalmangriff und dem Nuklearschlag. Gut, aber nicht gut genug.

Ähnliches lässt sich auch vom Multiplayer-Modus behaupten, der zwar sowohl LAN- als auch Internet- und Hotseat-Partien (zwei Leute am gleichen Rechner) unterstützt und alle Konfigurationen von Fraktionen und Spezialfähigkeiten bis hin zum Budget bietet – aber eben nur einzelne Schlachten, keine ganze Kampagne.

Rüdiger Steidle



Mit einer Handvoll **Zwischensequenzen** erzählt Shattered Union die Ereignisse im Bürgerkrieg nach. Atmosphäre kommt so nicht auf.

TEST-CENTER

FLORIAN STANGL



Motivierend, aber mit vielen kleinen Haken und Ösen

Selbst ohne vorherige Handbuchlektüre ist schnell klar, wo die Stärken und Schwächen meiner Einheiten liegen. Shattered Union verdeutlicht für mich am offensichtlichsten das Stein-Schere-Papier-Prinzip – bravo! Schön auch die Grafik, das Auge spielt schließlich mit. Weniger schön sind die nicht vorhandenen Komfortfunktionen. Am meisten stört mich neben dem fehlenden Undo die Möglichkeit, Kämpfe fix berechnen zu lassen und nur das statistisch aufbereitete Ergebnis zu sehen. Dadurch zieht sich so manche Schlacht unnötig in die Länge, obwohl der Ausgang völlig offensichtlich ist.

Back to the US of A

Doch abgesehen davon und den auf Dauer überraschungsarmen Missionen gefällt mir einfach, mit den EU-Truppen die USA zu erobern. Oder mit Kalifornien die anderen Staaten zu unterjochen. Anders als Rüdiger fange ich gerne immer wieder mal eine neue Partie an und probiere neue Taktiken aus. Der Risiko-ähnliche Strategieteil bietet durch das Einheitenkaufen viele, viele Möglichkeiten.

Meine Wertung **84**

RÜDIGER STEIDLE



In bester Tradition der Runden-Klassiker

Einerseits ist die große strategische Freiheit einer der Vorteile von Shattered Union. Ich wähle selbst aus, wo und wann ich zuschlagen möchte. Mal scheinen die Fronten mehrere Runden wie fest betoniert, ein andermal gewinnen schon früh zwei, drei Fraktionen die Oberhand und es kommt schnell zum Showdown. Andererseits lässt sich so ein offenes System nun einmal nicht mit durchgeplanten Missionen mit spannungssteigerndem Drehbuch vereinbaren, die Schlachten laufen nach den ersten paar Runden alle nach dem gleichen Schema ab. Der Wiederspielwert hält sich deshalb in Grenzen, dabei lässt sich ein Feldzug locker in zehn Stunden gewinnen.

Einsteiger-Freud ist Profi-Leid

Einerseits freue ich mich, dass es Poptop Einsteigern so einfach macht, andererseits hätten sich Genrekenner bestimmt über die ein oder andere taktische Finesse wie echte Sicht- und Feuerlinien gefreut – dass Flak durch Berge hindurch auf Bodentruppen ballert, ist nun wirklich Quark. Wer seinerzeit gerne Battle Isle, Panzer General & Co. gespielt hat, muss auf jeden Fall zugreifen. Und Neulinge finden derzeit wohl keinen besseren Einstieg. Ich wünsche mir einen Nachfolger!

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Gut, aber kein neues Battle Isle

Shattered Union spielt sich nach kurzer Eingewöhnungszeit flott und sieht schick aus. Und da es die meisten Einheiten heute schon gibt, muss ich keine Typendaten auswendig lernen. Kurzum: Eine Schlacht lang spiele ich's gern – dann reicht es aber auch wieder für den Tag.

Denn ein paar Dinge fehlen mir: Warum kann ich in eroberten Städten nicht gleich neue Einheiten produzieren? Warum gibt's keine Undo-Funktion – zumindest, solange ich keine Feinde gesichtet habe? Und warum kann ich Gegner nicht blocken? So rennen sie quer durch meine Armee, um durch eine Hexfeldgasse die rückwärtige Artillerie zu knacken. Das nervt!

Meine Wertung **80**

SHATTERED UNION

Video



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (44 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Poptop/Take 2
Webseite	www.shatteredunion.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- einfache Bedienung
- offenes Kampagnensystem à la Risiko
- coole Generalsfähigkeiten
- für Rundenstrategie gute Grafik

KONTRA
- nur ein Missionsziel: Städte erobern
- mangelnde taktische Finessen

RÜDIGER STEIDLE	83
FLORIAN STANGL	84
MARTIN DEPPE	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **82**



Das **Ausstaffieren** der Soldaten ist eine fummelige Angelegenheit, vor allem wegen der winzigen, aber wichtigen Munitions-Icons.



Hauptbildschirm: Unser Mutterschiff schwebt westlich von Italien. Blau unterlegte Länder gehören uns, darunter eine Zweitbasis in Moskau.

UFO AFTERSHOCK

Alles Gute kommt von oben? Von wegen! In der neuesten Ausgabe des Microprose-Klassikers von 1994 **kämpfen wir mit hochgerüsteten Bodentrupps wieder gegen Aliens**, die Zeit – und widerspenstiges Inventar.

Das Szenario kennen Sie aus unzähligen Filmen, Büchern und Spielen, darum fassen wir uns kurz: Erde. 2050. Aliens. Invasion. Widerstand. Damit letzterer nicht zwecklos ist, steuern Sie in **Ufo Aftershock** ein mehrköpfiges Soldatenteam durch schmale Levels und blasen die Außerirdischen mit selbst produzierten und erbeuteten Waffen weg. Diese taktischen Gefechte laufen wie in den Vorgängern und **Jagged Alliance 2** ab: Grundsätzlich scheuchen Sie Ihre Kämpfen in Echtzeit (oder zeitbeschleunigt) umher, doch bei Feindsichtung, Beschuss, auf Wunsch et cetera hält das Spiel an, und Sie können Befehle geben.

Fliegende Schlachtplatte

Aber die Bodengefechte sind nur ein Teil des Spiels. In einer überdimensionalen fliegenden Untertasse sind Sie über der Erde stationiert, kümmern sich von hier aus um Basisbau, Forschung und Ausrüstungsproduktion. Auch das läuft in Echtzeit ab und hält bei besonderen Ereignissen automatisch an – etwa, wenn Sie ein Medizinlabor fertiggestellt haben, das nun auf Forschungsaufträge wartet.

Zu Beginn Ihres E.T.-Kreuzzugs haben Sie kaum etwas in den Händen. Nur einen unerfahrenen Soldatentrupp. Doch der kriegt sofort seinen ersten Auftrag: In einem Dorf tummeln sich Mutanten, wir sollen sie erledigen. Wenn wir das schaffen, ist die gesamte Provinz erobert, wir bekommen die erste Basis. Solche Hilferufe hören wir immer wieder mal – wir können aber auch selber die Initiative ergreifen, unser Mutterschiff über Alien-verseuchte Provinzen lenken und gezielt angreifen.

Umständliches Kofferpacken

Vor jedem Einsatz ist Kofferpacken angesagt: Im Ausrüstungsbildschirm verteilen Sie Waffen, Munition, Erste-Hilfe-Zeugs. Das ist bei mindestens vier Söldnern und zig verschiedenen Gegenständen langwierig. Zumal wichtiges Equipment wie Munition winzig dargestellt und leicht zu übersehen ist. Und: Rucksack sowie Gürtel bestehen aus einzelnen Slots, die Ausrüstung muss genau passen. Fummelig! Außerdem müssen wir das Prozedere oft wiederholen.

Endlich kann's losgehen: Per Raumkapsel landet Ihr Trupp im Zielgebiet, das stets lang, aber schmal ist. Dadurch sehen Sie fast ständig den schwarzen Levelrand – unschön. Auch die Schauplätze sind nicht wirklich schick, meist sind's abgewrackte Industrieanlagen, mal ein Raumschiff, mal eine Lagerhalle voller Kistten. Animierte Objekte wie Bäume oder Maschinen? Fehlanzeige.

Saving Private Cyborg

Eliminieren, zerstören, rauspauken, unterstützen, gefangen nehmen: Diese fünf Auftragsarten wiederholen sich immer wieder. Am spannendsten sind die Rauspauk-Jobs, etwa einen Cyborg vor den Aliens zu retten. Unsere Taktik ist aber bei jedem Missionstyp gleich. Schön dicht zusammenbleiben und das Feuer bündeln, denn in zwei Zweiertrupps oder gar solo haben unsere Kämpfer keine Chance. Das liegt weniger an der Cle-



Unser Vierertrupp geht auf einer Plattform in Stellung. Die **farbigen Prozentangaben** über dem Ziel am Boden geben die Trefferwahrscheinlichkeit der Schützen David und Neil an.



Jede **Basis** hat fünf Bauplätze, die Sie zupflastern. In Stuttgart stehen schon Waffen- und Munitionsfabrik sowie Medizin- und Waffenlabor.



Fiasko: Neil (rechts) ist tot, Betty (unten) bewusstlos, links hat Cyborg Uttam nur noch eine Desert Eagle. Nur **David** feuert tapfer weiter.

verness der Gegner als an ihren überlegenen Strahlenwaffen. Anfangs haben wir zwar ein paar erbeutete Impulswummen, doch die Batterien sind knapp, die müssen wir erst erbeuten, (viel) später selber produzieren.

Da die meisten Missionen zufallsgeneriert und nicht designt sind, gibt's schon mal unfreiwillig komische Situationen: Da sollen wir Einheimische beim Kampf unterstützen, ihre Verluste klein halten und möglichst viele Aliens erlegen – doch die Verbündeten gewinnen das Gefecht wenige Sekunden nach unserer Landung alleine, Mission geschafft.

Old Zitterhand

Ihre Recken bekommen für gemeisterte Einsätze Erfahrungspunkte, mit jedem Levelaufstieg können Sie einen von sechs Charakterwerten steigern, unterteilt in zwei Gruppen: Physisch (Stärke, Geschick, Beweglichkeit) und mental (Willenskraft, Intelligenz, Wahrnehmungsvermögen). Um einen Streiter zum Spezialisten auszubilden, müssen drei der Werte ein bestimmtes Niveau haben – ein Trooper etwa hat sehr willig, beweglich und geschickt zu sein, nur dann darf er einen Raketenwerfer bedienen. Da jeder Recke aber mit Level Eins anfängt und allenfalls durchschnittliche Werte hat, braucht er ein paar Einsätze, bis er vom Scheunentorverfehler zum Scharfschützen wird.

Tagelanges Helmschrauben

Wenn Sie eine Provinz mit Basis erobert haben, können Sie auf dem Gelände Gebäude errichten, etwa Waffenlabors und Munitionsfabriken. Das passiert, genau wie Forschung und Produktion, auf einem simplen Bildschirm mit viel Text, Zahlen und Symbolen; alles ist aber übersichtlich und schnell zu kapieren. Allerdings ist Geduld gefragt. Bis Sie etwa einen Helm erfunden und fertiggestellt haben, vergehen schon mal ein paar Tage Produktionszeit. Pro Helm!

Damit die drei Rohstofftypen auch ordentlich fließen, verbinden Sie Ihre Hauptbasis mit den anderen: Einfach Start- und Zielort anklicken, wenig später entsteht eine Straße. Daher sollten Sie darauf achten, zusammenhängende Provinzen zu erobern, damit bei Gegenangriffen der Aliens und dem Verlust einer Provinz nicht die ganze Versorgungskette reißt.

Lautlos Töten »dank« Bug

In unserer getesteten englischen Verkaufsversion kam es immer wieder zu Sound-Aussetzern bei den Gefechten, streckenweise schossen die Beteiligten völlig lautlos. Ob dieser Schalldämpfer-Bug in der deutschen Version (erscheint Ende Oktober) behoben sein wird, konnte uns Publisher Senega noch nicht sagen.

Martin Deppe



Die **farbigen Linien** markieren den befohlenen Weg unserer Soldaten. Hier sollen wir den Cyborg oben links aus dem Alien-Knast pauken.

GEORG VALTIN

Zu wenig Abwechslung



Mir geht es in Spielen wie Ufo Aftershock hauptsächlich um spannende Gefechte, und genau da fehlt mir auf Dauer die Abwechslung. Missionsziele und Vorgehensweise wiederholen sich ständig, echte taktische Herausforderungen sind Mangelware.

Zudem dauert mir die Kampfvorbereitung aufgrund der umständlichen Bedienung zu lange. Wer aber genug Zeit hat und vor dem vielen Mikromanagement nicht zurückschreckt, findet einen durchaus unterhaltsamen Strategie-Mix voller spielerischer Freiheit.

Meine Wertung **68**

MARTIN DEPPE

Umständlich Fummelige Objekte



Es dürfte einfacher sein, aus einer durchschnittlich gefüllten Damenhandtasche den richtigen Schlüssel zu fischen, als in Ufo Aftershock die passende Munition ins Inventar zu bugsieren. Oder eine Granate zu werfen. Oder die Waffe zu wechseln. Dass die Gefechte trotz der nervigen Fummelei spannend sind, liegt vor allem am Genremix aus Taktikkämpfen, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation. Einzeln betrachtet sind die drei Teile nichts besonderes, zusammen machen sie richtig Laune.

Denn der Reiz liegt darin, meine frisch erforschten und produzierten Waffen auszuprobieren, die Kämpfer zu verbessern – und stückweise die Erde zurückzuerobern. Aber Achtung: Aftershock ist ein echter Zeitfresser!

Meine Wertung **70**

UFO AFTERSHOCK



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (60 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Entwickler/Publisher	Altar/Senega
Webseite	www.ufo-aftershock.com
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	24. Oktober 2005
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/englisch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5700	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 5700	RAM	768 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	5
Multiplayer	–

PRO
- interessanter Genremix
- freie Kampagne
- viele Waffentypen

KONTRA
- fummeliges Inventar
- langweilige Grafik
- Sound-Aussetzer

MARTIN DEPPE	70
GEORG VALTIN	68

Durchschnitts-Wertung der Tester **69**

Video

?! Tipps



Die **Goblins** lassen uns nicht passieren, obwohl wir ihnen helfen wollen. Entweder gewinnen wir über weitere Quests ihr Vertrauen, oder räumen sie wie hier kurzerhand aus dem Weg.



Gesammelte **Erfahrungspunkte** investiert der Zauberer in verbesserte Fähigkeiten.



Optisch gehören die **Landschaften** nicht gerade zu den attraktiven Fantasy-Welten.

BATTLE MAGES **SIGN OF DARKNESS**

Zaubern oder doch lieber kämpfen? Bei diesem Strategie-Rollenspiel-Mix stellt sich die Frage erst gar nicht, denn Sie müssen permanent beides tun – und kommen dabei mitunter ganz schön ins Schwitzen.

Ein Zauberlehrling hat's schon schwer. Die spaßige Harry-Potter-Romantik existiert nur in Büchern, während man selbst in einer von Gewalt und bösen Mächten dominierten Fantasy-Welt lebt. Da ist kein Platz für ein heimeliges Internat, stattdessen muss man seine Künste direkt auf dem unerbittlichen Schlachtfeld erlernen und anwenden.

In **Battle Mages: Sign of Darkness** spielen Sie vier Kampagnen lang jeweils einen anderen Zauberlehrling. Das unbeachtet gebliebene Original erschien 2004, **Sign of Darkness** ist ein Zwischending aus eigenständig lauffähigem Addon und Nachfolger. Zum Einsatz kommen Ihre Fähigkeiten in einer Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel-Elementen, die vom Spielgefühl her oft an ein Action-Adventure erinnert. Das Ganze ähnelt dezent, auch vom Setting und Grafikstil her, einer einfacheren Offline-Version von **World of WarCraft**.

MEGABUG

Wo sind die Einzelkarten?

Mit unserer Verkaufsversion war es unmöglich, einzelne Karten zu spielen. Die entsprechende Liste ist trotz absolvierter Kampagnen leer, nach einem Klick darauf erfolgt ein Desktop-Crash. Dieser doch recht heftige Bug ist Frogster und den Entwicklern bekannt, ein Patch wird nachgeliefert.

Körperloser Körper

Sie steuern wie gesagt einen Nachwuchs-Zauberer, genauer gesagt dessen Astralkörper. Ohne jetzt in den ganzen Esoterik-Kram einsteigen zu wollen: Die fleischlose Astral-Version sitzt außerhalb des eigentlichen physikalischen Körpers, weshalb Sie zum einen schweben können, zum anderen unverwundbar sind.

Nach einem superkurzen Tutorial, das kaum mehr als die Grundzüge der Zauberer-Steuerung erklärt, geht es dann auch schon in die Vollen. Ihre Karriere ist von einer inhaltlich eher belanglosen, aber detaillierten Fantasystory eingerahmt, die hauptsächlich durch Dialoge mit anderen Figuren weitererzählt wird. Immerhin orientiert sich das Spielgeschehen stark an der Hintergrundgeschichte, was für eine passabel dichte Atmosphäre sorgt.

Lästige Orks und verlorene Schwerter

Pro Kampagne haben Sie mehrere Einzelkarten mittlerer Größe zu beackern, die durch storytechnisch begründete Übergänge miteinander verknüpft sind. Dort fliegen Sie herum und sammeln vor allem in den Städten Aufträge ein. Die bestehen zum einen aus typischer WoW-Standardkost wie »Uns stört das Ork-Rudel in der Nähe« oder »Ich habe mein Schwert verloren. Bitte bring' es mir zurück!«. Das sind meist freiwillige Nebenmissionen, die zwar eine Belohnung einbringen, mit der eigentlichen Story aber wenig zu tun haben. Absolute Pflicht sind dagegen die Hauptmissionen, die sich an der Story orientieren und diese auch vorantreiben. Die Aufgaben gestalten sich abwechslungsreich genug, um auch auf Dauer nicht langweilig zu werden. Sie begleiten Karawanen, befreien Gefangene, besorgen einzigartige Artefakte oder vermitteln zwischen verfeindeten Grüppchen.

Dauerhafte Begleiter

Die Städte fungieren als zentrale Anlaufstellen einer Karte. Hier erhalten Sie nicht nur Aufträge und Infos, sondern handeln und rekrutieren die notwendigen Truppen. Die braucht man nicht nur dringend zum Kämpfen, sie müssen auch als lebende Transportbeutel herhalten – ein Astralkörper hat nun mal keine Hosentaschen und damit auch kein Inventar.

Besonders zum Anfang einer Kampagne gilt es mit den Kämpen gut hauszuhalten. Wenn alle Einheiten verloren gehen und für Neueinstellungen das Geld fehlt, heißt es »Game over«.

Für erfolgreiche Kämpfe hingegen belohnt man Ihre Truppen mit Erfahrungspunkten. Dadurch steigen sie langsam im Level, mit dem fünften befördert man sie sogar. Da Sie Ihre Mannen über die ganze Kampagne hinweg behalten, sind sie kein auswechselbares Kanonenfutter. Verlieren Sie eine sehr erfahrene Einheit, kann das den Rest der Geschichte um einiges schwieriger machen.

Die üblichen Fantasy-Spießgesellen

Zum Einsatz kommen Ihre aus verschiedenen Rassen bestehenden Soldaten gegen das übliche Gesocks: Wölfe, Orks, Elfen, Goblins, Skelette, zweiköpfige Kreaturen, Riesen und was man eben sonst noch so im Fantasy-Reich findet. Aufgeteilt in Nah- und Fernkämpfer, unterscheiden sie sich zudem in der Truppenstärke. Fußvolk tritt meist im Achterpack auf den Plan, während Hilfszauberer und Spezialeinheiten einzeln ihren Dienst tun. Verliert eine Gruppe einzelne Leute – Verletzte regenerieren von selbst –, so stockt man sie in Städten der passenden Rasse gegen Geld wieder auf.

Besiegte Feinde hinterlassen als Belohnung Waren auf dem Schlachtfeld zurück. Da Ihre Kreaturen weder schlafen noch essen müssen, tauschen Sie die Fundstücke in Städten gegen Gold ein. Dafür können Sie wiederum bessere Ausrüstung, Tränke oder Schriftrollen erwerben.



In **Städten** verkaufen Sie Ihre gefundenen Gegenstände und rekrutieren neue Truppen.



Der **Schankwirt** bittet uns um Hilfe: Lärmende Orks vertreiben seine Gäste.



Ein **doppelköpfiges Etwas** versperrt uns den Weg durch das Tal. Zu besiegen ist es nur unter schmerzlichen Verlusten, doch dahinter wartet eine fette Belohnung auf uns.

In **Sign of Darkness** gibt es im Gegensatz zum ersten Teil sowohl einen Tageszeitenwechsel als auch dynamisches Wetter, was spielerisch ausgenutzt wird. So können Sie etwa einen Sumpf nur in der Nacht ohne Schaden durchqueren. Die Dunkelheit lässt allerdings schon mal eine Viertelstunde Echtzeit auf sich warten.

Nähe bringt Mana

Mit Ihren Zauberkünsten spielen Sie selbst in den Kämpfen eine entscheidende Rolle. Nicht nur, dass Sie einen hervorragenden Späher abgeben. Mit der Zeit erlernen Sie auch immer mehr Sprüche, aufgeteilt in Sorten wie Angriffszauber, Schutzzauber und die Erschaffung temporärer Kreaturen. Wie Ihre Kampftruppen bekommen auch Sie für erledigte Aufträge Erfahrungspunkte spendiert. Die investieren Sie in neue Sprüche oder die Verbesserung Ihrer Charakterwerte.

Als Treibstoff für Ihre Zauberei fungiert das wohlbekannte Mana. Sie haben einen Grundvorrat, den Hilfszauberer in Ihrer Gefolgschaft weiter aufstocken. Entfernen Sie sich zu weit von Ihren Leuten oder einer Stadt, beginnt der Vorrat schnell zu sinken und lädt sich umgekehrt langsamer wieder auf. Die meisten Zaubersprüche erfordern eine bestimmte Anzahl an Manapunkten, um zu funktionieren. »Verbraucht« im eigentlichen Sinne wird Mana dabei nicht, allerdings müssen sich die Sprüche nach dem Abfeuern erst wieder aufladen.

Doppelte Steuerung

Eine Besonderheit von **Battle Mages** ist die ungewöhnliche und mitunter auch nervige zweiteilige Steuerung. Denn Sie schweben einerseits mit der Shooter-typischen WASD-Maus-Steuerung als Zauberer über das Spielfeld und müssen gleichzeitig ihre Truppen in Echtzeitstrategie-Manier dirigieren (Rechtsklick auf das Ziel). Als Magier geht das alles sehr flott, zumal Sie sich auch direkt zu bestimmten Punkten auf der Karte teleportieren können. Die Truppen latschen dagegen sehr gemächlich übers Feld, können nicht bergsteigen (dabei sind die Karten von Hügelketten übersät) und auch nicht per Minikarte ihr Ziel zugewiesen bekommen. Wenn Sie also zum Beispiel eine angeschlagene Einheit dringend aufstocken müssen, dann kann das bei einer weit entfernten Stadt schon mal zwei, drei Extraminuten dauern.

Lange währendes Vergnügen

Spiele mögen heutzutage im Schnitt sehr kurz sein, auf **Battle Mages: Sign of Darkness** trifft das nicht zu. Jede Kampagne besteht aus mehreren Karten, auf jeder Karte können Sie sich ein paar Stunden aufhalten – je nachdem, wie viele Quests Sie mitnehmen. Dass das Spiel trotzdem locker auf eine CD passt, liegt nicht zuletzt an der schlichten Präsentation. Sowohl die polygonarme Grafik im **WarCraft**-Stil als auch die magere Musikauswahl samt Standard-Soundeffekten lenken kaum vom Spielgeschehen ab. Neben den kompletten Kampagnen dürfen Sie auch einzelne Karten spielen, zumindest theoretisch (siehe Kasten). Der leidlich amüsante Multiplayer-Part beschränkt sich auf gerade mal vier Maps mit maximal vier Spielern.

Michael Galuschka

DAVID BERGMANN



Nur minimal besser als der Vorgänger

Ein Lob an die Entwickler: Die Missionen sind spannender als im Vorgänger. Endlich gibt es mehr Quests und mehr Abwechslung. Da macht das Taktieren gleich etwas mehr Spaß.

Aber eben nur etwas, denn mir gehen 08/15-Strategiespiele mit Rollenspielanleihen inzwischen furchtbar auf den Keks. Da hilft auch das Dasein als Astralkörper nichts. Die Grafik von Battle Mages könnte trister nicht sein, und die Geschichte ist uninteressant. Da spiele ich lieber noch einmal Blizzards WarCraft 3 durch.

Meine Wertung **64**

MICHAEL GALUSCHKA



Gut abgehangener Fantasy-Schinken

Da kann ja nicht viel schief gehen! Man nehme einen gut abgestimmten Mix aus Fantasy-Strategie und Rollenspiel-Elementen und übergieße das Ganze mit jeder Menge WarCraft-Anleihen. Mir gefällt dabei besonders die leichte Zugänglichkeit. Und dass fast immer das richtige Verhältnis aus spielerischer Freiheit und grundlegendem roten Faden gefunden wird.

Sprichwörtlich weniger schön ist die einfallslose Klischee-Welt, selten war der Begriff Fantasy eigentlich unpassender. Für gerade mal 25 Euro erhält man jede Menge Stoff – da können sich andere Hersteller ein dicke Scheibe abschneiden. Und ohne den Einzelkarten-Bug läge meine Wertung um fünf Prozent höher.

Meine Wertung **67**

BATTLE MAGES: SOD



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (53 Seiten, als PDF)

Sound Stereo

Genre	Rollenspiel-Strategie-Mix
Entwickler/Publisher	Targem/Frogster
Webseite	www.frogster-interactive.de
ca. Preis	25 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 2	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	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	6
Multiplayer	5

PRO

- interessanter Rollenspiel-Strategie-Mix
- leichte Zugänglichkeit
- abwechslungsreiche Quests

KONTRA

- schlichte, eckige Grafik
- umständliche Bedienung
- dünner Multiplayer-Teil

Durchschnitts-Wertung der Tester

MICHAEL GALUSCHKA 67
DAVID BERGMANN 64

66



Playmobil-Techniker sucht einen Job im Dorf vom Weihnachtsmann: Die Tour des **Wartungspersonals** können Sie nicht steuern.



Vom Idiotenhügel bis zur Profipiste lassen sich alle **Abfahrtsbahnen** entwerfen und bauen. Dafür brauchen Sie aber viel Geld.

SKI RESORT EXTREME

Rummelplätze, Achterbahnen, Theme Parks: Es war nur eine Frage der Zeit, bis wir auch die schönsten Bergwelten erobern können. **Die Eroberung gestaltet sich allerdings eher langweilig als interessant.**

Das Entwicklerstudio Cat Daddy Games schickt uns in die weiße Wüste – in ein kleines Skiparadies, in dem wir vergnügungssüchtige Gäste bei Laune halten sollen. Bevor wir in die Kampagne starten, schauen wir uns das Tutorial an. Das ist jedoch keine große Hilfe: In den Standbildern gibt's nichts auszuprobieren.

Also ab in die Kampagne. Um Besucheransprüche wie Essen, Skitraining und Erholung zu erfüllen, müssen wir dabei das gesamte Geld, das wir haben, auf den Kopf hauen. Und das ist nicht viel. Ein Beispiel: Damit eine Erste-Hilfe-Station arbeitet, müssen wir sie ständig warten. Dazu brauchen wir den passenden Handwerker, der sie repariert. Um fortgebildetes Wartungspersonal zu kriegen, müssen wir aber zuerst das normale Wartungsgebäude bauen, das uns 2.500 Euro aus der Tasche zieht. Zusätzlich verschlingt der Bau der besseren Techniker 6.000 Euro – bei einem Startkapital von 10.000 Euronen bleibt kaum etwas übrig. Deswegen verbringen wir unsere Zeit meist mit dem Warten auf Geld und müssen verletzte Gäste links liegen lassen, ohne auf sie Rücksicht nehmen zu können.

Dumm auch, dass wir dem Wartungspersonal nicht sagen können, was sie reparieren sollen. Selbst wenn wir ein Gebäude früher gewartet haben wollen, können wir keinen Einfluss auf die Runde des Technikers nehmen.

Schneeflöckchen, Weißröckchen

Die neun Aufträge der Kampagne sind mehr als simpel: Verdienen Sie soundso viel Euro, bekommen Sie soundso viel Ruhm, reparieren Sie den Park, unterhalten Sie soundso viele Gäste. Dabei sind drei Missionen leicht, drei mittelschwer und die restlichen drei schwer. Wenn die Kasse stimmt und Sie für genug Energie sorgen, sind die Missionen schnell abgeschlossen. Nebenereignisse wie in **Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!** gibt es nicht.

Das Bauen der Pisten und Gebäude ist simpel: Suchen Sie sich aus, was Sie bauen möchten, und platzieren es in die Landschaft. Wenn Gelände zu steil ist oder Gebäude zu nahe beinenander, wird Ihnen das angezeigt.

Ansonsten geht es nur darum, die Bergwelten mit Gebäuden voll zu pflastern, um die Bedürfnisse der Gäste zu befriedigen. Eher unspektakulär, da man zum Beispiel nicht mit den Besuchern die Hänge hinab wedeln darf.

Puppenstube

Im freien Spiel suchen wir eine der neun Karten aus, die uns zur Verfügung stehen. Dann entscheiden wir uns noch zwischen einem Startkapital von 25.000 oder 200.000 Euro. Für einen Tummelpark am Rande der Existenzgrenze wählen wir das geringe Startgeld von nur 10.000 Euro.

Mit dem Karteneditor entwerfen wir eigene Landschaften und laden sie in das freie Spiel. Dabei ist die 3D-Grafik kindgerecht: Die Gäste sehen aus wie grinsende Playmobil-Figuren, allerdings mit Grafikfehlern. Die Gebäude hingegen scheinen frisch aus dem Weihnachtsmanndorf zu kommen. Sehr schön ist immerhin der Effekt, dass Wege und Häuser zuschneien und der Hausmeister dadurch mehr Arbeit hat.

Susanne Braun

GEORG VALTIN



Interessantes Szenario, langweiliges Spiel

Bevor ich mir meine Knie ruiniert habe, war ich öfters in großen Skigebieten unterwegs. Entsprechend interessant finde ich das Szenario, ein Pistenparadies aufzubauen. Die unausgegorene Spielmechanik überrascht mich aber recht schnell mit der Erkenntnis, dass ich mit logischen Schritten nicht weit komme.

Angefangen von der schnellen Gebäudeabnutzung über die nicht nachvollziehbare Reihenfolge der Gebäudefreischaltung und den verwirrenden Gästebedürfnissen strotzt das Spiel vor Unstimmigkeiten – schade drum!

Meine Wertung **43**

SUSANNE BRAUN



Niedlich, aber anspruchslos

Vielleicht liegt es daran, dass ich noch nie in meinem Leben Skilaufen war, aber Ski Resort Extreme beeindruckt mich nicht wirklich. Weil ich eine Mission abschließen kann, indem ich einfach nichts baue und sechs Spieltage lang nur den Gästen das Geld aus der Tasche ziehe, fühle ich mich ziemlich unterfordert.

Die Voraussetzungen, um bestimmte Gebäude zu bauen, verstehe ich auch nicht. Warum nur muss ich einen Snowboardverleih bauen, damit meine Gäste sich in einem Kino vergnügen können? Das ist für mich nicht nachvollziehbar. Das einzige, was für mich den Reiz am Skiparadies ausmacht, ist die Herausforderung, die lediglich neun Missionen abzuschließen. Das freie Spiel ist uninteressant.

Meine Wertung **53**

SKI RESORT EXTREME



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch
(4 Seiten, PDF auf CD)

Sound: Stereo

Genre	Wirtschaftssimulation
Entw./Publisher	Cat Daddy Games/Frogster
Webseite	www.backtogames.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO

- Karteneditor
- verschiedene Geschwindigkeiten
- interessante Szenerie

KONTRA

- schlechtes Tutorial
- Grafikfehler
- kaum fordernde Ziele

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 53
GEORG VALTIN 43

48



Der **grüne Kreis** zeigt die maximale Reichweite der gewählten Waffe an, die durchgehende rote Linie die nötige freie Schussbahn.



Kämpfe in **Gebäuden** laufen ein wenig anders ab: Hier gibt man seiner Einheit nur grundsätzliche Befehle, die sie automatisch ausführt.

SHADOW VAULT

Das kommt davon, wenn man zu wenig in die Rentenkasse einbezahlt: Nicht Außerirdische oder böse Terroristen müssen als Gegner in diesem Rundentaktik-Epos herhalten, sondern Ihre eigenen Nachfahren.

Kopfkratzen beim Anblick des **Shadow Vault**-Covers. Das Design erinnert doch ... tatsächlich! Nachdem man die Screenshots auf der Rückseite studiert hat, wird klar: Hier handelt es sich um einen **Fallout**-Klon, genauer gesagt um einen des Runden-Taktik-Ablegers **Fallout Tactics**.

Von Menschen und Mutanten

Allerdings beschränken sich die Klau-Vorwürfe auf Szenario (Endzeit), Grafikstil (Iso-2D) und einige Bedienkonventionen. Spielerisch verzichtet **Shadow Vault** auf Echtzeit-Experimente und sonstige Extravaganzen und bietet klassische Rundentaktik. Als Schauplatz dient die postapokalyptische Erde im Jahre 1958, die auf einmal von fremden Wesen überrannt wird. Aber nicht von Aliens, sondern von den eigenen (teilweise mutierten) Nachfahren, die inzwischen das Zeitreisen beherrschen und eine neue Bleibe in der Vergangenheit suchen, da die Zukunft keine Zukunft mehr hat.

Allerdings kommen die nicht in friedlicher Absicht, und so müssen die wenigen Überlebenden des Atomkrieges erneut um ihre Ausrottung fürchten. Deshalb übernehmen Sie 20 Missionen lang die Verteidigung; dafür steht Ihnen ein Trüppchen von im Schnitt sechs bis acht Mann zur Verfügung. Die bestehen aus normalen Soldaten, aber auch aus Spezialisten wie Scharfschützen oder Spähern. Das Aktionspunkte-basierte Spielprinzip entspricht ganz klassischen Mustern. Sie bewegen sich rundenbasiert in kleinen bis mittelgroßen Levels; kommen Feinde in Sichtweite, können Sie alternativ auf den Kampfmodus umschalten. Bessere Ausrüstung, Waffen und Munitionsnachschub erhalten Sie in Gebäuden, die Ihre Kameraden als Stützpunkte halten. Neben Ihnen selbst und der Feindesschar laufen auch noch neutrale (meist Zivilisten) und befreundete Personen (meist Soldaten) herum. Letztere können Sie zwar nicht direkt steuern, werden von ihnen aber im Kampf unterstützt.

Fehlende Feinheiten

Alle Missionen sind in einzelne Aufträge unterteilt, die teilweise auch parallel anstehen. Die Ausgangsposition ist dabei nie dieselbe: Wenn Sie etwa Angriffe aus dem Norden und Süden abwehren sollen, dann hängen Position und Stärke der beiden Parteien davon ab, wie die bereits absolvierten Einsätze ausgegangen sind. Grundsätzlich stürmen die Gegner zwar kopflos, aber dafür in recht großer Anzahl an. Da sie dabei oft schon zwei, drei Treffer landen können, ohne dass Sie sich dagegen wehren können, ist für das per se nicht besonders schwierige **Shadow Vault** schon eine gewisse Frustresistenz notwendig. Ohne diesen Makel wäre es nämlich sehr einsteigerfreundlich: Das Spiel überfordert einen nicht mit übermäßig vielen Details. Feinheiten wie die Blickrichtung fehlen ebenso wie verschiedene Stellungen (liegen, knien, stehen) oder die aus **Jagged Alliance** bekannten »Unterbrechungen«.

Das alles in allem nette Spielchen offenbarte im Test mehrere Bugs: Grafikfehler zerschreddern mitunter die Bildschirmansicht, beim Betreten von Gebäuden stürzt es gelegentlich ab.

Michael Galuschka

RÜDIGER STEIDLE



In einem Land vor unserer Zeit ...

Hat Publisher Frogster eine Zeitmaschine erfunden? Shadow Vault wirkt wie aus dem Jahr 1995 importiert. Was mich eigentlich nicht stört, schließlich fesselt mich seit damals eine alte Liebe an die Runden-Taktik.

An Jagged Alliance wäre Shadow Vault allerdings auch damals noch nicht herangekommen, dazu ist das Kampfsystem zu eingeschränkt und vor allem die Gegner-KI zu schlecht. Viele kann man ausknipsen, ohne dass sie sich wehren – die alte Todsünde der selbst unter Beschuss regungslosen Feinde.

Meine Wertung **62**

MICHAEL GALUSCHKA



Anfangs holprig, später akzeptabel

Die erste Stunde ist hart. Denn schon am Anfang offenbart Shadow Vault all seine Schwächen. Die reichen von fehlendem Feinschliff über eine teilweise strohdoofe KI bis hin zu ärgerlichen Bugs. Nachdem ich die Holperstrecke überwunden hatte, kam auch die ein oder andere Stärke zum Vorschein. Etwa das Szenario mit seinen spannenden Einsätzen, oder die gelungene Idee der besetzten Gebäude als Nachschubposten.

Sie müssen schon einen Faible für klassische Runden-Taktik mit noch klassischerer Aufmachung haben, um etwas mit Shadow Vault anfangen zu können. Dann erreicht es immerhin gehobenes Mittelmaß. Und auch zum Reinschnuppern ins halbtote Genre kann ich es durchaus empfehlen.

Meine Wertung **67**

SHADOW VAULT



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch
(27 Seiten als PDF)

Sound: Stereo

Genre	Runden-Taktik
Entwickler/Publisher	Mayhem/Frogster
Webseite	www.mayhem.sk
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Geforce	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	6
Multiplayer	6

PRO
- geringe Hardwareanforderungen
- klassische Rundenstratgie
- teilweise spannende Missionen

KONTRA
- fehlende Feinheiten
- ziemlich dumme KI
- altbackene Anmutung

Durchschnitts-Wertung der Tester

MICHAEL GALUSCHKA 67
RÜDIGER STEIDLE 62

65



Riesiger Cursor und winzige Buttons: Wenn wir nach häufigem Geklicke die **Statistiken** gefunden haben, helfen die uns auch nicht weiter.



Die **Kameraperspektive** der shoppenden Bevölkerung zeigt die polygonarmen Figuren in ihrer schönsten Pracht und aus nächster Nähe.

MALL TYCOON 2 DELUXE

Bauen Sie Ihr eigenes Einkaufsparadies, bringen Sie es erfolgreich über die Runden und verdienen Sie sich eine goldene Nase. **Nur: Wie geht das mit nutzlosen Statistiken und einem nicht vorhandenen Überblick?**

Um unser eigener Herr über Schuhladen und Frisiersalon zu werden, braucht es nicht viel. Der **Mall Tycoon 2 Deluxe** schickt uns in 23 anspruchsvolle Szenarios, in denen wir ein bestehendes Shoppingcenter aufmöbeln oder es vorm Bankrott retten. Oder aber wir müssen in einer bestimmten Zeitspanne eine Menge Geld auftreiben. Alternativ können wir auch ein freies Spiel starten.

Allerdings ist das Wirtschaften gar nicht so einfach: Kunden bleiben aus oder finden unser Center langweilig, Räuber bedienen sich an unseren Kassen, und der Pleitegeier schwebt über verstaubten Bücherregalen. Was die Kunden an unserem Einkaufsparadies nicht mögen, sollen uns quietschbunte Statistiken verdeutlichen. Die sind aber so unübersichtlich und nichts sagend, dass wir nur mit den Schultern zucken können.

Ebenso wenig erfahren wir aus den Mall-Statistiken, die wir mit umständlich vielen Mausklicks öffnen müssen, warum das Geld so schnell aus unseren Kassen verschwindet, wir aber nur wenig einnehmen. Da ist eine Pleite schon vorprogrammiert. Das HTML-Handbuch (!) hilft uns übrigens auch nicht weiter: Es erklärt nur, wo wir welche Statistik finden. Genauere Erläuterungen zu Balken und Zahlen enthält es uns vor.

Den Hunden geht's an den Kragen

Interessant hingegen ist der Weiterbildungsmodus Ihres Personals. Es kostet zwar eine schöne Stange Geld, neben amateurhaften Wachmännern auch Miet-Cops und Hundefänger auszubilden, doch es lohnt sich. Die verbesserten Personalkräfte arbeiten effektiver und in einem größeren Radius. So können Sie sicher sein, dass Ihr Einkaufsparadies wenigstens von Dieben und Straßenkötern verschont bleibt.

Das Bauen geht leicht von der Hand. Um einen Laden zu eröffnen, müssen Sie erst Bausegmente herstellen, in die die Läden platziert werden. Allerdings gibt es Designfehler: Wenn die Mauer eines Segments die offene Seite eines zweiten blockiert, können Sie das letztere Teil getrost in die Tonne treten. Denn es ist unmöglich, einen Laden in die Box zu setzen.

Farbmatsch

Glücklicherweise müssen Sie sich nicht mit den haarsträubenden Designs der Shops und der Mall abfinden. Sie können das Aussehen von Böden und Wänden jederzeit ändern, um der erhöhten Augenkrebsgefahr entgegenzuwirken.

Da jeder Shop von Haus aus ein eigenes Design hat, das in den lustigsten Farben fröhlich leuchtet, ist es schwer, den Überblick über unsere kleine Mall zu behalten. Dass wir nicht nah ans Geschehen heranzoomen können, macht's noch schwerer. Ist aber auch besser so, denn auf Mausklick können wir in die Perspektive eines Kunden wechseln. Nur um festzustellen, dass wir die gesichtslosen polygonarmen Gestalten auf der Rolltreppe besser aus der Ferne betrachten wollen. Die Grafik von **Mall Tycoon 2 Deluxe** ist nämlich sehr minimalistisch und keineswegs mit der von **Ski Resort Extreme** vergleichbar.

Susanne Braun

SANDRA STREHLE

Fehlerbehaftetes Einkaufs-Paradies



Endlich! Der Nachfolger für Mall Tycoon ist da – und jetzt sogar in 3D-Grafik, die aber viel zu detailarm ausfällt. Ich kann mehr Einrichtungsgegenstände auf bis zu neun Etagen in meinen Läden verteilen. Neu und sinnvoll sind auch die Entertainment-Angebote, zudem darf ich jetzt Kunden mit saisonalen Events gewinnen.

Leider sind die Statistik-Menüs immer noch undurchschaubar und unübersichtlich. Und das nach wie vor grausame Fahrstuhlmusik-Hintergrundgedudel schalte ich wie im ersten Teil sofort ab.

Meine Wertung **32**

SUSANNE BRAUN

Wegschauen hilft nicht



Ich hab schon eine Menge kunterbunte Spiele gesehen, aber der Mall Tycoon 2 Deluxe ist der Gipfel an grellbuntem Farbbrei. Immerhin passen die polygonarmen Besucher perfekt ins Farbchaos.

Schlimmer finde ich die Unübersichtlichkeit und Nutzlosigkeit der Statistiken. Ich habe nicht den blassesten Schimmer, mit welchen Geschäften ich denn die freudige Kundschaft beglücken kann, damit sie mehr Geld bei mir lassen. Immerhin ist das Fortbildungssystem gelungen. So kann ich zumindest verhindern, dass mir die Diebe noch das letzte Hemd vom Leib klauen. Was ich allerdings gegen den horrenden Geldmangel unternehmen soll, bleibt mir aufgrund nicht einstellbarer Preise und Mieten ein ewiges Rätsel.

Meine Wertung **21**

MALL TYCOON 2 DELUXE



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (6 Seiten, HTML-Dokument)

Sound: Stereo

Genre	Wirtschaftssimulation
Entw./Publisher	Global Star Software/Frogster
Webseite	www.backtogames.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	2
Steuerung	3
Multiplayer	–

PRO
- nützlicher Fortbildungsmodus
- Musik abstellbar

KONTRA
- furchtbar bunte Grafik
- unhandliches Statistikengeklicke
- extrem unübersichtlich
- schlechtes Handbuch (HTML!)

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	21
SANDRA STREHLE	32

27



Wenn Sie die **Kameraeinstellung** wechseln, bekommen Sie einen guten Überblick über das bunte Schlachtfeld.



Mit den unterschiedlichsten **Waffen** geht es unseren Gegnern an den Kragen. Ein Brecheisen hilft nicht nur Gordon Freeman.

CREATURE CONFLICT

In einer fernen Galaxie ist die Hölle los: **Knuddelige Wölfe, Affen und Nager bekriegen sich aus reiner Langeweile im Rundentakt** und hinterlassen auf verschiedensten Planeten einen Friedhof der Kuscheltiere.

Gorilla Ninja wirkt auf den ersten Blick sanftmütig. Hätte er nicht eine Baseballkeule und eine Bazooka in seiner Tasche. Damit macht er Jagd auf die frechen »Frets«, zu denen Biber und andere Nager gehören. Oder er jagt die »Techies«, ein Rudel Wölfe und Hyänen, denen hoch entwickelte Technologien zur Verfügung stehen. Natürlich nur, um den anderen Fraktionen auf den insgesamt 16 Planeten den Garaus zu machen und die Herrschaft zu übernehmen.

Eindrucksvolle Waffenkreativität

Der Budapester Entwickler Mithis (**Battlestation Midway**) hat eine Planetenwelt in Comicoptik geschaffen, auf der sich die Tierchen im rundenbasierten Kampf gegenseitig umnieten. In der zerstörbaren Planetenlandschaft dürfen Sie außerdem mit über 30 lustigen Waffen hantieren. Etwa mit der Abwasserblüte, eine Pumpe, die wie ein Wasserkasten einer Toilette aussieht und ekeligen Gestank von sich gibt. Die können Sie in einem Shop vor Missionsbeginn kaufen, oder mit einem der zahlreichen Power-Ups auf dem Planeten aufsammeln. Die geben Ihnen auch mehr Trefferpunkte, verpassen Ihnen einen Geschwindigkeitsbonus oder motzen Ihre Waffen auf. Sobald Sie aber Granaten und Fernkampfwaffen benutzen, sollten Sie die geringe Erdanziehung der Schauplätze beachten, damit nichts im All verloren geht.

Dschungelschlacht

Welche der drei anfänglichen Fraktionen Sie in der Kampagne spielen, bleibt Ihnen überlassen. Keine Partei ist stärker oder besser: In jeder Gruppe gibt es Nah- und Fernkämpfer, aus denen Sie wählen. Je mehr Erfolg Sie haben, desto mehr Figuren können Sie mit in die Schlacht nehmen.

Beginnt eine der 48 Missionen, bleiben Ihnen 30 Sekunden, um mit einem Ihrer Charaktere über den Planeten zu ziehen. Greifen Sie einen Feind an, verlieren Sie die restliche Zug- und Angriffszeit, können aber in den folgenden zehn Sekunden fliehen. Wenn Sie mehrere Charaktere steuern, darf nur eine Figur pro Runde ziehen. Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Kämpfer bewegen, bestimmen Sie nicht selbst – so wie die gegnerische Reihenfolge ist auch die Ihrer Figuren festgelegt. Zusätzlich tickt ein Timer gegen Sie, denn jede Mission ist zeitbegrenzt.

Schade ist, dass sich die Kampagnen nur in kleinen Nebenaufträgen unterscheiden. Kämpft man als Affe oder Wolf gegen die Frets, ist das nachvollziehbar. Weniger logisch ist es, als Nager die eigenen Leute zu plätten. Mithis hätte gut daran getan, nur für eine Fraktion eine Kampagne einzubauen, die dafür spannend ist.

Gruppenspaß

Lustige Gemetzel bringt, ähnlich wie bei der **Worms**-Reihe, der Mehrspielermodus. Im Netzwerk oder im Internet geht's dann mit Tintenfisch-Flinte und Virenschleuder ins wilde Getümmel. Mit bis zu vier Spielern bestreiten wir Modi wie Vernichtung (Deathmatch), Plünderung (möglichst viel Gold sammeln) und Totem-Eroberung (Capture the Flag).

Susanne Braun

RÜDIGER STEIDLE

Fehler im System



Irgendwie wundert mich, dass in der Konzeptphase von Creature Conflict niemand die entscheidende Frage gestellt hat: Wie soll ich einen Gegner treffen, den ich nicht sehe?

Aufgrund der extremen Krümmung des Spielfelds bleibt mir als einzig wirksame Taktik, den Feind übers Radar auszumachen, direkt auf ihn zuzustürmen und ihm aus nächster Nähe eins überzubraten. Was wegen der extrem knappen Zeitlimits auch nicht gerade einfach ist. Wo bleiben da die fordernden Fernduelle des Vorbild Worms?

Meine Wertung **50**

SUSANNE BRAUN

Physik und Gestaltung vs. Spielspaß



Creature Conflict reißt mich nicht grade vom Hocker. Mein Problem ist tatsächlich das Terrain, auf dem ich mich bewege. Wenn ich aus Versehen zu viele Granaten in die gleiche Richtung schmeiße, entsteht ein so tiefer Krater, dass ich nicht mehr rauskomme und neu starten muss. Andererseits lässt sich mit Fernkampfwaffen nur ungenau zielen, da vor allem die niedrige Anziehungskraft einen Strich durch meine Rechnung macht. Und auch die erhebliche Krümmung unter meinen Wolfstatzen hilft mir nicht beim Zielen.

Spaß habe ich aber an der hübschen Grafik und der zwar eintönigen, aber eingängigen Musik. Lustig ist es allemal, die verschiedenen Charaktere einer Fraktion auszuprobieren.

Meine Wertung **65**

CREATURE CONFLICT



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (40 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Runden-Strategie
Entwickler/Publisher	Mithis/Halycon Media
Webseite	www.creatureconflict.net
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	7

PRO
- stimmige Comicgrafik
- kuriose Charaktere
- Waffenvielfalt
- zerstörbare Umwelt

KONTRA
- teilweise unlogische Kampagne
- langatmige Kämpfe

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	65
RÜDIGER STEIDLE	50

58



In diesem Experiment soll die **Bowlingkugel** mit Hilfe der Kanone den Roboter vom Regal stoßen. Hier ist das Timing extrem wichtig.



Mit Hilfe von **Magneten** lassen wir den Roboter die Erdoberfläche umrunden. Eine der Aufgaben, die auch Einsteiger bewältigen.

CRAZY MACHINES NEUES AUS DEM LABOR

Fliegende Roboter und wirre Stromkreisläufe – **die Crazy Machines sind zurück und verlangen von Ihnen Gehirnakrobatik auf höchstem Niveau.** Nicht nur für Profis.

Mit Kanonenkugeln Roboter-Bowling spielen oder mit Toastbrot Strom erzeugen – die 101 Aufgaben im neuesten Teil der **Crazy Machines**-Reihe sind wie schon in den Vorgängern wenig alltagstauglich, dafür abgedreht und fordernd. Auf zweidimensionalen Spielfeldern stoßen Sie auf mitunter sehr seltsame Versuchsanordnungen. Zum Beispiel sollen Sie in einem simulierten Weltall einen Basketball, einen Korb, einen Eimer und eine Holzkiste mit Hilfe einer Explosion in Richtung von vier Nitrofläschchen befördern, die aus dem Weg geräumt werden müssen.

Gut Ding will Weile haben

Wie schon bei den Vorgängern setzt **Neues aus dem Labor** Freude am Experimentieren voraus. Am Anfang jedes Versuchs stehen wir vor meist wirr angeordneten Objekten und haben ein gutes Dutzend Bauteile zur Verfügung – die reichen von Kerzen über Turbinen bis hin zu Generatoren. Zunächst sind wir ratlos, experimentieren unbeholfen herum. Nach und nach wird die Lösung aber immer klarer, alles nur noch eine Frage der Feinabstimmung.

Für Profi-Tüftler ist das kein Problem. Einsteiger dagegen dürften ihre Probleme haben. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben steigt nämlich nicht stetig an, sondern wechselt beständig zwischen kinderleicht und bockschwer. Immerhin gibt es kein Zeitlimit. Während des Tüftelns läuft zwar ein Punktezähler mit, aber selbst wenn der auf Null steht, darf noch nach einem Geistesblitz gesucht werden.

Kleine Schönheitsfehler

Technisch ist **Neues aus dem Labor** bodenständig. Spezialeffekte gibt es keine, dafür nette Animationen. Stromkabel beispielsweise baumeln in der Luft, wenn sie nicht angeschlossen werden, Generatoren setzen sich ratternd in Bewegung. Die physikalische Berechnung der Experimente ist nicht hundertprozentig korrekt, aber realistisch genug, um nachvollziehbar zu sein. Wirkliche Probleme gibt es nur, wenn beispielsweise mehrere Objekte von einem überdimensionalen Staubsauger angesogen werden sollen – in solchen Fällen ist nur ein Objekt betroffen. Da die Aufgaben aber so konzipiert sind, dass solche Situationen nicht auftreten, fällt das eigentlich nicht weiter ins Gewicht.

Eigene Versuchsreihen

Wenn Sie alle 101 Aufgaben in Rekordzeit bewältigt haben, dann erstellen Sie mit Hilfe des integrierten Editors einfach eigene Experimente. Der Baukasten ist zwar umfangreich, nach kurzer Eingewöhnungszeit aber kinderleicht zu bedienen. Mit wenigen Mausklicks definieren Sie Gegebenheiten wie Gravitation oder legen fest, wann welche Objekte an welcher Stelle miteinander kollidieren.

David Bergmann

GEORG VALTIN



Probieren siegt oft über logisches Nachdenken

Mein Wissen aus dem Physik-Leistungskurs hat mir beim Experimentieren wenig geholfen: Die Versuche lassen sich für meinen Geschmack zu oft leichter durch Probieren als durch logisches Anwender von Naturgesetzen lösen. Letztere dienen zwar als Grundlage, doch am Ende kommt es darauf an, die wichtigsten Versuchsteile genau an der richtige Stelle zu platzieren.

Trotzdem finde ich die Knobelaufgaben ganz entspannend, auch wenn unter den 101 Experimenten einige langweilige (weil zu einfache) sind.

Meine Wertung **76**

DAVID BERGMANN



Mal zu schwer, mal zu leicht

Wirklich lange bei der Stange halten konnte mich die Crazy-Machines-Reihe noch nie. Dafür bin ich nicht geduldig und ausdauernd genug. Für ein paar Experimente die Woche reicht es aber immer wieder. Und das liegt vor allem daran, dass ich bei jeder Aufgabe aufs Neue ratlos dastehe und erst einmal nur herumprobiere. Ich fühle mich tatsächlich wie ein kleiner Erfinder und das macht einfach Spaß.

Was mich bei Neues aus dem Labor aber wirklich stört, ist das Fehlen eines stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrads. Einige der ersten Aufgaben sind schon echte Brocken und später, wenn ich wirklich gefordert werden will, beleidigen mich kinderleichte Versuche, die binnen Sekunden gelöst sind.

Meine Wertung **79**

CRAZY MACHINES

Video



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten als PDF-Datei)

Sound: Stereo

Genre	Strategie
Entwickler/Publisher	Fakt Software/Novitas
Webseite	www.crazy-machines.com
ca. Preis	10 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- fordernde Aufgaben für Profis
- leichte Aufgaben für Einsteiger
- einfache Bedienung
- mitgelieferter Editor

KONTRA
- wechselnder Schwierigkeitsgrad
- auf Dauer nervige Musik

DAVID BERGMANN	79
GEORG VALTIN	76

Durchschnitts-Wertung der Tester: **78**



Wegen der verschiedenen Panzerungswerte an Front, Flanken und Heck sind **Zangenangriffe** immer eine Erfolg versprechende Taktik. Oft sind die Gegner gemeinerweise für Kreuzfeuer platziert.



Aus nächster Nähe wirken die früher schicken Einheiten mittlerweile arg **detailarm**.



Briefings werden im **Wochenschau-Stil** abgespult; eine Story gibt's allerdings nicht.

ROTER STURM

Afrika Korps vs. D-Day-Ardennen-Sturm. Deluxe. Gold. Oder auch: Wie oft kann man das gleiche Spiel neu auflegen, bevor es langweilig wird?

Es war einmal ein Taktikspiel namens **Afrika Korps vs. Desert Rats**. Das durfte sich ein paar Wochen an der Spitze des Genres sonnen, bis CDVs **Panzers** es vom Thron stieß. Die Rückeroberung mit dem Sequel **D-Day** misslang. Zu gering waren die Verbesserungen, manche guten Ideen des Vorgängers warfen die Macher sogar über Bord. Auch Teil 3 musste sich mit einem Verfolgerplatz zufrieden geben. Im vierten Anlauf geht der Serie die Puste aus. Abermals finden sich auf der Liste der Neuerungen nur frische Einsätze und eine neue Einheiten. Damit wird **Roter Sturm Panzers** & Co. kaum hinwegfegen.

Berlin-Moskau und zurück

Als Schauplatz muss nach wie vor der Zweite Weltkrieg herhalten. Nach dem dritten Einsatz an der Westfront ist diesmal allerdings der Wilde Osten an der Reihe. Statt des roten bläst zunächst der feldgraue Sturm der Operation Barbarossa, des deutschen Überfalls auf die Sowjetunion. Abwechselnd auf Seiten der Wehrmacht und Roten Armee spielen Sie berühmte Schlachten nach, darunter den Kampf um Kiew und das Ringen um Moskau. Die zweite Kampagne reicht von der Belagerung Sewastopols über Stalingrad bis hin zum Kurland-Kessel. Abschnitt Nummer drei folgt dem Vormarsch der Sowjets bis nach Berlin und zum Reichstag.

Der Szenariowechsel bringt neue Ausrüstung mit sich. Während die deutschen Einheiten fast alle von früher bekannt sind, fährt die Gegenseite komplett neues Equipment auf. Darunter leichte Tanks wie den T-60, drei Varianten des T-34 und die schweren Jungs der Stalin-Serie.

Alte Stärken und Schwächen

Auch wenn es in fast allen Missionen darum geht, strategisch wichtige Positionen zu erobern oder zu verteidigen, gibt es genügend Abwechslung. Wie bereits bei Winterschlacht in den Ardennen stellen uns die Leveldesigner durch clever organisierte Gegenangriffe, Zeitlimits, Minengürtel, eingegrabene Verteidigungsstellungen und Bunkerlinien permanent vor neue Herausforderungen.

Eine Herausforderung für sich ist allerdings wieder die unzureichende Wegfindung der Einheiten, die sich ständig in der Pampa verhaken, wenn man sie nicht mit Engelsgeduld um jedes Hindernis herum dirigiert. Ganz so extrem wie bei Winterschlacht ist es zum Glück nicht, weil es mehr Raum zum Manövrieren gibt.

Rüdiger Steidle

DAVID BERGMANN

Das braucht kein Mensch



Mit Blitzkrieg 2 und Panzers 2 werden Taktiker vollauf bedient. Wer braucht da noch den dritten Aufguss von Afrika Korps? Zumal der große Vorteil des Originals fehlt: Ich kann meine Truppen weder ausbilden noch aufrüsten.

Zugegeben: Die Missionen sind ganz nett. Auch wenn mich das Umsortieren und Aufstellen meiner Verbände zu Beginn der meisten Einsätze ungeheuer nervt. Aber Panzers 2 und Blitzkrieg 2 haben ebenfalls spannende Aufgaben – plus bessere Grafik, motivierendere Kampagnensysteme und mehr.

Meine Wertung **68**

RÜDIGER STEIDLE

Wiederholung der Wiederholung



Der Einfachheit halber könnte ich an dieser Stelle auch mein Urteil über Winterschlacht in den Ardennen zitieren. Roter Sturm ist im Prinzip dasselbe in grün – oder weiß, je nach Jahreszeit. Ost- statt Westfront, T-34 statt Sherman, Stalingrad statt Bastogne, sonst hat sich nichts geändert.

Entsprechend gelten auch die alten Kritikpunkte noch. Vor allem die grausige Wegfindung verleidet mir nach wie vor den Spaß. Und die Grafik-Engine sollten die Entwickler langsam mal in Rente schicken. Glücklicherweise zählen auch die Pluspunkte noch, allen voran das saubere und variantenreiche Missionsdesign. Auch wenn mir manche Einsätze der dritten Kampagne zu schwer geraten sind.

Meine Wertung **76**

ROTER STURM



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (26 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Intex/Montecristo
Webseite	www.rotersturm.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; normal bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,3 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO
- abwechslungsreiche Einsätze ...
- ... vor historischem Hintergrund
- günstiger Preis

KONTRA
- schlechte KI und Wegfindung
- stellenweise hoher Schwierigkeitsgrad
- Multiplayer nur Standard

RÜDIGER STEIDLE	76
DAVID BERGMANN	68

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



Keine römische Orgie, sondern eine typische Szene aus einer Schlacht. Die arten sehr schnell in ein **heilloses Durcheinander** aus, gezieltes Eingreifen ist kaum möglich.



Eine sorgfältige **Planung** bei der Truppenplatzierung ist der Schlüssel zum Sieg.



Je nach Kampfglück werden Einheiten geheilt oder **aufgerüstet** – oder beides.

LEGION ARENA

In 125 Missionen zur Weltmacht: Dieses im römischen Reich angesiedelte und an Rome – Total War angelehnte Taktikspiel besticht vor allem durch seine Länge(n).

Das römische Reich war nicht nur eines der mächtigsten, sondern auch eines der am längsten währenden der Geschichte. Kein Wunder, dass **Legion Arena** vor allem mit seinem Umfang glänzt: In rund 125 Missionen spielen Sie zuerst den Werdegang der Römer und später der Kelten nach. Eine Mission bedeutet dabei eine kurze Schlacht, deren Ablauf der immer eintönig-gleiche ist.

Auf die Plätze, fertig, los!

Vor dem eigentlichen Scharmützel geht es erst einmal in einen Aufstellungs-Bildschirm. Hier sehen Sie den Kampfplatz im Überblick, platzieren darauf die einzelnen Einheiten und geben ihnen grundsätzliche Befehle mit auf den Weg. Sind die Vorbereitungen erledigt, geht es ab aufs eigentliche 3D-Schlachtfeld. Hier kommandieren Sie jede einzelne Einheit und dirigieren sie über das Schlachtfeld. Begrenzte »Befehlspunkte« des Anführers lassen innerhalb einer Zeitspanne aber nur eine bestimmte Anzahl an Aktionen zu.

Meist laufen die Gefechte auf den simplen Spielfeldern einfach darauf hinaus, die passende Einheit im richtigen Moment auf den Gegner zu hetzen. Nur in wenigen Missionen ist so etwas wie taktisches Geschick gefragt. Dann müssen Truppen entweder wieder zurückgezogen oder umdisponiert werden. Einige Spezialbefehle wie »Letzte Kräfte mobilisieren« erhöhen die strategischen Möglichkeiten um Nuancen.

Schlachten ohne Ziele

Was an sich schon nicht besonders aufregend klingt, mündet nach spätestens 20 Einsätzen in heftigen Gähnanfällen. Denn abwechslungsreiche oder gar spannende Missionsziele existieren schlicht nicht. Sie müssen einfach immer nur siegen, mitunter durch Limits für Verluste oder Zeitaufwand (»in drei Minuten gewinnen, höchstens 120 Mann Verluste«) minimal variiert.

Für eine siegreiche Schlacht erhalten Sie Geld und Ruhmpunkte, womit Sie Ihre Truppen heilen, mit besserem Equipment ausstatten und neue Soldaten anwerben. Besonders tapfere Einheiten erhalten zudem neue oder verfeinerte Fähigkeiten. Deren Effekt ist anfangs gewaltig, verpufft mit steigendem Erfahrungslevel aber zusehend: Denn eine leichte Infanterie bleibt trotz aller Upgrades immer noch eine leichte Infanterie – ein echter Aufstieg zu einer höheren Truppengattung ist nicht möglich.

Michael Galuschka

RÜDIGER STEIDLE



Für den schnellen Mittagspausen-Taktik-Snack ganz okay

Wie kann man beim Missionsdesign nur dermaßen einfallslos agieren? Das vergällt mir den Spaß am wenig aufregenden, aber grundsoliden Taktik-Konzept. Die einzelnen Spielelemente würden schön ineinander greifen, nur hängen sie einem halt recht bald zum Hals heraus. Zudem stört mich, dass selbst erfahrenste Einheiten nicht wirklich aufsteigen können.

Für Zwischendurch geht Legion Arena in Ordnung. Bis ich mich bei Rome überhaupt mal orientiert habe, ziehe ich hier schon in die zweite Schlacht.

Meine Wertung **60**

MICHAEL GALUSCHKA



125-mal dasselbe

Nach der gefühlten 896. Schlacht (in Wirklichkeit war's »erst« so die 50.) konnte ich einfach nicht mehr. Kein anderes Taktikspiel überschüttet den Spieler mit einer dermaßen Unmenge an immergleichen, öden Missionen. Auch bei den Schlachten selbst war »Masse statt Klasse« wohl die oberste Entwicklungs-Maxime. Bei Legion Arena gilt noch nicht mal der Grundsatz, dass spielerisch blutleere Spiele wenigstens toll aussehen. Eckige Einheiten und trist braun-grün-graue Landschaften langweilen auch das Auge.

Richtig schlecht wäre dieser Taktik-Eintopf dabei vom Grundprinzip her nicht. Anspruchslose Gemüter können es immer wieder mal für zwei, drei Einsätze rauskramen.

Meine Wertung **41**

LEGION ARENA



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (64 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler/Publisher	Slitherine/Black Bean
Webseite	www.legionarena.com
ca. Preis	20 Euro
Verkaufsstart	26. Oktober 2005
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	5

PRO
- durchdachte Steuerung
- sehr viele Missionen....

KONTRA
- ...die allesamt öde sind
- sehr wenig Tiefgang
- mäßige Präsentation
- schwache Gegner-KI

MICHAEL GALUSCHKA	41
RÜDIGER STEIDLE	60

Durchschnitts-Wertung der Tester: **51**



ANKH



Adventure-Fans atmen auf: Endlich kommt ein Newcomer an die Stärken der frühen LucasArts-Werke heran. **Grafik, Rätsel und Humor spielen perfekt zusammen**.

Am Anfang war der Bildschirm schwarz. Mit Ausnahme von ein paar Wörtern. Das Text-Adventure war geboren, strapazierte durch deftige Rätsel die Intelligenz und wegen fehlender Grafik die Phantasie der Spieler. Irgendwann sprach Ron Gilbert »Es werde bunt«, und es wurde bunt. Na gut, zumindest 16farbig. **Maniac Mansion** war nicht nur eines der ersten Grafik-Adventures, sondern eines, mit dem man auch sprechen konnte. Na gut, zumindest zwei Wörter pro Satz. Ach ja, und richtig witzig war das Ganze auch. Witzigkeit kannte schließlich keine Grenzen mehr, als der lila Tentakel die Welt erobern wollte. In **Day of the Tentacle** hievten Gilbert und ein gewisser Tim Schafer die Mischung aus Story, Rätsel, Grafik und Humor auf Referenzniveau. Bis heute. Viele Adventures versuchten sich mit ähnlicher Rezeptur – und scheiterten.

Bis heute. Auch **Ankh** schafft es nicht ganz, an den LucasArts-Klassiker heranzukommen. Aber so nahe war kein anderes Adventure der vergangenen Jahre dran, auch kein **Monkey Island 4** oder **Black Mirror** oder **Tony Tough** und wie sie nicht alle heißen. Übrigens stammt **Ankh** vom Entwickler Deck 13. Der sitzt übrigens in Frankfurt. Da soll noch einer sagen, die Deutschen hätten keinen Sinn für Humor ...

Ägypten: Sand, Pyramiden – und Humor!

Nach der ersten Zeitreise in die Vergangenheit der Adventures geht es gleich weiter auf den nächsten Hüpfer ein paar tausend Jahre zurück: Willkommen im alten Ägypten. Zugegeben, das sandige Pharaonenreich ist alles andere als unsere erste Wahl, wenn wir an spannende Schauplätze für Adventures denken. Schon bei der Installation des Spiels baut sich also eine gewisse negative Aura im Redakteursbüro auf. Cineastischer Mummenschanz mit Boris Karloff als Mumie und unsägliche Möchtegern-Indiana-Jones-Abklatsche fallen uns



Nur nicht hängen lassen: Held Assil muss mit diesem Händler um seine Rettung **feilschen**. Das wird sich später rächen ...



Viele **Dialoge** bieten mehrere Antworten. Da es keine Sackgassen gibt, können Sie alle ausprobieren. Die meisten sind witzig oder frech.



Sehr praktisch: Der **Erinnerungszettel** enthält nützliche Hinweise, welche Aufgaben Sie erfüllen müssen, um weiterzukommen.

ein. Offenbar wirken sich die negativen Schwingungen direkt aufs Spiel aus. Denn als Hauptperson Assil mit seinen Kumpels verbotenerweise in einer Pyramide einen drauf macht, straft ihn eine alte Mumie mit einem Todesfluch. Auweia. Ob wir daran Schuld haben? Nein, auch beim zweiten Abspielen zeigt das Intro die gleiche Handlung. Gut. Zeit, um die geniale Grafik zu bestaunen. Schöne Kameraschwenks, ausdrucksstarke Figuren, gelungene Animationen - Respekt, Herrschaften, das schlägt mal locker sämtliche anderen 3D-Adventures! Klasse auch die Idee, aus dem Hauptmenü nahtlos per schwungvoller Kamerafahrt ins Intro überzuleiten.

Und noch etwas fällt schon nach wenigen Sekunden auf: die vorbildliche Sprachausgabe. Die Sprecher sind hörbar mit Elan bei der Sache und wurden gut ausgesucht. Die Stimmung steigt. Selten schafft es ein Intro, die Laune eines Spieletesters deutlich zu heben – **Ankh** hat damit keine Mühe. Das Ägyptenszenario rückt in den Hintergrund, die Vorfreude auf humorvolle Dialoge steigt.

Running Gags ohne Lauferei

Ankh ist ein 3D-Adventure mit Kamerafahrten. Alarm! Panik! Verrat! (Stellen Sie sich an dieser Stelle hysterisches Kreischen alteingesessener **Monkey Island**-Fans vor) Und jetzt alle mal tief durchatmen: Deck 13 hat offenbar auch all jene verunglückten Adventures gespielt, die durch schlecht umgesetzte 3D-Schauplätze die tüftelwilligen Spieler nervten. In **Ankh** saust die Kamera zwar das eine oder andere Mal wie vom Süße-Knopfaugen-Skorpion gestochen durch Kairo & Co. – aber eben nur dann, wenn es das Rätsellösen in keinster Weise stört und einfach nur gut aussieht.

Ansonsten funktioniert **Ankh** wie die frühen LucasArts-Klassiker, nur eleganter: Unser Held Assil steht vor der Kulisse und läuft dorthin (point), wo Sie hinklicken (click). Wie in Point&Click-Adventures üblich, ändert der Mauszeiger seine Form, je nachdem was er gerade berührt. Zusätzlich steht am unteren Bildrand, was Sie damit anfangen können: irgendwo hingehen, das Nagelbett nehmen oder dem Sklaventreiber den Schlüsselbund klauen. Das Inventar wird stets in Form von kleinen Symbolen am oberen Bildrand eingeblendet; dadurch werden keine Details der Schauplätze verdeckt.

Dank »Point&Doppelklick« läuft Assil wie vom oben erwähnten Spinnentier gepiekst los, was die unumgänglichen Laufwege erträglicher werden lässt. Und noch ein Lob an Deck 13: Die Rätsel sind meistens so aufgebaut, dass nervige Gewaltmärsche weitestgehend vermieden werden, indem benötigte Objekte in der näheren Umgebung zu finden sind.

Star Wars, Monty Python, LucasArts

Da Held Assil den Todesfluch genauso gerne vergisst wie Redakteure ihre Abgabetermine für Artikel, erinnert

WAS IST ANKH?

Das **Anch** (Ankh ist die englische Schreibweise) wird auch Henkelkreuz, Lebensschleife oder koptisches Kreuz genannt. Die ägyptische Hieroglyphe ist das Zeichen für das körperliche Leben, aber auch für das Weiterleben im Jenseits. Die **Hieroglyphe** selbst besteht aus einem T mit einer aufgesetzten Ellipse, die der Hieroglyphe Gardiner S 34 entspricht (einem Sandalenriemen, nach anderer Deutung Nil + Delta, der Querstrich teilt Ober- und Unterägypten und markiert die Lage der Hauptstadt Memphis). Quelle: wikipedia.de



Klassisches **Rätsellösen:** Mit der Maus bewegen wir den Schlüsselbund zu den Fußfesseln, um den Sklaven zu befreien.



Myst-Veräppelung: Ankh nimmt Farb- und Symbolrätsel auf die Schippe. Diese eher offensichtliche Anleitung hilft bei der Lösung.



Ablenkungsmanöver: Der Vater des Pharaos wurde von Thara kunstvoll geschminkt.



Kaputte Sicherung: Die Tür zur **Unterwelt** sucht einen Freund – Assil bietet sich an.



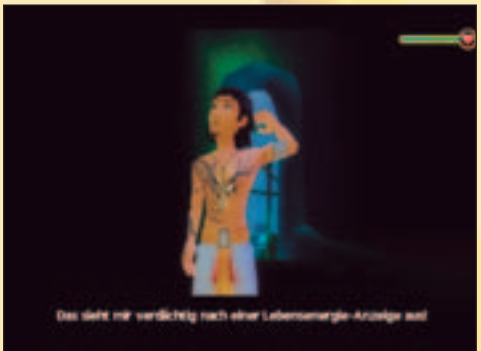
Thara ist zu leicht für die **Palme**, also muss Assil hinauf, um übers Wasser zu kommen.



Teamwork: Einer steht auf der Bodenplatte, damit der andere durch die Tür kommt.



Der **Flaschengeist** hat sein bestes Stück verloren. Nicht, was Sie denken! Die Flasche.



Auch wenn Assil in die falsche Richtung guckt: Wo kommt plötzlich die **Lebensanzeige** her?



eine cool aussehende Tätowierung ihn immer wieder unsanft, was er eigentlich tun soll: Sobald die schubweise wachsende Hautmalerei seinen ganzen Körper bedeckt, ist Game Over. Wobei das nicht ganz stimmt, denn wie Assil in einem der vielen witzigen Dialoge erfährt, kann man in **Ankh** nicht sterben. Oder vielleicht doch? Assil will es eigentlich nicht wirklich herausfinden. Das hat er übrigens mit dem Spieler gemeinsam, denn der hat den jungen Ägypter mittlerweile ins Herz geschlossen. Vor allem die teils rotzfrechen, vor bissigen Seitenhieben sprühenden Gesprächsoptionen haben uns gefallen.

Die Entwickler scheren sich einen feuchten Wüstensand um historische Akkuratesse und ziehen stattdessen lieber genüsslich andere Spiele, Filme etc. durch den Kamelmilchkakao.

Haben Sie schon mal ein Kamel gewaschen?

Bis jetzt haben wir uns über die Grafik gefreut, über die Dialoge geschmunzelt und gelacht – doch können die Puzzles da mithalten? Können sie. Trotz des schrägen Humors sind die Rätsel fast immer logisch, wenn auch manchmal auf abgedrehte Weise. Erinnerungen an **Day of the Tentacle** werden immer wieder wach, wohl auch bei den Entwicklern, die als kleine Hommage eine Zeitmaschine ins Spiel schmuggelten. Bei den meisten Puzzles war uns die Lösung schnell klar, nur fehlte noch ein benötigter Gegenstand oder hatten wir die richtige Kombinationen zweier (oder mehrerer Objekte) noch nicht gefunden. Selbst Stellen, an denen wir länger verzweifelten, offenbarten sich hinterher als logisch und fair. Deck 13 schafft es geschickt, alle nötigen Hinweise ins Spiel einzubauen, ohne überdeutlich mit dem Zaunpfahl zu winken. Wer sich bewusst macht, dass fast alle Details in den Schauplätzen nützliche Hinweise enthalten, wird

Von einer historisch akkuraten Simulation des antiken **Ägypten** ist Ankh meilenweit entfernt. Hauptsache, Dialoge und Rätsel sind witzig!



Hallo, aufwachen! Karawanenführer **Rot-Meer** ist nach einer heftigen Party mit dem Pharao ein wenig derangiert. Assil hilft nach.



Showdown in der Sphinx: Assil wird vom finsteren Dinar angegriffen, der es auf das Ankh abgesehen hat. Wie mag der Kampf ausgehen?

nicht hängen bleiben. Dass die eine oder andere falsche Fährte gelegt wird, ist nur logisch und meistens augenzwinkernd eingebaut.

Farben-, Formen- und Kombinationsrätsel à la **Myst** sind auch dabei, aber nur, um angemessen verhohnepiepelt zu werden. Die Lösungen sind so überdimensional groß, dass sie nicht zu übersehen sind. Prima: Ähnlich wie in **Day of the Tentacle** steuern Sie in einem Kapitel Assil und seine Freundin Thara gleichzeitig, um besonders knifflige Puzzles zu lösen. Durch geschicktes Wechseln zwischen beiden Figuren lässt sich zum Beispiel ein fieser Wächter austricksen. Insgesamt gilt: Genaues Absuchen aller Schauplätze nach Objekten und Hinweisen ist Pflicht, wobei selbst schwer zu findende Gegenstände nicht unfair versteckt sind. Großes Lob an die Puzzle-Designer!

Lohnender Kurzurlaub

Ankh ist in fünf Kapitel aufgeteilt, die sich überwiegend durch die Schauplätze und die Spieldauer unterscheiden. Kapitel eins ist mit rund drei Stunden für erfahrene Spieler der längste Abschnitt, was vor allem daran liegt, dass erst mal Kairo und Umgebung erkundet werden müssen. Die anderen Kapitel lösen Veteranen in jeweils rund zwei Stunden, so dass sich etwa elf bis zwölf Stunden Spielzeit ergeben – etwas mager. Einsteiger brauchen mit Sicherheit einige Stunden mehr, bis sie alle Gegenstände gefunden haben.

Damit erst gar nicht der Verdacht entsteht, Deck 13 wollten die Spieldauer durch lange Laufwege künstlich strecken, gibt es in der Wüste eine Art Teleport-Button. Dadurch springen Sie schnell zurück zum Boot, das Sie nach Kairo zurückbringt. Auch in der Sphinx gibt es eine praktische Abkürzung, die lästige Fußmärsche spart. Ganz ohne Laufe-rei geht es natürlich trotzdem nicht. Wobei sich so mancher Weg sparen lässt, wenn man sich gut umsieht.

Florian Stangl

ANKH: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie humorvolle Dialoge mit vielen Seitenhieben mögen

... wenn Sie endlich wieder logische und originelle Rätsel wollen

... wenn Sie Day of the Tentacle lieben

... obwohl Sie Ägypten völlig uninteressant finden

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie mit Adventures weniger als gar nichts zu tun haben wollen

... wenn Sie eine historisch akkurate Simulation des antiken Ägypten erwarten

... wenn Sie dieses Heft nur aus Versehen gekauft haben



TEST-CENTER

SARA STEHLIN



Harte Konkurrenz für Guybrush & Co

Mit dem aufmüpfigen Assil gibt's wirklich einiges zu lachen! Er ist um keinen Spruch verlegen und zu jeder Schandtat bereit, was ihn mir schon zu Anfang sehr sympathisch gemacht hat.

Die Story hat mich zum einen durch Absurditäten, z.B. der Tatsache, dass Bananen in Ägypten illegal sind, zum andern durch den einzigartigen Wortwitz gefesselt. Assil entschlüsselt Rätsel um den Pharao »Tut-After-Noon«, beschwört Osiris und versetzt mich in der sehr liebevoll und farbenfroh gestalteten Welt immer wieder aufs neue in Urlaubsstimmung! Durchaus kniffflig, sehr amüsant und nur zu empfehlen! Dank(h)e für diesen Adventure-Spaß!

Meine Wertung **88**

SUSANNE BRAUN



Der Affeninsel den Rang abgelaufen

Ankh vereint alle Aspekte meines Lieblingsadventures Monkey Island 3: Frustige Laufaktionen und kleine Erfolgsmomente reißen mich in ein stetiges Wechselbad der Gefühle. Dazu eine Prise herrlich schrägen Humors und lustige Zwischensequenzen, und schon sind Assil und Thara für mich die neuen Guybrush und Elaine.

Dazu kommt noch, dass die 3D-Grafik natürlich um Längen besser aussieht. Für mich sind Suchereien von kleinen Gegenständen und längere Laufwege kein Grund, mir den Spaß verderben zu lassen. Das macht Ankh wieder mit einer tollen Geschichte und einer atmosphärischen Hintergrundmusik wett.

Meine Wertung **89**

DAVID BERGMANN



Fast wie in den guten alten Zeiten

Ankh folgt mit Humor, fairen Rätseln und Comic-Grafik der LucasArts-Tradition und ist das beste Adventure des Jahres. Bis in die Abendstunden habe ich Assil durch Ägypten gescheucht. Allerdings sind mir die Laufwege zu lang – immer wieder muss ich durch ein ganzes Dutzend Bildschirme, nur um einen gerade aufgeklaubten Gegenstand einzusetzen. Und etwas fordernder hätte Assils Odyssee auch sein dürfen.

Meine Wertung **86**

FLORIAN STANGL



Ich hab mich krankh gelacht

Ganz so genial wie mein Lieblings-Adventure Day of the Tentacle ist Ankh nicht geworden – die Zeitreise-Rätsel sind eben noch einen Tick genialer. Aber auch so gibt es in Ankh viele kleine Kostbarkeiten zu entdecken: das Krokodilkostüm, die vergessliche/blinde/taube Tür oder das Wechselspiel zwischen Assil und Thara. Dazu die tolle Grafik, die in der höchsten Detailstufe an einen Renderfilm erinnert. Und die erstklassige Sprachausgabe samt gelungener Musikuntermalung; eine rundum gelungene Präsentation eben.

Am besten gefallen mir aber die Rätsel. Witzig, fordernd, immer fair – das gab's in dieser Güteklasse schon lange nicht mehr. Meine Spieldauer von zwölf Stunden finde ich noch gerade so angemessen, aber ein paar Stündchen mehr hätten's schon sein dürfen.

Meine Wertung **89**

ANKH



Video

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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (24 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Adventure
Entwickler/Publisher	Deck 13/bhv
Webseite	www.ankh-game.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	4. November 2005
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9700	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- logische Rätsel
- viel Humor
- sehr gute Grafik
- klasse Sprachausgabe

KONTRA
- Spieldauer für Profis etwas kurz
- Story fehlt der letzte Kick

FLORIAN STANGL	89
SARA STEHLIN	88
SUSANNE BRAUN	89
DAVID BERGMANN	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **88**



Nach jeder abgeschlossenen Stadt folgt eine Musical-ähnliche Tanz- und Gesangseinlage. Das gehört zum eigenwilligen Sinn für **Humor**, der In 80 Tagen um die Welt anhaftet.



An Bord des **Luftschiffes** müssen wir Bauteile finden, um dieses Gerät zu reparieren.



In diesem **Minispiel** manövrieren Sie den Zeppelin durch mehrere Vogelschwärme.

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Wenn man einem gewöhnlichen Action-Adventure mehr Story und mehr Rätsel hinzufügt, dann verspricht das ein interessantes Ergebnis. Ein gutes und vor allem ausgereiftes Spiel ist damit aber noch nicht garantiert.

Die Geschichte klingt, als sei sie wie für ein klassisches Point&Click-Adventure gemacht: Der Ingenieur Mathew Lavisheart ist drauf und dran, aus dem »Reform Club« zu fliegen, wenn er nicht binnen 80 Tagen sein Können mit vier auf ihn ausgestellten Patenten zu genialen Erfindungen beweist. Dummerweise sind die über den gesamten Globus verstreut, und da Mathew zu alt für solche Abenteuer ist, muss Enkel Oliver die Weltreise von London über Kairo, Bombay und Yokohama bis nach San Francisco antreten.

An den gleichnamigen Roman von Jules Verne ist die Geschichte lediglich angelehnt, immer wieder finden Sie Querverweise auf Weltenbummler Phileas Fogg. Das Gleiche gilt übrigens für klassische Adventures: Auch an die ist **In 80 Tagen um die Welt** nur angelehnt, spielt sich aber tatsächlich wie ein Action-Adventure mit mehr Adventure als Action. Auch die Steuerung hat nichts mit kniffligen Abenteuern wie **Ankh** gemeinsam – Oliver scheuchen Sie aus der Verfolgerperspektive mit der WASD-Steuerung über den Erdball.

Die Zeit drängt

In aller Seelenruhe an Rätseln herumtüfteln können Sie bei **In 80 Tagen um die Welt** nicht. Wenn Sie dem von Fogg vorgelegten Zeitplan zu weit hinterherhinken, dann heißt es »Game Over«. Jederzeit sichtbar läuft die Uhr unerbittlich mit, wenn Sie in Bombay auf Elefanten reiten oder sich während einer Zugfahrt mit einem Vampir herumschlagen. Eine Stunde im Spiel entspricht dabei knapp zwei Minuten Realzeit. Neben den Städten fungieren außerdem ein





Solche **Sprungeinlagen** erfordern auf Grund der schwammigen Steuerung einiges an Übung.



Bevor wir den **Elefanten** baden können, müssen wir verstreute Ventile finden und öffnen.



Schleicheinlagen wie diese gibt es immer wieder. Oftmals werden Sie von den Feinden allerdings unrealistisch früh bemerkt. Die Übersicht leidet unter der fixen Kamera.

Zug, ein Zeppelin und ein Kreuzfahrtschiff als Schauplätze.

Allerdings schlagen wir uns nicht nur mit dem Zeitlimit herum, sondern sollen Oliver auch bei Kräften halten. In regelmäßigen Abständen muss er einen Snack zu sich nehmen oder ein paar Stunden im Hotel schlummern. Ansonsten verliert er das Bewusstsein und wir mehrere Stunden. Da allerdings auch das Geld knapp ist, müssen wir ständig die richtige Balance finden und abwägen, wann und wie wir Olivers Energie auffüllen. Das ist oftmals kniffliger als die gestellten Aufgaben.

Völlig abschalten lassen sich diese Zwänge zwar nicht, im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade haben wir aber zumindest unendlich Geld zur Verfügung. Das Zeitlimit bleibt allerdings bestehen.

Es geht auch ohne Rätsel

Der zeitkritische Spielablauf ist dann auch verantwortlich dafür, dass **In 80 Tagen um die Welt** ohne Kombinationsrätsel auskommt. Für Knobeln, Tüfteln und Ausprobieren fehlt schlichtweg die Zeit. Wenn Oliver für bestimmte Aufgaben einen Gegenstand braucht, dann findet er ihn meist wenige Meter entfernt. Eine Ölkanne etwa, mit deren Hilfe sich ein schwergängiger Hebel umlegen lässt. Nur selten wird es wirklich knifflig, und dann nach Myst-Manier: Da muss Oliver ein halbes Dutzend Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen, um eine Maschine in Gang zu bringen. Oder durch ein Labyrinth finden, indem er sich an kryptischen Symbolen orientiert.

Integrierte Komplettlösung

Sobald Oliver in einer Stadt ankommt, erhält er im örtlichen Hotel einen Hinweis von seinem Onkel Mathew, der ihm die Richtung zum jeweiligen Patent weist. Danach entspinnt sich eine kurzweilige Geschichte, die Oliver in ebenso amüsante und spannende Situationen manövriert. Der Weltenbummler entführt in Kairo Sheherazade aus dem königlichen Harem, schickt in Bombay einen Elefanten durch die Waschstraße oder hält an Bord eines Luftschiffes einen liebeskranken Offizier mit einer gepfefferten Rechten vom Freitod ab.

Was Sie tun müssen und wie Sie vorgehen sollen, das kaut Ihnen das Programm vor. Ein Logbuch zeigt auf Knopfdruck Ihren aktuellen Auftrag mit ein paar Hinweisen. Die jederzeit eingeblendete Minimap weist mit Pfeilen und Markierungen den Weg zum nächsten Zielpunkt. Wirklich hilfreich ist das allerdings nicht immer, denn gerade in verwinkelten Gassen oder in den mehrstöckigen Transportmitteln verlieren Sie trotzdem leicht die Übersicht.

Lara und Sam lassen grüßen

Wenn wir nicht gerade schwer unterfordert Markierungen und Pfeilen auf

SO SPIELT SICH IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Eine Beispielmission: Wir sollen die eingebildete Sheherazade aus dem Harem entführen. Und zwar so schnell wie möglich.



Bevor wir uns zur Sängerin begeben können, müssen wir erst einmal bis zum Einbruch der Nacht warten und dann ihr Quartier ausfindig machen.



Wir wissen nicht, was wir tun sollen, aber wir können mit diesen Fenstern interagieren. Also stoßen wir sie einfach mal alle auf und schauen, was passiert.



Jetzt wird langsam alles klar: Wir sollen an der Außenseite über die Fenster nach unten springen. Dabei macht uns die Steuerung zu schaffen.



Zum Schluss folgt ein recht simples Logikrätsel. Erst wenn wir diese Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen, ist der Weg frei und die Mission beendet.



Auf den Verlauf der meist sehr langen **Dialoge** können Sie keinen Einfluss nehmen. Der platte Humor der Gespräche ist nicht jedermanns Sache.



Fortbewegungsmittel wie der Teppich oder ein Kamel sparen zwar Zeit, kosten dafür aber Geld. Und damit müssen Sie haushalten.

der Minimap nachjagen oder über Logikrätseln brüten, dann absolvieren wir allerlei Actioneinlagen – vor allem Sprung- und kurze Schleichübungen haben es den Entwicklern angetan. Allerdings spielt die Technik dabei nicht ganz mit; Olivers reichlich staksige Bewegungsabläufe fallen bei Stadtrundgängen nicht negativ auf, sorgen mitunter aber für puren Frust, wenn wir Sprünge korrekt timen sollen. Da segelt der Knabe wie ein nasser Sack von Plattform zu Plattform, und wir können bestenfalls raten, wann wir abspringen müssen. Auch die Schleicheinlagen sind frustig statt unterhaltsam. Die Sichtlinienberechnung der Gegner ist kaum nachvollziehbar, und da die Ansicht immer auf Oliver fixiert ist, können wir uns nicht einmal einen Überblick über das Areal verschaffen. Also tasten wir uns nach dem Trial&Error-Verfahren mühsam durch diese Sequenzen.

Besonders nervig: Wenn wir scheitern, dürfen wir es in den meisten Fällen zwar noch einmal versuchen, allerdings vergehen dabei einige Stunden im Spiel. Schnell den letzten Spielstand laden ist übrigens keine Lösung – freies Speichern ist nämlich nicht erlaubt. Der Spielstand wird an vorgegebenen Speicherpunkten automatisch gesichert, und diese liegen nicht immer direkt vor solch problematischen Stellen.

Sehen und hören

Von den bereits angesprochenen staksigen Animationen abgesehen, hat uns **In 80 Tagen um die Welt** technisch gefallen. Metropolen und Transportmittel sind detailverliebt gestaltet, die Texturen hoch aufgelöst und sehr schmuck. Auch die Charaktere sind gelungen, statt Farbbrei unter dem Haaransatz gibt's markante Gesichtszüge. Wie von dtp gewohnt, ist auch die deutsche Sprachausgabe auf hohem Niveau – auch wenn die etwas weibische Stimme von Hauptdarsteller Oliver sicher nicht jedermanns Geschmack treffen wird. Die dezent »warme« Titelfigur werden Sie aber ohnehin nur zu hören bekommen, wenn Ihnen das eigenwillige Spielkonzept von **In 80 Tagen um die Welt** gefällt. Wenn Sie nämlich ein klassisches und rätsellastiges Adventure erwarten, dann lassen Sie die Finger von dieser Weltreise.

David Bergmann

IN 80 TAGEN UM DIE WELT: KAUFEN ODER NICHT?

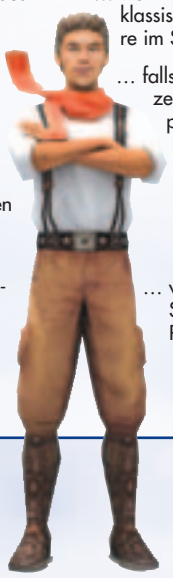
Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie sich gerne Herausforderungen stellen (in diesem Fall Zeit- und Geldprobleme)

... falls Ihnen klassische Kombinationsrätsel noch nie wirklich gefallen haben

... wenn Sie die Erzählungen von Jules Verne mögen

... wenn Sie schon immer einmal auf einem fliegenden Teppich durch Bombay heizen wollten



Sollten Sie nicht kaufen, ...

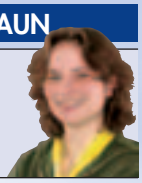
... wenn Sie ein durch und durch klassisches Point&Click-Adventure im Stil von Ankh erwarten

... falls Ihnen bereits die vereinzelten Actioneinlagen in Baphomets Fluch 3 auf den Keks gingen

... wenn zeitkritische Rätsel Ihnen ganz gehörig den Spielspaß verderben

... wenn eine ungenaue Steuerung Sie auf die Palme bringt

SUSANNE BRAUN



Wie das Pferd, das der Möhre hinterher rennt

Nein, so richtig begeistert hat mich die Weltreise nicht. Mir ist es zu simpel, ständig nur den Pfeilen in der Minimap hinterher zu rennen, ohne meinen Kopf anzustrengen. Ich finde es auch unfair, dass das Spiel abbricht, wenn ich nur ein paar Tage hinter Fogg liege.

Dafür sind die Schauplätze ansehnlich gestaltet, und die kuriosen Vehikel sind klasse – wer will nicht auf einem fliegenden Teppich durch die Gegend sausen? Die Aufträge ähneln einander oft, erzählen aber spannend die Geschichten um meine Reisebegleiter.

Meine Wertung **73**

DAVID BERGMANN



Innovative Idee mit zu vielen Ecken und Kanten

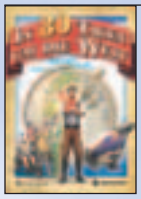
In 80 Tagen um die Welt ist ein interessantes Experiment: ein Action-Adventure mit Schwerpunkt auf dem Adventure-Teil. Grundsätzlich finde ich den Mix auch spannend und rase mit Oliver gerne so schnell wie möglich durch die vier Städte. Die Weltreise spielt sich erfrischend anders. Allerdings lege ich regelmäßig Pausen ein, weil mich die Steuerung nervt, die für Sprungeinlagen ungeeignet ist. Oder mich verlässt die Lust, weil ich minutenlang nur stupide Markierungen auf der Minimap jage.

Dafür sind wiederum die erzählten Geschichten spaßig, Schauplätze und Charaktere ausnehmend hübsch gestaltet. Diese stimmige Atmosphäre ist es, die mich letztendlich dann doch wieder auf Weltreise gehen lässt.

Meine Wertung **70**

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Demo



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (26 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Action-Adventure
Entwickler/Publisher	Frogwares/dtp
Webseite	www.80tage-game.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- phantasievolles Setting
- hübsche Grafik
- interessantes Spielkonzept ...

KONTRA
- ... mit diversen Mängeln
- kein freies Speichern
- störrische Steuerung

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	70
SUSANNE BRAUN	73

72



Wenn Sie es sich mit einer Fraktion in Maj'Dul verscherzen, kommt es immer wieder zu **Kämpfen** wie mit diesen drei Turbanträgern.



Endlich gibt es **PvP-Kämpfe**: Hier stürmt das rote Team gerade die blaue Basis, um dem Flammenmeister (rechts) die Fahne zu stehlen.

EVERQUEST 2 WÜSTE DER FLAMMEN

Das erste Everquest 2-Addon schickt erfahrene Spieler in die Wüste. Dort gibt's neben neuen Zonen und Gegnern auch eine Arena, in der man **dem doofen Druiden von nebenan endlich auf die naturverbundene Nase hauen darf.**

Wenn es um PvP-Kämpfe ging, konnten **Everquest 2**-Spieler bislang nur neidisch zu den **World of WarCraft**-Kollegen und den Veteranen von **Dark Age of Camelot** schielen. Die dürfen sich nämlich schon seit geraumer Zeit die Köpfe einhauen, während in Norrath ein allseits recht unbeliebter Waffenstillstand galt. Der wird mit **Wüste der Flammen** nun endlich aufgehoben. Ob in simplen Duellen oder komplexen Arena-Schlachten, die mit Modi wie Capture the Flag und Team Deathmatch an einen Ego-Shooter erinnern, kann jetzt jeder Streit auf dem Schlachtfeld ausgetragen werden. Wer nicht selbst in den Ring steigen will, lässt sich von schlagkräftigen Monstern vertreten, den so genannten Champions. Die gibt's entweder zu kaufen oder als Quest-Belohnung von einem der zahlreichen neuen NPCs.

Nix für Neulinge

Schauplatz der Arena-Schlachten und Zentrum des Addons ist die Wüstenstadt Maj'Dul. Hier stolpern Helden über kunterbunte Zelte, Schlangenbeschwörer und fliegende Teppiche. Überhaupt hebt sich die farbenfrohe Grafik wohltuend vom sterilen Look des Originalspiels ab – ein deutlicher Atmosphäre-Bonus.

Interessant sind auch die diversen Fraktionen, die es in Maj'Dul gibt: Wer fleißig Aufträge für eine Seite erledigt, wird fürstlich belohnt, verscherzt es sich aber dummerweise gründlich mit allen anderen Parteien und findet sich unversehens auf deren Abschussliste wieder. Vor den Stadttoren warten sieben große Zonen und eine Reihe von kleineren Gebieten auf Abenteurer. Level 45 sollte Ihr Charakter allerdings schon erreicht haben, bevor Sie auf Wüstensafari gehen, ansonsten werden Sie von den neuen Monstern in Windeseile auseinander genommen. Während Neueinsteiger und Spieler, die noch keinen hochstufigen Charakter haben, deshalb die Finger von **Wüste der Flammen** lassen sollten, freuen sich alle anderen über das neue Level-Limit von Stufe 60. **Everquest**-Veteranen können übrigens aufatmen: Im Gegensatz zum Vorgänger geht das Leveln in diesen Regionen nun bei Weitem nicht mehr so schleppend voran.

Neues Kampfsystem

Zeitgleich mit **Wüste der Flammen** ging auch ein überarbeitetes Kampfsystem online. Viele Fähigkeiten und Zaubersprüche wurden komplett geändert, die einzelnen Klassen unterscheiden sich nun sehr viel stärker voneinander und spielen sich deutlich fordernder. Dadurch ist **Everquest 2** auch gruppenlastiger geworden. Dass das nicht allen Spielern gefällt, war abzusehen: In den offiziellen Foren beschweren sich insbesondere die früher vergleichsweise starken Paladine darüber, dass sie kaum noch solo spielen können. Wer gerne alleine durch eine Online-Welt streift, ist bei **World of WarCraft** also besser aufgehoben. Wer hingegen eine Herausforderung sucht und sich nicht scheut, das komplexer gewordene Gruppenspiel zu lernen, für den ist **Everquest 2** nach wie vor eine sehr interessante Alternative.

Georg Valtin

SUSANNE BRAUN



Kurzweilige PvP-Gefechte

Während ich in World of WarCraft fast alles alleine schaffe, muss ich hier die Fähigkeiten meines Helden mit denen der anderen Gruppenmitglieder abstimmen und kombinieren. Das hat schon seinen Reiz und macht Spaß. Und endlich kann ich mich auch in kurzweiligen PvP-Gefechten austoben, auch wenn die Arena für meinen Geschmack etwas steril wirkt.

Trotzdem reichen diese Verbesserungen noch nicht, um mich dauerhaft nach Norrath zu locken. Für eingespielte Gilden lohnt sich dank der gruppenlastigen Spielmechanik aber der Umstieg.

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN



Endlich wieder Gruppenzwang

Was sich die Everquest-2-Designer beim »Alle Klassen können solo spielen«-Prinzip gedacht haben, wird mir ewig ein Rätsel sein. Mir jedenfalls machte der Vorgänger nicht zuletzt deshalb mehr Spaß, weil sich durch das erzwungene Gruppenspiel eine persönliche Tiefe ergab, die Everquest 2 schlicht fehlt. Hier kochen mir zu viele Spieler ihr eigenes Süppchen. Die Änderungen am Kampfsystem sind deshalb ein Schritt in die richtige Richtung.

Davon abgesehen gefällt mir das Addon schon alleine wegen der Optik – das Wüsten-Setting macht atmosphärisch deutlich mehr her als das langweilige Fantasy-Einerlei des Originalspiels.

Meine Wertung **82**

WÜSTE DER FLAMMEN



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.500/Server)

Ausstattung
2 DVDs, Handbuch (69 Seiten)

Sound 7.1-Surround

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler/Publisher	SOE/Ubisoft
Webseite	www.everquest2.com
ca. Preis	30 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	Radeon 9000	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Singleplayer	7

PRO
- neue Zonen
- motivierende Arena-Kämpfe
- höhere Level möglich (bis 60)

KONTRA
- nur High-Level-Inhalt
- relativ kleine Spielwelt
- keine neuen Rassen oder Klassen

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	82
SUSANNE BRAUN	80

81



AWARD
POWER PLAY
FÜR
REALISMUS
PRO EVOLUTION SOCCER 5

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Neues Jahr, alte Rivalen: Fifa gegen PES. Während EA Sports offensiv vorstürmt, spielt Konami in Sachen Innovationen klein-klein, **verweist Fifa mit spielerischer Raffinesse aber wieder auf den zweiten Rang.**

Wer an den Wettstreit zwischen **Fifa** und **Pro Evolution Soccer** denkt, der denkt an Lizenzen. Deshalb gleich vorweg: Auch in **Pro Evolution Soccer 5** gibt es keine echte Bundesliga. Wo EA Sports Vereine wie Bayern München auf den Platz schickt, da kicken bei Konami Clubs wie die Hanseaten. Statt UEFA- gibt es den WEFA-Cup. Das heißt aber keinesfalls, dass sich im Vergleich zum Vorgänger gar nichts getan hätte. Eine ganze Reihe neuer Vereine wie Chelsea sind komplett lizenziert, Ligen wie die spanische »La Liga« mit allen Originalspielern vertreten. Die **Pro Evo**-Reihe hat also wieder Boden gutgemacht. Deutsche Fußballfans tröstet das freilich wenig. Wer mit Ballack & Co. kicken möchte, der muss auch dieses Jahr wieder auf inoffizielle Fan-Patches warten.

Konsolenherkunft

Nichts geändert hat sich an der Steuerung. Nach wie vor ist ein PS2-Gamepad oder eine der zahlreichen Nachahmungen Pflicht, um **Pro Evolution Soccer 5** wirklich beherrschen zu können. Wenn Sie noch nie einen Teil der Serie gespielt haben, dann eignet sich der fünfte Teil übrigens perfekt zum Einstieg – die Tutorials sind nämlich wesentlich umfangreicher als zuvor. In über einem Dutzend Lektionen werden Ihnen wichtige



Die **Zweikämpfe** sehen nicht nur dynamischer aus, sondern spielen sich auch so. Dribblings werden stärker belohnt als im Vorgänger.



An der Ausführung von **Standards** hat sich nichts geändert. Nach wie vor müssen Sie zum Zielen ungefähr die Bildschirmmitte anvisieren.



Die Verteidigung **ausgespielt**, den Ball sauber vorgelegt und den Torwart gewieft ausgetrickst – das ist in Pro Evo 5 harte Arbeit.

Kniffe vom gelungenen Freistoß bis zum perfekten Dribbling zunächst in einem Filmchen vorgeführt, danach dürfen Sie selbst ran.

Kein Kinderspiel mehr

So gravierend, dass auch Profis noch einmal ins Training müssten, sind die spielerischen Änderungen zwar nicht, PES-Veteranen sollten sich trotzdem darauf einstellen, in den ersten Matches Lehrgeld zu zahlen. Vor allem die überarbeitete Ballphysik schiebt vielen Taktiken, die im Vorgänger regelmäßig zu Toren führten, einen Riegel vor. Alleingänge durchs Mittelfeld? Für Gamepad-Akrobaten und dribbelstarke Mannschaften noch immer machbar, aber eher Ausnahme als Regel. Die Kombination aus schnellem Sprint entlang der Seitenlinie, Flanke und Tor? Auch das klappt nur, wenn es exzellent getimt wird.

Pro Evolution Soccer 5 ist schwerer als sein Vorgänger, und »Schuld« daran ist vorrangig die schärfere Trennung von Ball und Spielerfüßen. Gerade als wir in den ersten Redaktionsbegegnungen mit gewieften Dribblings glänzen wollten, vertändelten wir immer wieder die Kugel. Während die ballführenden Spieler die Pille nicht mehr so sicher unter Kontrolle haben wie noch in **Pro Evo 4**, ist es für die Verteidiger leichter, den Angreifern das Leder ohne Grätschen



Die taktischen Menüs sind minimal überarbeitet. Außerdem können Sie **Aufstellungen** diesmal endlich dauerhaft abspeichern.



In den ersten Spielen mit der neuen Ballphysik keine Seltenheit: Spiele werden nach einem Unentschieden im **Elfmeterschießen** entschieden.

DIE MEISTER-LIGA

Der auch in diesem Jahr wieder »Meister-Liga« betitelte Karrieremodus ist in Pro Evolution Soccer 5 noch einmal spannender geworden. So geht es diesmal nicht nur um Ihr Können auf dem Platz – es gibt auch diverse wirtschaftliche Ziele, die erfüllt werden müssen. Will heißen: Wenn Sie in einem festgesetzten Zeitraum nicht genug Geld mit der Mannschaft verdienen, dann waren Sie die längste Zeit Trainer. Außerdem müssen Sie diesmal ein besonderes Augenmerk darauf haben, Ihren Spielern auch mal eine Pause zu gönnen; den Knaben geht am Anfang der Meister-Liga nämlich extrem fix die Puste aus, wenn sie zu viele Spiele am Stück absolvieren. Abhilfe schafft da ein Ausdauertraining im neuen und umfangreicheren Trainingscamp.

Uns hat besonders gut gefallen, dass wir uns vor dem Spiel besser auf den Gegner einstellen können. Schaubilder zeigen uns nicht nur, gegen welche Aufstellung wir uns positionieren müssen, sondern informieren, von welchen Positionen wir die meisten Tore zu befürchten haben. Damit gewinnt die Meister-Liga noch einmal an Tiefe, und wir müssen echte Teamchef-Qualitäten beweisen.



oder Fouls abzuluchsen. Positiver Nebeneffekt: In **Pro Evolution Soccer 5** gewinnt das Mittelfeld an Bedeutung, wir verbringen nicht mehr den Großteil der Spielzeit in Strafräumen.

Mehr Tricks, weniger Tore

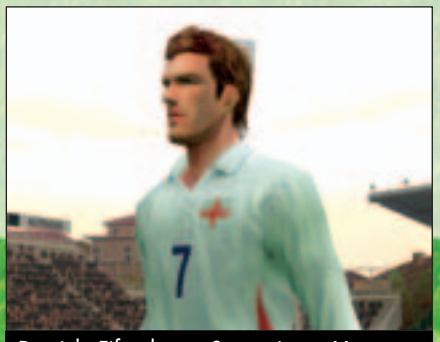
Pro Evo 5 ist aber nicht nur schwerer, sondern auch langsamer geworden. Im Vergleich zu den äußerst temporeichen Partien des Vorgängers ist das Spieltempo einen Gang zurückgeschaltet. Das ist zunächst gewöhnungsbedürftig, kommt aber dem Spielaufbau im Mittelfeld zugute, von dem **Pro Evo 5** dominiert wird. Durch den trägeren Ablauf haben Sie mehr Zeit, anspruchsvolle Dribblings aufs Parkett zu legen und den Ball am eigenen Fuß zu behalten.

Sie benötigen aber nicht nur beim Dribbeln mehr Fingerspitzengefühl als bisher, sondern auch beim Schießen aufs Tor. Wirklich gute Chancen auf einen Treffer haben Sie nur, wenn Sie dem Ball mit den Schultertasten richtig Schmackes oder mit dem Steuerkreuz Effet verpassen und sicher platzieren. Die Zeiten, in denen Sie auf die recht verlässlichen Zielfähigkeiten der Spieler bauen konnten, sind also erst einmal vorbei.

Einen faden Beigeschmack hat das Ganze allerdings: Während wir uns für schön herausgespielte Tore richtig ins Zeug legen müssen, landen



Die Spieler tragen diesmal nicht nur detaillierte Trikots, sondern haben für jede Situation den passenden **Gesichtsausdruck** parat. Das erhöht gerade in Replays die Atmosphäre.



Da sieht Fifa alt aus: Stars wie **Beckham** sehen super aus und sind sofort zu erkennen.



Die **Abwehr** stellt sich diesmal selbst vernünftig auf und geht aggressiver zum Ball.



Dynamische Wetteränderungen und **Schneefall** sind neu. Der Ball lässt sich im winterlichen Weiß manchmal aber nur schwer erkennen.

Schüsse aus der zweiten Reihe und Freistöße auffällig häufig im Netz. Ein Erfolgsrezept zum Sieg sind sie nicht und daher nicht weiter störend; etwas ärgerlich finden wir die Entwicklung im Hinblick auf den angezogenen Schwierigkeitsgrad aber schon.

Winterliche Stimmung

Die Grafik hat Konami wieder ein wenig aufpoliert. Viele neue Animationen lassen das Spielgeschehen nicht nur realistischer aussehen, sondern tragen auch der veränderten Ballphysik Rechnung. Verstolperte Pässe, in die Hose gegangene Dribblings und vergeigte Torschüsse sind sehr glaubhaft inszeniert. Bei gelungenen Aktionen darf diesmal auch das Publikum in Großaufnahme jubeln und Fahnen schwenken – während des eigentlichen Spiels sehen alle Charaktere abseits des Rasens allerdings immer noch aus wie Pappkameraden.

Neu und mit spielerischen Auswirkungen: In **Pro Evo 5** gibt es nicht mehr nur Sonnenschein oder Regen, es kann auch schneien. Dank entsprechend angepasster Ballphysik sind die Partien in Winter sehr herausfordernd; allerdings auch anstrengend für die Augen. Damit die Pille im Schneegestöber nicht untergeht, wird zwar mit einem orangen Ball gespielt, trotzdem fällt es auf manchen Plätzen schwer, sich auf die Kugel zu konzentrieren. Dem digitalen Winter sollte Konami beim sechsten Teil noch etwas Feinschliff verpassen.

Nachtrag

Apropos Feinschliff: Den mussten die Entwickler auch noch dem Online-Modus verpassen, der in unserer Testversion noch nicht spielbar war. Im Gegensatz zum Vorgänger soll **PES 5** eine echte Lobby für Onlinespiele zur Verfügung stellen und damit wesentlich komfortabler sein. Ob das stimmt, sagen wir Ihnen kommende Ausgabe. Die vorläufige Mehrspielerwertung bezieht sich auf Hotseat-Partien an einem Rechner.

David Bergmann

PRO EVOLUTION SOCCER 5: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die derzeit beste Fußballsimulation spielen möchten

... falls es Ihnen im Vorgänger zu viele Strafraumszenen gab

... falls Ihnen Pro Evolution Soccer 4 einen Tick zu leicht war

... wenn Sie Fußballsimulationen nicht nur alleine, sondern auch mit Freunden spielen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie eingeschworener Fifa-Fan sind

... falls Sie ohne das schnelle Tempo von Pro Evo 4 nicht mehr leben wollen

... wenn Sie in der offiziell lizenzierten Bundesliga kicken möchten

... wenn Sie nur hin und wieder ein paar Bälle treten wollen, Pro Evo macht nämlich süchtig



TEST-CENTER

GEORG VALTIN

Realistisch bis in die Trikotzipfel



Einer meiner größten Kritikpunkte am Vorgänger war die schwache Abwehr-KI. Genau da haben die Entwickler den Hebel angesetzt und die Verteidiger zu aufmerksamen Mitdenkern gemacht, die Pässe abfangen und geschickt die Räume zustellen. Dadurch spielt sich das Geschehen in PES 5 realistischerweise mehr im Mittelfeld als in den Strafräumen ab, Chancen muss man sich im wahrsten Sinne des Wortes erarbeiten.

Umso größer ist der Torjubel und der Frust über vergebene Chancen. Pro Evolution Soccer weckt einfach Emotionen. Da sehe ich auch über kleinere Schwächen wie die mangelnde Strafraumbeherschung der Keeper hinweg.

Meine Wertung **90**

FLORIAN STANGL

Einfach herrlich, dieses Spiel!



Fast jeden Abend habe ich ein, zwei Partien mit PES4 gespielt – jetzt muss ich auf Teil 5 umsteigen! Vor allem die verbesserte KI und die veränderte Ballphysik sorgen für ein neues, intensiveres Spielgefühl. Trotz aller Raffinessen für Profis ist PES5 auch für Einsteiger und Gamepad-Hasser gut beherrschbar. Denn selbst auf den unteren Schwierigkeitsgraden fühlt sich der Konami-Kicker wie echter Fußball an.

Meine Wertung **90**

DAVID BERGMANN

Das ist Fußball!



»Brauche ich das neue Pro Evo wirklich, wenn ich den Vorgänger habe?« Meine Antwort: ja! Die Neuerungen liegen zwar größtenteils im Detail, haben aber spürbare spielerische Auswirkungen. Das fängt bei der Meister-Liga an, die mich im Vorgänger vergleichsweise kalt gelassen hat, jetzt aber stundenlang fesselt. Und es hört auf bei den ungleich spannenderen Mehrspielerduellen, die dank veränderter Ballphysik sehr viel fordernder sind als im Vorgänger.

Fifa brauch' ich nicht

Auch wenn EA Sports wie zu erwarten mehr Lizenzen auffährt, ist Pro Evo auch dieses Jahr wieder mein Favorit. Das Spielgefühl ist einfach unerreicht, und mit den neuen Animationen sehen die Spiele noch realistischer aus. Pro Evolution Soccer 5 ist wieder einmal Fußballgenuss pur!

Meine Wertung **92**

MICHAEL GALUSCHKA

22 Götter und eine Pfeife



Da zelebriert Konami ein Fußballfest auf allerhöchstem Niveau, steuert unbeirrt auf meine persönliche Alltime-High-Wertung zu – und dann tritt der Schiri auf den Plan. Liebe Entwickler, was habt ihr euch bei dieser Pfeife bloß gedacht? Die Referees ahnden unerbittlich selbst harmloseste Berührungen und zersägen dadurch den ansonsten grandiosen Spielfluss.

Dieser Klops ist ein ganzes Haarbüschel in einer ansonsten vorzüglich angerührten Suppe. Ich hoffe deshalb inständig auf einen Patch. Denn ansonsten ist die fünfte PES-Version auf dem Weg zur Perfektion wieder ein gutes Stück vorangekommen.

Meine Wertung **94**

PRO EVOLUTION S. 5

Video

Tipps



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (76 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Fußballsimulation
Entwickler/Publisher	Konami/Konami
Webseite	www.konami-pes5.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	6 Stufen; leicht bis bockschwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	9

PRO

- verbesserte Ballphysik
- viele neue Animationen
- getunte Meister-Liga
- fordernder als Teil 4

KONTRA

- fehlende Lizenzen
- zu viele Weitschuss-Tore

DAVID BERGMANN	92
GEORG VALTIN	90
MICHAEL GALUSCHKA	94
FLORIAN STANGL	90

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE



Martin Deppe

Klassiker? Ich habe keine Zeit für Klassiker! **Civilization 4** ist nämlich da. Und **Age of Empires 3**. Und **Shattered Union**. Und **Ankh**. Und überhaupt. Wer spielt denn da noch Klassiker?



Florian Stangl

Da ich **Half-Life** seinerzeit nicht durchgespielt habe, will ich das jetzt endlich erledigen. Ist ja eigentlich eine Schande, eines der besten Spiele nur zur Hälfte zu kennen.



Michael Galuschka

Ich versuche derzeit vom »Planet of Death« (**POD**) zu flüchten. Auch nach acht Jahren macht es sofort wieder süchtig. Hat alles, was ein zünftiges Science-Fiction-Rennspiel so braucht.



Georg Valtin

Als Vorbereitung auf **Oblivion** versuche ich trotz knapp bemessener Zeit, mich einmal komplett durch **Morrowind** zu schlagen. Trotz des nervigen Nahkampfsystems ein klasse Rollenspiel!



Rüdiger Steidle

Für Klassiker sind beiden **Call to Power** eigentlich noch zu jung. Aber beim Test von **Civ 4** musste ich teils wehmütig an Activisions **Civ**-Version zurückdenken. Manches wurde damals besser gelöst.



Patrick Hartmann

Ich habe mich neulich als dunkler Jedi durch **Knights of the Old Republic** gemetzelt. Schließlich wollte ich nach der Padawan-Ausbildung auch mal das Ende für die dunkle Seite sehen.



David Bergmann

Atomic Bomberman ist einfach der perfekte Spaß in der Mittagspause. Gegen die taktischen und aberwitzigen Duelle kommen selbst InstaGib-Matches in **Unreal Tournament** nicht an.



Sascha Gliss

Beim Kramen in meinem Archiv habe ich **Theme Park** (CD-Edition) wiederentdeckt. Molyneux' Oldie läuft zwar unter Windows XP nur noch mit DOS-Box, macht aber einen Heidenspaß.



Simon Fistrich

Age of Empires 3 ist da! Da musste ich den ersten Teil noch mal hervorkramen. Am coolsten ist der Priester, der mit einem beherzten »Honono!« reihenweise feindliche Einheiten bekehrte.



Susanne Braun

Diesen Monat danke ich unserem Leser Björn R. Schmidt. Als er nämlich gelesen hat, dass mir McCains **Tom Long** abhanden gekommen ist, hat er mir sofort ein kleines Päckchen geschickt.

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
COLIN MCRAE RALLY 5 Rallye-Simulation	1.1 –	Codemasters September 2004	30 Euro 88
COMMAND & CONQUER GENERÄLE Echtzeit-Strategie	1.7 –	Ak Tronic September 2003	10 Euro 89
DEL EISHOCKEY MANAGER 2005 Eishockey-Manager	1.23 –	Jowood September 2005	20 Euro 80
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
EMERGENCY 3 Echtzeit-Taktik	1.02 Februar 2005	Ak Tronic Januar 2005	10 Euro 66
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
FREELANCER Weltraumspiel	1.4 Mai 2005	Ak Tronic Mai 2003	10 Euro 85
FULL SPECTRUM WARRIOR Echtzeit-Taktik	– Januar 2005	Ak Tronic September 2004	10 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
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS Actionspiel	– –	Electronic Arts November 2003	10 Euro 87
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 Rollenspiel	1.0b März 2005	Activision Februar 2005	30 Euro 86
LARRY – MAGNA CUM LAUDE Action-Adventure	– Dezember 2004	Ak Tronic Oktober 2004	10 Euro 81
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Rennspiel	1.2 Dezember 2004	Electronic Arts November 2004	20 Euro 83
PANZERS Echtzeit-Taktik	1.1.0 –	Ak Tronic Juni 2004	10 Euro 89
PANZERS – PHASE 2 Echtzeit-Taktik	1.05 August 2005	CDV Juli 2005	30 Euro 84
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
SILENT HUNTER 3 U-Boot-Simulation	1.4b April 2005	Ubisoft März 2005	30 Euro 82
SPLINTER CELL 3 Schleich-Action	1.04 April 2005	Ubisoft März 2005	30 Euro 88
STRONGHOLD 2 Aufbau-Strategie	1.2 Mai 2005	Take 2 April 2005	30 Euro 84
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

AKTUELLE COMPILATIONS



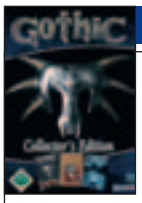
BATTLEFIELD 1942 WW2 ANTHOLOGY

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

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



SACRED GOLD NEU

Anbieter	Take 2	ca. Preis	30 Euro
Genre	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SACRED		83
	UNDERGROUND (Addon)		77
Preis/Leistung			GUT



SPELLFORCE PLATINUM EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SPELLFORCE		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
	SHADOW OF THE PHOENIX (Addon)		79
Preis/Leistung			SEHR GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



ATARI COLLECTION: ROLLENSPIELE

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS | Rollenspiel		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon) | Rollenspiel		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon) | Rollenspiel		87
	DEMON STONE | Actionspiel		74
Preis/Leistung			SEHR GUT



BEST OF SIERRA – ACTION PACK NEU

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Shooter	USK	keine Altersfreigabe
Spiele	CHRONICLES OF RIDDICK | Schleich-Shooter		85
	MEN OF VALOR | Ego-Shooter		73
	TRIBES VENGEANCE | Ego-Shooter		86
Preis/Leistung			SEHR GUT



GAMES GIANT 1

Anbieter	Jowood	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	AQUANOX 2 | Actionspiel		84
	ARX FATALIS | Rollenspiel		82
	CULTURES 2 | Aufbauspiel		78
	DER CLOU 2 | Strategie		61
	DIE GILDE | Wirtschaftssimulation		67
	DIE VÖLKER 2 | Aufbauspiel		72
	FAR WEST | Wirtschaftssimulation		58
	FUSSBALLMANAGER FUN | Fußball-Manager		60
	INDUSTRIEGIGANT 2 | Wirtschaftssimulation		81
	ITCH | Denkspiel		67
	KEEP THE BALANCE | Denkspiel		46
	KING OF THE ROAD | Rennspiel		57
	PUSHER | Denkspiel		70
	RALLY TROPHY | Rallye-Simulation		80
	THINK X | Denkspiel		63
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 8

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BIATHLON 2004 | Sportspiel		31
	BEYOND GOOD & EVIL | Action-Adventure		80
	FLUCH DER KARIBIK | Action-Adventure		75
	LOCK ON | Flugsimulation		74
	LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie		68
	PRINCE OF PERSIA 4 | Action-Adventure		84
	RAVEN SHIELD | Taktik-Shooter		78
	SPLINTER CELL | Schleich-Action		85
	WORLD RACING | Rennspiel		77
	XIII | Ego-Shooter		80
Preis/Leistung			SEHR GUT



Höllengolems gehören zu den bedrohlichsten Monstern der Spielwelt, sind aber verhältnismäßig leicht zu besiegen. Zwerge sollten als starke Fernkämpfer aber besser auf Distanz bleiben.



Gegner passen zum Ambiente: Hier kämpfen wir gegen **Skorpione** in der Wüste.



Die Spielwelt strotzt vor atmosphärischen Gimmicks wie diesem **Vulkan**.

SACRED GOLD

Doppelschlag gegen das Böse: In Ascarons Action-Rollenspiel und dem dazugehörigen Addon **befreien Sie Ancaria von üblen Dämonen** – zum Sparpreis von 30 Euro.

Dass **Sacred** das erfolgreichste deutsche PC-Spiel des Jahres 2004 war, kam wenig überraschend. Die Mischung aus Monster jagen, Quests erledigen und nach immer besserer Ausrüstung suchen funktioniert genauso gut wie einst in **Diablo 2**. Sie wählen eine von sechs Klassen, darunter Gladiator, Magier und Kampfmagier, und kämpfen sich durch eine riesige, atmosphärische Spielwelt. Gelöste Quests und erfolgreiche Gefechte bringen Erfahrungspunkte, mit denen Sie den anfänglichen Schlappschwanz nach und nach zum Superhelden entwickeln. Dabei helfen auch die besseren Waffen, Rüstungen und Schmuckgegenstände, die Sie im Laufe des Abenteuers finden.

Kombo-Kämpfe

Eine Besonderheit von **Sacred** ist die Kombination von bis zu vier Fähigkeiten zu einer Spezialattacke. Dieses System erlaubt für jede Klasse unterschiedlichste Taktiken und vermittelt dadurch auch ein jeweils anderes Spielgefühl. Allerdings reichen oft zwei bis drei Talente völlig, um Gegener effektiv auszuschalten, da haben die Entwickler viel verschenkt.

Zwei Neue mischen auf

Das Addon **Underworld** erweitert die Spielwelt Ancaria um zahlreiche neue Gebiete. Die sind ähnlich detailliert gestaltet wie die bekannten Gegenden und beheimaten natürlich viele neue Monster. Aber auch auf Seiten der Helden verzeichnen wir zwei Neuzugänge: Der Zwerg mischt Monster mit seiner Kanone auf, während sich die Dämonin in den Nahkampf stürzt und ihre Höllenkräfte auf die Feindhorden loslässt. Die Spielmechanik bleibt dagegen unverändert, auch wenn die Kämpfe gerade mit Zwerg und Dämonin insgesamt etwas einfacher sind als im Basisspiel.

Technisch holen **Sacred** und **Underworld** zwar das Maximum aus der isometrischen Perspektive heraus, doch mit aktueller 3D-Grafik können Landschaften, Animationen und Spezialeffekte nicht mithalten. Dafür gefällt uns die Soundkulisse, und die hervorragende Musik liegt der Gold-Edition übrigens als Audio-CD bei – sehr lobenswert!

Nur solo spaßig

Während Hauptspiel und Addon in der Solo-Kampagne beim einmaligen Durchspielen für circa 60 vergnügliche Stunden sorgen, enttäuschen beide im Multiplayer-Modus – es kommt einfach kein Zusammenspiel-Gefühl à la **Diablo 2** auf. Schon die Gruppensuche gestaltet sich bei Internetpartien zäh, da praktisch jeder Spieler angesichts der Questfülle gerade an einem anderen Punkt der Story ist. Und Duelle gegen andere menschliche Helden (PvP) verlieren mangels Balancing schnell ihren Reiz.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Für Sammelsüchtige und Monsterjäger

Egal ob Hauptprogramm oder Addon: Sacred macht in der Solo-Kampagne mächtig Laune. Zumindest, wenn man keine innovative Story und abwechslungsreichen Quests erwartet. Die Motivation kommt eindeutig von der Monsterjagd, der Suche nach besseren Items und der Aussicht auf den nächsten Stufenaufstieg meines Helden. Wer das in Diablo 2 mochte, wird auch mit Sacred seinen Spaß haben.

Die Charakterentwicklung anhand von kombinierbaren Spezialfähigkeiten funktioniert grundsätzlich gut. Allerdings stimmt das Balancing der Talente nicht, sodass viele davon ungenutzt bleiben. Warum sollte ich die auch benutzen, wenn es zwei, drei besondere Attacken oder Zauber auch tun? Fehlendes Balancing ist übrigens auch einer der Gründe, warum mir der Multiplayer-Modus so gar nicht gefällt. Besonders ärgerlich dabei ist, dass es die Entwickler nicht geschafft haben, die Schwächen im Addon auszubügeln.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL

Sacred	83
Sacred: Underworld (Addon)	77

SACRED GOLD



Ausstattung
1 DVD, Handbuch (62 Seiten), Soundtrack-CD, Karte

Publisher	Take 2
Webseite	http://sacred-game.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x786	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x786	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x786	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	4

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	sehr gut
PREIS/LEISTUNG	gut

?! Tipps

Patch



Chronicles of Riddick: Gegen solche starken Gegner kommen Sie in der Regel ohne besondere Taktik nicht weit, da Ihr Held meist schwächer bewaffnet ist als seine Widersacher.



Tribes Vengeance: Gepanzerte Gegner sind gut geschützt, aber sehr langsam.



Men of Valor: Im Schutz eines Kettenfahrzeugs kämpfen wir uns in den Dschungel.

BEST OF SIERRA ACTION PACK

Ein Fest für Actionfans: Vivendi packt drei sehr gute Shooter in ein Paket, **deren Szenarios unterschiedlicher kaum sein könnten.**

Weil der Zukunftsknast Butcher Bay als ausbruchsicher gilt, tummeln sich darin die übelsten Verbrecher des Universums – und ein gewisser Richard B. Riddick. In der Rolle des Glatzkopfes, der eine Polygonversion des Schauspielers Vin Diesel ist, müssen Sie im Schleich-Shooter **Chronicles of Riddick** aus Butcher Bay türmen. Ehe Sie sich aber verdünnisieren, steht erst mal der Knastalltag auf dem Programm. Also schlagen Sie sich mit Erpresserbanden, Drogenhändlern sowie korrupten Wachen herum und lernen dabei zu kämpfen. Während eines Aufstandes verschwindet Riddick dann aus seiner Zelle und sucht einen Weg in die Freiheit.

Das ist schwierig, da die Sturmgewehre der Wärter DNA-codiert sind und zunächst nicht verwendet werden können. Überhaupt ist der Held immer schlechter bewaffnet als die Widersacher, sodass behutsames Vordringen wie in **Thief 3** oder **Splinter Cell** auf jeden Fall empfehlenswert ist. Trotzdem mangelt es nicht an actionreichen Feuergefechten, allerdings ist das Spiel nach gut sieben Stunden bereits zu Ende.

Multiple Persönlichkeit

Während die ersten beiden **Tribes**-Spiele auf reine Multiplayer-Gefechte ausgelegt waren, bietet **Tribes Vengeance** einen außergewöhnlichen Solo-Modus. Darin spielen Sie nicht einen klassischen Helden, sondern wechseln im Verlauf der Geschichte mehrfach die Person und den Zeitrahmen, bevor die Handlungsstränge schließlich zusammenlaufen. Die schnelle Fortbewegung mittels Jetpack und Ski-Schuhen und das darauf ausgerichtete, sehr gute Leveldesign sorgen für ein flottes Spielgefühl und spannende Kämpfe. Gute Idee: Mit dem hochklassigen Multiplayer-Modus macht Sie das Spiel bereits innerhalb der Solo-Kampagne vertraut, wo die KI die Rolle der Mit- und Gegenspieler übernimmt.

Durch den Dschungel

Men of Valor schickt Sie mitten in den Vietnamkrieg, wo Sie in zwölf Einsätzen in Spähtrupps unterwegs sind, in groß angelegten Dschungelschlachten mitmischen oder Kameraden retten. Das kennen wir auch aus anderen Kriegs-Shootern, doch vermittelt **Men of Valor** eine glaubwürdige, spannende Atmosphäre und verknüpft die Missionen mit einer vergleichsweise guten Story. Bei der Spielmechanik setzen die Entwickler auf bewährte Kost, sodass Sie Innovationen vergeblich suchen. Größtes Ärgernis ist die schwache KI: In den Gefechten sind weder die eigenen Kameraden eine Hilfe, noch die oft planlos agierenden Gegner eine große Herausforderung. Wen das stört, der tobt sich im umfangreichen Multiplayer-Modus ohne KI-Deppen aus.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Da ist für jeden Actionfan was dabei

Mit dem Action-Pack beweist Vivendi, dass Ego-Shooter durchaus abwechslungsreich sein können. Mein persönlicher Favorit ist Tribes Vengeance, da mir der Ansatz mit den unterschiedlichen Rollen und Zeitlinien gefällt. Außerdem liegt mir die flotte Spielgeschwindigkeit, und mit dem Jetpack durch die Levels zu düsen ist einfach viel cooler als der gewohnte Dauerlauf. Riddick lohnt sich schon wegen der markanten Hauptfigur und der spannenden Schleicheinlagen. Und Men of Valor bedient Fans von intensiver Kriegs-Action, denen spannende Einsätze und eine dichte, glaubwürdige Atmosphäre wichtiger sind als die KI von Kameraden und Gegnern.

Wer mit Multiplayer nichts am Hut hat, sollte bedenken, dass die Durchspielzeit der Solo-Kampagnen von Chronicles of Riddick und Tribes Vengeance mit circa sieben beziehungsweise 15 Stunden sehr knapp ausfallen.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL

Chronicles of Riddick | Schleich-Shooter	85
Men of Valor | Ego-Shooter	73
Tribes Vengeance | Ego-Shooter	86

BEST OF SIERRA



Ausstattung
2 DVDs, 4 CDs, Handbücher (60 Seiten)

Publisher	Vivendi
Webseite	www.sierra.de
ca. Preis	25 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	keine Jugendfreigabe
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x786	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X 800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	6

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	sehr gut
PREIS/LEISTUNG	sehr gut

?! Tipps
Patch

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.

AGE OF EMPIRES 3



HELDENFÄHIGKEITEN NUTZEN Ihre Helden beherrschen Spezialfähigkeiten, etwa Fechtmeister oder Scharfschütze. Gerade bei den ersten Geplänkeln machen die viel aus, Morgan Black haut zum Beispiel mehrere Gegner gleichzeitig um. Mit einem Scharfschützen lassen sich Gegner aus sicherer Entfernung in einen Hinterhalt locken.

KARTE AUFKLÄREN Einige Schätze lohnen sich richtig – etwa zum Erfahrungspunkte einsammeln oder Heldenwerte steigern. Sacken Sie grundsätzlich alles ein; oft erhalten Sie so weitere Hilfe, die vorher nicht angezeigt wird.

DIE MÜHLE MACHT'S Vergessen Sie Beerensammeln und Viecherjagen: Nahrung bekommen Sie schneller mit Mühlen. Die liefern unbegrenzt Futter, und ihre Produktivität lässt sich mehrfach steigern. Allenfalls Fischfang lohnt sich noch.

FORSCHEN! Sobald die Mühle steht, errichten Sie einen Marktplatz und steigern hier die Produktivität fürs Holz-, Gold- und Nahrungssammeln. Das bringt auf Dauer mehr als ein Heer von Arbeitern.

PLANTAGE STATT GOLDMINE Ab Stufe 4 können Sie Plantagen bauen – tun Sie das schnellstmöglich! Die Bauten liefern Gold zwar langsamer als ein natürliches Vorkommen, dafür aber unbegrenzt. Auch hier lässt sich die Produktivität steigern. So können Sie quasi nicht pleite gehen.

TÖDLICHE KANONEN Geschütze sind teuer und langsam, aber saustark. Achten Sie immer darauf, welche Sie bauen: Die Falkonett ist ideal gegen Infanterie, ein Mörser gegen Schiffe und Gebäude. Vorsicht, wenn der Gegner mit Kanonen anrückt – die sollten Sie sofort mit eigenen Geschützen, schnellen Einheiten (Reitern) und möglichst aus mehreren Richtungen angreifen.

KARTENDECKS Die effektivsten Karten sind Extra-Geschütze, Fort, Kavallerie sowie die Produktivitätskarten, die etwa Windmühlen und Plantagen verbessern. Alles, was Sie selber billig rekrutieren können, lohnt sich nicht – zum Beispiel Arbeiter.

SPEZIALISTEN STATT ALLROUNDER So verlockend die ganze Forschung auch ist: Alle Verbesserungen werden Sie zeitlich und finanziell kaum in einer Mission schaffen. Konzentrieren Sie sich deshalb auf die wesentlichen Dinge – wenn Sie auf Musketiere setzen, brauchen Sie schließlich keine verbesserten Armbrustschützen.

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD



Falls Ihnen die Instruktionen in der ersten Mission von Brothers in Arms: Earned in Blood nicht genug sind, um unbeschadet und ohne große Probleme durch die Kämpfe des Zweiten Weltkriegs zu kommen, finden Sie ein hier ein paar nützlich Cheats, die Ihnen das Leben zwischen Feldern, Geschützen und Flanken erheblich erleichtern können.

Um die Konsole für die Codes zu erstellen, müssen Sie allerdings zuerst im Spielverzeichnis nach der Datei **EiB.ini** suchen, die sich im Verzeichnis **»System«** befindet. Diese öffnen Sie mit einem Texteditor Suchen Sie dort nach der Zeile **consolekey=0**. Ersetzen Sie die Null durch **192**. In der Zeile **bEnablaDebugConsoleAndMenu=False** ersetzen Sie **False** durch **True**. Beide Zeilen finden Sie relativ weit unten in der Textdatei. Einmal speichern, das Spiel starten und schon kann's losgehen.

Wie bei Änderungen in Spieldateien üblich, empfehlen wir Ihnen natürlich, von der ini-Datei eine Sicherungskopie anzulegen, um Ihre Änderungen wieder ohne Probleme rückgängig zu machen.

Haben Sie die Zeilen geändert, öffnen Sie die Konsole im laufenden Spiel mit der Ö-Taste. Geben Sie die unten angegebenen Codes ein. Dann bestätigen Sie mit Enter, und die Veränderung wird sofort durchgeführt. So können Sie gleich eine Waffe und ausreichend Munition erhalten.

CHEAT	WIRKUNG
fly	fliegen
supersquad	Unverletzbarkeit für Ihre Truppe
god	Gott-Modus
allammo	große Menge an Munition
walk	normales Gehen
allweapons	alle Waffen

CHRONICLES OF RIDDICK



DUNKELHEIT Wenden Sie Riddicks Wunderpupillen nur an, wenn Sie nicht von Wachen verfolgt oder gesucht werden. Denn in der normalen Ansicht können Sie die Suchscheinwerfer der Gegner besser zuordnen und verfolgen. In der Nachtsicht verschwimmen die Lichter zu sehr.

MUNITION Sobald Sie eine Waffe haben, bolzen Sie nach Herzenslust auf die Feinde. Es liegt in den meisten Fällen genug Munition rum – vor allem in den späteren Tunnelpassagen mit den Kletterkreaturen. Außerdem bekommen Sie bei jedem getöteten Gegner Nachschub, sobald Sie Riddicks DNA in den Zentralcomputer von Butcher Bay eingespeist haben.

VENT TOOLS Die Schraubenschlüssel liegen oft an Stellen, die man leicht übersieht. Besonders auf dem Weg in die Minen sollten Sie den Vierkant dabei haben, um durch die Luftschächte an Wachen vorbeizuschlüpfen. Wer kein Werkzeug hat, kann die Schachtdeckel nicht öffnen und muss auf engem Raum gegen eine Übermacht von Wachen antreten.

TASCHENLAMPE Bevor Riddick seine Augeoperation bekommt, müssen Sie mit der Taschenlampe am Gewehr Licht ins Dunkel bringen. Aber Vorsicht: Wachen in Ihrer Nähe bemerken den Lichtschein und können der Lichtquelle leicht folgen.

NAHKAMPF Die beste Taktik in den Prügeleien ist eine gute Mischung aus Blocken und Attacken. Halten Sie ruhig die Blocken-Taste gedrückt und schlagen Sie dann zu, wenn der Schlag Ihres Gegners gerade an der Deckung verpufft. Sollten Sie mit Fäusten gegen einen Feind mit Knüppel oder Messer kämpfen, weichen Sie seitlich aus.

NANOMED-STATIONEN Die Gesundheitsspender können Sie beruhigt leer saugen; Sie müssen nicht sparsam sein. Erstens gibt es in den meisten Levels genügend Stationen, und zweitens finden Sie unterwegs auch noch genügend Nano-Patronen, die den Kästen wieder neuen Saft geben.

KIPPENPÄCKCHEN Schauen Sie auf sämtlichen Tischen, in Ecken und Röhren nach. Denn meistens

haben die Entwickler an den Stellen abseits vom Geschehen Zigarettenpäckchen versteckt. Die schaden hier ausnahmsweise mal nicht der Gesundheit, sondern schalten Extras wie Concept Arts oder den Trailer zum Riddick-Film frei. Es lohnt sich also, alles abzusuchen.

PRO EVOLUTION SOCCER 5



TRAININGSBANK Übertreiben Sie es nicht und spielen Sie die ersten Partien in PES 5 nicht auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Die Fußballsimulation ist wesentlich schwerer geworden, als es der Vorgänger noch war. Häufige Frustmomente helfen Ihnen sicherlich nicht dabei, mit der veränderten Ballphysik in PES 5 zurechtzukommen.

BEHUTSAM Gerade wenn Sie in der Meister-Liga schwächere Mannschaften managen, sollten Sie in den ersten Spielen so wenig taktische Änderungen wie möglich vornehmen. Die Standardaufstellungen sind meistens sehr gut dazu geeignet, die Mannschaft etwas in Form zu bringen. Sobald dann die ersten Spiele gewonnen sind, können Sie den Jungs Ihre eigene Taktik aufdrücken.

WECHSELSPIEL Wenn Sie in der Meister-Liga spielen, dann wechseln Sie regelmäßig Spieler aus. Die Jungs sind sehr schnell ausgepowert und kaum noch zu gebrauchen, wenn sie in mehreren Begegnungen am Stück antreten müssen.

NICHT ZU HASTIG Auf Grund der veränderten Ballphysik sollten Sie Sprints noch behutsamer einsetzen als schon in Pro Evolution Soccer 4. Bei normalem Tempo können die meisten Spieler den Ball mit ein paar Dribbling-Tricks sicher am Fuß halten. Sobald sie hingegen einen Zahn zulegen sollen, ist das Leder meist schnell beim Gegenspieler.

SACRED GOLD



Um die Cheats zu aktivieren, müssen Sie zuerst die Desktop-Verknüpfung von Sacred leicht modifizieren. Dazu öffnen Sie per Rechtsklick die Eigenschaf-

Anpfiff...

www.diemarkjungzapfe.de

→ Online bestellen!
www.playcom.de



36.99 €
Serious Sam 2 (PC-DVD)
▶ 9363

46.99 €
Civilization 4
9265
EVT: 04.11.05

47.99 €
Fifa 06 (PC-DVD)
▶ 9233



Lenkrad TM
Ferrari GT 2in1 FFB
26284

64.99 €



Mouse Razer
Copperhead
blau
26299

64.99 €

PC-Spiele

▶ 8629		Black & White 2 (PC-DVD)	47.99 €
▶ 9234		Fußball Manager 06 – EA Sports	47.99 €
▶ 9412		GT Legends	47.99 €
▶ 8478		NVA – Mission: Vorwärts immer!	26.99 €
* 9371		Star Wars Battle Front 2 (EVT: 27.10.05)	42.99 €
▶ 9616		Ultimate Spider-Man	38.99 €
▶ 9490		Vietcong 2	36.99 €

PC-Zubehör

▶ 26314		Keyboard Logitech G15 Gaming	69.99 €
▶ 26303		Keyboard Raptor-Gaming K1	129.99 €
26072		Keyboard Speedlink Illuminated Metal	55.99 €
▶ 26275		WiFi Bundle Hercules (Router + USB)	109.99 €
26020		WiFi PCI Card Hercules 802.11g	24.99 €

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

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 0361.4929-292, E-Mail:info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Lieferungen ab 60 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

playcom

absolut spielstrebig

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

ten-Anzeige und hängen im Feld »Ziel« den Parameter /CHEATS=1 an. Nun einfach abspeichern. Dadurch können Sie im Spiel durch Druck auf ² oder ~ die Konsole öffnen und die Codes eintippen.

CHEAT	WIRKUNG
sys cheats 963	Cheat-Modus aktivieren
sys cheats 369	Cheat-Modus abschalten
cheat lord	God-Mode
cheat suicide	Selbstmord
cheat tp	Teleport
cheat teleport	Teleport
cheat decap	Spielfigur köpfen

TRIBES VENGEANCE



RÜSTUNG Schnallen Sie sich generell die dickste Rüstung um, die es an den Inventar-Stationen zur Auswahl gibt. Die mangelnde Bewegungsfreiheit machen Sie einfach durch dickere Wummen wieder wett.

WAFFEN Der Burner ist eine der mächtigsten Knarren im Spiel. Da er unbegrenzten Munitionsvorrat in allen Rüstungen hat und sehr viel Schaden austeilt, sollte er ganz oben auf Ihrer Liste stehen. Das gilt besonders für Situationen, in denen Sie mehreren Gegnern auf engem Raum gegenüber stehen. Die Schurken können den Geschossen und dem Feuer dann nämlich kaum ausweichen.

FAHRZEUGE Wenn Sie in einem Vehikel unterwegs sind, sollten Sie mit dem Reparatur-Pack stets für eine intakte Außenhülle sorgen. Dazu steigen Sie nach Gefechten aus und machen einen kurzen Boxenstopp für die Reparaturen. So sind Sie für den nächsten Kampf immer bestens gerüstet.

SCHARFSCHÜTZEN Die Sniper-Rifle verbraucht bei jedem Schuss Energie aus dem Jetpack. Damit machen Sie zwar viel Schaden, können dafür aber schlechter aus einer Gefahrenzone flüchten.

CHEATS Um die Schummel-Codes für den Ego-Shooter in Betrieb zu nehmen, müssen Sie zuerst das Eigenschaften-Feld der Desktop-Verknüpfung von Tribes Vengeance per Rechtsklick öffnen. Dort hängen Sie im Feld »Ziel« den Zusatz **-console** an. Erst danach öffnet die Tab-Taste im Spiel die Konsole. Tragen Sie dort einen der folgenden Codes ein und bestätigen Sie mit Enter.

CHEAT	WIRKUNG
allammo	999 Munition und Granaten
FOV XXX	setzt Sichtweite auf XXX (Vorsicht: kann die Performance beeinflussen)
fly	Held kann fliegen (Vorsicht: bleibt nach Speichern und Laden erhalten)
god	God-Mode
ghost	durch Wände gehen (Vorsicht: bleibt nach Speichern und Laden erhalten)
stat none	Statistiken löschen
stat all	alle Statistiken anzeigen
stat FPS	Framerate anzeigen
stat net	Netzwerk-Status anzeigen

UFO AFTERSHOCK



ZUSAMMEN BLEIBEN Versuchen Sie in den Gefechten gar nicht erst, Ihren Trupp aufzuteilen. Nur mit vereinter Feuerkraft haben Sie eine Chance.

FRIENDLY FIRE Überprüfen Sie vor dem Feuerbefehl, ob auch alle Schützen eine realistische Trefferchance haben. Steht ein »0%« über dem Ziel, ist es zu weit weg – oder ein eigener Kamerad blockiert das Schussfeld und sollte einen Schritt zur Seite machen.

MUNITION IST KNAPP Lieber sorgfältig zielen als aus der Hüfte schießen! Die Start-Munition ist schnell verschossen, und es dauert einige Zeit, bis Sie eigene herstellen können.

NEUE BASEN Die nächsten Basen finden Sie in Moskau und Paris – erobern Sie deshalb Provinzen in diese Richtungen, und legen Sie nach jedem eingenommenen Gebiet eine Verbindungslinie. So können Sie die neuen Basisanlagen gleich ausbauen.

ULTIMATE SPIDER-MAN



FLEISSIG SEIN Auch wenn mehrere Checkpoint-Rennen am Stück langweilig werden können, sollten Sie sie trotzdem sofort erledigen, sobald Sie auf eine der Markierungen stoßen. Früher oder später müssen Sie die Rennen nämlich doch absolvieren.

ZUHÖREN Achten Sie vor allem bei Bosskämpfen auf die Sprüche, die Spidey von sich gibt. In der Regel enthalten diese mehr oder weniger gut versteckte Tipps, wie Sie den Obermotz am Besten und mit nur geringem Schaden erledigen können.

MINIKARTE Achten Sie bei Verfolgungsjagden nicht nur auf den Hinweispfeil auf dem Bildschirm, sondern behalten Sie auch die Minikarte im Auge. Auf der ist wesentlich leichter zu erkennen, in welchem Straßenzug sich Ihr Gegner befindet. Außerdem sehen Sie hier exakte Höheninformationen.

ÜBERSINNLICH Spider-Man wird von seinem »Spider Sense« vor Gefahr gewarnt, machen Sie sich das zunutze. Sobald kleine Blitze an Spideys Kopf auftauchen, springen Sie sofort zur Seite. Das kann Ihnen häufig das Leben retten.

Wenn Sie sich in einem anderen Spider-Man-Outfit durch die Hochhausschluchten New Yorks schwingen möchten, müssen Sie vorher einige Bedingungen erfüllen. Um das Kostüm zu wechseln, gehen Sie einfach vom Pausenmenü zu »Freispielbares« – dort finden Sie dann die neuen Klamotten.

KOSTÜM	BEDINGUNG
Wrestling-Spidey	Um an ein 1A-Wrestlingoutfit zu kommen, müssen Sie 30 Stadtereignisse abschließen und 30 Symbole sammeln.
Arachnoman	Für dieses Kostüm müssen Sie 90 Stadtereignisse und 36 Kampftouren hinter sich bringen.
Parker Hoodie	Schließen Sie 75 Stadtereignisse ab, und sammeln Sie ebenso viele Symbole ein.
Peter Parker	Hierfür müssen Sie 50 Stadtereignisse bewältigen, 50 Symbole sammeln und das vierte Rennen gegen Johnny Storm gewinnen.
Symbiont Spider-Man	100 Stadtereignisse, 36 Kampftouren, 60 Renn-Medaillen und 190 Symbole sind dafür, einzusammeln.

X-MEN LEGENDS 2



TANK Egal, wie Sie Ihre Party zusammenstellen: Achten Sie darauf, dass Wolverine oder Juggernaut dabei sind. Die zwei Knaben sind ideale Tanks und halten eine Menge Schaden aus. Damit das auch so bleibt, sollten Sie bei den beiden vorrangig die Eigenschaften »Vitalität« und »Strike« ausbauen.

BÖSER BUBE Auch wenn Ihnen Oberbösewicht Magneto unsympathisch ist, sollten Sie Ihn trotzdem für die meisten Aufträge mitnehmen. Zum einen ist seine Fähigkeit, Brücken zu erschaffen, auf den meisten Karten nützlich. Und zum anderen überwindet er mit seiner Schwebe-Fähigkeit mühelos große Abgründe – der Clou: Der Rest der Party wird nach der Landung automatisch zu ihm gebeamt.

DEMOLITION MAN Wenn Sie ein Objekt zerstören können, dann tun Sie das auch. Besondere Ausrüstungsgegenstände oder Heil- und Eintränke sind zufallsgeneriert und fallen niemals an den gleichen Stellen aus einem Fass oder einer Kiste. Lassen Sie Objekte ganz, entgeht Ihnen also vielleicht ein besonderer Gegenstand.

FREUNDE FÜRS LEBEN In X-Men Legends 2 können Sie zwar Ihre Gruppe so zusammenstellen wie Sie wollen, es gibt aber einige Kombinationen von Mutanten, die Boni für die kämpfende Truppe bringen. Hier listen wir Ihnen einige der Vorteile auf:

MUTANTEN	WIRKUNG
Rogue, Gambit, Deadpool, Wolverine	verursachter Schaden wird auf die Gesundheit der Gruppe angerechnet
Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto	+10 Punkte auf alle Attribute
Magneto, Professor X, Scarlet Witch, Juggernaut	+5% Gesundheitsregeneration
Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad	+5% Erfahrungspunkte
Storm, Iceman, Sunfire, Magneto	+10% Widerstand
Vier Mutanten in Age-of-Apocalypse-Kostümen	+100% Angriff
Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine, Bishop	15% mehr Gesundheit
Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit	+5% Schaden
Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad	20 Energie pro Knockout

Spezielle Charaktere wie Professor Xavier, Iron Man und Deadpool können Sie nicht von Beginn an als Gruppenmitglied auswählen. Sie müssen einige Bedingungen erfüllen, damit Ihr Team um die drei Mannen erweitert werden kann.

Für den Professor müssen Sie alle Missionen des Gefahrenraums erfolgreich abschließen, damit Sie ihn in Ihre schlagkräftige Gruppe einladen können. Dabei ist sein Rollstuhl kein Handicap.

Erst wenn Sie das Spiel komplett und erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie mit dem Mutanten Deadpool spielen und die zahlreichen Gegner in einem weiteren Durchgang plätten.

Für Iron Man müssen Sie alle so genannten Homing-Items finden und ihn schließlich im fünften Akt retten. Dann steht auch er Ihnen in X-Men Legends 2 mit tatkräftiger Hilfe zur Seite.

Susanne Braun

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze als Zip-Datei.

LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.



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,

bevor man seinen neue Hardware in Betrieb nehmen kann, steht noch die gar nicht mal so kleine Hürde der Beschaffung im Wege. Vor allem dann, wenn man sich dazu entschließt, sein Geld bei einem Online-Händler liegen zu lassen. Die sind zwar meist billig, doch wie sieht es mit dem Service und der Abwicklung aus? Und was passiert, wenn man das gute Stück dann eigentlich doch nicht haben will und es deshalb zurück gibt? Kollege Simon Fistrich hat deshalb bei einem halben Dutzend der wichtigsten Versandhändler die Probe aufs Exempel gemacht und dabei so manche Überraschung erlebt.

Etwas weniger überraschend: Ati schaffte es endlich, seine neue Grafikkarten-Generation marktreif zu bekommen. Schneller soll sie sein als die bereits seit einigen Monaten erhältliche Geforce 7800 und dabei auch noch eine bessere Bildqualität bringen. Wir haben uns vier Modelle quer durch alle Preisklassen genauer angeschaut und sagen Ihnen, ob sich das Warten gelohnt hat.

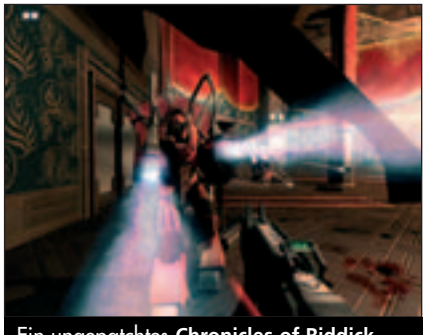
SIE FRAGEN WIR ANTWORTEN

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.

RIDDICK UND OPENGL

Florian Seibert Dank eines neuen PCs (Athlon 64 3500+, Geforce 6800 GT) kann ich endlich Chronicles of Riddick in voller Pracht genießen. Besser gesagt könnte, denn ich bekomme beim Start des Programms immer die Fehlermeldung, dass das Spiel mindestens die OpenGL-Version 1.3 oder höher benötigt. Wie komme ich an diese Version?

PC PowerPlay **Die Fehlermeldung ist im höchsten Maße irreführend. Denn in Wahrheit ist die verwendete OpenGL-Version nicht zu alt, sondern zu neu! OpenGL-Treiber sind in die Grafikkarten-Treiber mit integriert. Nvidia verwendet nun seit dem Forceware 75.90 die OpenGL-Version 2.0. Damit kommt ein ungepatchtes Riddick aber nicht zurecht, es besteht auf der Version 1.3. Patchen Sie einfach das Spiel auf Version 1.1 (Patch auf unserer DVD), und Riddick läuft fortan auch mit OpenGL 2.0.**



Ein ungepatchtes **Chronicles of Riddick** läuft nicht mit der OpenGL-Version 2.0

SOUNDS KOMMEN VERZÖGERT

Bastian Bechtold Sounds werden bei mir zu langsam abgespielt, was dazu führt, dass Dialoge in Zwischensequenzen nicht mehr synchron, sondern mit zunehmender Länge immer mehr verschoben abgespielt werden. Das scheint vor allem dann vorzukommen, wenn die abgespielten Soundfiles sehr groß sind. Das Problem besteht seit einigen Monaten, obwohl ich in der Zeit CPU, Mainboard, Grafikkarte und die Festplatte erneuert habe. Auch eine Formatierung der Festplatte mit anschließender Neuinstallation von Windows XP hat nichts geholfen. Mein System: Pentium 4 (3,0 GHz), 1.024 MB RAM, eine Geforce 6800 und Onboard-Sound (Mainboard MSI 865PE/G Neo2).

PC PowerPlay **Das Problem ist aus der Ferne schwierig zu lösen, zumal sowohl schon fast die komplette Hardware als auch das Betriebssystem getauscht wurde. Erster Ansatzpunkt ist daher wohl der Onboard-Soundchip, der eventuell zu schwach ist, um – vielleicht im Verbund mit falschen Einstellungen – die Soundausgabe pünktlich gebacken zu bekommen. Schauen Sie doch mal in der Systemsteuerung unter »Sounds und Audiogeräte/ Audio« nach, ob die Einstellungen für Ihr PC-System stimmen, speziell unter »Soundwiedergabe/erweitert«. Spielen Sie dort unter »Systemleistung« mal mit dem Regler für die Hardwarebeschleunigung. Der ist besonders beim Onboard-Sound immer wieder mal für Probleme verantwortlich.**

FORCEWARE-TREIBER

Joachim Stump In eurer vorletzten Ausgabe habt ihr aktuelle Notebooks getestet, darunter auch das Amilo 3438G von Fujitsu-Siemens. Ich selber habe mir das Notebook auch gekauft und bin im eigentlichen ganz zufrieden. Jedoch enttäuscht mich etwas der Support. Bei Half-Life 2 wurde vom Spiel bemängelt, dass ich einen veralteten Grafikkartentreiber verwende. Hierauf habe ich natürlich sofort einen neuen gesucht, allerdings vergebens.

Der normale Forceware-Treiber unterstützt meine 6800 Go nicht und auf der Homepage von Fujitsu-Siemens wird kein Update angeboten, wo ich angesichts des Kaufpreises von rund 1.500 Euro schon mehr Support erwartet hätte.

Wie komme ich nun an eine aktuelle Treiberversion? Gibt es Drittanbieter? Wenn ja, wie stehen diese im Vergleich zu meinem derzeitigen Treiber (bei mir Version laut Desktop 72.50)?

PC PowerPlay **Es ist richtig, dass die normalen Forceware-Treiber nicht für Notebook-Grafikkarten tauglich sind. Überhaupt gibt es von Nvidia keinen allgemeinen Support für die Go-Chips. Hier muss jeder Notebook-Hersteller selbst dafür sorgen, aktuelle Treiber zur Verfügung zu stellen.**

Allerdings haben Sie tatsächlich nicht genau geguckt: Schon seit August gibt es auf der FSC-Homepage einen neueren Go-Treiber mit der Versionsnummer 78.10. Das ist unserer Erkenntnis nach auch der derzeit aktuellste Go-Treiber und sollte auch bei Geforce-Notebooks anderer Hersteller funktionieren.

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.

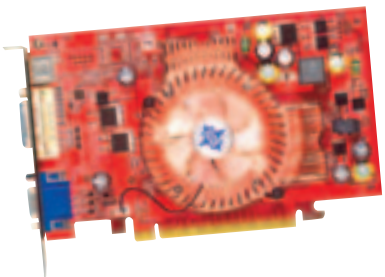


GEFORCE 6610 XL

Michael Schmidt Ich habe eine kleine Frage zu meiner Grafikkarte. Ich besitze eine Geforce 6610 XL, und mich würde nun interessieren, wie ich mit ihr leistungsmäßig so dastehe. Die Bezeichnung der Karte finde ich eher seltsam, auch habe ich in Zeitschriften oder Online keinerlei Tests dazu gefunden.

PC PowerPlay Bei der 6610 XL handelt es sich um eine so genannte OEM-Karte. PC-Hersteller verbauen sie in Komplettsystemen, etwa Medion in den Aldi-PCs. OEM (Original Equipment Manufacturer) bedeutet, dass die Karte zwar von einem Markenhersteller stammt – in diesem Fall MSI –, aber als Bestandteil eines Komplett-PCs ohne Firmenangabe verkauft wird.

Technisch handelt es sich um einen Zwitter aus normaler Geforce 6600 und der schnelleren 6600 GT. Sowohl die 400 MHz-Chiptakt (6600: 300 MHz, 6600 GT: 500 MHz) als auch die 800 MHz DDR3-Speichertakt (6600: 550 MHz DDR1, 6600 GT: 1.000 MHz DDR3) liegen ziemlich genau dazwischen, die Leistung ebenso. MSI bietet die Karte unter der Bezeichnung NX6600-VTD128E Diamond für rund 140 Euro auch im Einzelhandel an.



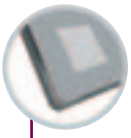
Die 6610 XL wurde von MSI produziert und ist auch als **Retailversion** zu kaufen.



ANSPRUCHSVOLLES FRAPS

Dario S. Ich habe eine Frage zum Programm Fraps von eurer DVD. Sobald ich ein Video machen will, geht die Framerate auf sechs bis acht fps runter und das Spiel wird unspielbar.

PC PowerPlay Fraps nimmt in Echtzeit ein Video auf und enkodiert es ins .avi-Format. Dieser Vorgang ist sehr ressourcenfressend, weshalb bei nicht ganz so starker Hardware die Frameraten des Spiels unweigerlich in den Keller gehen. Zudem kommt Fraps nicht mit allen Spielen gleichermaßen zurecht, was unter Umständen zu einer zusätzlichen CPU-Belastung – und damit weiter sinkenden Frameraten – führen kann.



SOCKEL IDENTIFIZIEREN

Christian Wehrs Welche Möglichkeiten gibt es, den Sockeltyp meines Mainboards zu identifizieren? Er steht weder im Handbuch meines Komplett-PCs (ein eigenes Mainboardhandbuch war nicht dabei), auch über Windows konnte ich es nicht herausfinden. Da ich mir einen neuen Kühler kaufen möchte, brauche ich den Sockeltyp aber unbedingt!

PC PowerPlay Eine Möglichkeit wäre, den Rechner zu öffnen und am Sockel selbst nachzusehen. Bei den meisten Typen ist er entsprechend beschriftet – also zum Beispiel mit »Socket 754«. Am einfachsten lässt sich die Sockelart aber über Software-Tools wie CPU-Z auslesen. Einfach das nur 200 KB große Programm installieren (Sie finden es auf unserer DVD), und ausführen. Den in Ihrem PC verwendeten Sockel finden Sie schließlich unter »CPU/Package«. Nun können Sie gezielt den passenden Lüfter auswählen.



LÜFTERWARNUNG BEIM BOOTEN

Christoph Schleicher Mein neuer PC gibt beim Booten eine Warnmeldung aus, dass der CPU-Lüfter sich zu langsam oder gar nicht drehe. Zumindest Letzteres konnte ich nach einem Blick ins Gehäuse aber ausschließen. Wie mache ich jetzt meinen Lüfter schneller? Nicht, dass mir deswegen der teure Prozessor abraucht.

PC PowerPlay In der Regel gehört diese Meldung zur Kategorie »harmlos« beziehungsweise »Fehlalarm«. Im BIOS mancher Mainboards, etwa bei Asus, können Sie die Meldung aktivieren/deaktivieren und die Warn-Drehzahl einstellen. Die steht standardmäßig meist bei 800 Umdrehungen. Da viele moderne Hochleistungslüfter diese Drehzahl im Leerlauf unterschreiten, gibt das Mainboard eben jene Warnung aus, obwohl alles beim Besten ist. Falls feststeht, dass Ihr Kühler tatsächlich einwandfrei arbeitet, können Sie entweder den Grenzwert nach unten schrauben oder die Meldung gleich ganz deaktivieren. Aktivieren Sie stattdessen lieber das automatische Herunterfahren des PCs beim Überschreiten einer gewissen CPU-Temperatur.

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

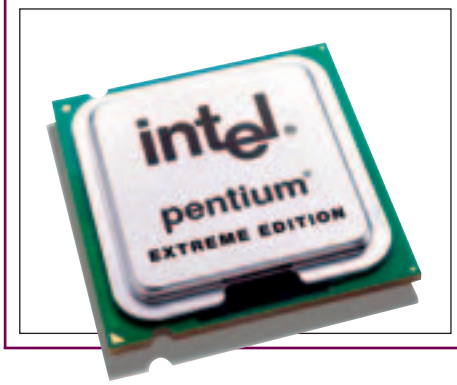
hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

INTEL 975X
UNTERSTÜTZT SLI UND CROSSFIRE AUF EINEM BOARD

Der kommende **975X**-Chipsatz von Intel soll sowohl Nvidias SLI- als auch Atis Crossfire-Technologie auf einem Board unterstützen. Auf der Platine sind zwei PCIe-Ports mit jeweils 8-facher Datendurchsatzrate vorhanden. Intel hat angeblich Lizenzverträge mit Ati und Nvidia abgeschlossen und wird Treiber für beide Parallel-Modi bereitstellen. Der Chipsatz unterstützt unter anderem den Zweikern-Prozessor **Pentium Extreme Edition 955**, der auch unter dem Namen Presler bekannt ist. Preise für Mainboards mit dem 975X stehen aber noch nicht fest.



Hersteller: Intel
Termin:
1. Quartal 2006

NVIDIA FOREWARE 81.84 UND G72
NEUER TREIBER UND KOMMENDE CHIP-GENERATIONEN

Das neue Treiberpaket **Forceware** für Nvidia-Grafikkarten und -Chipsätze soll in der neusten Version 81.84 unter bestimmten Voraussetzungen für verbesserte Performance bei Spielen wie **Battlefield 2**, **Far Cry** und **Half-Life 2** sorgen. Außerdem sollen nun auch unterschiedliche Nvidia-Grafikkarten parallel im SLI-Modus betrieben werden können. Die Treiber sind allerdings noch im Beta-Stadium, Infos und Download unter http://de.nzone.com.

Zeitgleich mit dem Launch von Atis R5xx-Familie hat Nvidia erste Details zur kommenden GPU-Generation bekannt gegeben, die Anfang nächsten Jahres erscheinen soll. Der **G72** wird im 90-Nanometer-Verfahren produziert und soll SLI-Funktionen auf einer einzelnen Karte ermöglichen. Wie die neue Technologie im Detail funktioniert und wie die Karten genau aussehen, hat Nvidia allerdings noch nicht verraten.

Hersteller: Nvidia | Termin: 1. Quartal 2006

SAMSUNG SYNCMASTER 713B
TFT MIT NIEDRIGER REAKTIONSZEIT

Eigentlich richtet sich Samsung mit dem neuen **SyncMaster 713B** an Geschäftskunden. Aufgrund der sehr niedrigen Reaktionszeit von 8 Millisekunden ist das 19-Zoll-Display aber auch für Spieler interessant.

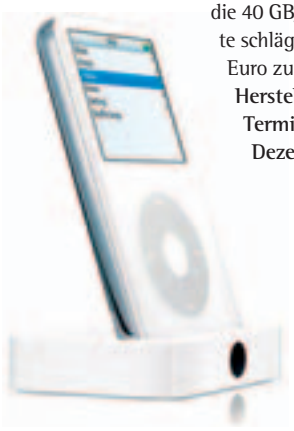
Der Kontrast beträgt 700:1, die native Auflösung 1.280 mal 1.024 Pixel. Ein weiteres Feature ist die verstellbare Ausrichtung des Bildschirms um 90 oder 180 Grad. Der sehr schlanke und flache Monitor ist mit zwei Lautsprechern ausgerüstet und ab sofort erhältlich. Der Preis liegt bei 360 Euro.

Hersteller: Samsung | Termin: erhältlich



IPOD VIDEO
TRAGBARER VIDEOSPIELER VON APPLE

Apple erweitert seine Produktpalette an tragbaren Media-Playern um einen iPod speziell für die Wiedergabe von Videofiles. Da Filme echte Platzfresser sind, kommt der handliche iPod Video in Versionen mit 30 und 60 Gigabyte auf den Markt. Unterstützt werden die Formate MPEG4 und H.264. Damit Sie auch genügend Futter für den Player haben, verkauft Apple über seinen Shop iTunes jetzt auch Fernsehserien und Musikvideos. Auf DVD brennen dürfen Sie die Daten aber nicht. Der iPod Video kostet 320 Euro (20 GByte Speicher), die 40 GByte-Variante schlägt mit 430 Euro zu Buche.

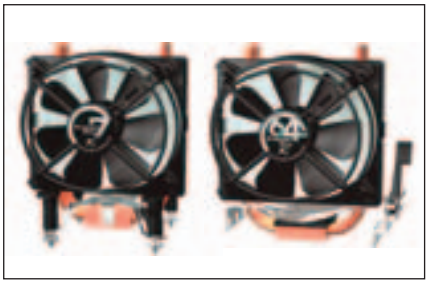


Hersteller: Apple
Termin:
Dezember 2005

FREEZER 7 PRO / FREEZER 64 PRO
NEUES KÜHLER-DOPPEL MIT HEATPIPE

Die Kältespezialisten von Arctic-Cooling haben zwei neue Heatpipe-Kühler angekündigt. Die beiden schlanken Modelle **Freezer 7 Pro** (für Pentium-CPUs) und **Freezer 64 Pro** (für Athlon-CPUs) sind mit jeweils sechs aktiven Heatpipes ausgerüstet und erreichen damit eine stärkere CPU-Kühlung als die Vorgängermodelle des Herstellers. Spezielle Vibrationsdämpfer sollen für einen sehr leisen Betrieb der Lüfter sorgen. Damit der Einbau schnell und einfach von der Hand geht, liefert Arctic das komplette Gerät bereits als Einheit. Die müssen Sie nur noch mit dem CPU-Sockel verschrauben. Dabei hilft Ihnen eine farbige und ausführliche Anleitung. Die Kühler kosten jeweils ca. 28 Euro.

Hersteller: Arctic-Cooling
Termin: erhältlich

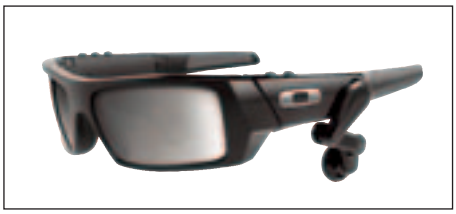


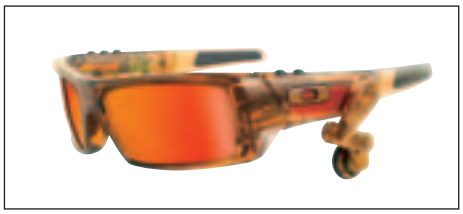
OAKLEY THUMP 2.0

SONNENBRILLE MIT MP3-PLAYER

Etwas zu spät für den Sommer präsentiert Oakley die neue MP3-Sonnenbrille **Thump 2.0.** Im Gestell ist ein Player integriert, der – je nach Modell – bis zu einem Gigabyte an MP3-Musik speichern kann. Die Wiedergabe erfolgt über Kopfhörer, die direkt unter den Bügeln angebracht sind. Die Batterie hält bis zu sechs Stunden, bevor sie wieder aufgeladen werden muss. Preislich liegt das Spitzenmodell mit 1,0 Gigabyte Speicher bei 449 Dollar, 512 MByte kosten 349 Dollar. Für 256 MByte werden 300 Dollar fällig. Infos gibt es bei der deutschen Oakley-Niederlassung, Telefon: 089/99650-4181.

Hersteller: Oakley | Termin: erhältlich





CATCORNER 5-IN1 USB-MASSEUR

MASSAGESET FÜR DEN USB-ANSCHLUSS

Nach einem anstrengenden Tag im Büro gibt es nicht schöneres als eine gepflegte Massage. Problem: Wellness-Studios sind ganz schön kostspielig. Aber dafür gibt es jetzt den **Catcorner 5-in1.** Nach dem Anstöpseln in den USB-Port legt der kleine Massagestab richtig los: Mit fünf verschiedenen Aufsätzen können Sie sämtliche Verspannungen erfolgreich bekämpfen. Oder auch nicht, falls sie für gewisse Stellen zu ungelenkig sind. Zum Preis von 19,90 Euro inklusive umfangreichem Zubehör ist das witzige USB-Gadget jedenfalls eine Überlegung wert.

Hersteller: Catcorner | Termin: erhältlich



HARDWARE-TICKER

HD-DVD ohne Region Codes?

Auf der DVD Forum Japan Conference 2005 wurde über die Implementierung von Region Codes im Zusammenhang mit dem offiziellen DVD-Nachfolger HD-DVD diskutiert. Dabei meldeten sich zahlreiche kritische Stimmen zu Wort. Selbst innerhalb des Steuerkomitees zur Herstellung des neuen Mediums ist man über die Codes nicht begeistert und möchte »wahrscheinlich« darauf verzichten. Bei DVDs verhindern Region Codes, dass amerikanische und einige asiatische DVDs auf europäischen Playern, die nicht speziell umgebaut wurden, abgespielt werden können.



eu-Domains ab Februar

Website-Besitzer, die sich eine der neuen eu-Domains sichern wollen, müssen sich bis zum 7. Februar 2006 gedulden. Vorher kommen nur öffentliche Einrichtungen und Handelsmarken-Inhaber zum Zuge. Erst danach kann sich jedermann eine Euro-Domain unter den Nagel reißen. Infos: www.doteu.info.

Windows XP Service Pack 3

Microsoft hat durchsickern lassen, dass es für Windows XP ein drittes Service Pack geben wird. Erscheinen soll es allerdings erst nach Windows Vista Ende nächsten Jahres. Wie bisher bei Microsoft üblich werden mit dem Service Pack vermutlich neue Funktionen aus dem Nachfolger Vista in XP integriert. Der Internet Explorer 7 wird aber nicht enthalten sein.

Xbox 360: Konsolen gestohlen

Microsoft ist sauer: Langfinger haben rund 24 Entwickler-Pakete mit der neuen Xbox 360 entwendet. Die neutral verpackten Konsolen verschwanden auf dem Weg aus einer Düre-ner Lagerhalle zu den europäischen Entwickler-Teams. Die Polizei konnte bisher nur vier der gestohlenen Geräte im rheinischen Troisdorf und in Niederösterreich sicherstellen.







VERSANDHÄNDLER IM TEST

Pünktlich zu Weihnachten erscheinen technisch aufwändige Spiele am Fließband. In vielen Fällen wird es höchste Zeit für ein Hardware-Upgrade – doch wo kauft man am Besten ein? **Wir haben fünf Hardware-Händler anonym getestet.**

Mitte der 90er-Jahre war die Sache noch klar: Neben Ketten wie Vobis und Atelco war meistens der kleine Händler um die Ecke die erste Adresse, wenn es um den Kauf neuer Hardware-Komponenten oder gar eines Komplett-PCs ging. Mit der Kommerzialisierung und Verbreitung des World Wide Webs schossen plötzlich Internet-Händler wie Pilze aus dem Boden. Zwar mussten viele der elektronischen Hardware-Filialen aus Mangel an Käufern wieder dichtmachen. Jedoch gibt es auch heute noch ein gewaltiges Angebot an Händlern mit einer großen Auswahl an Komponenten.

Unterschiede im Detail

Damit Sie in diesem Dschungel keine Fehlkäufe machen, haben wir uns fünf bekannte Händler näher angesehen und anhand umfangreicher Testkriterien bewertet.

Unsere erste Frage: Wie wird das Angebot präsentiert? Der Gang in den Laden hat den unschätzbaren Vorteil, sich das Produkt genau anzusehen, es auszuprobieren und anzufassen. Wie sieht es also mit der Beschreibung auf der Homepage aus? Da normalerweise kein Verkäufer bereit steht, sollten für ein Spitzenergebnis erläuternde und möglichst ausführliche Texte angeboten werden, welche die wichtigsten Fragen rund um das Produkt klären.

Ebenfalls interessant ist der schlüssige technische Aufbau der Webseite: Wie lange dauert es, bis ich an die gewünschten Informationen komme? Wo ist der Supportbereich, wo sehe ich, wie viel ich für Versand und Hilfe zahlen muss?

Testkauf

Am aussagekräftigsten ist natürlich der Testkauf. Wir haben bei allen fünf Händlern eine Bestellung unterschiedlicher Komponenten aufgegeben: vom Arbeitsspeicher über einen DVD-Brenner bis hin zum Mainboard. Die Ware wurde in allen Fällen als vorrätig angegeben. Wir haben überprüft, wie lange die Lieferung unterwegs war, in welchem Zustand sie bei uns eintraf, welche Zahlungsmodalitäten uns zur Verfügung standen und ob Preis und Versandkosten angemessen waren.

Ebenfalls spannend: Wie verhalte ich mich, wenn ich die Ware zurückgeben will? Welche Fristen muss ich beachten? Welche Hürden stellt mir der Händler eventuell in den Weg?

Servicewüste Internet?

Zu guter Letzt haben wir nachgeschaut, wie es um den Service bestellt ist, wie teuer die Support-Hotline ist und wie kompetent sich die Mitarbeiter verhalten. All diese Kriterien ergeben schließlich ein ziemlich genaues Bild vom entsprechenden Shop. Aber Achtung: Sämtliche Testberichte sind natürlich nur Momentaufnahmen. Für ein wirklich objektives Ergebnis müssten wir natürlich eine ganze Reihe an Testkäufen machen und die Servicehotlines mehrfach mit unseren gestellten Problemen nerven. Daher sind wir auf Ihre Mithilfe angewiesen: Schreiben Sie uns von Ihren Erfahrungen oder Problemen mit den Versandhändlern an hardware@pcpowerplay.de. Im nächsten Heft werden wir eine Auswahl Ihrer Zuschriften veröffentlichen. Jetzt aber viel Spaß mit unserem Schwerpunkt!



ALTERNATE COMPUTERVERSAND

www.alternate.de

BESCHREIBUNG

Alternate gehört zu den dienstältesten Hardware-Shops im Internet. Seit der Gründung im Jahr 1992 ist das Unternehmen stetig gewachsen und mittlerweile einer der größten und bekanntesten Vertreter seiner Art. Die überdurchschnittlich hohe Kundenzufriedenheit, von der man im Internet immer wieder liest, kommt nicht von ungefähr: Gerade im Bereich Website und Service hat sich der Versandriese in den letzten Jahren immer weiter optimiert.

HOMEPAGE



Übersichtlich und komfortabel: Alternate präsentiert sich mit einer sehr guten Website.

Die vor kurzer Zeit neu gestaltete und grundlegend überarbeitete Homepage ist die mit weitem Abstand beste ihrer Art. Die Produkte sind sauber in Unterkategorien eingeteilt, mit wenigen Klicks sind Sie bei der gewünschten Hardware angelangt. Die Produktpalette reicht aber noch viel weiter: Zusätzlich zu den PC-Komponenten befinden sich Hifi-Geräte, Computerspiele, Bücher, DVDs, Fernsehgeräte und vieles mehr im gewaltigen Angebot. Sogar T-Shirts vom Alternate-eigenen Clan Alternate.attax können Sie kaufen.

Verständlichkeit und Aufbau

Neukunden werden sofort an die Hand genommen: In der linken Spalte befindet sich ein Menü mit der Überschrift »Zum ersten Mal hier?«. Weitere Links führen zu einem umfassenden Rundgang durch den Shop und vielen Informationen über Bestellung, Versandkosten und Beratung. Überhaupt ist die Webseite logisch strukturiert und größtenteils selbsterklärend. Die Performance war mit DSL zu sämtlichen Tageszeiten außerordentlich gut. Insgesamt ist es eine Freude, die Alternate-Seiten zu durchstöbern.



Die ausführliche Detailansicht der Produkte enthält auch eine **Bewertungsfunktion**.

Produktbeschreibung und Beratung

Haben Sie ein Produkt über die Suche oder den Warenbaum gefunden, wird in fast allen Fällen ein Bild und eine Kurzbeschreibung eingeblendet. Außerdem zeigt das System an, ob der Artikel derzeit auf Lager liegt, was bei etwa 90 Prozent aller Waren der Fall ist. Nun können Sie sich – sofern vorhanden – weitere Bilder oder die technischen Daten anschauen. Auch hier hält Alternate im Vergleich zu Mitbewerbern in der Regel die meisten Infos bereit.

Eine ganz tolle Sache ist das »Häufige Fragen«-Feature. Für insgesamt zehn Hardware-Kategorien hat Alternate in einer FAQ die wichtigsten Fragen sehr ausführlich zusammengefasst und beantwortet. Sehr gut gelungen ist auch die Bewertungsfunktion: Nach erfolgtem Kauf haben Sie die Möglichkeit, Ihr erstandenes Produkt zu beschreiben und zu bewerten. Zensur scheint Alternate nicht auszuüben. Beim Stöbern auf der Seite haben wir so manche Negativ-Bewertung entdeckt.

Die individuelle Beratung erfolgt wahlweise per Mail oder Telefon über eine kostenpflichtige 01805-Nummer (12 Ct-/Min.). Alternativ gibt es ein Call-Back-Feature: Nach der Angabe von einigen persönlichen Daten und der Telefonnummer ruft man Sie zum gewünschten Zeitpunkt zurück.

Die eigentliche Beratung ist kompetent, lediglich bei Detailfragen war der Mitarbeiter etwas überfordert: Unsere Frage, ob die bestellte WLAN-Netzwerkkarte das Verschlüsselungsprotokoll WPA unterstützt, wurde damit beantwortet, dass dies keine Desktop-Netzwerkkarte tue. Das ist eine gewagte Behauptung, da sämtliche modernen Netzwerkkarten WPA unterstützen.

BESTELLVERLAUF

Die Bestellung nehmen Sie über ein einfaches Warenkorbsystem vor. An Zahlungsarten akzeptiert Alternate neben Vorkasse per Überweisung und Kreditkarte auch ein Finanzierungsmodell. Ab einem Auftragswert von 250 Euro können Sie den Bestellwert zu einem effektiven Jahreszins von derzeit 9,9 Prozent in monatlichen Raten abstottern – Bonität vorausgesetzt. Wir haben uns für die Zahlung per Kreditkarte entschieden, was problemlos und sicher funktioniert hat. Der Preis für unsere bestellten Waren lag allerdings rund 20 Prozent über den Durchschnittspreisen anderer Online-Händler. Für Schnäppchenjäger ist Alternate daher nur bedingt zu empfehlen. Erfreulicherweise werden die moderaten Versandkosten dynamisch berechnet. Für kleinere Artikel sind so erheblich weniger Euros fällig als beispielsweise für einen Komplett-PC. Das ist dem Kunden gegenüber sehr fair.

Alternate informiert Sie anhand von E-Mails oder auf Wunsch auch per SMS über den aktuellen Bestellstatus. Es gibt zwar einen Kundenbereich, allerdings können Sie darin keinen Einfluss auf Ihre Bestellung nehmen. Stornierungen sind nur per E-Mail oder telefonisch möglich. Ärgerlich: Obwohl unsere bestellten Produkte auf der Website als vorrätig angegeben wurden, erhielten wir einen Anruf, dass sich ein Produkt noch etwas verzögerte. Daraus schließen wir, dass die Angaben zur Verfügbarkeit nicht immer korrekt sind. Allerdings wurde uns die kostenfreie Teillieferung angeboten. Insgesamt verzögerte sich die Auslieferung kaum. Nur einen Tag später hielten wir die vorbildlich verpackten Geräte in unseren Händen.

SERVICE

Unterstützung liefert Alternate per Mail oder Telefon. Zum Preis von 0,12 Euro pro Minute kann man sich werktags von 09.00 - 22.00 Uhr von hervorragend informierten und sehr freundlichen Technikern weiterhelfen lassen. Allerdings scheint uns das Team etwas unterbesetzt: Erst nach zwölf (!) Minuten in der Warteschleife wurden wir mit einem Mitarbeiter verbunden.

Die Rücksendung klappte problemlos und ohne Hürden. Die Ware kann unfrei an den Händler zurückgeschickt werden – erst unter einem Wert von 40 Euro müssen Sie die Portokosten selber bezahlen. Nach Überprüfung durch Alternate wird das Geld innerhalb von 14 Tagen zurück überwiesen.

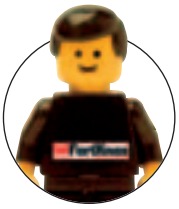


»Mein Name ist Lose, ich kaufe hier ein!« Der **Telefonsupport** war fast immer sehr gut.

FAZIT

Die Stärken von Alternate liegen eindeutig in der erstklassigen Webseite, im Service und bei der riesigen Auswahl. Trotz der erhöhten Preise gibt es nirgendwo so viel Transparenz, Information und Hilfestellungen. Zu keiner Zeit haben wir einen echten Verkäufer vermisst. Da auch die Produktqualität stimmt, geht die Shop-Krone an Alternate.





FORT KNOX COMPUTER

www.fortknox.de

BESCHREIBUNG

Der Alsdorfer Internetversender Fort Knox verkauft seit 1998 seine Waren auch per Internet. Fort Knox wird immer wieder als einer der schnellsten Internet-Versender bezeichnet. Das können wir bestätigen: Unser am Vorabend bestelltes Produkt war am nächsten Morgen (!) schon bei uns.

HOMEPAGE



Infos zu den **Serviceleistungen** finden Sie bei Fort Knox auf den ersten Blick.

Auch Fort Knox wartet mit einer übersichtlich gestalteten Website auf. Die Kategorien am linken Rand sind logisch unterteilt, sodass Sie schnell zum gewünschten Produkt finden. Das Angebot beschränkt sich allerdings auf Hardware-Komponenten: Software oder Home-Entertainment-Produkte bietet Fort Knox nicht an.

Verständlichkeit und Aufbau

Unter der Kategorienspalte haben die Webdesigner von Fort Knox noch einen übersichtlichen Schnellfinder implementiert, der sämtliche Unterbereiche der Seite auf einen Blick anzeigt. Eine eigene Serviceabteilung listet sämtliche Informationen zu den Punkten Bestellablauf, Paketverfolgung, Reklamation und die sehr umfangreichen Zahlungsarten auf.

Produktbeschreibung und Beratung

Nachdem Sie sich für eine bestimmte Kategorie entschieden haben, wählen Sie aus einer Tabelle Ihr gewünschtes Produkt. Im Gegensatz zum Testsieger Alternate fehlt ein Vorschaubild, außerdem ist die Schriftart etwas klein und der Abstand zwischen den einzelnen Produktbezeichnungen zu gering. Zudem vermissen wir einen Beschreibungstext. Stattdessen werden nur die technischen Daten aufgelistet. Erfreulicherweise gibt es gleich einen Link zum Hersteller, damit man sich weiter über das Gerät informieren kann.

Mit der Funktion »Quick Compare« vergleichen Sie komfortabel zwei unterschiedliche Geräte derselben Kategorie. Die »Preistrend«-Funktion informiert Sie über die Preisentwicklung des Artikels, gibt allerdings keine Vorhersage. Immerhin sollen die Preise auf der Website alle fünf Minuten automatisch aktualisiert werden.

Falls Sie weitere Fragen zu Ihrem Bestellwunsch haben, bleibt Ihnen aber nur ein Anruf bei der kostenlosen Hotline oder das E-Mail-Formular – ein Infopool wie bei Alternate fehlt. Dafür ist die Beratung (ohne Call-Back-Möglichkeit) sehr kompetent und freundlich: Unsere Frage nach dem richtigen Kabel für die Verbindung zwischen Digitalkamera und PC wurde korrekt beantwortet, zudem wurde uns direkt der günstigste Artikel vorgeschlagen, ohne dass wir extra nachfragen mussten.

BESTELLVERLAUF

Fort Knox verschickt nach Bestellung über das Warenkorbsystem insgesamt zwei E-Mails: eine unmittelbar nach der Bestellung. Die andere, sobald die Ware das Haus verlassen hat. Interessanterweise erhielten wir unsere Versandmail erst, nachdem wir das Paket bereits in Empfang genommen hatten. Die Zahlungsarten lassen keine Wünsche offen: Möglich sind zwei Finanzierungs-Modelle, Vorkasse per Kreditkarte (erneut unsere Wahl) und Überweisung sowie Nachnahme und die Abwicklung über einen Treuhand-Service.

Die Verpackung ist erstklassig: Unser bestellter Arbeitsspeicher hätte in dem doppelt und dreifach gesicherten Paket vermutlich auch einen Atomkrieg überstanden. Die Versandkosten sind sehr transparent und äußerst fair: Schwere Pakete wie Komplettrechner kosten keinen Aufpreis. Der Versand erfolgt wahlweise per DHL oder UPS. Insgesamt verlief unsere Bestellung problemlos und, wie eingangs erwähnt, wirklich rasend schnell. Sofern Sie per Nachnahme oder Kreditkarte bezahlen, sollten sämtliche Bestellungen bis 17.00 Uhr am nächsten Tag bei Ihnen sein.

SERVICE

Zwar ist die Bestell-Hotline kostenlos, für die Service-Hotline werden jedoch 0,06 Euro pro Minute fällig. Erreichbar ist sie von Montag bis Freitag von 8.00 Uhr bis 16.30 Uhr, für Berufstätige also ungünstig. Davon abgesehen wird Ihnen aber gut weitergeholfen. Nach einer erfreulich kurzen Wartezeit in der Schleife konnte der Techniker unser fingiertes Problem in Windeseile lösen. Allerdings schien er etwas genervt von unseren zugegebenermaßen dummen Fragen. Ein wenig mehr Geduld wäre hier wünschenswert gewesen.

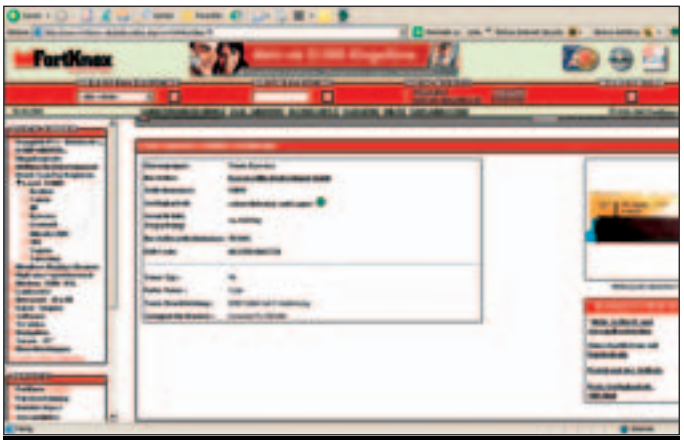
Der Widerruf verläuft dagegen problemlos. Informationen dazu finden sich etwas versteckt in den AGBs. Allerdings muss die Ware auf jeden Fall frei an Fort Knox zurückgeschickt werden – ab 40 Euro Warenwert ist der Hersteller aber verpflichtet, die Kosten nachher zu erstatten.

FAZIT

Insgesamt schlägt sich Fort Knox sehr gut: Die Preise sind teilweise etwas überhöht, dafür stimmen Service und besonders Schnelligkeit. Die Webseite ist größtenteils gelungen, könnte aber hier und da mit weiteren Informationen versehen und etwas augenfreundlicher gestaltet werden. Zudem wäre ein Bewertungsfeature wünschenswert. Faire Versandkosten und eine problemlose Rücknahme machen den Versender aber empfehlenswert.



Als einziger Versender im Test verzichtet Fort Knox auf ein **Vorschaubild** bei den Produkten innerhalb einer Kategorie.



Die Informationen in der **Detailansicht** eines Artikels beschränken sich nur auf das Nötigste. Eine Bewertungsfunktion gibt es nicht.



MINDFACTORY

www.mindfactory.de

BESCHREIBUNG

Warum Mindfactory nun Mindfactory heißt, weiß niemand so genau. Fest steht, dass der in Wilhelmshaven stationierte Versender Ende des letzten Jahrzehnts wie aus dem Nichts einer der bekanntesten und erfolgreichsten Online-Versender überhaupt geworden ist. Kein Wunder, denn Mindfactory hat eine tolle Website und echte Kampfpreise.

HOMEPAGE

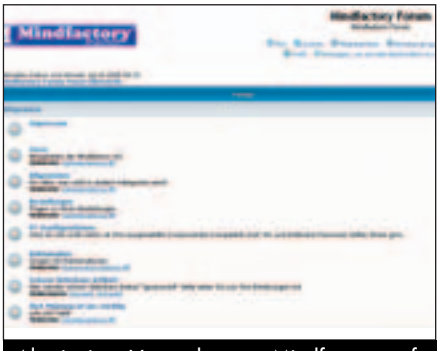


Blau macht glücklich. Aber vor allem die **tollen Preise** sorgen für fröhliche Gesichter.

Der Internetauftritt von Mindfactory gehört zusammen mit dem von Alternate zu den Besten im Test. Optisch klar und sauber strukturiert, viele Zusatzinformationen und Bilder überzeugen auch Erstbesucher auf Anhieb. Neben PC-Komponenten bietet Mindfactory Konsolen, DVD-Filme, Spiele und einige weitere Unterhaltungsartikel an. Auch bei diesen Waren macht der Versender exzellente Preise.

Verständlichkeit und Aufbau

Direkt auf der Startseite befinden sich sämtliche wichtige Informationen zu den Geschäftsbedingungen, Versandkosten und Zahlungsarten. Genau wie bei Alternate sehen Sie von den meisten Artikeln bereits ein Vorschaubild, ohne sich extra in die Detailansicht begeben zu müssen. Bei manchen Geräten wie etwa Festplatten handelt es sich dabei aber um Platzhalter. Die Performance lässt manchmal leicht zu wünschen übrig; einzelne Bereiche bauen sich etwas langsam auf, und Detailbilder lassen lange auf sich warten.



Als einziger Versender setzt Mindfactory auf eine große und hilfsbereite **Community**.

Produktbeschreibung und Beratung

Auch Mindfactory verzichtet auf einen zusammenfassenden Beschreibungstext und präsentiert übersichtlich die technischen Daten für den jeweiligen Artikel. Bei kaum einem Händler wird so stark auf die Community eingegangen. Neben dem Austausch in einem umfangreichen Forum für Fragen, Probleme und Kritik haben Sie als Kunde die Möglichkeit, Produkte zu bewerten, Ihre Meinung zu schreiben und sogar externe Links an die Artikel anzufügen. So finden Sie schnell viele Informationen zu Ihrem Wunschobjekt. Für Fachtermini gibt es ein umfangreiches Glossar auf der Seite.

Falls Sie weitere Beratung wünschen, starten Sie einfach eine Art Instant Messenger, über den Sie mit einem Mindfactory-Mitarbeiter Kontakt aufnehmen können. Allerdings stand während unserer zweitägigen Testphase niemand für den Online-Plausch zur Verfügung, auch die Wartezeiten an der Hotline dauerten unangenehm lange. Positiv hingegen ist die Call-Back-Funktion, auf die man sich wirklich verlassen kann.

Die Beratung hinterlässt zwiespältige Eindrücke: Auf die Frage nach einem günstigen, qualitativ hochwertigen Drucker mit Fax-, Scan- und Kopierfunktion wurde uns zu dem teuren **HP OfficeJet 7310** geraten; günstigere Angebote wurden dezent verschwiegen. Daher sollten Sie im Zweifelsfall lieber genau nachschauen.

BESTELLVERLAUF

Nachdem die Artikel im Warenkorb liegen, klicken Sie auf »Zur Kasse«. Nun müssen Sie erst mal ein Kundenkonto anlegen; eine Bestellung ohne Account ist nicht möglich. Zahlen können Sie per Nachnahme, Vorkasse und Finanzierung (ab 250 Euro Warenwert), Kreditkarten werden nicht unterstützt. Zusätzlich zu den fairen Versandkosten berechnet Mindfactory eine Transportversicherung von 0,85 Prozent des kompletten Auftragswertes. 4,90 Euro kostet der »Service Level Gold«. Dabei handelt es sich um eine Zusatzoption: Ihre Bestellung wird damit bevorzugt behandelt. Außerdem erhalten Sie weitere Vorteile wie eine Reservierung des Artikels bei Vorkasse-Bestellungen und die Garantie, dass der Artikel am nächsten Tag verschickt wird, sofern Sie bis 14.00 Uhr bestellen. Die Aufteilung in Zwei-Klassen-Bestellungen mit und ohne Gold-Level halten wir für verzichtbar und unnötig. Die Versandgarantie gibt es etwa bei Fort Knox gratis, die anderen Leistungen sollten eigentlich selbstverständlich sein.

Nachdem wir den Betrag direkt am Tag der Bestellung (ohne Gold-Service) überwiesen hatten, dauerte es zwei Werktage, bis Mindfactory den Geldeingang verbuchen konnte. Unser Mainboard wurde dann unverzüglich losgeschickt und kam weitere zwei Tage später sehr gut verpackt an. Damit gehört Mindfactory nicht zu den schnellsten Versendern. Wenn wir aber Bank- und Postlaufzeit einkalkulieren, kommen wir trotzdem auf ein sehr gutes Ergebnis.



Eine sauber gestaltete und **übersichtliche** Website ist das A und O beim Online-Kauf.

SERVICE

Wie eingangs erwähnt, gibt es ein umfangreiches Forum, in dem Sie alle Fragen stellen können. Dort wird jedermann schnell und kompetent weitergeholfen, falls die entsprechende Frage nicht übersehen wird. Die Service-Hotline haben wir nicht erneut getestet; nach satten 30 Minuten in der Warteschleife haben wir aufgegeben. Bis dahin wurde unser Problem bereits im Forum gelöst. Laut späterer Nachfrage bei Mindfactory war die lange Wartezeit allerdings nur ein Ausnahmefall.

Reklamationen oder das Zurücksenden eines Artikels müssen frei erfolgen – bei berechtigter Reklamation erhalten Sie das Porto nach Vorlage der Quittung zurück.



Hallo, jemand da? Die **Direkthilfe** per Chat war während unseres Tests nicht besetzt.

FAZIT

Mindfactory ist insgesamt ein empfehlenswerter Shop, der schnell und zuverlässig liefert. Die Preise sind größtenteils erfreulich günstig. Der Service könnte im Punkt Erreichbarkeit verbessert werden, allerdings gibt es dafür ein gut besuchtes Forum mit einer freundlichen und hilfsbereiten Community. Daher machen Sie mit Mindfactory nichts falsch.





K&M ELEKTRONIK AG

www.kmelektronik.de

BESCHREIBUNG

K&M Elektronik ist eigentlich eine Mischung aus Filial- und Online-Shop. Mittlerweile bringt es der Versender auf gut 25 Zweigstellen in ganz Deutschland. Nach wie vor kann aber online bestellt werden – zu teilweise deutlich günstigeren Preisen als in den Ladenlokalen.

HOMEPAGE

Auch K&M Elektronik hat die Webseite vor einigen Monaten grundlegend überarbeitet. Struktur und Aufbau sind übersichtlich und augenfreundlich. Neben PC-Hardware gibt es auch einen Bereich für Telekommunikation. Sehr gelungen ist die »Gamers Lounge«. Unter dieser Kategorie gibt's Spieler-Hardware und Modding-Zubehör satt. Das würden wir gerne öfters sehen.

Verständlichkeit und Aufbau

Mit einem einfachen Klick auf »Service« finden Sie alles Wissenswerte zum Shop übersichtlich zusammengetragen. Die Versandkosten sind etwas versteckt auf der Unterseite der Startseite angegeben, dafür aber eindeutig. Etwas ungewöhnliche Rechnungspositionen wie Mindfactorys Transportversicherung gibt es bei K&M nicht.

Die einzelnen Produkte sind logisch in Kategorien unterteilt. Mit einem Klick sehen Sie dann bereits ein Vorschaubild des gewünschten Artikels, außerdem einen kurzen Beschreibungstext. Die Webseite arbeitet im Übrigen sehr flott.

Produktbeschreibung und Beratung

Bei der Detailbeschreibung gibt es nicht viel zu meckern: Der Text ist ausführlich, alle wichtigen technischen Daten sind aufgeführt. Ein Community- oder Bewertungssystem fehlt allerdings völlig. Es besteht lediglich die Möglichkeit, sich per E-Mail über den Preis auf dem Laufenden zu halten – oder den Artikel einem Freund zu empfehlen. Für die Beratung können Sie im K&M-Callcenter anrufen. Dort ist man überaus freundlich, aber nicht zu gesprächig: Bei technisch angehauchten Fragen, etwa zum Einbau einer bestimmten Komponente, wurden wir auf die teure Technik-Hotline verwiesen. Dazu später mehr.

BESTELLVERLAUF

Die Lieferzeitangaben sind sehr ausführlich: Sie sehen nicht nur, ab wann das jeweilige Produkt versandfertig ist. Sondern erfahren auch, wann es in den jeweiligen Filialen bereit stehen könnte: Sie können Ihre Bestellung auf Wunsch nämlich auch abholen. Dann entfallen die Versandkosten natürlich, die aber mit 5,99 Euro für Vorkasse und 10,99 für Nachnahme vergleichsweise sehr moderat sind. Ab 500 Euro Bestellwert versendet K&M sogar ohne Portokosten. Möglich ist die Bestellung auch per K&M-Card: Das ist eine Art Kreditkarte, die Sie im Vorfeld beantragen müssen.

Unsere Vorkasse-Bestellung eines DVD-Laufwerks verlief sauber: Nach der Überweisung des Betrags dauerte es zwei Tage, bis der Zahlungseingang seitens K&M registriert wurde. Am darauf folgenden Tag verließ unsere Bestellung das Haus. Nicht zufrieden waren wir mit der Verpackung. Unser Laufwerk kam zwar in einem riesigen Karton, allerdings war das Gerät auf einer Art Schaumstoffmatte am Boden festgeklebt. Die Post in allen Ehren, aber es kann immer mal sein, dass ein Paket einen Sturz überstehen muss. Für so einen Fall ist eine solche Verpackung doch eher suboptimal.

Über den Bestellstatus wird man per E-Mail und in einem Online-Konto informiert, für das man sich allerdings extra registrieren muss. Dafür kann man dort auch die Bearbeitung eventueller Reklamationen einsehen.

SERVICE

Wenn Sie nicht gerade eine K&M-Filliale in der Nähe haben, bleibt Ihnen bei technischen Problemen nur der Anruf bei der teuren 0190-Service-Hotline. Der Tarif beträgt stolze 1,24 Euro pro Minute. Dafür können auch Nichtkunden die Mitarbeiter mit ihren Fragen löchern. Sehr gefreut hat uns die freundliche Geduld des Service-Mitarbeiters. So dämlich, wie wir uns beim Einbau des DVD-Laufwerks angeblich angestellt haben, ist ein solches Benehmen keineswegs selbstverständlich. In einfachen Worten führte man uns nach ein paar Minuten zum gewünschten Erfolg. Freundlichkeit ist Trumpf bei K&M – bei kaum einem Shop wurden wir so zuvorkommend behandelt. Widerruf und Reklamationen funktionieren mit dem beigelegten Retouren-Aufkleber einfach und problemlos.

FAZIT

K&M Elektronik ist ein sympathischer Online-Shop mit durchschnittlichen Preisen, sehr transparenten Versandkosten und einer flotten Homepage. Webdesign, Übersicht und Kompetenz sind über jeden Zweifel erhaben. Negativ ist uns die schlechte Verpackung aufgefallen. Obwohl das DVD-Laufwerk funktionstüchtig bei uns ankam, hätte es leicht beschädigt werden können. Das Transportrisiko liegt beim Händler, daher sollte es auch in K&Ms Interesse sein, hier nachzubessern. Vielleicht hatte der Verpacker aber auch nur einen schlechten Tag.

FAZIT

Ehrlich gesagt: Wir sind überrascht, wie problemlos unsere Testkäufe über die Bühne gingen. Einen Totalausfall gibt es nicht zu vermelden. Alle Shops waren schnell, lieferten eine gute Produktqualität und haben einen anständigen Support. Einen Sieger im eigentlichen Sinne gibt es daher ebenso wenig wie einen Verlierer. Wo Sie auch einkaufen: Wenn die Abwicklung so läuft wie in unseren Fällen, dann werden Sie auf jeden Fall zufrieden sein. Trotzdem konnten uns zwei Shops ganz besonders überzeugen; die wollen wir daher auch entsprechend mit unseren Awards adeln.

Alternate ist der beste Shop

Ob Beschreibung, Features, Produktqualität und Transparenz: Alternate spielt bei allen Kategorien die erste Geige. Zwar ist der Preis höher als bei der Konkurrenz. Man merkt aber, wo der Extra-Euro hinfließt. Nämlich in eine sehr gut gestaltete Website und in ein kompetentes und freundliches Team. Auch wenn es mal kompliziert wird (siehe Teillieferung), die Alternate-Mitarbeiter rufen sofort an und halten Sie über das weitere Vorgehen auf dem Laufenden. Zudem war der Mitarbeiter an der Technik-Hotline ruhig, souverän und freundlich. Bei Widerruf und Reklamation werden zuviel bezahlte Beträge schnell und unkompliziert zurückgezahlt. Den Award für den besten Shop hat sich Alternate somit redlich verdient.

Preis-/Leistungssieger Mindfactory

Sicher, bei Mindfactory ist nicht alles Gold, was glänzt (ganz besonders der unnötige »Service Level Gold«). In punkto Kostentransparenz und Erreichbarkeit gibt es noch einiges zu verbessern. Dafür stimmen vor allem die Preise: Wer günstig einkaufen will, den Umgang mit Community-Foren nicht scheut und trotzdem einen soliden Service möchte, sollte beim nächsten anstehenden Hardware-Upgrade Mindfactory ansteuern.

Online-Bestellungen lohnen sich

Natürlich gibt es noch viele weitere Shops im Internet, aus Platzgründen konnten wir in unserem Überlick aber nur einen Teil berücksichtigen. Auch wenn es hier und da noch was zu verbessern gibt: Alle fünf getesteten Kandidaten schlugen sich sehr gut.

Sofern der Ablauf einer Online-Bestellung immer so problemlos verläuft wie in unserem Test, sollte sich der kleine Händler an der Ecke warm anziehen. Die etwas böse Frage nach seiner Existenzberechtigung im Jahr 2005 darf dann schon gestellt werden. Das alte Argument, dass er die bessere Beratung und den kompeteteren Support bietet, zählt nämlich nicht mehr.

Simon Fistrich



PC KING

www.pc-king.de

BESCHREIBUNG

PC King ist ein noch relativ junger und kleiner Online-Shop mit zwei Ladenfilialen in Bonn und Siegburg. Die Preise der meisten Artikel sind fair kalkuliert, allerdings gibt es auch so manche Ausreißer nach oben und unten.

HOMEPAGE

Neben den üblichen Hardware-Komponenten befinden sich Heimkino-Zubehör, Navigationssysteme und MP3-Player im PC-King-Angebot. Außerdem gibt es praktische Haushaltsartikel wie Steckdosen und Akkus. Die Homepage arbeitet schnell und zuverlässig. Zudem wird das System oft auf den neusten Stand gebracht.

Verständlichkeit und Aufbau

Die linke Spalte zeigt die Produktkategorien, in der Mitte befindet sich die Artikelbeschreibung. In der rechten Spalte finden Sie sämtliche Service-Angebote. Die Angabe zu den Versandkosten könnte klarer nicht sein: 6 Euro Vorkasse, bei Nachnahme kommen 3 Euro hinzu. Allerdings gilt die Pauschale nicht pro Bestellung, sondern pro Paket: Bei großen Bestellungen mit mehreren Paketen können sich die Versandkosten schnell summieren. Ein leicht zu verstehendes Ampelsystem gibt über den jeweiligen Lieferstatus des Produkts Auskunft.

Produktbeschreibung und Beratung

Die Produktbeschreibungen unterscheiden sich teilweise erheblich voneinander. Bei manchen Artikeln hat PC-King einfach die englischen (!) technischen Daten übernommen, andere Produkte werden ausführlich und in Deutsch vorgestellt. Allerdings hat man oft den Eindruck, dass PC-King nur den Pressetext verwendet hat. Abbildungen gibt es immerhin zu fast allen Artikeln.

Ein Bewertungssystem, Preisbeobachtungs-Features oder sonstige Einkaufshilfen sind nicht eingebaut. Dafür hat PC-King eine normale Telefonnummer, die allerdings recht häufig besetzt ist. Als wir aber letztendlich durchgekommen sind, konnte man uns gut beraten und die Frage nach dem Einbau eines DVD-Brenners verständlich und schnell beantworten.

BESTELLVERLAUF

Das Warenkorbsystem ist selbsterklärend und funktioniert einwandfrei. Bezahlt werden kann neben Vorab-Überweisung und Nachnahme auch mit der Comfort Card – einer Art EC-Karte fürs Internet, die Sie allerdings vorher beantragen müssen. Im Gegensatz zur K&M-Card können Sie die Plastikwährung aber auch in anderen Shops einsetzen. Über den Bestellstatus werden Sie per E-Mail informiert – das Kundenkonto, das bei einer Bestellung nicht zwangsweise angelegt werden muss, gibt diesbezüglich keinerlei Auskunft.

Unsere Bestellung, diesmal wieder per Nachnahme, brauchte nach Eingang insgesamt drei Tage, bis Sie bei uns im exzellent verpackten Zustand eingetroffen war. Allerdings erhielten wir bis auf die ursprüngliche Bestellbestätigung keine weiteren E-Mails von PC-King.

SERVICE

Der Service läuft entweder über E-Mail oder per Fax. Eine eigene Service-Hotline gibt es nicht. Das finden wir nicht so gut gelöst, da sich viele Probleme am Besten telefonisch klären lassen. Zudem muss zwingend die Kundennummer angegeben werden. Der Widerruf war aber kein Thema. Die Versandkosten für die Retoure erstattet PC-King übrigens gleich zusammen mit dem Kaufpreis. Wichtig ist nur, dass man einen Zettel mit einer gültigen Bankverbindung mit ins Paket legt.



Gut verpackt ist halb gewonnen. PC King kann hier Pluspunkte sammeln.

FAZIT

Auch PC-King ist ein Shop, der größtenteils überzeugen kann. Die Informationen auf der Webseite sind aber teilweise etwas mau. Wir haben keinerlei weiteren Beobachtungs- oder Bewertungsfeatures gefunden. Anderer Negativpunkt: Service gibt's nur per Fax und E-Mail. Dafür ist der Händler schnell und verschickt die Ware gut verpackt.

		ALTERNATE	FORTKNOX	MINDFACTORY	K&M ELEKTRONIK	PC-KING
	Website	www.alternate.de	www.fortknox.de	www.mindfactory.de	www.kmelektronik.de	www.pc-king.de
	Telefon	(0180) 905040	(0800) 6700900	(01805) 255263	(07159) 943111	(02241) 397370
	Service-Hotline I Kosten	(01805) 905081 I 0,12 Euro pro Minute	(0800) 3678329 I 0,06 Euro pro Anruf)	(01805) 266 253 I 0,12 Euro pro Minute	(0190) 777050 I 1,24 Euro pro Minute	per Fax/E-Mail
	Versandkosten Vorkasse	dynamisch (zwischen 5 und 36 Euro)	6,90 Euro	6,90 Euro	5,99 Euro	6,00 Euro
	Versandkosten Nachnahme (ohne Postgebühr)	dynamisch (6 Euro Aufschlag)	12,90 Euro	11,90 Euro	10,99 Euro	9,00 Euro
	Zahlungsarten	Kreditkarte, Überweisung, Nachnahme, Finanzierung	Kreditkarte, Überweisung, Nachnahme, Finanzierung, Treuhand	Überweisung, Nachnahme, Finanzierung	Überweisung, Nachnahme, K&M-Card	Überweisung, Nachnahme, Comfort Card
	Testergebnisse	Note 3	Note 2	Note 1		
Homepage	**Aufbau**					
Homepage	**Angebot**					
Homepage	**Produktbeschreibung**					
Homepage	**Kostentransparenz**					
Testkauf	**Lieferdauer**					
Testkauf	**Produktqualität**					
Testkauf	**Verpackung**					
Service	**Kompetenz**					
Service	**Rücksendung**					

DRAHTLOS DADDELN

Fit für Online: WLAN-Router sind eine spannende Alternative zum Netzwerk-Kabelsalat. Wir geben Tipps, **wie Sie drahtlos zocken und nebenbei auch aufs Internet zugreifen können.**



Stellen Sie sich vor, Sie veranstalten eine LAN-Party mit ein paar Freunden. Sie stellen Tische, Stühle und jede Menge Knabberzeugs bereit – und ärgern sich über die aufwändige Verkabelung der Rechner. Da wäre es doch deutlich bequemer, direkt auf die drahtlose Übertragung zu setzen. Ein WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem ist schnell besorgt und hat den Vorteil, dass Sie mit Ihren Freunden nebenbei auch online gehen können. Einfach in den Splitter einstöpseln und los geht's.

Von wegen!

Ganz so einfach sieht es in der Praxis aber oft nicht aus. Einige fiese Stolperfallen können den Netzwerk-Spaß erheblich trüben. Dazu sind viele Router-Handbücher auch noch ähnlich ausführlich wie die Speisekarte von McDonald's. Aber dafür haben Sie ja uns: Wir zeigen Ihnen, wie Sie mögliche Fehlerquellen schnell identifizieren und sicher aus der Welt schaffen. Der Schlüssel zum funktionierenden drahtlosen Netzwerk liegt nämlich in der richtigen Konfiguration des WLAN-Routers und der einzelnen Rechner.

POSITION DES ROUTERS

Schon bei der Platzwahl sollten Sie mit Bedacht vorgehen. Wenn Sie den Router in der hintersten Ecke in einem Schuhschrank verstauen, dann dürfen Sie sich über mangelhafte oder ungenügende Signalqualität nicht wundern. Grundsätzlich sollte der Router an einer erhöhten Stelle positioniert werden. Viele Geräte können zum Beispiel an die Wand oder Decke geschraubt werden. Obwohl ein WLAN-Router eigentlich mit dem Kabelsalat aufräumen soll, dürfen Sie nicht vergessen, dass er sowohl mit dem Stromnetz als auch dem DSL-Splitter verbunden werden muss. Versuchen Sie aber trotzdem, eine möglichst hohe Position zu wählen. Achten Sie letztendlich darauf, dass Sie die Antenne(n) unabhängig vom Standort immer senkrecht ausrichten und fest mit dem Router verschrauben.

SYNCHRONISATION MIT DEM PROVIDER

Verbinden Sie den Router über das DSL-Telefonkabel mit dem Splitter. Die meisten Geräte haben hinten eine mit der Bezeichnung »ADSL« beschriftete Buchse. Anschließend stecken Sie den Stecker in die Steckdose und schalten den Router ein. Nachdem das Gerät einen Selbsttest durchgeführt hat, versucht es sich mit dem Internet-Provider zu synchronisieren. Der Vorgang kann abhängig von Verbindungsqualität und freien Ports beim Provider von einigen Sekunden bis hin zu einer halben Stunde dauern. Sie erkennen den aktuellen Status an einer blinkenden LED, die meist mit der Bezeichnung »WAN« beschriftet ist. Im Handbuch des Routers finden Sie die genaue Bedeutung der einzelnen Lämpchen. Sobald sich Router und Provider »verstehen«, leuchtet die LED dauerhaft.

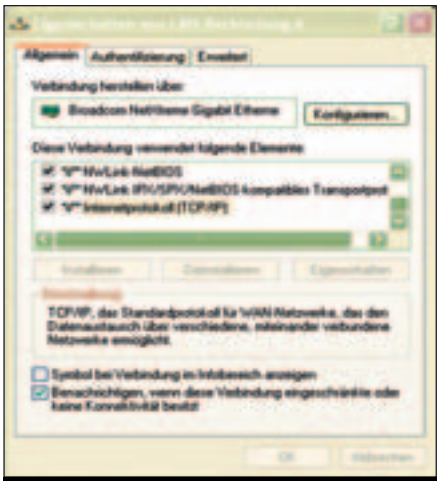
Falls der Kommunikationsversuch auch nach einer Wartezeit von einer Stunde nicht funktioniert, kann das mehrere Ursachen haben. Zum einen könnte Ihre Internetleitung noch nicht auf den aktuellen Standard UR/2 umgestellt worden sein, den die meisten neuen Router voraussetzen. Möglicherweise liegt auch ein Problem bei Ihrem Internetanbieter vor. In beiden Fällen sollten Sie die technische Hotline Ihres Providers kontaktieren.

ROUTER- UND PC-KOMMUNIKATION

Theoretisch ist Ihr WLAN-Router bereits nach dem ersten Einschalten per Funk ansprechbar. Die meisten Hersteller empfehlen die Erstkonfiguration aber über eine Kabelverbindung zum Rechner. Sie können das zwar ignorieren und direkt drahtlos loslegen. Wir empfehlen Ihnen aber, lieber auf Nummer sicher zu gehen, um bei einer falschen Einstellung unnötigen Aufwand zu vermeiden. Dazu verbinden Sie den Router per Netzwerkkabel mit einem PC. Wenn die Länge des Kabels nicht reichen sollte, können Sie manche Router auch ohne Verbindung zum Internet konfigurieren. Andere Geräte erfordern allerdings zwingend einen Zugang zum Internet.

Unter Windows überprüfen Sie, ob sich Ihr Rechner ordnungsgemäß mit dem Router verbunden hat. Schauen Sie dazu in die Netzwerkumgebung und klicken Sie auf »Netzwerkverbindungen anzeigen«. Klicken Sie doppelt auf »LAN-Verbindung«. Wenn Sie dort die Anzeige »Verbindung hergestellt« finden, dann ist alles in Ordnung. Möglicherweise sehen Sie aber nur ein »X« oder einen Hinweis auf eine »fehlerhafte Verbindung«. In diesem Fall müssen Sie selbst Hand anlegen: Klicken Sie auf Eigenschaften. Scrollen Sie bis zum Menüpunkt »Internetprotokoll (TCP/IP)«. Doppelklicken Sie darauf und wählen Sie unter IP-Adresse die Punkte »IP-Adresse automatisch beziehen« und »DNS-Serveradresse automatisch beziehen«. Bestätigen Sie abschließend mit OK.

Sollte dieses Vorgehen immer noch nicht fruchten, ist der automatische DHCP-Dienst, der die IP-Adressvergabe steuert, bei Ihrem Router vermut-



Die **IP-Adressvergabe** finden Sie bei den Einstellungen für das TCP/IP-Protokoll.

lich nicht aktiviert. Dann müssen Sie sich selbst eine IP-Adresse zuteilen. Klicken Sie dazu auf »IP-Adresse festlegen«. Tragen Sie dann eine Adresse mit der Syntax 192.168.1.x ein, wobei x für eine Zahl zwischen 2 und 255 steht. Beachten Sie aber, dass Sie nicht die IP-Adresse des Routers eingeben! Die sollten Sie im Router-Handbuch finden. Beim Feld »Subnet-Maske« nehmen Sie die Adresse 255.255.255.0. Schließlich klicken Sie auf »Erweitert« und tragen unter »Gateway« die IP-Adresse des Routers ein. Danach sollte Ihre Verbindung zum Router endlich funktionieren.

INTERNET-KONFIGURATION DES ROUTERS

Viele Hersteller liefern eine Softwareoberfläche mit, andere setzen auf die direkte Konfigurationsmöglichkeit per Internet-Browser. Meistens müssen Sie dazu die IP-Adresse des Routers in die Adresszeile des Browsers eintippen. Die Adresse finden Sie wie bereits erwähnt im Handbuch des Routers.

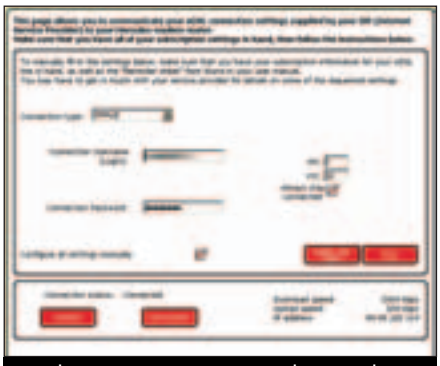
So gut wie alle Systeme verlangen eine Identifikation per Passwort, bevor sie Sie auf die Einstellungs-Oberfläche lassen. Sie sollten direkt am Anfang das voreingestellte Passwort gegen ein individuelles ändern. Die Funktion zur Festlegung des Konfigurations-Passworts befindet sich meist direkt auf der Startseite der Software.



So oder ähnlich sieht die **Konfigurations-Oberfläche** für den Routers aus.

Internet-Einstellungen in der Router-Software

Begeben Sie sich in den Bereich Internetkonfiguration. Den finden Sie oft unter »DSL-Connection« oder einer ähnlichen Bezeichnung. Für eine übliche DSL-Verbindung bei den großen Providern wählen Sie als Verbindungstyp »PPPoE«. In den Feldern für Username und Passwort tragen Sie die von Ihrem Provider mitgeteilten Daten ein. Speichern Sie die Einstellungen und klicken Sie auf »Connect«. Nach wenigen Sekunden sind Sie beim Provider angemeldet. Sollte der Anmeldeversuch fehlschlagen, überprüfen Sie zuerst, ob sich bei der Eingabe der Login-Daten ein Tippfehler eingeschlichen hat. Funktioniert es danach immer noch nicht, suchen Sie in der Konfigurationsoberfläche nach den Werten für VPI und VCI. Das sind spezielle Parameter für die Art der Datenübertragung zwischen Splitter und Verbindungsstelle. Erfragen Sie die Zahlen direkt bei Ihrem Provider und passen sie dann entsprechend an. In unserem Beispiel sind die Werte für Arcor 1 und 32. Schließlich können Sie noch festlegen, ob der Router ständig im Internet bleiben soll. Zwar trennen viele Provider nach einer gewissen Zeit die Leitung von selbst, der Router wählt sich dann aber automatisch wieder ein.



Bei der **DSL-Konfiguration** geben Sie Ihre Login-Daten und weitere Parameter an.



Damit Ihr WLAN-Netzwerk abgesichert ist, müssen Sie die **Verschlüsselung** aktivieren.

Fehlerquelle DNS

Obwohl der Router richtig konfiguriert ist, kann es vorkommen, dass Sie oder Ihre Freunde im Browser keine Webseiten ansteuern können. Trennen Sie in diesem Fall den Router von der Stromversorgung und stecken Sie auch das Kabel zum Splitter aus. Warten Sie einige Minuten und fahren Sie den Router wieder hoch.

Sollte das Problem nicht aus der Welt geschafft sein, müssen Sie die DNS-Serveradressen manuell vergeben. Die DNS-Adresse bezeichnet einen der zahlreichen Server im Internet, der die URL, die Sie in Ihren Browser eingeben, in die tatsächliche IP-Adresse des entsprechenden Zielrechners übersetzt. Wenn mehrere Rechner gleichzeitig im Netzwerk online sind, dann reicht der automatisch zugeteilte DNS-Server oft nicht mehr aus.

Um weitere DNS-Server anzugeben, begeben Sie sich bei jedem Netzwerk-PC in die Netzwerkumgebung und klicken bei Ihrer aktiven Netzwerkverbindung auf »Eigenschaften«. Scrollen Sie zum Eintrag »Internet-Protokoll (TCP/IP)« und rufen per Rechtsklick die Eigenschaften auf. Wählen Sie den Punkt »Folgende DNS-Serveradressen verwenden« aus und tragen Sie zwei DNS-Adressen ein. Unter »Erweitert« können Sie im Reiter »DNS« weitere Adressen eintragen. Eine ausführliche Liste mit zahlreichen DNS-Servern finden Sie unter www.gsnw.de/public/dns-server.php. Sie können die Adressen aber auch bei Ihrem Provider erfragen.



Bei mehreren Rechnern reicht der automatisch zugeteilte **DNS-Server** nicht mehr aus.

WIRELESS-KONFIGURATION

Wie eingangs erwähnt, ist das Drahtlosnetzwerk bei fast allen Routern standardmäßig aktiviert. Allerdings sollten Sie trotzdem einen Blick auf die Einstellungen werfen. Der wichtigste Aspekt betrifft die Verschlüsselung. Ohne die ist ihr Netzwerk offen wie ein Scheunentor. Theoretisch könnte sich jeder beliebige Nutzer bei Ihnen einklinken, kostenlos mitsurfen und Daten von Ihnen und Ihren Freunden stehlen. Bei der Verschlüsselungsmethode sollten Sie auf das moderne WPA-Protokoll setzen. Dazu legen Sie ein Passwort fest, welches Sie dann auf allen Rechnern bei der ersten Verbindung zum Drahtlosnetzwerk angeben müssen. Allerdings müssen die einzelnen Netzwerkadapter WPA auch unterstützen. Falls Sie das nicht genau wissen, geht Probieren über Studieren. Schalten Sie notfalls auf eine schwächere Verschlüsselungsmethode um.

DHCP-SERVER UND IP-VERGABE

Moderne Router sind mit einem DHCP-Dienst ausgerüstet. Das heißt einfach, dass die einzelnen Benutzer im Netzwerk IP-Adresse, Hostname, Gateway und andere Einstellungen automatisch vom Router zugeteilt bekommen. Dazu müssen Sie allerdings bei den Einstellungen für das TCP/IP-Protokoll die automatische Zuteilung von IP-Adresse und DNS-Server aktiveren – freilich auf sämtlichen Rechnern, die im sich im Netzwerk befinden.

Sollten Sie auf Probleme in Spielen stoßen, können Sie den DHCP-Dienst abschalten. Allerdings müssen Sie dann die IP-Adressen selbst verteilen. Mittlerweile sind Sie ja ein Experte im Aufrufen der Einstellungen für das TCP/IP-Protokoll. Wie gehabt tragen Sie für jeden Rechner eine IP-Adresse mit der Syntax 192.168.1.x ein, wobei x für eine Zahl zwischen 2 und 255 steht. Allerdings muss für jeden Rechner eine eigene Zahl vergeben werden. Beachten Sie aber auch hier, dass Sie nicht die IP-Adresse des Routers eingeben! Geschafft: Jetzt können Sie mit dem Netzwerk-Spielen loslegen.

Simon Fistrich

HABEN SIE FRAGEN?

Wir hoffen, dass wir die wichtigsten Fragen im Zusammenhang mit WLAN-Routern in einem Spiele-Netzwerk klären konnten. Falls Ihr Problem nicht dabei war, schreiben Sie uns an hardware@pcpowerplay.de. Wir werden versuchen, möglichst viele Fragen zu beantworten.

ATI ÜBERHOLT NVIDIA

Ati schlägt zurück: **Selbst bei höchsten Qualitätseinstellungen ist die neue Chipfamilie R5xx beeindruckend gut.** PC PowerPlay hat vier der neuen Karten durch den Benchmark-Parcours gejagt und stellt die einzelnen Features vor.

Es wurde auch langsam Zeit: Während Nvidia mit der sehr starken 6800er- und 7800er-Familie ein Spitzenmenü für Grafikfreaks in petto hatte, brodelte bei Ati lange Zeit nur die Gerüchteküche. Von Bugs und Fertigungsproblemen war die Rede, und der Launch der frischen Grafikfamilie wurde erstmal auf unbestimmte Zeit verschoben. Die Wartezeit hat sich aber gelohnt: Mit dem R5xx hat Ati einen bärenstarken Chip entwickelt, der problemlos mit den höchsten Spiele-Anforderungen zurechtkommt – auch bei hohen Qualitätseinstellungen.

Vier Referenzboards unter der Lupe

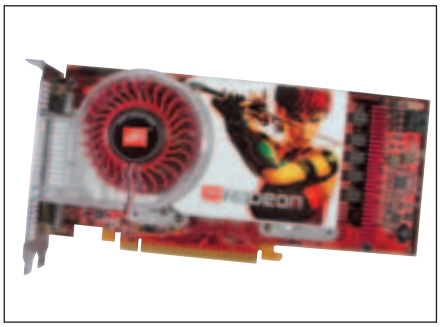
Ende September stellte Ati ausgewählten Journalisten erstmals Karten mit dem neuen Chip vor.

PC PowerPlay war natürlich dabei und gehört zu den wenigen Pressevertretern, die gleich vier unterschiedliche Exemplare zum Leistungs-Check mit ins Labor nehmen können. Da vor Redaktionsschluss noch keine Karten im Handel erhältlich waren, vergeben wir aber noch keine Endnote. Die liefern wir erst dann, wenn wir regulär verfügbare Produkte der Hersteller testen können.

DIE KARTEN IM DETAIL

Ati bleibt sich selbst treu und veröffentlicht die neuen Produkte unter der Hausmarke Radeon. Die Bezeichnungen der Karten sind wie immer eher verwirrend als aufschlussreich, daher stellen wir Ihnen die Platinen im Folgenden einzeln vor. Den Auftakt macht das neue Spitzen-Duo Radeon **X1800 XT** und die etwas schwächere Radeon **X1800 XL**. Für das mittlere Preissegment präsentiert Ati die Radeon **X1600 XT** und **X1600 Pro**. Am unteren Ende der Leistungs-, aber auch Preisskala stehen die Radeon **X1300 Pro** und **X1300**. Einige Karten sollen auch in speziellen Crossfire-Versionen auf den Markt kommen – Atis Antwort auf Nvidias SLI-Modus zum dualen Betrieb zweier Grafikboards.

Radeon X1800 XT



Das 256-Bit-Flaggschiff der neuen Generation wird mit dem R520-Chip betrieben und hat 325 Millionen Transistoren. Der Chip ist auf 625 MHz getaktet, der Speicher läuft mit herausragenden 1,5 GHz. Die hohen Taktraten ermöglicht hauptsächlich die Fertigung im 90-Nanometer-Verfahren.

Die Bezeichnung Pixel-Pipeline ist bei Ati mittlerweile verpönt – vermutlich wegen der einengenden Assoziationen, die mit dem Wort einhergehen. Man spricht lieber von Pixel-Shader-Prozessoren. Wir lassen die Nomenklatur aber mal außen vor und konzentrieren uns auf die harten Fakten: 16 Pixel-Pipelines verrichten auf der Karte ihren Dienst und werden von acht Vertex-Shadern unterstützt. Der schnelle GDDR3-Speicher von Samsung wird technisch effizienter angesprochen als das bei vergangenen Generationen der Fall war. Wahlweise sind 256 oder 512 MByte RAM verbaut.

Fette Kühlung

Unser Referenzmodell ist mit einem gewaltigen und schweren Kupferkühler ausgestattet, dementsprechend sind auch die Ausmaße der Karte nicht von schlechten Eltern. Allerdings ist der verbaute Lüfter erfreulich leise. Lediglich beim ersten Anschalten geht er auf die volle Drehzahl hoch und macht nur noch bei hoher Belastung deutlich auf sich aufmerksam. Die Spannungswandler sind ebenfalls mit einem Kupferkühler bedeckt. Rückseitig hat Ati auf Kühler verzichtet.

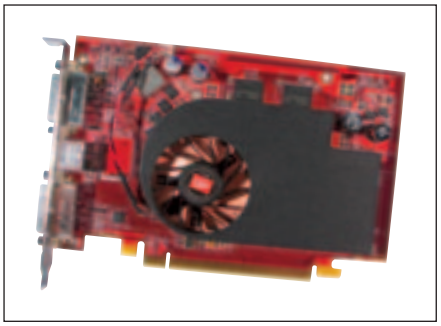
Wie alle anderen Karten der neuen Generation ist die **X1800 XT** ausschließlich für den PCIe-Port konzipiert. Ob und wann AGP-Modelle verfügbar sind, ist nicht bekannt. Preislich liegt die Karte mit 256 MByte RAM bei rund 499 Euro. 512 MByte sind für 50 Euro Aufpreis erhältlich. Die Crossfire-Edition steht mit 600 Euro an der Spitze der Preisskala. Die ersten **XT**-Karten werden laut Ati und Partner Sapphire ab November im Handel stehen.

Radeon X1800 XL



Technisch ist die **XL** mit der **XT** vollkommen identisch. Sie wird ebenfalls vom R520-Chip betrieben, der hier mit 500 MHz getaktet ist. Der Kühler fällt dementsprechend wesentlich kleiner aus. Auch der Speichertakt ist um 500 MHz deutlich reduziert und läuft »nur« mit 1,0 GHz. Zudem kommen auf der Karte 256 MByte Video-RAM zum Einsatz – eine Version mit 512 MByte wird es nicht geben. Preislich liegt die **XL** bei 449 Euro und sollte bei Erscheinen dieser Heftausgabe bereits erhältlich sein. Eine Crossfire-Edition ist hier vorerst nicht geplant.

Radeon X1600 XT



Die **X1600** kommt im Vergleich zur **X1800** deutlich abgespeckt daher: Der auf 590 MHz getaktete Chip hört auf den Namen RV530 und ist mit technisch einfacheren zwölf Pixel-Pipelines leistungsschwächer. Der Speicher ist mit 1,38 GHz sogar höher getaktet als bei der **X1800 XL**, besitzt aber nur eine Bandbreite von 128 Bit. Die Karte gehört damit eher zu den kleinen Exemplaren, auch der Kühler ist relativ schmal dimensioniert.

Unangenehm fällt uns der sehr laute Lüfter auf – scheinbar gibt es noch Probleme mit der Drehzahlsteuerung, die Ati tunlichst nachbessern sollte. Preislich liegt die Karte bei knapp 200 Euro. Freilich nur in der Version mit 128 MByte RAM, 256 MByte kosten 50 Euro Aufpreis. Auch die **X1600 XT** wird in einer Crossfire-Variante auf den Markt kommen, der Preis liegt dann bei etwa 300 Euro.

Radeon X1600 Pro

Sowohl in den Punkten Leistung als auch Preis noch weiter unten angesiedelt ist die **X1600 Pro**. Chip- und besonders Speichertakt wurden deutlich auf 500 MHz und 780 MHz reduziert. Die **Radeon**

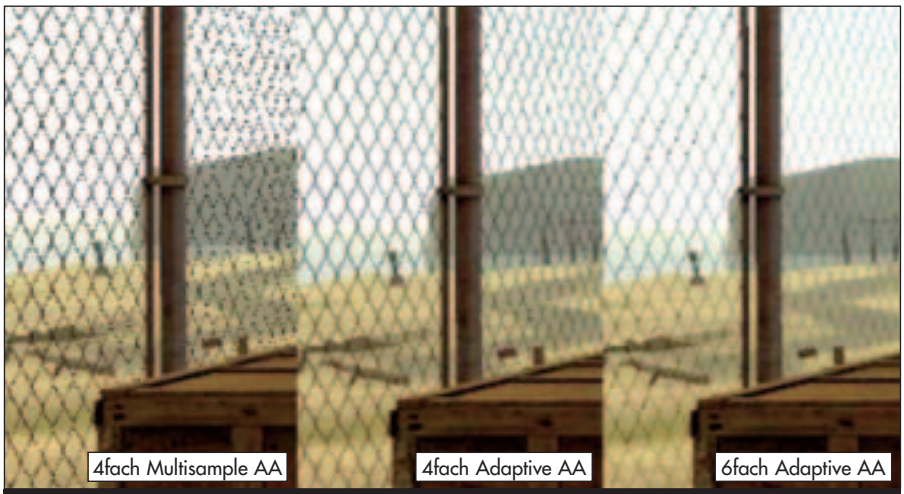
AVIVO

Damit die neue Grafikgeneration nicht nur für Spieler beste Ergebnisse auf den Schirm bringt, hat Ati Avivo entwickelt. Ähnlich wie bei Nvidias PureVideo-Technologie handelt es sich dabei um einen Filter, der die Ausgabe kontrolliert und so für brillante Farben und eine farbenfrohere Videodarstellung sorgen soll.

Eine auf 10 Bit genaue Display-Engine kümmert sich um die Farbwiedergabe, außerdem gibt es verbesserte Algorithmen zum De-Interlacing. Zudem soll die Wiedergabe hochauflösender Videoformate (etwa MPEG-2, H.264 und VC-1) hardwareseitig erheblich beschleunigt werden. Die Avivo-Technologie kommt erstmals in den neuen R5xx-Chips im Desktop-Bereich zum Einsatz, soll aber auch auf anderen Geräten verwendet werden.



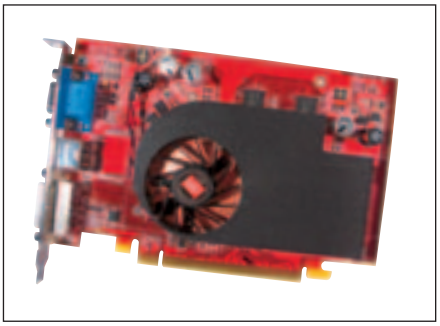
Vor allem bei digitaler Fotografie und Videobearbeitung sorgt Avivo für bessere **Qualität** (rechts).



Maschendrahtzaun in the morning: Mit vier- und sechsfachem Anti-Aliasing sehen die einzelnen Drähte wie hier in Half-Life 2 deutlich **realistischer** aus und sorgen nicht mehr für Pixelbrei.

X1600 Pro wird ebenfalls in zwei Versionen mit je 128 MByte (149 Euro) oder 256 MByte RAM (199 Euro) voraussichtlich ab Ende November erhältlich sein. Für viele Spiele reicht die Karte völlig aus.

Radeon X1300, X1300 Pro und X1300 HyperMemory



Das Schlusslicht bildet die **X1300**-Familie. Die Karten sind für Einsteiger gedacht, die auf hohe Leistung nicht viel Wert legen. Der Chip mit der Bezeichnung RV515 arbeitet daher mit nur vier Pixel-Pipelines. Bei der **Pro**-Version sind Chip und Speicher auf 600 und 800 MHz getaktet, die normale **X1300** läuft nur noch mit 450 bzw. 500 MHz. Eine eigene Crossfire-Edition ist nicht geplant: Die erforderliche Bandbreite ist gering genug, sodass zwei Karten über den PCIe-Port miteinander kommunizieren können. Eher wie ein Marketing-Gag wirkt die **X1300 HyperMemory**. Die ist mit nur 32 MByte RAM ausgerüstet und »holt« sich das restliche RAM vom Hauptspeicher des PCs. Erhältlich sind die Karten ab sofort, der Kostenpunkt für die **Pro**-Version liegt bei 149 Euro (mit 128 MByte), die **X1300** ist je nach Speicherkonfiguration ab 99 Euro erhältlich. Die HyperMemory-Karte kostet nur 79 Euro.

DIE WICHTIGSTEN FEATURES

Anti-Aliasing und HDR

Eine der großen Themen im Bereich Spielegrafik ist die HDR-Technologie: Die sorgt für deutlichere Kontraste und somit für eine natürlich wirkende Beleuchtung. Das Neue ist, dass jetzt auch zusätzlich Anti-Aliasing zur Kantenglättung hinzugeschaltet werden kann. Bei anderen Karten musste man sich für einen der beiden Modi entscheiden. Das ist nun Schnee von Gestern: Bei der **X1800** und der **X1600** laufen beide Modi im Gegensatz zu Nvidia-Produkten parallel. Allerdings müssen vorhandene Spiele noch angepasst werden. Zum Beispiel soll in einem kommenden Patch die HDR/AA-Funktion für **Far Cry** eingebaut werden.

Shader Model 3.0

Die neuen Ati-Karten unterstützen jetzt das Shader Model 3.0, was bislang nur Nvidia-Karten vorbehalten war. Shader Model 3.0 ermöglicht eine effizientere Berechnung der Pixelfarbwerte und soll sowohl die Bildqualität verbessern als auch die Arbeit der Programmierer erleichtern. Ati legt großen Wert auf die Feststellung, dass die Technologie »richtig« im Chip implementiert wurde. Laut Ati-Mitarbeiter Richard Huddy (siehe Interview) brauchen Programmierer mit der R5xx-Familie keine Angst mehr zu haben, große Performance-Verluste bei Verwendung der Technologie in Kauf nehmen zu müssen.

Verbesserter anisotropischer Filter

Ati hat den neuen anisotropischen Filter deutlich verbessert: Das neue System nennt sich Area-AF und ermöglicht auch in 3D-Spielen mit ungünstigen Winkeln eine bessere Texturfilterung. Oft gab es etwa bei komplexen Gebilden wie Maschendrahtzäunen erhebliche Darstellungsprobleme und Pixelbrei. Die neuen Ati-Karten sind nun in der Lage, bei nur geringem Performance-Verlust, eine deutlich verbesserte Bildqualität zu liefern. Ebenfalls neu ist ein High-Quality-AF, der zwar Perfor-



Die R5xx-Reihe ermöglicht die gleichzeitige Verwendung von Anti-Aliasing und HDR. Letzteres sorgt in dieser Szene aus Far Cry für stärkere Kontraste und eine natürliche **Lichtqualität** (rechts).

INTERVIEW MIT RICHARD HUDDY



Richard Huddy ist European Developer Relations Manager und kümmert sich um die Zusammenarbeit mit den Spieleentwicklern. Wir haben Richard zur neuen Generation und zu zukünftigen Grafik-Features befragt.

PC PowerPlay Richard, beschreib doch mal, wie Dein Aufgabenfeld bei Ati aussieht.

Richard Huddy Den Großteil meiner Arbeit verbringe ich direkt mit Entwicklern. Ich zeige ihnen, was sie mit unserer Technologie machen können, und wo die Grenzen liegen. Ich bin eng in die Entwicklung involviert und gebe Tipps, damit die Programmierer ihre Engines auf unsere Produkte optimieren. Ich gebe alles dafür, dass die Bildschirm-Gewalt, die wir alle so sehr lieben, möglichst gut aussieht. (lacht)

PC PowerPlay Kannst Du kurz zusammenfassen, welche Features der neuen Grafikgeneration den Spielern am meisten Vorteile bringen?

Richard Huddy Der offensichtlichste Vorteil der neuen Generation liegt in der Tatsache, dass die Performance im Gegensatz zu älteren Generationen nahezu verdoppelt wurde. Gerade bei Highend-Grafik ist der neue Chip enorm leistungsstark. Außerdem bist du gut für das nächste Jahr gerüstet: Bei kommenden und grafisch aufwändigen Spielen wird die X1800 zeigen, was sie wirklich drauf hat – selbstverständlich bei höchsten Qualitätseinstellungen. Außerdem haben wir das Shader Model 3.0 diesmal richtig implementiert. Spieleentwickler können jetzt vernünftig von der neuen Technologie profitieren und müssen keine Angst mehr vor Leistungseinbrüchen haben.

PC PowerPlay Du hast eng mit Cervat Yerli von Crytek (**Far Cry**) zusammengearbeitet. Welche bekannten Designer hat Ati durch dich noch unterstützt?

Richard Huddy Da wäre erstmal Lionhead. **Black & White 2** ist die perfekte Symbiose aus fantastischer Grafik und gutem Gameplay. Lionhead befindet sich nun mittlerweile auch technisch an der Spitze. Es hat mir viel Freude gemacht, in den letzten zwei Jahren mit ihnen zusammenarbeiten. Eine andere Firma ist Remedy. Die arbeitet derzeit an **Alan Wake**: Mein Gott, sieht das Spiel gut aus! All die sensationelle Grafik, die man aus den Videos kennt, läuft ohne Tricks in Echtzeit.

PC PowerPlay Wenn Du mal in die Zukunft schaust: Auf welche technologischen Fortschritte können wir Spieler uns in Zukunft freuen?

Richard Huddy Ich glaube, dass wir in weniger als zehn Jahren in der Lage sein werden, fotorealistische Grafik so hinzubekommen, dass man den Unterschied zwischen einem realen und einem künstlich erzeugten Bild nicht mehr feststellen kann. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das dann auch in Bewegung klappt. Ich glaube aber, dass wir das schaffen können. Was danach kommt: Keine Ahnung, warten wir's ab!

INFOS FÜR FREAKS

Fertigung und Funktionen Insbesondere im Bereich Technik hat Ati einen großen Schritt nach vorne gemacht. Sämtliche neuen Chips sind in 90-Nanometer-Technologie gefertigt – das ermöglicht höhere Taktraten und einen niedrigeren Stromverbrauch. Der R520 hat dazu die Möglichkeit, im 2D-Modus automatisch auf einen niedrigeren Takt herunterzuregeln und die 3D-Funktionen zu deaktivieren. Damit wird deutlich weniger Energie verbraucht.

Bussystem Die neuen Chips haben ein verbessertes Speicherinterface. Durch einen so genannten Ring Bus werden die Daten ringförmig im Chip transportiert und kommen so auf kürzestem Wege zu ihrem Bestimmungsort. Dadurch erhöht sich die allgemeine Performance.

Dynamic Branching Das Dynamic Branching, wichtiges Feature des neuen Shader Model 3.0, ermöglicht es Entwicklern, sehr große Shader zu erstellen, die dann trotz ihrer Größe schnell verarbeitet werden können. Im Gegensatz zu Nvidias G70 (Geforce7-Serie) benötigt der neue Ati-Chip sehr wenige Zyklen, da er zwischen wichtigem und unwichtigem Code unterscheiden kann.

mance-Einbußen nach sich zieht, dafür aber für die bestmögliche Bildqualität sorgt.

LEISTUNG UND BENCHMARKS

Um einen ersten Eindruck von der Leistung der Karten zu gewinnen, haben wir unsere vier Karten einen Benchmark-Parcours durchlaufen lassen: Als synthetischen Benchmark greifen wir auf den **3DMark** in der Version 2005 zurück, für die Spiele-Benchmarks kommen **Doom 3** und **Far Cry** zum Einsatz. Bei den beiden Spitzenmodellen testen wir anhand **Splinter Cell 3** die HDR- und Shader-3.0-Performance. Weitere Benchmarks werden wir mit den Tests der ersten im Handel verfügbaren Karten vornehmen.

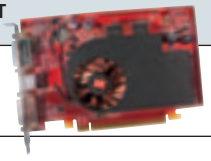
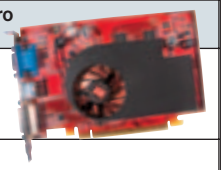
Während Atis Spitzenmodell sich im **3DMark** sowie bei **Splinter Cell 3** und **Far Cry** hervorragend schlägt, ist **Doom 3** nach wie vor Nvidia-Territorium. Das ist aber kein Kunststück, da die **Doom 3**-Engine extra für Nvidia-Karten optimiert wurde. Die einzelnen Werte finden Sie in der unten stehenden Übersichtstabelle.

Fazit: Ati is back in the house!

Das Warten hat sich gelohnt: Mit der neuen Chip-Familie gelingt Ati der Aufschluss zum großen Konkurrenten Nvidia. Obwohl sich das Spitzenmodell im Vergleich zu einer Geforce 7800 GTX nicht deutlich genug absetzen kann, ist es bei sehr hohen Qualitätseinstellungen in Spielen durchaus schneller. Dazu punktet Ati insbesondere bei der Bildqualität – die werden wir in einer der nächsten Ausgaben noch genauer unter die Lupe nehmen. Zwar ist die Geforce 7800 GTX nach wie vor eine tolle Karte. Dennoch steht im Ringen um die qualitativ beste Grafik nach unserem Eindruck wieder Ati an der Spitze. Alles Weitere werden kommende Tests der verfügbaren Modelle zeigen.

Simon Fistrich

TECHNISCHE DATEN UND AUSSTATTUNG

	X1800 XT	X1800 XL	X1600 XT	X1300 Pro
				
Chip	R520	R520	RV530	RV515
Chiptakt (MHz)	625	500	590	600
Speichertakt (MHz)	1.500	1.000	1.380	400
Speicherinterface (Bit)	256	256	128	128
Pixel-Pipelines	16	16	12	4
Vertex-Shader	8	8	5	2
BENCHMARKS*	Vergleich: Geforce 7800 GTX			
3D Mark 2005 (in 3DMarks)				
(1.280x1.024, kein AA/AF)	6.524 / 7.534	4.054	3.276	2.017
(1.280x1.024, 4xAA / 8x AF)	5.128 / 6.678	3.738	2.764	1.701
(1.600x1.200, kein AA/AF)	5.651 / 6.424	3.640	2.832	1.633
(1.600x1.200, 4xAA / 8x AF)	4.303 / 5.603	3.314	2.267	1.193
	0 4.000 8.000	0 4.000 8.000	0 4.000 8.000	0 4.000 8.000
Doom 3 (in fps)				
(1.280x1.024, kein AA/AF)	85,6 / 99,6	68,6	38,8	25,1
(1.280x1.024, 4x AA / 8x AF)	60,4 / 67,6	44,8	28,5	15,9
(1.600x1.200, kein AA/AF)	76,6 / 86,4	54,0	28,8	16,6
(1.600x1.200, 4x AA / 8x AF)	43,4 / 51,2	33,1	19,4	7,1
	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100
Splinter Cell 3 (in fps)				
(1.600x1.200, Shader 3.0)	48,34	29,3	–	–
(1.600x1.200, HDR)	58,34	33,7	–	–
	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100		
Far Cry (in fps)				
(1.280x1.024, kein AA/AF)	69,98	68,7	51,52	34,63
(1.280x1.024, 4x AA /8x AF)	67,67	59,6	35,67	22,87
(1.600x1.200, kein AA/AF)	69,61	62,5	41,34	25,06
(1.600x1.200, 4x AA/8x AF)	59,75	49,2	24,56	11,89
	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100	0 25 50 75 100

*AMD Athlon 64 3500+, 1,0 GByte RAM, Ati Test-Treiber

CREATIVE

GIGAWORKS G500



Hardware-Kategorie: Surround-Boxenset

Relativ teures, dafür **leistungsstarkes 5.1-Surroundsystem** für Spieler.

Das **Gigaworks G500** ist ein 5.1-Surroundsystem mit THX-Zertifikat, das sich mit einer Leistung von 310 Watt gleich hinter dem **Gigaworks S750** einreiht. Gesteuert werden die Lautsprecher über eine Kabelfernbedienung. Die kippt nicht nur bei jedem Knopfdruck zur Seite, sondern rutscht auch beim Drehen am Lautstärkeregler auf dem Tisch umher. Die Ausstattung enthält Wandhalterungen, hochwertige Anschlüsse und ausreichend lange Kabel. Der Kabelfernbedienung wurde ein Kopfhöreranschluss spendiert, und der Subwoofer ist mit einem AUX-Anschluss ausgerüstet. Trotz der schlichten Farbwahl wirkt das Design der Lautsprecher etwas überladen.

Starke Leistung beim Spielen

Im Klangtest überzeugt uns das **G500** nur zum Teil: Die Satellitenlautsprecher bleiben auch bei hohen Lautstärken pegelfest und erfreuen mit voluminösem Klang. Musikliebhaber kommen durch die starke Betonung auf Bass und Mitten nicht immer auf ihre Kosten, dafür freuen sich Spieler um so mehr. Der Center-Lautsprecher könnte etwas mehr Leistung vertragen. Die Membran des starken Subwoofers zielt nach vorne und unterlegt das insgesamt sehr druckvolle Klangbild. Das **G500** ist klar auf Spiele ausgerichtet; für den Heimkinoeinsatz taugt es wegen fehlender Decoder weniger.

Timm Wotka

GIGAWORKS G500

Typ		Surround-Boxenset
ca. Preis		240 Euro
Hersteller		Creative
Internet		www.creative.com
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	79
Pegelfestigkeit	(20%)	84
Ausstattung	(20%)	76
Bedienung	(10%)	48
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 5 (von 15 getesteten Surround-Boxensets)

FAZIT

»Mit dem G500 kann man es beim Spielen so richtig krachen lassen, weshalb die Lautsprecher da am besten aufgehoben sind. Den Preis hat Creative aber deutlich zu hoch angesetzt.«

76

THRUSTMASTER

WIRELESS DUAL TRIGGER



Hardware-Kategorie: Gamepads

Kabelloses Gamepad mit wiederaufladbaren Akkus statt Batterien.

Das **Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1**, wie es komplett heißt, gehört zu den kabellosen Funkpads. Den Saft bekommt es von NiCd-Akkus, die zum Lieferumfang gehören. Die werden über eine per USB angeschlossene Dockingstation aufgeladen, ein extra Netzteil ist nicht erforderlich. Als Laufdauer gibt Thrustmaster immerhin 60 Stunden an. Ansonsten entspricht das Pad dem schon bekannten Dual-Trigger-Design und ist auch an der Playstation 2 nutzbar.

Tasten-Überschuss

Die 2,4-GHz-Funktechnik arbeitet einwandfrei; dank eines ausreichend langen Kabels lässt sich die gleichzeitig als Funkempfänger arbeitende Dockingstation flexibel platzieren. Zur PC-Oberklasse gehört alles in allem das eigentliche Pad: Wenig zu meckern gibt es bei der Präzision, die Ergonomie ist bis auf einen Makel sehr gut. Und zwar wurden an der Oberseite vier Schulterasten angebracht, darunter zusätzlich zwei analoge Trigger. Doch damit lassen sich die etwa für Sportspiele eminent wichtigen Schultertasten nicht mehr vernünftig bedienen, ohne Krämpfe in den Fingern zu bekommen. Ein doch eklatanter Ausrutscher in einer ansonsten ganz brauchbaren Vorstellung. Für Funkpad-übliche 45 Euro insgesamt empfehlenswert.

Michael Galuschka

WIRELESS DUAL TRIGGER

Typ		Gamepad
ca. Preis		45 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		europe.thrustmaster.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	75
Ergonomie	(20%)	72
Ausstattung	(20%)	84
Verarbeitung	(10%)	74
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 9 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Geglückte Kombination aus gut funktionierender Funktechnik und Oberklasse-Gamepad. Ausgerechnet die namensgebenden Dual Trigger stören das positive Bild etwas.«

76

GENIUS

ERGO 520



Hardware-Kategorie: Maus

Vergleichsweise **günstige Spielermaus** mit kleineren Schwächen

Die **Genius Ergo 520** ist eine optische Maus mit variabler Auflösung zwischen 400 und 1.600 dpi. Die hohe Auflösung, acht programmierbare Tasten und ein Vier-Wege-Scrollrad machen sie bezüglich ihrer Einsatzgebiete flexibel. Die Form erinnert sehr an Logitechs Lasermaus **G5**. Das Zubehör beschränkt sich auf einen PS2/USB-Adapter.

Die Preisalternative

Die **Ergo 520** überzeugt im Praxistest durch eine hervorragende Ergonomie. Besonders trägt hierzu eine Ausbuchtung an der Seite bei, in der wir unseren Daumen entspannt anlegen können. Alle Tasten sind gut erreichbar, jedoch ist das Gerät eher für größere Hände geeignet. Die Abtastrate der Maus ist per Knopfdruck auch im Spiel verstellbar. So können Sie sich jederzeit an eine Änderung des Spielgeschehens anpassen. Im Spieletest kann die Maus durch hohe Präzision punkten, kommt aber keinesfalls an Top-Produkte heran.

Einen großen Minuspunkt erhält die **Ergo 520** für ihre schlechte Verarbeitung. Die Maus hat nicht nur einige scharfe Kanten, sondern fällt auch durch schlecht angepasste und bei Bewegung laut klappernde Tasten auf. Trotz dieser Mängel ist sie für rund 30 Euro eine preiswerte Alternative zu den doppelt so teuren Mäusen von Logitech und Razer.

Timm Wotka

ERGO 520

Typ		Maus
ca. Preis		30 Euro
Hersteller		Genius
Internet		www.genius-europe.com
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	74
Technik	(10%)	70
Ergonomie	(20%)	86
Ausstattung	(20%)	66
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 9 (von 16 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die Genius Ergo 520 punktet durch eine angenehme Ergonomie und einwandfreie Spieletauglichkeit. Durch die schlechte Verarbeitung wird der sonst gute Eindruck jedoch getrübt.«

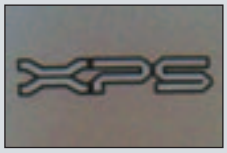
74



DELL XPS 600

Mit dem XPS 600 erweitert Hardwareriese Dell seine Produktpalette für Spieler **um einen leistungsstarken, je nach Konfiguration aber relativ teuren Komplett-PC.**







Unter Spielern lastet Dell mitunter immer noch das Image des überteuerten, biederen Herstellers für klassische Büro-PCs an. Spätestens mit der XPS-Reihe hat sich das aber geändert: Beachtliche Grafikleistung, schneller P4-Prozessor und ansprechendes Design machen die PCs für jeden Spieler interessant. Wir haben uns den neuen Dell **XPS 600** in einer ökonomisch sinnvollen (sprich: leistungsstarken, aber bezahlbaren) Konfiguration einmal näher angesehen.

Günstig bis sauteuer

Selbstverständlich können Sie das System auch kräftig aufbohren. Wenn Sie mal eben 4.000 Euro investieren wollen, dann lassen Sie sich doch einen **XPS 600** mit Pentium 4 EE 840, 2.048 MByte RAM, einer doppelten Geforce 7800 GTX im SLI-Modus und bis zu 1,0 Terabyte Festplattenplatz (zwei 500-GByte-Platten im Raid-System) ins Haus liefern. Unser Testsystem ist mit knapp 1.800 Euro auch nicht gerade billig, dafür ist das Preis-/Leistungsverhältnis deutlich interessanter.

KOMPONENTEN, AUSSTATTUNG UND ANORDNUNG

Prozessor, Mainboard und Speicher

Als Prozessor kommt ein Pentium 4 640 mit 3,2 GHz zum Einsatz. Damit befinden Sie sich von der Leistung her im guten Mittelfeld – ein Athlon64-Prozessor ist für Spieler aber nach wie vor die bessere Wahl. Da Dell aber ausschließlich Intel-CPUs verbaut, fällt diese Option weg.

Die Kühlung übernimmt das aus dem Vorgängermodell **Dimension XPS** (Test in PC PowerPlay 02/05) bekannte Heatpipe-System. Die CPU sitzt auf dem Dell-eigenen Sockel-775-Mainboard mit Nforce4-SLI-Chipsatz. Der war bis vor kurzem nur Besitzern eines AMD-Prozessors vorbehalten, ist mittlerweile aber auch in der Intel-Variante verfügbar. Daher können Sie das System mit einer zusätzlichen Nvidia-Grafikkarte im SLI-Modus betreiben. Der flotte DDR2-Arbeitsspeicher hat eine Kapazität von insgesamt 1,0 GByte. Die beiden Riegel sind mit je 512 MByte Samsung-Chips einseitig belegt und arbeiten im Dual-Channel-Modus mit 533 MHz Taktfrequenz.

Grafik und Sound

Die Grafikberechnung übernimmt die Dell-Version von Nvidias leistungsstarker Geforce 7800 GTX mit 256 MByte Speicher. Sofort sticht die monströse Kühler/Lüfter-Kombination ins Auge, die den Einbau einer zweiten Karte für SLI zur schwierigen Fummelei werden lässt. Außerdem steigt die Gefahr eines Hitzestaus zwischen den beiden Karten.

Eine Soundblaster Audigy ZS 7.1 sorgt für standesgemäßen Sound beim Spielen. Mit dieser Konfiguration bleibt allerdings nur ein PCI-Slot für Erweiterungen frei – falls Sie eine weitere Grafikkarte für den SLI-Modus einbauen, fällt auch der weg.

Laufwerke

Der Festplattenplatz ist mit 250 GByte üppig dimensioniert. Die Platte selbst kommt von Western Digital und läuft im S/ATA-Modus mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Ein interner CD/DVD-Brenner schreibt Dual-Layer-Medien mit bis zu 16-facher Geschwindigkeit. Auf ein Floppy-Laufwerk verzichtet unsere Konfiguration, dafür ist hinter der

AUSSTATTUNG UND TECHNISCHE DATEN: **DIMENSION XPS 600**

Prozessor
Intel Pentium 4 640 3,2 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB
Kühler: Heatpipe-System

Mainboard
Dell-eigen (Sockel 775)
CPU-Support: Celeron, Pentium 4
Bios: Dell A02 (aktuell)
Chipsatz: Nvidia Nforce 4 mit SLI-Support

Speicher
2x Samsung 512 MB
DDR2-533 Dual Channel

Festplatte
Western Digital Caviar WD2500
(S-ATA, 7.200 U/min, 250 GB)

Grafikkarte
Dell Geforce 7800 GTX
3D-Chip: Geforce 7800 GTX
Grafikspeicher: 256 MB
Anschlüsse: 2x DVI, S-Video

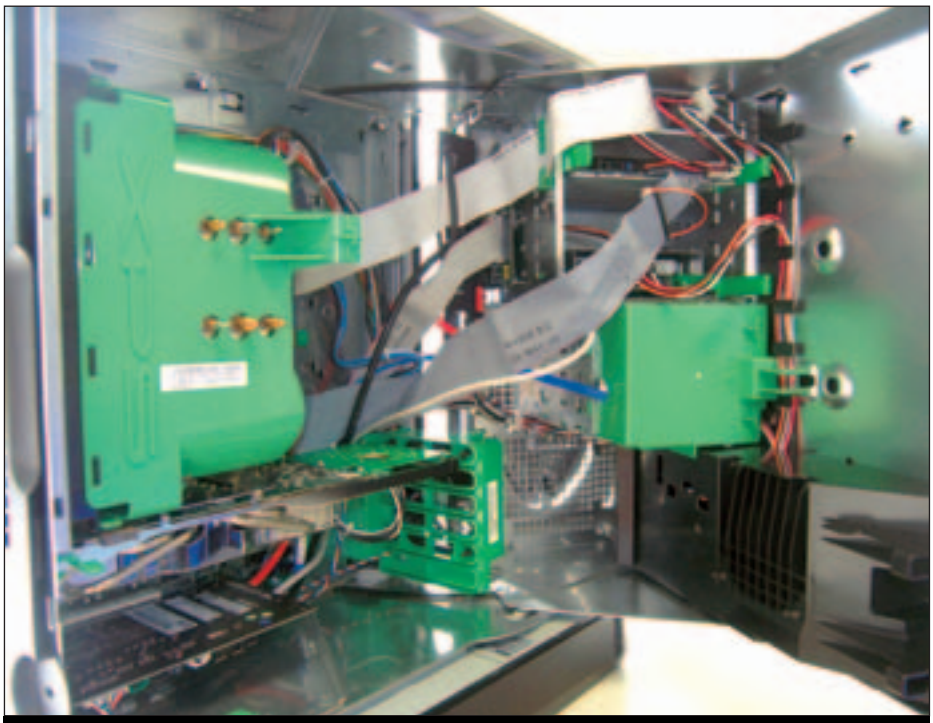
DVD-Brenner
NEC ND-3530A
(48/48/6/6)

Gehäuse
Dell Big-Tower
Netzteil: Dell, 650 Watt
Freie Laufwerksschächte: 3x 3,5 Zoll, 1x 5,25 Zoll
Anschlüsse Front: 2x USB, 1x Firewire, Kopfhörer, Mikro

Software
Betriebssystem: Windows XP Home (SP2)
Programme: Norton Internet Security 2005, DVD-Programme (sauber vorinstalliert)

Dokumentation und Lieferumfang
Handbuch, Treiber- und Software-CDs, Tastatur, Maus, Stromkabel

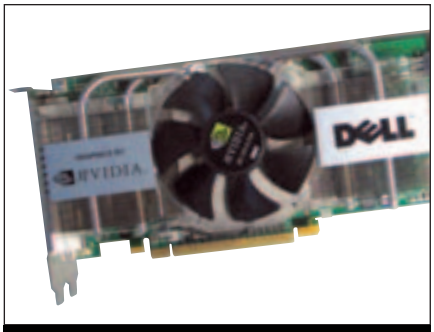
Benchmark
3DMark05
1.024x768, kein AA, kein AF: 6.671
1.280x1.024, 4x AA, 8x AF: 5.499



Das XPS-Gehäuse hat ein **Ausklappsystem**. Laufwerke und Komponenten lassen sich ohne Schraubenzieher problemlos aus- und einbauen. Das Netzteil befindet sich im Gehäuseboden.



An der Front sind Brenner, Cardreader und **USB-/Firewire**-Anschlüsse leicht zugänglich.



Die Geforce 7800 GTX ist in der Dell-Version mit einem **riesigen Kühler** ausgerüstet.

Frontabdeckung eine praktische Leseeinheit für alle gängigen Speicherkarten verbaut.

Gehäuse

Das silberne XPS-Gehäuse macht einen makellosen Eindruck. Die Verarbeitung ist größtenteils erstklassig, nur die Front-Abdeckung wirkt etwas klapperig. Gewohnt aufgeräumt und komfortabel präsentiert sich das Innenleben. Mit wenigen Handgriffen und ohne Schraubenzieher sind Laufwerke und andere Komponenten ausgetauscht. Das Netzteil befindet sich XPS-typisch in einer Art doppelten Boden. Problem bei der Sache: Wenn Sie das Netzteil austauschen wollen, müssen Sie dazu Dell bemühen und können nicht einfach eigenhändig auf ein anderes wechseln. Im Inneren werkeln ein Gehäuselüfter sowie zwei Lüfter für die Heatpipe-Kühlung der CPU. Das Netzteil wird von zwei zusätzlichen Lüftern gekühlt.

So durchdacht das XPS-Layout auf den ersten Blick wirkt, so schnell offenbaren sich erste Nachteile: Trotz der üppigen Ausmaße des Towers ist nur Platz für ein zusätzliches 5,25-Zoll-Laufwerk und zwei 3,5-Zoll-Laufwerke. Der Cardreader beansprucht einen weiteren 5,25-Zoll-Slot.

Positiv, für Spieler aber eher uninteressant: Auf der Frontseite ist neben zwei USB-Anschlüssen auch ein Firewire-Port integriert. Hinten befinden sich sechs USB-Anschlüsse und ebenfalls eine Anschlussmöglichkeit für Firewire-Geräte.

Eingabegeräte

An Eingabegeräten liefert Dell neben einem Keyboard mit Zusatzfunktionen für Surfen, Textverarbeitung und einem großen Regler für die Lautstärke lediglich eine 3-Tasten-Kugelmaus mit. Eine optische Maus gibt es nur gegen Aufpreis. Für Spieler ist das ein schlechter Witz. Da hätte Dell ruhig etwas spendabler sein können.

Software

Von Haus aus ist **Windows XP Home Edition** vorinstalliert, die **Professional Edition** gibt es nur gegen Aufpreis. An Software sind die üblichen Standards enthalten, darunter die Microsoft **Works Suite 7.0** und eine Testversion von **Norton Internet Security 2005**. Zusätzliche Programme für die DVD-Wiedergabe sowie diverse Tools für Video- und Audiobearbeitung runden das Software-Paket ab.

LEISTUNG UND PRAXISTEST

Nach dem ersten Einschalten präsentiert sich der Dell mit einem sauber konfigurierten Windows XP. Alle Treiber (in den aktuellsten Versionen) und das gesamte Softwarepaket sind vorinstalliert; wir konnten sofort mit der Arbeit beginnen. Bei geringer Auslastung hat der **XPS 600** eine angenehme Lautstärke und fällt nicht weiter auf. Der Geräuschepegel steigt nur an, sobald anspruchsvollere Anwendungen oder Spiele gestartet werden. Richtig laut wird es aber zu keinem Zeitpunkt.

Bei den Benchmark-Ergebnissen hält der Dell, was die verbauten Komponenten versprechen. Insbesondere dank der starken Grafikkarte ist das System für jede Anwendung gerüstet. Lediglich bei höchsten Qualitätseinstellungen in Spielen gibt es einen messbaren Leistungseinbruch. Für die nächsten 18 bis 24 Monate brauchen Sie sich mit dem Dell aber keine Sorgen in punkto Spielekompatibilität zu machen.

Kleine Macken

Obwohl unser Gesamteindruck insgesamt sehr positiv ausfällt, stören doch einige Schwächen. Insbesondere um die Erweiterbarkeit ist es nicht gut bestellt. Maximal ein PCI-Slot und der trotz des großen Gehäuses geringe Platz für weitere interne Laufwerke lassen nicht viel Spielraum für aufrüstwillige Benutzer. Daher ist der Dell nur eingeschränkt zukunftsfähig.

Fazit

Der Dell **XPS 600** ist in unserer Konfiguration ein schneller Rechner, der für sämtliche aktuelle Spiele völlig ausreicht. Dell-typisch liegen die größten Pluspunkte in den Bereichen Komfort, Stabilität und Service. Für 1.800 Euro gibt es aber durchaus bessere Preis-/Leistungsangebote, daher haben wir das Gefühl, auch ein wenig für den Markennamen mitzubezahlen. Schnäppchenjäger sollten sich auf jeden Fall auch andere Angebote anschauen. Zum Beispiel die **Machine from Hell** von Red Zac: Mit einer Geforce 7800 GTX, einem Athlon 64 X2 3800+ und einer Spielbeilage kommt das System auf nur schlappe 1.300 Euro.

Simon Fistrich

XPS 600

Typ		Komplett-PC
ca. Preis		ab 1.600 Euro
Hersteller		Dell
Internet		www.dell.de
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	88
Aufbau/Verarb.	(30%)	81
Komponenten	(20%)	80
Ausstattung	(20%)	87
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 6 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Hier überzeugt nicht nur die Optik: Verarbeitung und erstklassige Komponenten machen aus dem neuen Dell einen gelungenen, wenn auch nicht ganz günstigen Komplett-PC.«

84

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	470 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	EIZO **FLEXSCAN L578**	510 Euro	PVA-Display	NEU	befriedigend	92	73	91	93	**87**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	320 Euro	TN+Film-Display	NEU	sehr gut	95	95	81	53	**86**
3	HYUNDAI **IMAGEQUEST L72D**	250 Euro	TN+Film-Display	10/05	sehr gut	90	92	70	70	**84**
4	VIEWSONIC **VX724**	320 Euro	TN+Film-Display	NEU	gut	91	92	72	61	**83**
5	BENQ **FP71V+**	300 Euro	TN+Film-Display	10/05	gut	85	82	85	76	**83**
19 ZOLL										
1	SAMSUNG **SYNCMASTER 194T**	470 Euro	PVA-Display	–	sehr gut	90	78	88	73	**84**
2	BENQ **FP91V**	400 Euro	TN+Film-Display	NEU	sehr gut	93	95	61	69	**84**
3	EIZO **FLEXSCAN L778**	620 Euro	PVA-Display	NEU	gut	92	83	66	82	**83**
4	FUJITSU-SIEMENS **SCENICVIEW F19-2**	470 Euro	MVA-Display	NEU	gut	90	78	80	69	**82**
5	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	730 Euro	MVA-Display	–	befriedigend	81	78	95	70	**81**

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**
DVD-LAUFWERKE						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	
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**
DVD-BRENNER						Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	
1	LG **GSA-4163B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	95	95	85	**94**
2	LG **GSA-5163D**	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**	300 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	CREATIVE **GIGAWORKS G500**	240 Euro	Surround-Boxenset	NEU	ausreichend	79	84	76	48	**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	10/05	befriedigend	96	94	87	90	**93**
3	RAZER **COPPERHEAD**	70 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	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	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	25 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
2	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	20 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
3	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	20 Euro	Gamepad	–	gut	76	76	77	81	**77**
4	THRUSTMASTER **WIRELESS DUAL TRIGGER**	45 Euro	Funk-Gamepad	NEU	befriedigend	75	72	84	74	**76**
5	MADCATS **PC CON**	20 Euro	Gamepad	06/05	gut	70	76	73	82	**73**
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	300 Euro
Gesamtwertung	85

SAITEK P880 DUAL ANALOG



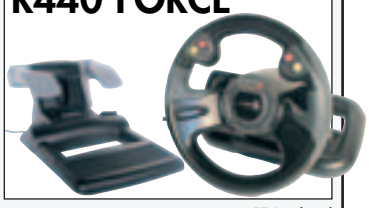
Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	20 Euro
Gesamtwertung	77

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



DAS BILDNIS DER JUNGEN ZAUBERER

Sie sprechen von Leidenschaft, sie alle finden Spiele magisch. Fragt man aber nach dem Ziel ihrer Werke, dann gehen junge Designer weit auseinander.

Drüben arbeitet der Realist, in dem Ungetüm. Kokett untertrieben heißt es das »Office«. Aus Stahl und Glas erhebt es sich über den Business Park in Chertsey, in der Umgebung von London. Am Abend leuchtet es kühlgrün auf. Dann wirkt es wie ein Hogwart's aus dem Weltraum, Harry Potters Zauberschule, projiziert in die Zukunft. Dies ist ein Blick von der anderen Seite des Ententeichs – derjenige auf den europäischen Hauptsitz von Electronic Arts, Global Player im Geschäft mit Spielen.

Den mächtigen Bau gestaltete Sir Norman Foster, den die Queen zum Dank für sein ganzes Werk als Architekt irgendwann zum Ritter schlug. Der setzte auch die Kuppel auf den ehemaligen Reichstag in Berlin; hier hat er oben drauf ein Flachdach ausgebreitet.

Der Realist

Unter diesem Flachdach, direkt darunter, entwickelt das hauseigene UK Studio die Spiele zu den **Harry Potter**-Filmen. Harvey Elliott ist der ausführende Produzent der Serie. Er ist der Realist. Seine Zielgruppe sind Zwölfjährige, auch der neuste Teil muss leicht spielbar werden und harmlos unterhaltsam. Man bemüht sich darum, **Harry Potter und der Feuerkelch** vorsichtig anzufassen. Das Spiel ist eine Konzeptarbeit, die wenige Experimente zulässt. Ein Planwerk, das sich materialisiert. Am Ende soll es – wie seine Vorgänger – ein Stück Unterhaltung sein, das perfekt seinen Zweck erfüllt: mit Harry spielen können.

Wenn überhaupt für einen Künstler, dann hält Harvey Elliott sich für einen nüchternen. Er sagt: »Spiele sind mehr als Spiele, das ist immer so. Man kann sie bestimmt auch zu einer Kunstform machen. Man muss sich aber anschauen, ob das erstrebenswert ist.« Dann verteilt er die Gamepads. Während des Gesprächs ein Probeflug mit Harry auf dem Besenstiel. »Ich glaube, Spiele könnten das, sie könnten dir viel vermitteln, Gut und Böse, und dir zum Beispiel immer etwas über Konsequenzen beibringen. Aber wir machen das nicht. Unser Publikum will jetzt gar keine so, nennen wir es mal, so reife Kunst.«

Der Drachen jagt knapp hinterher. Man steuert Harry nach links und rechts und unten und oben. Eine Taste beschleunigt, die zweite bremst. Es ist wie ein leichtes Rennspiel. Wer Slalomtore mitnimmt, bekommt Extrapunkte. Wer zu langsam fliegt, dem flammt die Robe auf. Die Runde geht aus Versehen verloren, als Harry gegen eine Felswand kracht. Das einfache Prinzip des Action-Adventures findet Elliot hervorragend. »Du wendest Zaubersprüche an, du setzt Dinge in Brand, du manipulierst sie, hebst sie in die Luft und ziehst sie umher – für Kids ist das eine pulsierende Erfahrung«, sagt der Produzent.

Er startet das Programm neu. Im ersten Abschnitt, einem Zeltlager, lernen Harry Potter und seine Freunde, wie sie richtig mit ihren magischen Spielkräften umgehen. Eine gekrümmte Kreatur springt heran. Harry fuchtelt auf Knopfdruck mit dem Zauberstab, trifft die Kreatur im Flug – zu seinen Füßen landet ein Hühnchen. Blümchen kann Harry auch. Das Verwandeln funktioniert wie woanders das Schießen. Elliott sieht gar nichts Geringes daran, wenn bewährte Spielelemente des Genres im Wesentlichen nur neu arrangiert sind: »Ich liebe Spiele. Ich liebe es, Spiele zu spielen. Wir möchten etwas machen, das Menschen ein Vergnügen bereitet, und dem gehört unsere Leidenschaft. Eine kreative Arbeit, der du mit Leidenschaft nachgehst, die wird Kunst sein. Wie könnte das keine Kunst sein!« Den Mechanismus zu beherrschen, mit dem man Aufregung und Interesse, emotionale Reaktionen wecke, so etwas als Ergebnis von dem, was man tue, das müsse von selbst künstlerisch sein. »Harry Potter liegt in seinem Bett und fürchtet den nahenden Lord Voldemort. Um dieses Gefühl an den Spieler weiterzugeben, musst du erstens eine Verbindung zwischen Harry und dem Spieler entstehen lassen, und zweitens die Szene so arrangieren, dass Voldemort eben nicht nur auf Harry, sondern auch auf den Spieler zujagt. Können wir jemanden zum Weinen bringen? Vielleicht, wenn wir uns sehr stark anstrengen würden. Fest steht dagegen, dass wir die Leute staunend machen und sie erschrecken können, Sachen auf sie schmeißen. Was lernen wir daraus?«

Nüchtern am Steuer

Elliotts Kunstbegriff meint, genau genommen, perfekt ausgeführtes Handwerk. Das spiegeln viele seiner Sätze: »Die Fähigkeit, aus Programmzeilen eine phänomenale Erfahrung herauszukitzeln für eine große Gruppe von Menschen, für eine lange Zeitspanne – das ist viel«, sagt er. »Alles daran!« Elliott denkt pragmatisch, durch und durch: »Alles kocht runter auf die Frage: Was will man denn von seiner Kunst? Gefühle. Ein Bild hängt an der Wand, damit welche sagen, oh, das finde ich schön, und andere, igitt, der Maler ist ein Verrückter! Wir wollen genauso Gefühle. Wir wollen ein spaßiges, spannendes, positives Gefühlserlebnis kreieren. Und das ja bestimmt auf eine eigene Weise: Wenn du Harry Potter spielst, ist das etwas ganz anderes, als wenn du dir Bilder davon an-



Der Idealist: Entwickler Santiago Siri ruft die Kollegen zur Kräftebündelung gegen die Industriemacht auf. Kollektivgeist! Arbeiterrevolution!



Der Realist: Produzent Harvey Elliott betont, Spiele seien zuallererst Unterhaltung. Die Idee von Kunstspielen findet er interessant – mehr auch nicht.

siehst. Erst nachdem du gespielt hast, siehst du auch in den Bildern mehr – weil du intensive Zustände damit verbindest.«

Ob er daran glaube, in einem Computerspiel einmal eine große, geheime Bedeutung zu finden, die man interpretieren kann? »Unwahrscheinlich«, antwortet Elliott – den die Verantwortung für die teure Marke Potter auch weniger zu Innovationen verpflichtet als zu Verlässlichkeit. Trotzdem schäumt kurz die Entdeckungslust ihn ihm auf. »Wenigstens wird das nicht so bald passieren«, korrigiert er sich. »Aber vergleichen wir doch die Spiele, die wir heute haben, mit denen, die wir vor fünf Jahren gespielt haben! Die sind ja längst viel komplexer geworden. Die Menschen verbringen auch mehr und mehr Zeit mit diesen Spielen. Auf die Dauer werden sie deswegen eine Spanne von neuen Erlebnismöglichkeiten fordern, immer wieder das Gleiche wird ihnen nicht mehr genügen.« Das sei eine Phase, die Hollywood durchgemacht habe, und die auch das Fernsehen, rasend schnell, durchgemacht habe. Dann drosselt er ab. Mit den Computerspielen werde das allerdings noch lange dauern. »Zehn Jahre, dann ja.«

Und plumps, Produzent Elliott gewinnt die Bodenhaftung zurück: »Bei alledem müssen wir im Blick behalten: Am Ende geht es bei Spielen um Unterhaltung. Das erwarten die Spieler. Falls – falls wir solch ein, zum Beispiel, Gewissen förderndes oder Toleranz förderndes oder was auch immer förderndes Kunstspiel machten, es würde mehr als nur schwierig, das auch zu verkaufen.«

Auf dem Bildschirm sammelt Harry Potter Zauberbohnen. Das füllt den Energiespeicher. Am Besten sind die blauen. Bei voller Energie kann man eine Beschwörung aussprechen, die dann alle weiteren Zauber verstärkt, so lange sie wirkt, ein paar Sekunden lang.

Harry Potter zahlt die Zeche

Danach kehrt der Bohnenhunger zurück. Harry könnte das Pflücken bald vermeiden wollen. Er ist ja nicht irgendwer, er ist der Auserwählte, das macht träge. Er müsste nur die Dreistigkeit besitzen, seine Freunde anzugreifen – die Bohnen flögen ihm zu, er würde sie heimlich aus den Manteltaschen zapfen, und ohne viel Aufwand würde Harry erstarken. Darauf steht keine Strafe. Nur: Wenn Harry, Ron und Hermine gebündelt zaubern, sind sie ebenfalls stärker als sonst, und das zu jedem Zeitpunkt, auch ohne Beschwörung. Gleich am Anfang findet man heraus, weshalb das wichtig ist. Keiner von den Knirpsen wäre alleine in der Lage, Eisentore aus den Angeln zu heben oder im Wege liegende Bäume über Klippen wegzuschmeißen. Gemeinsam sind sie es schon. Hurra! Polonäse! Und das, jedenfalls, ist eine Botschaft, eine Wahrheit über Freundschaft, die man ausschließlich spielend erkennt. Wenn auch eine triviale. Oder besser gesagt: eine kindgerechte, denn die Zielgruppe wird es ja danken. Bei näherem Hinsehen steckt in **Harry Potter und der Feuerkelch** mindestens diese eine Botschaft, die man interpretieren kann. Schon in einem so vorsichtigen Konzept beginnt es. Sogar sofort, während Elliotts Zehnjahresfrist noch langsam, langsam verstreicht. Wie viel mehr bleibt da zu entdecken?

Electronic Arts verfügt über Finanzkraft. Die könnte innovative Projekte noch heißer befeuern und alle Zukunft für uns schneller wahr machen; leichterdings stellt man sich das so vor. Daran ist aber etwas Ungerechtes: Exklusive langjährige Verträge mit Electronic Arts ermöglichen es Ausnahmeköpfen wie Will Wright und Peter Molyneux, überhaupt visionäre Entwürfe zu wagen. Ohne Planungssicherheit wären auch die dazu außerstande. Niemand wusste, dass **Die Sims** einen Erfolg auf dem Massenmarkt erzielen. Electronic Arts leistete die Finanzierung dennoch. Die frühe Ankündigung von Peter Molyneux, aus **Black & White** eine Serie machen zu wollen, kam noch weniger selbstver-



Joint Venture: Nur mit vereinten Kräften kommt man vorwärts. Harry hat verstanden, dass man Bohnen teilt. Die geplagte Echse wünscht sich, das wäre nie passiert.



Kinderkunst? Harry will die Bohnen. Die geben Zauberkraft. Dass er den anderen davon abgeben muss, lernt er bald drauf.



Wenn der Film lebt: Der Ritt auf dem Besenstil ist für die Harry-Macher ein Beispiel dafür, wie sie Spielkunst verstehen: als genaues **Handwerk**.

ständlich; eigentlich klangen die Publikumsreaktionen auf Teil eins viel verhaltener, als man gehofft hatte. Die Firma engagiert sich so unbedingt für die Suche nach neuen Spielkonzepten. Weniger riskante Titel in den Produktlinien schaffen dafür das schützende Polster. Harry zahlt die Zeche. Es ist das gleiche Prinzip wie in Hollywood – nur geschieht die Umverteilung in kleinerem Umfang.

»Aber selbst die kleinsten Filme aus Hollywood machen auch immer noch Geld, in irgendeiner Form und Gestalt«, stellt Harvey Elliott heraus. »Spätestens die DVD deckt meistens die Betriebskosten.« Zur Not könne man einen Film ja alleine und mit einem Camcorder produzieren. »Computerspiele kosten in der Relation mehr, nicht nur von Geld gesprochen: Man braucht mehr technisches Wissen, mehr spezialisierte Fachleute, ohne die gar nichts ginge. Filmemacher können leichter profitabel arbeiten.« **Blair Witch Project** sei das bekannteste Beispiel, günstig hergestellt und optimal platziert: als Kultfilm, der Millioneneinnahmen nach sich zog. Bei Spielen bleibe der kommerzielle Erfolg hingegen grundsätzlich notwendig. Nischenprodukte leistet man sich als seltenen Luxus für den Ruf.

Mehr konzentriert sich Electronic Arts auf die langsame Erneuerung von innen. »Wir tun viel dafür, dass unser Potenzial sich bessert«, sagt Elliott. »Wir holen mehr Talente zu uns, indem schlicht die Ausbildung besser wird. Es gibt eine Menge toller Studiengänge, mit denen wir arbeiten, und das wird man sehen.« Die EA Academy bietet darüber hinaus halb- oder ganzjährige Praktika in erfahrenen Teams an.

Spiele sind noch nicht erwachsen, weil es Hindernisse gibt. Harvey Elliot hat seinen Tipp abgegeben: »Zehn Jahre, dann ja.«

Der Idealist

In Argentinien sieht das einer ganz ähnlich, der alles andere ganz anders sieht. Santiago Siri baut die Website gamesareart.com auf. »Es könnte Jahrzehnte brauchen, bis Spiele schließlich erwachsene Produktionen sind«, bestätigt er. Siri ist als Designer von Mobile Games angestellt. Daneben arbeitet er an seinem eigenen Fußballmanager für den PC, **Futbol Delux**, von dem er sagt: »Das ist bestimmt keine Kunst. Ich gebe zu, dass ich da bloß etwas machen wollte, mit dem man gerne spielt, ein verzweifelter Independent-Versuch, etwas Geld zu verdienen.«

Der Idealist Siri denkt deswegen nicht als Künstler von sich, noch nicht, höchstens im Herzen. Aber Siri leistet Theoriearbeit für eine kommende Spielkunst: »Das ist mein einsamer Schrei im Cyberspace. Ich will deutlich zeigen, dass Spiele eine Form des kulturellen Ausdrucks sind und das Potenzial haben, über die bloße Funktion der Massenunterhaltung hinauszugehen. Heute sieht man sehr selten Computerspiele, die sich um sozusagen poetische Spielweisen bemühen oder darum, etwas über die Gegenwart mitzuteilen. Das liegt hauptsächlich daran, dass unsere Ausdrucksform erst jung ist und wir unsere Sprache immer noch entdecken.«

Auf gamesareart.com stellt Siri in zwei Kategorien Spiele vor, die er für außergewöhnlich hält. Unter »Independent Games« ordnet er Programme ein, die mit kreativen Spielmechanismen ausprobieren, wie man den entstandenen Genres erfolgreich wieder entkommt. Einige davon gibt es zum Herunterladen. Die Kategorie »Art Games« enthält weniger Einträge – hier finden sich diejenigen Raritäten, denen Siri offen Kunstabsicht unterstellt: **Metal Gear Solid 2** und **Grim Fandango** strahlen da als berühmte Namen auf. **Out of this World** stammt von 1991, das kennen nur die Älteren. Den größten Rest der Liste füllen Titel, nach denen niemals ein Kunde gekräht hat.

Klassenkampf

Das gibt Siri zu Denken. »Studiogelenkte Produktionen sind äußerst konsequent für das Geschäfte machen gemacht«, sagt er. »Studios wiederholen gerne die gleichen Formeln und wickeln andere Verpackungen außen herum. Für geldbewusste Leute ist es auch normal, konservativ zu denken. Deswegen müssen die Entwickler umso kreativer bleiben. Mit der Zeit, hoffentlich, gibt uns die Industrie etwas mehr Luft zum Atmen.« Die Sache sei, schickt Siri hinterher, es spreche ja nichts gegen das Geldverdienen – das Geld dürfe nur nicht immer komplett an die Vorstände gehen, »die von Spielen keinen blassen Dunst haben.«

Siri wirbt in die eine Richtung dafür, Entwicklern mehr Anerkennung und größere Gewinnbeteiligungen zu gönnen. In die andere Richtung ruft er beinahe zum Arbeitskampf auf: »Entwickler werden mehr Macht gewinnen, wenn sie sich zusammentun und anfangen, auf dem Schlachtfeld dieser Industrie aktive Maßnahmen zu ergreifen!« Das klingt gerade lächelnswert, aber der Kerl meint es ernst: »Das Internet bringt uns eine Menge möglicher Lösungen als Ersatz für das antike Vertriebssystem, auf dem unsere Branche beruht. Über das Internet können Entwickler den Vertrieb und das Marketing ihrer Spiele langfristig selbst verantworten. Das gibt mir Hoffnung für die Independent-Szene.«

Alle Macht dem Volke! Es ist, als skandiere Santiago Siri auf einer Demonstration. Aber er leitet den Anspruch betont unaufgeregt her: »Wenn wir an etwas wahrhaft Künstlerisches denken, das gleichzeitig ein kommerzieller Erfolg war, dann fallen uns überhaupt nur wenige Beispiele ein: die Beatles etwa. Deren Kunst hat aber nicht das Studio dahinter geschaffen. So etwas können nur große Talente, große Künstler, und das gehört gewürdigt. Bei uns passiert das selten: So wie die Beatles, so bekam immerhin auch Will Wright einen verdienten Vertrag, als er bei Electronic Arts unterzeichnete. Aber selbst da muss man im Kopf behalten: Es ist nicht »EA making the game«, wie der Werbespruch sagt, es ist »Will Wright making the game«. Es wird Zeit, dass die Industrie sich mehr um ihre Talente und Künstler schert!«

Einen »Think Tank« will Siri aus seiner Website machen – eine Plattform, auf der ohne Marktziele über Spiele nachgedacht wird. Dafür gibt es erstens ein Forum. Dafür gibt es vor allem die Artikelrubrik, in der die Texte von strukturellen Analysen über künstlerische Manifeste bis hin zu energischen Interviews mit Designern von Rang reichen. Viele der Texte sind allerdings nur über Links auf andere Angebote erreichbar, Siri hat erst begonnen. Aber er weiß, wohin er will. Wenn Siri von Leidenschaft spricht, dann meint er seine Lust auf Spiele, die ihre Kunstmöglichkeiten erfor-



Think Tank: Auf der Website **gamesareart.com** sollen eines Tages Freidenker sich austauschen und neue Ideen entwickeln. Ein weiteres Ziel.



Nonsens oder hohe Kunst? Ein kosmoskönniglicher Spross wälzt einen Ball, der alles fremde Eigentum mit sich reißt: **Katamari Damacy.**

schen. »Eric Zimmermann definiert gute Spiele von heute so: Wenn du sie spielst, und deine Handlungen haben eine Bedeutung innerhalb der Spielwelt, dann ist das Spiel gut entworfen.« Zimmermann designt seit über zehn Jahren, er hat Rules of Play verfasst, ein viel beachtetes Fachbuch. »Dieses Konzept muss man weiterdenken«, knüpft Siri an, »dann sieht man offen daliegen, wie Spiele künstlerische Ziele erreichen werden: Entdecken wir die spielerischen Metaphern hinter der Interaktivität! Wenn wir spielen, und unsere Handlungen bedeuten etwas, nicht nur in Bezug auf die Spielwelt, sondern auch in Bezug auf unser Leben – das ist Kunst für mich.« Da will er hin. Da will er auch die anderen hinschubsen, und Realisten wie Harvey Elliott findet er zu genügsam: »Es gibt immer den Söldner, der bezahlt werden will. Aber es gibt auch den freien Geist, der den Drang zur Kunst verspürt und der Risiken eingeht, um seinen Traum wahr zu machen. Auch wenn der Träumer größere Probleme hat, seine Rechnung zu bezahlen.«

Revolutionsversuche

Offensichtlich schlägt Santiago Siri einen unvorsichtig lauten Ton an. Mag sein, dass ihm deswegen Zuhörer verloren gehen. Andererseits, womöglich muss man brüllen, um gehört zu werden. Independent heißt immer auch ein bisschen »Untergrund«. Und der Untergrund verlangt Attitüde. Als Dampfplauderer lässt Siri sich nicht abstempeln: »Diese ganzen Ideen haben seit Langem in mir geköchelt, und gerade habe ich begonnen, ein radikal künstlerisches Spiel selbst zu versuchen. Klar: Ich bin ein Möchtegern. Aber einer, der es schaffen will, damit sein Leben zu bestreiten.« Als ein leuchtendes Vorbild nennt er am Ende ausgerechnet ein Spiel, das die Presse weltweit einen amüsanten, charmanten Nonsens genannt hat: **Katamari Damacy**. Das stammt aus Japan und funktioniert auf der Playstation 2.

Man schlüpft in die Rolle des Prinzen des Kosmos. Dessen Vater hat torkelnd, in königlichem Suff, einen Haufen Sterne vom Himmel gefegt. Jetzt muss man ihm Knetmasse besorgen, damit er neue Sterne machen kann, bevor die Königin etwas von dem Missgeschick bemerkt. Der Prinz fährt zur Erde hernieder und beginnt damit, einen Ball durch die Gegend zu rollen, an dem Gegenstände haften bleiben, einen Klebeball. Der Prinz sammelt Knöpfe und Staubballen auf, der Klebeball wächst, der Prinz sammelt Möbel auf, der Ball wächst und rollt schneller, der Prinz sammelt Autos und Verkehrsschilder auf, der Ball wächst, rollt immer schneller, der Prinz sammelt Häuser auf, der Prinz sammelt Felder auf, Wolken, Regenbögen. Nonsens also. Einerseits. Spielerisch wird das Ganze interessanter, weil man das Wachstum des Balls kontrollieren muss, um alle Abschnitte des Spiels zu erreichen. Ein Zeitlimit hebt die Spannung.

Santiago Siri geht es aber um etwas anderes, um jene Metaphern hinter der Interaktivität: Eine überlegene Kraft rollt durch die Welt und nimmt, was ihr gefällt. Diese Welt, das Opfer, ist die kapitalistische Welt. Sind deren Globalisierungsmethoden aber nicht gleich? Rollen deren Konzerne nicht genauso über die Kontinente und freuen sich über jedes schwere Stück, das kleben bleibt? »Katamari Damacy erreicht nicht nur, dass es mir Spaß macht, meinen Ball zu rollen«, erzählt Siri. »Es spricht auch auf einer anderen Ebene zu mir: über Konsum, über die moderne Welt und unseren Platz darin.«

So gesehen bleibt einem das Lachen tatsächlich im Halse stecken, während man die Welt da in ein Knäuel kugelt. Denn den Blickwinkel des Prinzen vom Himmel schenkt uns das Spiel nur auf Zeit. Und wer auch immer in der Wirklichkeit den Klebeball treibt – wir sind die Knete.

Daniel Ch. Kreiss



Das Office von **EA Europe**. Der mächtige Komplex steht als Inbegriff für das Aufblühen der Branche. Gleichzeitig aber auch für die immer noch wachsende Macht der großen Studios.

DER AUTOR

Daniel Ch. Kreiss, 25, schrieb als Redakteur für PC Games sowie als freier Autor für Widescreen und SFT. Jetzt trägt er Features und Reportagen zu PC PowerPlay bei. Er studiert Theater- und Medienwissenschaft an der Universität in Erlangen.



10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

DIE TOP 10
DER SPIELE, DIE UNBEDINGT EINE FORTSETZUNG BRAUCHEN

Seit Jahren tischt uns die Spieleindustrie eine Fortsetzung nach der anderen auf – obwohl die meisten davon keiner will. Wir stellen die zehn Titel vor, **die einen zweiten Teil wirklich verdient hätten**, auch wenn es wohl nie dazu kommt.

Okay, wir geben es ja zu: Wir wollen Fortsetzungen von Spielen. Aber nur von ausgewählten – eben den besten, spannendsten und witzigsten. Treffen diese Superlative auf aktuelle Nachfolger und Serientäter zu? In den wenigsten Fällen. Oder hat EA Sports mit seinen Sporttiteln jemals einen Innovationspreis gewonnen? Gut, es gibt Ausnahmen wie **GTA** oder **WarCraft**. Was passiert, wenn der Fortsetzungswahn überhand nimmt, haben wir etwa beim Niedergang der **Might & Magic**-Reihe gesehen. Darum sagen wir der Industrie, welche Spiele wir gerne wieder sehen wollen. Sie haben andere Favoriten? Dann her damit, unter leserbriefe@pcpowerplay.de!

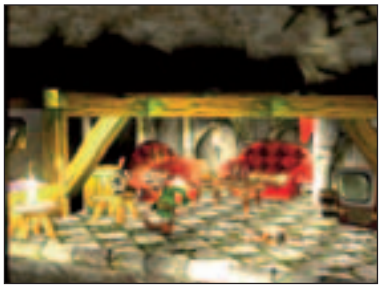
Georg Valtin

10 WIGGLES

Während **Siedler**, **Völker** und Co. dem Spieler lange Zeit nur die isometrische Sicht erlauben, demonstriert **Wiggles** eindrucksvoll, dass Aufbauspiele auch in 3D-Grafik hervorragend funktionieren. Aber der Titel ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern funktioniert auch in Sachen Spielmechanik besser als viele Genrekollegen. Die Zwerge wachsen dem Spieler aufgrund ihrer Persönlichkeit schnell ans Herz. Oft schaut man seinen wuselnden Lieblingen einfach nur dabei zu, wie sie sich in der Kneipe über Odin und die Welt unterhalten. Statt auf der Oberfläche zu bauen, buddeln sich die **Wiggles** riesige Höhlen in die Erde. Wenn die Zwerge eine bestimmte Tätigkeit ausführen, beispielsweise kochen oder graben, steigt die entsprechende Fähigkeit und sie werden zu Spezialisten. Der Clou dabei: Diese Fähigkeiten vererben die **Wiggles** ihrem Nachwuchs, so dass auch neue Zwerge nicht bei Null anfangen müssen. Die Missionen in der Kampagne spielen sich immer wieder anders, und da die Gebäude und Berufe erst nach und nach freigeschaltet werden, sieht der Spieler immer wieder Neues. Auch für Kämpfer ist **Wiggles** die richtige Wahl, den die Wichte müssen sich in den Tiefen gegen Monster und böse Zwerge wehren. Bitte, davon hätten wir gerne mehr!

Entwickler	SEK Ost
Genre	Aufbauspiel
Erscheinungsjahr	2001

Fortsetzung wahrscheinlich?
Vielleicht nach Paraworld, inzwischen sind hoffentlich auch Aufbauspieler 3D-kompatibel!



9 STRIKE COMMANDER

Seit nunmehr zwölf Jahren warten wir vergebens auf eine Fortsetzung von Chris Roberts' Meisterwerk. Der ehemalige Star-Entwickler erfand mit **Strike Commander** zwar nicht das Rad neu, denn eigentlich war die Story um die Söldnerstaffel »Wildcats« nur ein verbessertes **Wing Commander** minus Weltraum. Sei's drum: Die Kombination aus Kampfeinsätzen im Cockpit, Staffelmanagement und Mini-Wirtschaftssimulation wäre auch heute noch ein Hit. Damals reizten der aufwändige Edellook, die filmreife Story-Präsentation (zumindest für damalige Verhältnisse) und der – für eine Flugsimulation – unkomplizierte Einstieg. Trotzdem fühlte sich **Strike Commander** nie wie eine »Sim-Light« an. Wenn es einer Fortsetzung gelänge, dieses typische Spielgefühl wiederauferstehen zu lassen, wäre **Strike Commander 2** sicherlich ein Hit. Dass ein zweiter Teil allerdings jemals erscheint, ist mehr als unwahrscheinlich. Die Roberts-Brüder haben dem Spielebusiness seit dem Debakel mit Digital Anvil den Rücken gekehrt, die Marke verstaubt vermutlich im Lizenzenschrank von Electronic Arts. Zum Schluss noch eine Bitte: Wer auch immer sich an Teil zwei wagt, sollte uns billige Videofilmchen mit Ex-Pornostars oder abgehalfterten Jedi-Rittern in den Hauptrollen ersparen. Vielen Dank!

Entwickler	Origin
Genre	Flugsimulation
Erscheinungsjahr	1993

Fortsetzung wahrscheinlich?
Eher gewinnt Snoopy gegen den Roten Baron.



8 OUTCAST

Bereits lange vor epischen Online-Rollenspielen wie Blizzards **World of WarCraft** bot das Action-Adventure **Outcast** eine riesengroße und in sich absolut stimmige Welt. Allerdings ging es hier nicht um Nachtelfen und Orcs, sondern um waschechte Science-Fiction. Die Hauptfigur Cutter Slade landet in einer Parallelwelt, die vollgestopft ist mit Außerirdischen und seltsamen Lebensformen. Soweit nichts Neues, der Clou an **Outcast** jedoch ist die geniale spielerische Abwechslung. Actionreiche Kämpfe mischen sich hier mit Rollenspiel-ähnlichen Quests und Adventure-kompatiblen Rätseln. All das ist verpackt in eine spannende Geschichte. Wann Sie welche Aufgabe erfüllen, das bleibt ganz allein Ihnen überlassen – eine vorbildliche spielerische Freiheit. Einen Haken hat die Sache dann aber doch: Um sich in der Welt wirklich zurechtzufinden, müssen Sie nämlich Unmengen an seltsamen Personen- und Ortsnamen wie Shamaz Keb auswendig lernen; ansonsten verlaufen Sie sich ständig in der weitläufigen Welt oder finden den entscheidenden Questgeber nicht mehr wieder. Wenn Sie sich gerne in extrem komplexen Spielwelten austoben wollen, dann ist **Outcast** für Sie auch heute noch spitze – selbst wenn die damals grandiose Voxel-Grafik heute niemanden vom Hocker haut.

Entwickler	Appeal
Gerne	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	1999

Gibt's eine Fortsetzung?
Der Entwickler ist längst aufgelöst, Fans arbeiten aber an einer inoffiziellen Fortsetzung (Infos unter www.openoutcast.de).



7 DAY OF THE TENTACLE

Der inoffizielle Nachfolger des legendären **Manic Mansion** gilt noch heute als eines der besten Point&Click-Adventures aller Zeiten. Das liegt nicht nur am für LucasArts-typischen Humor mit Gags, Slapstick und Wortwitz, sondern vor allem an der Grafik. **Day of the Tentacle** schafft es zum ersten Mal, echtes Cartoon-Flair in pixelige 2D-Grafik zu hieven und wirkt ebenso stimmig wie saukomisch. Auch das Rätseldesign ist einzigartig und setzt auf die verschiedenen Epochen, in denen die Hauptcharaktere gefangen sind: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Während das durchgeknallte Trio Bernard, Hoggie und Lavern die Welteroberungspläne eines violetten Tentakels vereiteln will, müssen Gegenstände immer wieder zwischen den Charakteren ausgetauscht werden. Mit Hilfe der Zeitmaschine wird so beispielsweise aus Wein Essig. Oder Sie manipulieren die Zukunft und Gegenwart, indem Sie die Vergangenheit beeinflussen. Ihr Eingriff sorgt beispielsweise dafür, dass jeder Haushalt einen Staubsauger haben muss oder eine Statue anders aussieht, als ursprünglich geplant. Viele Rätsel sind allerdings eher abgedreht als logisch – doch das passt zum skurrilen Gesamtbild des Adventures und man freut sich umso mehr, wenn die Knobelaufgaben erfolgreich gelöst sind.

Entwickler	LucasArts
Gerne	Adventure
Erscheinungsjahr	1993

Gibt's eine Fortsetzung?
Mit dem Einstampfen der Adventure-Entwicklung von LucasArts zu Grabe getragen.



6 AMERICAN MCGEE'S ALICE

Bis zum Jahr 2000 war American McGee als Leveldesigner für id Software tätig und baute düstere Gewölbe für düstere Ego-Shooter, versuchte sich dann aber als Spieledesigner und veröffentlichte seine makabere und rabenschwarze Version von **Alice im Wunderland**. Darin schnetzelt sich eine im Irrenhaus untergebrachte Alice durch das Wunderland, wie es nur in ihrem Kopf existiert: blutig, gefährlich und völlig abgefahren. Die großen Stärken von **American McGee's Alice** sind nicht nur die geniale Adaption der Geschichte mit teilweise sehr grotesken Abwandlungen der bekannten Charaktere, sondern vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign. Mal geht's durch den Turm des Uhrmachers, ein anderes Mal kriecht die auf Daumennagelgröße geschrumpfte Alice durchs Unterholz. In allen Levels wird in klassischer Action-Adventure-Manier gehüpft und gekämpft. Einziger Wehrmutstropfen dabei: Der strikt lineare Spielablauf kann mit den phantasievollen Levels nicht mithalten. Trotzdem ist **American McGee's Alice** eine echte Perle, und hoffentlich wird die für nächstes Jahr geplante Filmumsetzung genauso atmosphärisch wie das Spiel. Auf dem Regiestuhl soll Marcus Nispel (**Micheal Bay's Texas Chainsaw Massacre**) Platz nehmen, die Hauptrolle spiel Sarah Michelle Gellar.

Entwickler	Rogue Entertainment
Gerne	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2000

Gibt's eine Fortsetzung?
Die Entwicklung der Quasi-Nachfolger American McGee's Oz und American McGee's Grimm liegen derzeit auf Eis.



5 COLONIZATION

Während die **Civilization**-Reihe zahlreiche Sprösslinge hervorbrachte, besitzt das von vielen Spielern als besser eingestufte **Colonization** den Status als Einzelspiel – für viele unverständlich. Klar, Amerika kolonisieren ist ein abgeschlossenes Thema, aber es gibt ja noch so viele andere Welten, inklusive zufällig generierter, die erobert werden wollen. Es sind vor allem die vielen Details, die bei **Colonization** immer wieder für Aha!-Erlebnisse sorgen. Beispielsweise sind die Indianer anfangs nur zu Fuß unterwegs. Wenn Sie den Ureinwohnern Pferde verkaufen, reiten sie fortan durch die Gegend und bekommen eine entsprechend neue Grafik – das war für die damalige Zeit grandios! Oder die Idee, dass Pioniere ihre Werkzeuge beim Roden und Pflügeln abnutzen und nach gewisser Zeit neue brauchen. An der Spielmechanik soll ja gar nichts geändert werden, der Mix aus Aufbau, Handel und Kämpfen ist perfekt. Zeitgemäße Grafik, ein paar neue Einheiten, Gebäude und Waren, und schon wären alle zufrieden. Wobei man die Seeschlachten natürlich à la **Pirates!** gestalten könnte, das Spiel stammt ja auch von Sid Meier. Vielleicht sollte man dem Meister diesen Vorschlag einfach mal unterbreiten. Ausführlichere Informationen zu **Colonization** lesen Sie übrigens in der Retro-Rubrik dieser Ausgabe.

Entwickler	MPS Labs
Genre	Runden-Strategie
Erscheinungsjahr	1994

Fortsetzung wahrscheinlich?
Da gerade Age of Empires 3 auf das Szenario abzielt, wohl eher erst mal nicht.



4 MAFIA

Mafia gilt als das Actionspiel mit der wohl besten Story. Taxifahrer Tommy Angelo stolpert eher zufällig in eine Mafia-Familie und dient sich vom einfachen Fahrer nach und nach zur wichtigen Führungspersönlichkeit hoch. Doch sein Gewissen kann er dabei nicht ausschalten und zweifelt daher zunehmend an der Richtigkeit seiner Taten. Schauplatz des Spiels ist die Stadt Lost Heaven, die an eine amerikanische Metropole in der Prohibitionszeit erinnert – von der Architektur über die Autos bis hin zu den Klamotten der Charaktere stimmt alles. Auch die Missionen sind abwechslungsreich, und zwischen all der Action gibt's zahlreiche Dialoge. Sogar Autorennen in hübschen Oldtimern stehen auf dem Programm, allerdings fahren sich die Teile äußerst schwammig und sind nur mit viel Übung zu beherrschen. Hervorzuheben ist auch die Inszenierung des Spiels, die schon beim Intro dank der klasse Musik wie ein Hollywood-Film wirkt. Angesichts des Erfolges erwogen die Entwickler bereits kurz nach der Veröffentlichung von Teil eins einen Nachfolger. Derzeit ist aber noch kein neues Abenteuer um Tommy Angelo oder einen anderen Mafioso angekündigt. Womöglich warten die Entwickler aber auch erstmal ab, wie sich das Gangster-Szenario in EAs' **Der Pate** schlägt.

Entwickler	Illusion Softworks
Genre	Actionspiel
Erscheinungsjahr	2002

Fortsetzung wahrscheinlich?
Wir tippen mal schwer darauf, dass es in den nächsten Jahren einen zweiten Teil geben wird.



3 PLANESCAPE TORMENT

In den meisten Spielen ist es ein großes Problem, wenn der Hauptcharakter den Löffel abgibt. Das ist in **Planescape Torment** kein Thema, denn Sie verkörpern einen unsterblichen, namenlosen Antihelden. Die Rollenspiel-typische »Rette die Welt«-Story weicht einer erwachsenen Identitätssuche voller philosophischer Dialoge und anspruchsvoller Kämpfe. Die Party des Namenlosen besteht aus ungewöhnlichen Mitstreitern wie dem schwebendem Totenschädel Morte und der Succubus-Dame Fall-from-Grace, die sich oft zu Wort melden und ihre Meinung zum Verhalten der Hauptperson äußern. An vielen Stellen analysiert das Programm die Charakterwerte und bietet bestimmte Dialogoptionen nur bei hoher Weisheit oder Intelligenz an – dadurch lassen sich Konflikte oft umgehen. Wenn es doch zum Gefecht kommt, leistet das aus **Baldur's Gate** bekannte, stets pausierbare Kampfsystem sehr gute Dienste. Obwohl die hochspannende Story ein richtiges Ende hat, bieten das D&D-Universum und die Figur des Namenlosen viel Stoff für weitere Abenteuer. Doch traf das anspruchsvolle, klischeefreie Rollenspiel trotz hoher Wertungen nicht den Massenmarkt – heute hätte das Spiel dank der größeren Gruppe der erwachsenen Spieler mehr Chancen.

Entwickler	Black Isle
Genre	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	1999

Fortsetzung wahrscheinlich?
Entwickler pleite, kommerziell kein Erfolg – nee, das wird leider nix!



2 GRIM FANDANGO

Allein das Szenario von **Grim Fandango** ist einen Blick auf das Spiel wert: Hier verschlägt es Sie nämlich in das Reich der Toten. Das ist eine Art Parallelwelt, in der die Verstorbenen wie ihre lebendigen Gegenstücke arbeiten, Beziehungen führen und in der Kneipe ein Bierchen trinken. Sie spielen Sensenmann Manny Calavera, der ein finsteres Komplott im sehr lebendigen Totenreich aufdeckt. Als erstes LucasArts-Adventure verwendet **Grim Fandango** 3D-Figuren vor gerenderten Hintergründen. Die traditionelle Maussteuerung fand hier keinen Platz mehr; erstmals musste mit der Tastatur gerätselt werden. Dank verzweigter und wie gewohnt urkomischer Dialoge sowie einigen der wohl originellsten Rätsel (etwa eine Düngerspur mit Knochenmehl sichtbar machen, aus dem dann Blumen wachsen) im Genre gilt der Titel unter Fans noch heute als bestes Adventure aller Zeiten. Allerdings ereilte das Spiel ein ähnliches Schicksal wie **Planescape Torment**. Aufgrund des extrem abgedrehten Szenarios blieb ihm der große kommerzielle Erfolg verwehrt. Trotzdem bleibt sich Entwickler-Legende Tim Schafer treu: Auch in seinem aktuellen Spiel **Psychonauts** setzt er auf hohe Qualität und abgedrehtes Setting, selbst wenn das nach wie vor keine Verkaufsrekorde bringt.

Entwickler	LucasArts
Gerne	Adventure
Erscheinungsjahr	1998

Gibt's eine Fortsetzung?
Siehe Day of the Tentacle, das wird wohl erst was, wenn die LucasArts-Chefs Adventures als profitabel einschätzen.



1 STARCRAFT

Blizzards Meisterwerk der Echtzeit-Strategie gilt nach wie vor als Vorzeigespiel in Sachen Balancing. Die drei Fraktionen Protoss, Terraner und Zerg könnten in Sachen Gebäude, Truppentypen und Taktik kaum unterschiedlicher sein, doch die Kräfteverhältnisse stimmen einfach. Das ist auch der Grund dafür, dass **StarCraft** und das Addon **Brood War** auch heute noch zu den meistgespielten Titeln im Multiplayer-Bereich zählen. Blizzard unterstützt die Community und veröffentlicht immer wieder Patches, die selbst kleinste Ungereimtheiten beheben. Aber auch die drei Kampagnen gehören zum Besten, was das Strategiegenre bisher hervorgebracht hat. Die Missionen sind sehr gut in die Story eingebettet und äußerst abwechslungsreich. Da kann man über die pixelige 2D-Grafik getrost hinwegsehen, die inneren Werte überzeugen. Das **StarCraft**-Univerum bietet genügend Raum für eine technisch hochwertige Fortsetzung – zumindest wenn Blizzard selbst rangeht und die Entwicklung nicht wie beim Konsolentitel **StarCraft Ghost** anderen Studios überlässt. Blizzard-Qualität liefert eben auch nur Blizzard ab. Es muss ja auch nicht unbedingt Echtzeit-Strategie sein, wir könnten uns auch andere Genres vorstellen. Hmm, **World of StarCraft**, anyone?

Entwickler	Blizzard
Genre	Echtzeit-Strategie
Erscheinungsjahr	1998

Fortsetzung wahrscheinlich?
Bestimmt arbeitet Blizzard schon heimlich daran ...



DAS GROSSE PC POWERPLAY SPIELE-QUIZ



Kennen Sie die vier Pac-Man-Geister beim Vornamen? Mixen Sie die Reagenzien aus Ultima Online auch heute noch im Schlaf? **Testen Sie Ihr Wissen und beantworten Sie im großen Spiele-Quiz von PC PowerPlay Fragen aus 25 Jahren Computergeschichte!**

Deutschland ist im Quizfieber. Spätestens, seit Günther Jauch regelmäßig die runde Million im Fernsehen verteilt, stehen Fragspielchen hierzulande wieder ganz hoch im Kurs. Wirklich schade nur, dass Pilawa, Jauch und Co. wohl noch nie nach wirklich wichtigen Dingen wie dem ersten Third-Party-Spielehersteller oder den Sprüchen der Adventure-Legende Larry gefragt haben.

Aber keine Angst: Die rätsellose Zeit ist nun mit unserem großen Spiele-Quiz auch für Fans der elektronischen Unterhaltung ein für alle Mal vorbei.

PC-PowerPlay-Leser sind clever – daher haben wir unsere Köpfe zusammengesteckt, uns an die Highlights unserer langen Spielkarrieren erinnert, und präsentieren Ihnen nun die vielleicht kniffeligsten Kopfnüsse seit Erfindung des Fragezeichens. Einen Dämpfer gibt es allerdings schon vorweg: Eine Million in bar können Sie bei diesem Quiz leider nicht gewinnen.

1



Wer gründete Electronic Arts?

- **A** Christopher Tompson
- **B** Trip Hawkins
- **C** Lawrence Probst
- **D** Dan Bunten

2



Wem gehören diese Polygonbrüste?

- **A** Bloodrayne
- **B** Julie Strain
- **C** Lara Croft
- **D** Rynn

3



Wie beantwortete Cliff Bleszinsky von Epic scherzhaft die Frage danach, was die Abkürzung der UT-Waffe ASMD bedeutet?

- **A** amazingly sophisticated murder device
- **B** and suck my dick
- **C** atmospheric sciences modeling division
- **D** all sexes must die

4



Wie hieß der erste Third-Party-Hersteller von Videospielen?

- **A** Activision
- **B** Electronic Arts
- **C** Imagic
- **D** Firebird

5



Welcher dieser vier Computer-Pioniere arbeitete nie bei Atari?

- **A** Bill Gates
- **B** Steve Jobs
- **C** Steve Wozniak
- **D** Al Alcorn

6



Was bewirkte der Zauberspruch »Rel Por« in Ultima Online?

- **A** Heilen
- **B** Teleportation
- **C** Feuerball
- **D** Vergiften

7



Nach wem wurde der berühmte Super Mario benannt?

- **A** nach Mario Segali, dem Vermieter der ersten Nintendo-Bürogebäude in NY
- **B** nach dem Inhaber eines italienischen Restaurants neben der Nintendo-Zentrale
- **C** nach dem Schauspieler Mario Adorf
- **D** nach dem Rennfahrer Mario Andretti

8



Weswegen kam Vladimir Pokhilko, ein Freund und langjähriger Mitarbeiter des Tetris-Erfinders Alexej Pazhitnov, 1998 in die Schlagzeilen?

- **A** er ermordete seine Frau, seinen Sohn und sich selber mit einem Messer
- **B** er wanderte wegen Steuerhinterziehung in ein russisches Arbeitslager
- **C** er unterzog sich einer Geschlechtsumwandlung
- **D** er wurde wegen Exhibitionismus verhaftet

9



Von welchem Söldner in Jagged Alliance: Deadly Games stammt diese Beleidigung? »I spit at you ... you pig!«

- **A** Nails
- **B** Reuban
- **C** Tex
- **D** Skitz

10



Mit welchem Werkzeug konnte man in Day of the Tentacle den Kaugummi vom Boden lösen?

- **A** Skalpell
- **B** Kaffee
- **C** Brecheisen
- **D** keins der drei genannten

11



Wie hieß der Verräter/ die Verräterin in Wing Commander 2?

- **A** Angel
- **B** Hobbes
- **C** Doomsday
- **D** Jazz

12



Wie hieß das nie fertig gestellte Projekt des Ecstatica-Machers Andrew Spencer?

- **A** Hellspawn
- **B** Urban Decay
- **C** The Fringe
- **D** It came from beyond!

13



Wer ist der Erfinder der Figuren Sam & Max?

- **A** Steve Purcell
- **B** Dave Purcell
- **C** Adam Purcell
- **D** Linda Purcell

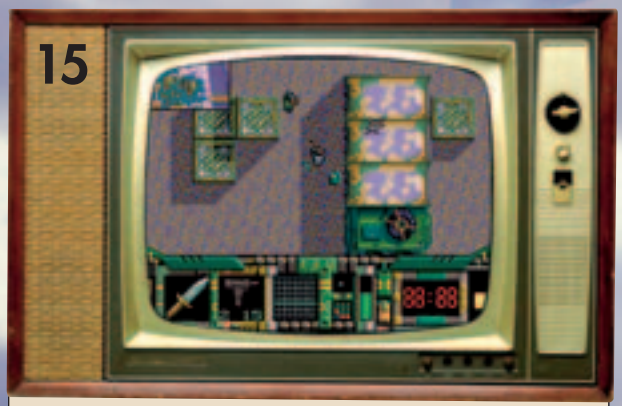
14



Wie hieß der frühere firmeninterne Newsletter von LucasArts?

- **A** The Adventurer
- **B** Maniac Mansion
- **C** The Inventory
- **D** SCUMM

15



Aus welchem Spiel stammt dieser Screenshot?

- **A** Incubation
- **B** UFO - Enemy Unknown
- **C** Super Power
- **D** Special Forces

16



David Perry wurde mit Earthworm Jim bekannt und mit Enter the Matrix berüchtigt. Doch wie hieß das erste Spiel, an dem er mitwirkte?

- **A** Savage
- **B** Cool Spot
- **C** MDK
- **D** Paperboy 2

17



Wohin müssen Sie in World of WarCraft reisen, wenn Sie auf Seiten der Allianz ein ganz spezielles episches Reittier bekommen wollen?

- **A** Tanaris
- **B** Westliche Pestländer
- **C** Stranglethorn
- **D** Winterspring

18



Vervollständigen Sie folgenden Anmachspruch von Larry Loveage korrekt: Wenn Du Deine Jungfräulichkeit wegwirfst, ...

- **A** ... dann hast Du ein gutes Werk getan.
- **B** ... kann ich dann die Verpackung drumrum haben?
- **C** ... dann ziele genau auf meine Hose.
- **D** ... dann lass' mich der Abfalleimer sein.

19



Wie hieß die fiktive Spielfirma, deren Server die Hauptfigur im Film »Wargames« hacken wollte und dabei versehentlich im Zentralcomputer von NORAD landete?

- **A** Imagination
- **B** Protovision
- **C** 21st Century-Games
- **D** Solosoft

20



Was ist die Lieblingsbeschäftigung von Manny Calaveras' Kumpel Glottis?

- **A** Essen
- **B** Heizen
- **C** Schlafen
- **D** Rocken

FRAGEN & ANTWORTEN

Alles richtig beantwortet? Die Auflösung zu unserem Quiz finden Sie in der nächsten PC PowerPlay. Für ganz ungeduldige Ratefüchse veröffentlichen wir die Antworten am 9. November 2005 auf **www.pcpowerplay.de**



Während der schwarze und weiße Spieler gleich in die Luft fliegen, schnappt sich der rote ein **Power-Up**.



Die blaugestreiften **Förderbänder** bewegen Bomben und Spieler – das kann Segen oder Fluch zugleich sein.

ATOMIC BOMBERMAN

Singleplayer? Sowas braucht hier kein Mensch. Stattdessen versuchen bis zu zehn menschliche Spieler, sich auf engstem Raum **in kurzweiligen Multiplayer-Duellen gegenseitig in die Luft zu sprengen.**

Modernste Grafik, intensive Soundkulisse, mitreißende Story – das alles hat **Atomic Bomberman** nicht, und trotzdem begeistert es unsere Redakteure momentan mehr als aktuelle Testmuster. Warum? Weil es trotz des simplen Spielprinzips im Multiplayer-Modus für Spannung, Adrenalinschübe, laute Fluch- und Jubelschreie sowie jede Menge Spaß sorgt. Als Spielfeld dient eine rechteckige, Bildschirm füllende Fläche, die anfangs mit festen und sprengbaren Blöcken gefüllt ist. Die Spieler legen Bomben daneben und sprengen sich so den Weg durch die Karte – und schließlich sich gegenseitig in die Luft. Wer übrig bleibt, gewinnt (also praktisch ein Deathmatch). Jagen sich die letzten Duellanten gleichzeitig hoch, endet das Spiel unentschieden.

Langer Strahl und Durchfall

In den gesprengten Blöcken finden Sie oft Power-Ups. Die erlauben beispielsweise, mehrere Bomben zu legen, verlängern den Explosionsstrahl oder lassen Sie Bomben per Tritt beziehungsweise Wurf bewegen. Das ermöglicht natürlich unterschiedliche Taktiken, und je mehr Power-Ups die Spieler besitzen, desto gefährlicher und aufregender wird das Geschehen.

Die mächtigen Verbesserungen können Ihnen aber schnell zum Verhängnis werden, wenn Sie versehentlich ein Totenkopf-Symbol aufsammeln und sich damit eine zufällige Krankheit einfangen. Bei »Durchfall« etwa verlieren die Spielfiguren unkontrolliert ihre Sprengladungen.

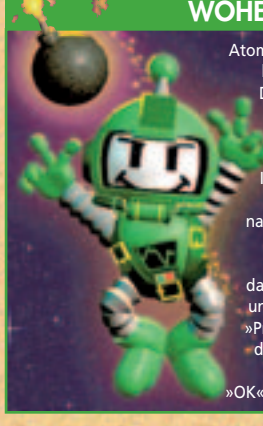
Zehn kleine Spielerlein ...

Der Mehrspieler-Modus unterstützt im Netzwerk bis zu zehn Spieler, läuft aber nur über das veraltete IPX-Protokoll (siehe Kasten). Selbst an einem PC können vier Leute um die Wette bomben, wobei sich zwei die Tastatur teilen und zwei weitere mit Joystick oder Gamepad steuern – unser Tipp für Ihre nächste Party, zumal die Spieler auch Teams bilden können!

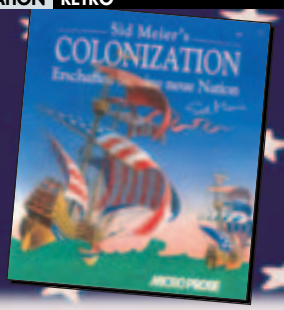
Am besten stellen Sie auf dem Server ein, dass das Programm die Karten zufällig wählt. Grundsätzlich unterscheiden sich die Level zwar nur grafisch – etwa Wald, Müllplatz oder Friedhof. Allerdings gibt's mitunter zusätzliche Funktionen, etwa Sprungfedern, Förderbänder oder Wurmlöcher. Das sorgt für noch mehr Abwechslung, auch wenn Glück oft wichtiger ist als Geschick und Timing. Das macht aber gar nichts, denn die Schadenfreude über den Kollegen, der sich gerade selbst gesprengt hat, wiegt gelegentliche Frustmomente wieder auf.

Georg Valtin

WOHER KRIEG ICH'S?



Atomic Bomberman ist nicht mehr im Handel erhältlich, sodass Sie bei Ebay und Co. stöbern sollten. Das Programm lief bei uns problemlos und ohne zusätzliche Tools unter Windows XP. Für Netzwerkpartien sollten Sie aber bedenken, dass Atomic Bomberman das inzwischen veraltete IPX-Protokoll verwendet, das standardmäßig bei XP nicht vorhanden ist. Hier die Anleitung zur nachträglichen Installation: Öffnen Sie das Fenster »Netzwerkumgebung« und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die LAN-Verbindung und dann mit links auf Eigenschaften. Wählen Sie dort unter »Allgemein« den Punkt »Installieren«, dann »Protokoll« und schließlich »Installieren«. Hier finden Sie einen Eintrag »NWLINK IPX/SPX/NetBIOS-kompatibles Transportprotokoll« – auswählen, »OK« anklicken, kurz warten und fertig ist die Laube.



COLONIZATION

Siedlungen aufbauen, Warenhandel betreiben und schließlich die Freiheit erkämpfen: Sid Meiers Spiel um die Kolonialisierung der Neuen Welt mischt diese Elemente perfekt.

Nach dem großen Erfolg von **Civilization** setzte Sid Meier auch in seinem nächsten Spiel auf Runden-Strategie. Wie der Name schon sagt, steht in **Colonization** nicht die Eroberung der Welt, sondern die Kolonialisierung Amerikas auf dem Programm. Grafisch riss der Titel zwar bereits zum Release im Jahre 1994 keinen mehr vom Hocker, aber angesichts der nahezu perfekten Spielmechanik steht es in der Gunst der meisten Fans sogar über **Civilization**.

Dass es im neuen **Age of Empires 3** einige Parallelen zu Sid Meiers Spiel gibt, etwa die europäischen Hauptstädte, ist kein Zufall: Ein gewisser Bruce Shelley gehörte vor seiner Zeit bei den Ensemble Studios zum **Colonization**-Team ...

Aufbau und Handel

Zu Beginn des Spiel entscheiden Sie sich für eine von vier Kolonialmächten: England, Frankreich, Spanien oder Holland. Jede Nation hat dabei einen Vorteil gegenüber den anderen: So gibt's etwa bei den Briten die meisten auswanderungswilligen Leute, während die Franzosen sich besser mit den Indianern verstehen als alle anderen Parteien. In der Neuen Welt angekommen errichten Sie erste Siedlungen und bauen diese nach und nach zu Städten aus. Neben Nahrungsmitteln für die Siedler selbst gewinnen Sie auch Rohstoffe wie Erz und Baumwolle.

Entweder verkaufen Sie diese für relativ wenig Geld, oder Sie verarbeiten Sie zu hochwertigen Produkten weiter: Aus Zuckerrohr wird Rum, aus Tabakblättern Zigarren und aus Pelzen Mäntel. Diese Waren bringen natürlich wesentlich mehr Geld in die Kasse. Allerdings legt **Colonization** das Prinzip von Angebot und Nachfrage sehr streng aus: Sobald Sie eine Ware in großer Menge verkaufen, sinkt der Preis im Heimathafen. Oft lohnt es sich daher, mit den Indianern zu handeln statt die Güter über den Großen Teich zu schippern.

Schuster, bleib' bei deinen Leisten

Wie effektiv die Kolonisten arbeiten, hängt von ihrem Beruf ab. Ein Farmer produziert mehr Nahrungsmittel als ein Schnapsbrenner. Der stellt dafür mehr Rum pro Runde her als jeder andere. Also ist es wichtig, seine Leute effektiv einzusetzen. Das ist anfangs noch recht einfach, da ausgebildete Schreiner, Bergarbeiter, Schmiede und andere Fachkräfte in der Heimat für die Überfahrt Schlange stehen. Später wagen sich fast nur noch Kleinkriminelle, Knechte oder unausgebildete Siedler freiwillig nach Amerika, die Ausbildung von Spezialisten in der Heimat ist aufgrund der hohen Kosten unrentabel.

Zum Glück gibt es Mittel und Wege, die anfangs nutzlosen Laien auszubilden. Befreundete Indianerdörfer unterweisen Siedler in einfachen Berufen wie Baumwollpflanzer oder Fischer. Alternativ lernen sie ihr Handwerk in Schulen, die sich in jeder Stadt errichten lassen. Kriminelle und Knechte sollten Sie recht früh zu Soldaten machen, da sie für erfolgreiche Kämpfe nach und nach in den Siedler-Status aufsteigen. Alternativ weisen Sie ihnen die Rolle von Missionaren zu und schicken sie zu den benachbarten Indianerdörfern. Damit unterbinden sie nicht nur Rebellionen der Einheimischen gegen die Kolonisten, sondern erhalten Bevölkerungsnachschub in Form konvertierter Ureinwohner.

Freiheit!

Obwohl es immer mal wieder zu Scharmützeln mit Indianern und anderen Kolonialmächten kommen kann, kämpfen Sie zunächst relativ selten. Doch steht Ihnen eine große Schlacht auf jeden Fall bevor, sobald Sie die Unabhängigkeit erklären. Dann schickt das Mutterland eine riesige Armee über den Teich, die Sie mit Ihren eigenen Truppen besiegen müssen. Daher wird es im späteren Spielverlauf immer wichtiger, Musketen und Pferde zu produzieren und Siedler damit zu Kämpfern zu machen. Doch frisch rekrutierte Grünschnäbel haben kaum Chancen gegen die gut ausgebildeten Armeen aus Europa. Daher sollten Sie immer zustimmen, wenn Ihnen andere Länder erfahrene Truppen anbieten.

Georg Valtin



In **Jamestown** produzieren wir Stoffe und Mäntel. Derweil generiert ein Politiker im Rathaus »Freiheitsglocken«.



Mit den **Ureinwohnern** wie den Sioux sollten Sie Frieden schließen, denn Indianer sind verlässliche Handelspartner.



Unser Späher hat bei der Erkundung der Umgebung eine **Schatzkiste** gefunden, die wir nach Jamestown schaffen.



In **Europa** warten ausreisewillige Bürger auf die Überfahrt. Die Karavelle hat nur zwei Plätze für Siedler oder Waren.

WOHER KRIEG ICH'S?

Wenn Sie Glück haben, finden Sie die »Green Pepper«-Version des Spiels noch in dem einen oder anderen Grabbeltisch für Restbestände. Ansonsten besteht wie immer die Möglichkeit, den Titel bei Ebay zu ersteigern. Falls Sie ihn einzeln nicht bekommen: Colonization ist auch Teil der Sammlung »Sid Meier Collection«. Das Spiel läuft problemlos unter Windows XP, wenn Sie das Freeware-Programm »Dosbox« verwenden (erhältlich unter http://dosbox.sourceforge.net). Am besten besorgen Sie sich auch noch das kostenlose Programm »D-Fend« (http://members.home.nl/mabus), da dieses grafische Frontend für »Dosbox« die Bedienung des Tools wesentlich vereinfacht.

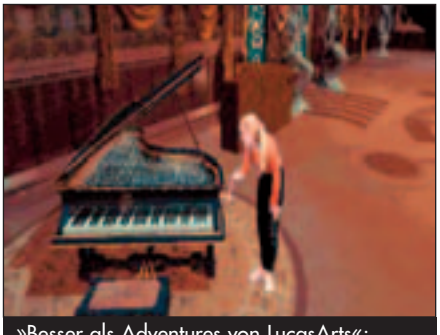
Erschienen	1994	Publisher	Microprose	Bekannteste Team-Mitglieder	Sid Meier, Brian Reynolds, Bruce Shelley
Entwickler	MPS Labs	Genre	Runden-Strategie		

LESERBRIEFE

»SPIELEZEITSCHRIFTEN SIND SCHULD«

Ich bin 55 Jahre alt, arbeite unter anderem als Autor für Pen&Paper-Rollenspiele und bin in gewisser Weise vernarrt in Computerspiele, hin und wieder auch ein wenig zu sehr. Die derzeit laufende Diskussion, ob es nun Kunst sein kann oder nicht, ist, mit Verlaub, aufgeblasen, typisch deutsch und ziemlich daneben. Auch wenn es gut ist, dass überhaupt einmal darüber geschrieben und gesprochen wird. Dass von »Kunst« bisher kaum geredet wurde, liegt vor allen an den Fachzeitungen selbst, auch an einer Zeitung wie der PC Powerplay – die Septemberausgabe ist dafür ein weiteres schönes Beispiel. Es hat nämlich immer schon vom Mainstream abweichende, künstlerischere Spiele gegeben. Die wurden nur von den Zeitungskritikern nicht wahrgenommen oder vollkommen verrissen. Kurz, die meisten Spiele sind unbekannt geblieben. Obwohl es diese Spiele immer schon gegeben hat. Seit 1994. Bei der folgenden Aufzählung lasse ich jetzt auch einmal den üblichen »Spielspaß« außer Acht und auch die Frage, wie spielbar die Spiele waren. Denn gerade die verblichene Spieleschmiede Cryo zeichnete sich dadurch aus, dass Worte wie »Qualitätskontrolle« sich offenbar nicht ins Französische übersetzen ließen. Aber im Moment wird fast geschwafelt von filmischen Erlebnissen. Die konnte man schon 1995 haben, nur dass damals Spieler oftmals wenige Eingriffsmöglichkeiten hatten. Dennoch gab es da von Virgin Daedalus Encounter. Oder andere, filmisch aufgezogene Spiele wie The Dame was loaded oder The Elkmoon Murders. Von Sierra erschien Phantasmagoria, eines von vielen vergessenen Adventures, die LucasArts durchaus übertrafen.

In meinen Augen tragen dazu in erheblichem Maße die Spielezeitschriften selbst bei. Baller-Spielspaß ohne Geschichten und 3D-Grafik als einziges Kriterium vertragen sich nun mal nicht mit Kunst – mit Kunsthandwerk natürlich schon. Sicher gibt es welche, die auch nach Handlungen verlangen und die dafür gesorgt haben, dass Diskussionen wie diese überhaupt entstanden sind. Dennoch zeichnen sich viele Schreiber darin aus, dass sie nicht nur miserabel schreiben, sondern sich auch wenig in ihrem Fachgebiet auskennen. Wie ist es sonst zu erklären, dass Castle Strike, ein unverfrorenes Plagiat von Stronghold, hochgejubelt wurde – und ein, zwei Jahre später schon wieder vergessen ist? Ich habe Serious Sam auch gespielt. Aber alle Bilder und Beschreibungen des zweiten Teils deuten darauf hin, dass es nichts weiter ist als ein unerheblicher, völlig durchschnittlicher Shooter, der nächstes Jahr längst vergessen ist.



»Besser als Adventures von LucasArts«: **Phantasmagoria** von Sierra.

Und kann mir jemand erklären, was denn eigentlich der Unterschied zwischen Hellforces und Serious Sam 2 ist? Ach, der Spielspaß. Vermutlich. Und warum wird er mit ellenlangen Berichten hervorgehoben? Warum werden den ausgefalleneren, experimentierfreudigeren, wenn auch nicht immer geglückten Spielen wie z.B. Darwinia nicht auch einmal entsprechend Platz eingeräumt? Es wäre wirklich schön, wenn in einem neuen Medium wie Computerspielen nicht nur über Kunst geredet, sondern auch Kunst gemacht wird. Doch solange die Spielezeitschriften so sind, wie sie sich jetzt geben und es scheinbar nichts einfacheres gibt als Spieleredakteur zu werden, sieht es damit wohl schlecht aus. Ein Publisher müsste verrückt sein, um sich auf ein solches Wagnis hinzulassen. Aber vielleicht gibt es sie ja hin und wieder.

Wolfgang Schiemichen

PC PowerPlay Phantasmagoria soll besser sein als die Adventures von LucasArts? Das ist für uns schwer nachvollziehbar. Doch zu den angeführten Beispielen für den kunstvollen Umgang mit dem Medium Computerspiel: Just die interaktiven Filme aus den frühen Tagen der CD-ROM waren ja weniger Spiele als Grafikdemos, was ungeachtet des kümmerlichen Spielspaßes auch wenig auf der Suche nach der künstlerischen Identität der Spiele hilft.

Die so genannten innovativen Spiele wie Darwinia erhalten übrigens bei uns den Platz, der ihrer Wertung und dem Leserinteresse entspricht.

LIEBE UND EROTIK

Erst fand ich die Diskussion um Kunst müßig, aber dann fiel das Stichwort »die großen Themen Liebe, Erotik, Trauer, Schmerz« und das Statement »Das sind nicht die Themen, die Jugendliche und junge Erwachsene in ihrer Freizeit bewegen«. Tatsächlich? Was dann bewegt uns mehr als alles andere seit Menschengedenken? Woraus zieht die Kunst ihre großen Impulse? Welche Themen bewegen unsere Gefühle und Gedanken? Ich denke, dass genau das der Punkt ist, an dem Computerspiele künstlerisch scheitern und uns trotz atemberaubender 3D-Grafik in eine eindimensionale Welt versetzen. Liebe und vor allem Erotik müssen in diesem Genre für drittklassige Porno-Spielchen herhalten und lösen selbst bei den meisten Pubertätsgeplagten statt wirklichem Spielspaß nur Gelächter aus. Warum schaffen es andere Kunstrichtungen, uns mit diesen Themen zu wahren Gefühlsausbrüchen zu bringen? Gerade ein Bereich, der im Real Life durch Interaktion erst möglich ist, scheint im Medium mit dem größten Interaktionspotenzial unmöglich zu einem schönen Spiel umsetzbar, wie alle Kritiken unweigerlich zeigen. Ein fehlendes Interesse an Liebe und Erotik kann man gerade der jungen Generation wohl kaum unterstellen. Wohl aber ein fehlendes Interesse an platten Grapsch-Spielchen. Die wirkliche Auseinandersetzung mit Liebe ist da noch ferner und hat es seit Jahren nie über das »Guybrush!« – »Elaine!«-Level geschafft.

Trauer und Schmerz finden ihren Eingang in die »Spiele-Kunst« fast gar nicht. Millionen von Jugendlichen und Erwachsenen brechen in Tränen aus, weil bei Harry Potter Sirius Black das Zeitliche segnet. In Theater, Film und Buch ist der Tod wichtiger Personen oder gar der Protagonisten seit Ewigkeiten das Salz in der Suppe, aber Gothics Diego & Co. sind, zumindest laut Plot, stets unsere treuen, unsterblichen Begleiter. Komödien produzieren Spieleschmieden zuhauf, aber das aristotelische Drama wird nur Hollywood überlassen. Unlösbare Quests in Rollenspielen? It's a bug – not a feature! Warum eigentlich? Die Kunst beschäftigt sich seit Ewigkeiten mit »unlösbaren« Problemen. Aber wir sind es gewohnt, am PC für jede Aufgabe auch irgendwie eine Lösung zu finden. Wenn man die Menschen fragt, will keiner unlösbare Aufgaben oder tote Helden – aber missen wollen wir die großen Dramen auch nicht wirklich.

Sicherlich ist der Geldfaktor ausschlaggebend für diese Kunst und sie ist gebunden an den kommerziellen Erfolg, und auch »stumpfe« Shooter sind »ohne Tiefgang« eine Kunst für sich. Aber Entwickler und Publisher stellen sich selbst ins Abseits, wenn sie glauben, dass die Zielgruppe nicht an den »großen Themen« interessiert ist – der Erfolg anderer Medien zeigt genau das Gegenteil. Nur an platten oder kitschigen Umsetzungen haben wir zuviel des Guten.

Miriam Simon

PC PowerPlay Sie haben Recht, das Thema bietet sich mehr als an. Es ist aber auch schwer umzusetzen, ohne platt zu wirken oder in Peinlichkeiten anzudriften. Dass die Spieler mit der Thematik keine Probleme haben, beobachten wir bei Online-Rollenspielen wie World of WarCraft. Da wird teilweise geflirtet, was das Zeug hält. Und oft mit Erfolg.

TEST VON R-FACTOR

Erstmal herzlichen Glückwunsch, euer Magazin ist das einzige, das einen Test zu R-Factor gemacht hat. Das und noch viele andere sehr gute Tests in den bisherigen Ausgaben machen euer Magazin deutlich besser als die der Konkurrenz.

Was für die Zukunft wirklich Klasse wäre: ausführliche Berichte über lohnenswerte Mods (sämtliche Spiele) inklusive Installationshinweise (ist ja nicht immer einfach).

Oliver Knist

PC PowerPlay Danke für das Lob – die Mod-Szene (auch für Rennspiele) werden wir mit Sicherheit im Auge behalten und auch in einer der kommenden Ausgaben darüber berichten.

ÄCHZENDE REDAKTEURE

Da mir bekannt ist, dass euer Magazin immer für Kritik und Verbesserungsvorschläge zu haben ist, möchte ich euch doch gleich einen ans Herz legen. Als ich mir eure wirklich toll gestaltete Video-DVD ansah und auch anhörte, musste ich feststellen, dass man bei einigen Kommentierungen von z.B. Fable und Shadowgrounds diverse Schmatz-, Stöhn- und Ächzgeräusche der Redakteure mithören musste. Dies machte die normalerweise unterhaltsame Videoshow unerträglich für die Ohren. Ich würde mir wünschen, dass in der nächsten Ausgabe derartige Geräusche mir nicht mehr den Spaß verderben.

Falko Müller

PC PowerPlay Erklärungen dafür gibt es viele: die unchristlichen Uhrzeiten beim Videos vertonen (»Ächz! Erst 14 Uhr! Fast noch dunkel ...«), die sexy Protagonistin (»Schmatz! Die ist aber niedlich ...) oder das anstrengende Halten des Manuskripts (»Stöhn! Der Text ist aber schwer ...). Wenn Sie übrigens mal einen brunftigen Grizzly zu hören glauben: Dann hat Martin nicht gefrühstückt. Keine Sorge. Der will nur spielen.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Ich lese euer Magazin schon seit der ersten Ausgabe. Grund dafür sind bekannte Redakteure sowie das neuartige Wertungssystem. Obwohl sie mir sehr gut gefällt, gilt meine momentane Sympathie Gamestar. Ich habe darüber nachgedacht, warum mir Gamestar besser gefällt als PC PowerPlay und mir sind mehrere Dinge aufgefallen, die man verbessern könnte.

1) Nehmt für jedes Spiel einen speziellen Hintergrund, der zum Spiel passt, wie ihr es schon für viele Artikel macht. Ich weiß, dass das viel mehr Druckerfarbe verschlingt, aber ich bin bereit, bis zu fünf Euro für ein wirklich gutes Magazin zu zahlen.
2) Nehmt außerdem für bestimmte Spiele auch eine bestimmte Schriftart. Für Fable z.B. eine etwas verschnörkelte alte Schrift.
3) Macht eure Farben intensiver und heller. Euer Rot passt nicht zu dem meistens verwendeten Weiß.
4) Macht die News übersichtlicher (bei Gamestar finde ich sie gut gelungen).
5) Nehmt bei Überschriften eine andere Schriftart. Groß, finde ich, sieht eure Schrift sehr hässlich aus.
6) Das Inhaltsverzeichnis finde ich bei Gamestar übersichtlicher und seriöser.
7) Lasst bei Meinungskästen Spielfiguren raus.
8) Lasst das »Sag bloß ...« im News-Bereich weg.
9) Druckt nicht so viele Leserbriefe zu nur einem Thema ab, außer sie sind sehr wichtig und seriös.
10) Ändert die Aufmachung des »Fehlerteufels«. Das Bild und die Schrift sehen schlecht aus.
11) Leserbriefe, in denen Fehler sind oder in denen obszöne Wörter vorkommen, könnt ihr ja leicht verändern, solange sie im Kern gleich bleiben. Seriosität ist mir sehr wichtig.

So. Nun habe ich ziemlich viel gemeckert, aber ich hoffe ihr greift ein paar meiner Verbesserungsvorschläge auf. Nun muss ich natürlich auch sagen, dass ihr mir größtenteils gut gefallt, weshalb ich mir eure Zeitschrift ja auch Monat für Monat hole. Lasst euch also nicht zu sehr von meinen Kritiken niederschlagen. Den Rest (und das ist ganz schön viel!) macht ihr wirklich gut.

Paul Etling

PC PowerPlay Wir lassen Ihre Vorschläge mal unkommentiert und fordern stattdessen unsere Leser auf: Wie denken Sie? Sollen wir Schriften variieren, uns einem anderen Magazin anpassen und die Spielfiguren im Test-Center abschaffen?

Eine Anmerkung noch zu den Leserbriefen: Bis auf eine Ausnahme bearbeiten wir alle Zuschriften im Hinblick auf Rechtschreibung und Grammatik, um die Lesbarkeit und Verständlichkeit zu verbessern. Die Aussagen bleiben in jedem Fall unangetastet!

MEHR LINUX-SPIELE

Ich finde eure Zeitung sehr gut, würde mich aber darüber freuen, wenn ihr mehr über Spiele, die man unter Linux spielen kann, bringen würdet.

Patrick Brode



DER FEHLERTÄUFEL

FEHLER AUS DEM LETZTEN HEFT – UND UNSERE AUSREDEN

G-LOS

Auf Seite 32 der Ausgabe Oktober 2005, dritte Spalte, letzter Absatz, zweiter Satz am Schluss (»... so leicht geschlaen«). Krieg ich jetzt einen Preis?

Falko Müller

PC PowerPlay Was hätten Sie den gerne? Ach, Sie haben nicht geschrieben, was Sie wollen? Na gut, dann schenken wir Ihnen ein »g«. Viel Spaß mit Ihrem ganz persönlichen Buchstaben!

FALSCHE SEITENZAHL

Im Test von World Racing 2 hat Kollege Rüdiger Steidle folgendes geschrieben: »,...Die beinahe Fotoqualität einer Simulation wie GT Legends (Test auf Seite 124) erreicht keines der Exemplare...« Das kann aber nicht stimmen, da eben der Test von World Racing 2 auf der Seite 124 abgedruckt ist.

Steffen Müller

PC PowerPlay Daran hat Rüdiger keine Schuld, das liegt an Umstellung der Artikelreihenfolge, als der Artikel schon lange fertig war. Die »schuldige« Anzeige kam so spät, dass die Seitenzahlen in der Druckerei geändert werden mussten. Den Artikeltext konnten wir leider nicht mehr austauschen.

PRINCE OF PERSIA 6

Anscheinend wütet der Fehlerteufel jetzt sogar schon in seiner eigenen Rubrik ... So schrieben Sie von den Prince of Persia-Teilen und wiesen den noch nicht erschienen neuen Part fälschlicherweise als Nummer 5 der Serie aus. Richtig müsste es heißen: Nummer 6. Denn Teil 5 war ja schon Warrior Within, oder irre ich da?

Dirk Luther

PC PowerPlay Das war nur ein Test, ob jemand aufpasst. Im Ernst, der Stangl war einfach völlig verwirrt und hat Mist gebaut.

800-GHZ-CPU

Die Fahrenheit-Demo ist der Hammer bzw. sie wäre der Hammer, wenn da nicht die megahohen Hardwareanforderungen wären! Eine CPU mit 800 GHz ist von Nöten! Da bin ich mit meinem alten Pentium 3 natürlich nicht in der Lage, dieses Game zu zocken.

Ich habe seitdem schlaflose Nächte – ich versuche einen Weg zu finden, trotz Frau und drei Kinder etwas Geld beiseite zu legen oder auf illegale Weise zu beschaffen, um mir die 800-GHz-Maschine zuzulegen, aber wahrscheinlich wird es ein Traum bleiben.

Nachdem mich meine Frau beim Probieren ihrer Strumpfhosen (über den Kopf wohlgemerkt – quasi Bankräuber-Tuning) erwischt hat und mit mehrjährigem PC-Verbot drohte, habe ich meine Geldspar- bzw. Beschaffungspläne schnellstens verworfen, ihr die Strumpfhose zurückgegeben (verdammt!) und mich damit abgefunden, weder die Fahrenheit-Demo noch das Game zocken zu können.

Markus Eichler

PC PowerPlay Tja, da staunen Sie, was wir für tolle Maschinen in der Redaktion haben. Genau wie ich staune, wieso ich für die streng geheime NASA-Hardware keine Rechnung bekommen habe ... da sieht man mal wieder, was ein kleiner Tippfehler alles anrichten kann.

Florian Stangl

PC PowerPlay Das ist ein schwieriger Vorschlag, denn schließlich heißen wir nicht Linux PowerPlay oder PC Pinguin. Gut möglich, dass wir mal ein Special zu Linux-Spielen bringen. Aber als monatliche Rubrik eignet sich Ihr Vorschlag zurzeit leider nicht.

RETRO UND MEHR

Ich wollte Euch einfach mal schreiben, weil ich euch für die PC PowerPlay loben will. Vor dem Erscheinen der PC PowerPlay habe ich im Zeitungskiosk mir immer lange die Cover der verschiedenen PC-Zeitschriften angeguckt und dann immer diejenige gekauft, der die beste DVD beilag. Ich war immer der Meinung, dass sich die Zeitschriften ansonsten sowieso fast gar nicht unterscheiden.

Seit es die PC PowerPlay gibt, kaufe ich sie jedoch regelmäßig. Mir gefällt Euer Schreibstil und ich finde, dass eure Tests eine sehr gute Kaufberatung darstellen. Da ich beruflich stark eingespannt bin und regelmäßig eine 60-Stunden-Woche habe, ist es mir umso wichtiger, die wenige Freizeit nicht mit schlechten Spielen zu verschwenden.

Besonders gefällt mir bei den Tests der »Kaufen oder nicht«-Kasten, indem es euch doch ziemlich gut gelingt, kurz und knackig ein Statement zu den Spielen abzugeben. Außerdem freue ich mich mit meinen mittlerweile 28 Jahren sehr über die Retro-Ecke, da ich die dort vorgestellten Spiele alle kenne und eure Auswahl wirklich gut ist. Vor allem der Mad TV-Bericht hat dazu geführt, dass ich das Spiel gleich mal wieder spielen musste. Mad TV gehört auch heute noch zu meinen absoluten Lieblingsspielen.

Zu der Retro-Ecke noch eine kleine Kritik: Ihr schreibt, dass Mad TV nur mit DOS-Box und D-Fend läuft. Das stimmt nicht. Mein gutes altes Mad TV läuft absolut fehlerfrei unter Windows XP. Und zu Populous schreibt ihr, dass sowohl Teil 1 als auch Teil 2 nie auf CD, sondern nur auf Disketten erschienen sind. Auch das ist nicht richtig. Populous 2 erschien zusammen mit Powermonger für den PC auf einer CD-ROM.

Christian Rohde

PC PowerPlay Danke für das positive Feedback! Zu Mad TV: Es lief tatsächlich nicht problemlos unter XP – das dürfte an der unterschiedlichen Rechnerkonfiguration liegen. Zu Powermonger und Populous 2: Mag sein, dass es irgendwann mal so eine Sammlung gab; mir ist jedenfalls keine bekannt, und ich habe auch nirgendwo eine gefunden – sonst hätte ich sie mir schon längst gekauft. Aber cool: Powermonger und Pop 2 auf CD – da sind ja glatt 10 von 650 MByte belegt.

Rüdiger Steidle

MAL ANDERE VOLLVERSIONEN

Ein großes Lob an Ihre hervorragende Zeitschrift. Das Layout, die Tests, die Reportagen, alles ist sehr professionell gemacht und anderen Fachzeitschriften um Lichtjahre voraus. Allerdings war ich von der Heft-DVD der Ausgabe Oktober ziemlich enttäuscht. Es waren kaum Testvideos enthalten, und auch sonst fiel der Inhalt ziemlich mager aus. Im Demo-Teil habe ich so einige Titel vermisst, wie zum Beispiel die neue Demo von Serious Sam 2. Ich bin und bleibe Ihrer Zeitschrift treu, dennoch muss ich noch etwas kritisieren: die Vollversionen. Es sind immer die gleichen Genres und man hat das Gefühl, dass Sie bei der Auswahl nicht sorgfältig abwägen, was interessant ist oder nicht. Warum kann z.B. nicht mal ein gutes Adventure dabei sein, oder gar ein Rollenspiel? Selbst wenn es alte Spiele sind, ist das ja nicht weiter schlimm, aber ich wünsche mir wirklich mehr Abwechslung. Man will eben nicht zum tausendsten mal ein Strategie- oder Aufbauspiel. Sie könnten doch auch mal etwas ganz Ungewöhnliches auf Ihre DVD packen, zum Beispiel ein Schachprogramm oder etwas Ähnliches. Das sind wie gesagt nur ein paar (gut gemeinte) Anregungen, ich liebe Ihre Zeitschrift und mein Abo wird wohl erst enden, wenn ich im Sarg liege.

Patrick Schwarzt

PC PowerPlay Auch wenn es Zufall ist, aber just diesen Monat können wir Ihnen gleich beide Wünsche erfüllen: Die Demo zu Serious Sam 2 (kam letztes Mal zu spät) finden Sie diesmal CyPress-exklusiv bei uns. Und für die langen Herbstabende gibt es das tolle Adventure Runaway auf unserer Silberscheibe. Für die Zukunft haben wir bereits eine breitere Palette spannender Vollversionen eingekauft. Und auch weitere exklusive Demos zu Weihnachts-Highlights eingetütet. Lassen Sie sich überraschen!

TIPPS ZUM SAMMELN

Jetzt lese ich schon seit dem Erscheinen Eure Spielezeitschrift und mir ist die grandiose, überragende und völlig noch nie da gewesene Idee gekommen was Euerer Zeitung fehlt. Und zwar handelt es sich hier um farbige Tipps- und Trickseiten, welche sich aus dem Heft heraustrennen lassen. Jetzt mag der ein oder andere munkeln, dass es sowas schon Mal in einer ... äh »älteren« Spielezeitschrift gab. Okay, dann ist die Idee nicht neu, aber gut ist sie deshalb immer noch. Vielleicht meint auch der eine oder andere »Wer sammelt denn heute noch in irgendwelchen Ordnern Tipps und Tricks zu Computerspielen? Kann man sich doch alles im Internet anschauen.« Nun ja, wer aber so argumentiert, braucht auch keine Tipps und Tricks in einem Heft abzudrucken. Also, ich jedenfalls würde gerne wieder meine Ordner mit Tipps und Komplettlösungen zu Spielen füllen wie anfangs der 90er ... Vielleicht geht es dem ein oder anderen ja genauso.

Michael Decker

PC PowerPlay Stimmt, die Idee ist nicht neu. Und perforierte Seiten sind teurer als normale. Und die Marktforschung sagt: Die wenigsten Leser sammeln die Tipps noch in Aktenordnern. Daher sparen wir das Geld lieber für Vollversionen, mehr Heftseiten und Kaffee.

VERRÄTER IM TEAM

... subjektives Testprinzip gefällt mir gut ... bla bla ... Preis/Leistungsverhältnis einwandfrei ... knackige Vollversionen ... bla bla ... alles ganz in Ordnung ... bis auf – und damit wende ich mich gleich an Sie, Herr Deppe, als dem Oberhäuptling – dass Ihr Vize scheinbar komplett die Orientierung verloren hat! Zitat: »Ich warte auf die Xbox 360. Bis heute sorgt die erste Xbox mit Spielen wie ... für Entspannung. ...«

Oder habe ich was verpasst? Stehen die Buchstaben PC in Eurem Magazinnamen neuerdings etwa für Personal Console? Ich bin PC-Spieler und kaufe mir deshalb Eure Zeitschrift. Wenn Herr Stangl mit der Konsole liebäugelt, soll er doch bitte gleich das Magazin wechseln. Für mich steht jedenfalls fest: raus den Mann.

Ganz im Vertrauen, Herr Deppe, ich glaub da sind noch so'n paar Querköppe in Ihrer Mannschaft, die privat lieber Konsolentitel zocken. Also Augen auf, der Feind lauert überall!

Christian Dix

PC PowerPlay Nachdem Kollege Deppe erst jüngst beim Spielen mit dem Nintendo DS (während der Arbeit!) ertappt wurde, outet sich hiermit das gesamte Team: Wir zocken alle auch mit Konsolen. So, und jetzt wechseln wir alle



Von wegen nur PC-Spiele: Das gesamte Team amüsiert sich auch mit **Konsolen** und Handhelds. Warum auch nicht? Gute Spiele sind gute Spiele, egal auf welcher Plattform.

zur Schwesterzeitschrift Play. Die dürfen nämlich diesen Monat schon Need for Speed Most Wanted testen. Ätsch.

FRÜHER WAR ALLES BESSER

Ich verfolge mit großem Interesse eure Rückblicke auf die alten Zeiten. Da ich selbst seit über zehn Jahren begeisterter Gamer bin, erinnere ich mich zu gerne an so manchen Klassiker. Der Artikel »Volle Packung« ließ mich noch mal einige meiner gekauften Spiele durchgehen – die Beilagen waren so immens, dass ich bei einigen Spielen erst einige Stunden mit dem Zusatzmaterial verbrachte, bevor das Spiel überhaupt installiert wurde. Aus diesem Grund wollte ich euch kurz zwei Fotos schicken. Bei manchen Spielen kann man zwar behaupten, dass das Material besser als das eigentliche Spiel selbst war, aber so hatte man zumindest einen gewissen Trost. Ich habe mal ein Foto von sehr guten Zusatzmaterial-Vertretern beigefügt. Besonders Red Baron hat doch noch eine gewisse Erwähnung verdient. Neben drei doppelseitigen historischen Karten, einer Spielanleitung, einem dicken Buch über historische Hintergründe, Flugzeuge, Manöver und vielem mehr mit teils farbigen Abbildungen oder echten Schwarz-Weiß-Fotos und einer Tastaturkürzel-Übersicht ein echtes Elite-Produkt!

Daniel Sogemeier

PC PowerPlay Genau wie Sie kann ich mich noch gut daran erinnern, wie ich mich zum ersten Mal durch die Packung von Red Baron gewühlt habe. Allein das Schmökern im Begleitmaterial hat einige Stunden gedauert. Dass mich der Spaß damals (als Zivi) 120 Mark gekostet hat, tat dem Vergnügen keinen Abbruch.

Florian Stangl



Das waren noch Zeiten, als das Schmökern im **Begleitmaterial** Stunden dauern konnte.

BACK TO THE ROOTS

Ich möchte erst einmal sagen, dass mir euer Magazin von der ersten Ausgabe an viel Spaß am Spielen bringt. Tests, Hardware und Vorschau sind bei mir sehr hoch angesehen und lassen meine Maus schon schwitzen, bevor ich das Spiel zu Hause habe. Dennoch gibt es ein zwei Punkte, die mich doch ein wenig stören. Und zwar möchte ich gerne mal wissen, warum ihr jetzt eigentlich drei Vollversionen auf die Heft-DVD presst? Wäre es nicht viel besser, wenn ihr »back to the roots« geht und mehr Platz macht für eine »ordentliche« Vollversion und mehr Videos und Demos?

Und zweitens, der System-Check bei den Tests ist mir doch etwas zu ungenau. Den habt ihr am Anfang übersichtlicher gestaltet. Da konnte ich immer noch abwägen, ob das Spiel bei mir läuft. Jetzt weiß ich nicht mehr, ob ich mir ein neues Spiel oder einen neuen Rechner kaufen soll. Ansonsten dürft ihr weiter machen wie bisher.

Marcel Brech

PC PowerPlay Finden wir auch, darum gibt es diesen Monat wieder deutlich mehr Videos. Und das wollen wir auch in Zukunft so handhaben.

Der System-Check wurde in den vergangenen Wochen grundlegend überarbeitet. Das Ziel: noch mehr Information auf einen Blick. Das Ergebnis sehen Sie nächsten Monat in Ihrer PC PowerPlay.

GROSS, KLEIN, EGAL

Erst mal möchte ich etwas zum Leserbrief »Armutszeugnis« loswerden: Bis auf Ekel-Ausdrücke wie »Kagge« bin ich totaler Befürworter von »des proggi funtzt (mit 2 »t«) net« – Subkultur ist immerhin eine Kultur. Da sind wir schon mal den ganzen PC-Spielern gegenüber im Vorteil. Denn PC-Spielen ist ja keine Kultur *fg*. Ach ja: sätze klein und ohne punkt und komma zu schreiben dass ist einfach viel entspannender für die kleinen finger die sonst die shift taste andauernd drücken müssten und außerdem funktioniert das in den USA und im Vereinigten Königreich (so heißt das übrigens viele meinen ja immer nur den teil wo Nordirland nicht zugehört) und in Frankreich super mit dem kleinschreiben und ohne kommas. Eine Rechtschreibreform in diese Richtung wäre sicher ein großer Gewinn. Nicht zuletzt für die PCP-Redakteure, die sich dann auf das Wesentliche (sind alle Buchstaben da?) konzentrieren könnten.

Mies finde ich, dass der Half-Life-2-Kasten von Florian Stangl dem des Originaltests entspricht. Ist es zuviel verlangt, dass sich Redakteure, wenn sie zu Hause bei Half-Life 2 mit Steam konfrontiert werden, sich eine neue (meine) Meinung bilden?

Simon Patberg

PC PowerPlay Tut uns leid, aber das wird es mit uns nicht geben. Obwohl der eine oder andere Kollege gerne mal ein Komma Komma sein lässt, legt die Chefredaktion Wert auf ein gewisses Niveau. Wir sind zwar nicht der Kulturteil der FAZ, aber auch kein Kiddie-Chatroom.

Zu Half-Life 2: Im Gegensatz zu anderen Spielemagazinen haben wir Half-Life 2 nur mit der Verkaufsversion und der ganz normalen Steam-Aktion getestet. Ich habe es dabei zuhause über meinen handelsüblichen DSL-Anschluss aktiviert. Kein großer Akt, übrigens.

Florian Stangl

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:

redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

HARDWARE-REDAKTION

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:

hardware@pcpowerplay.de

DVD-REDAKTION

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

ABO-SERVICE

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

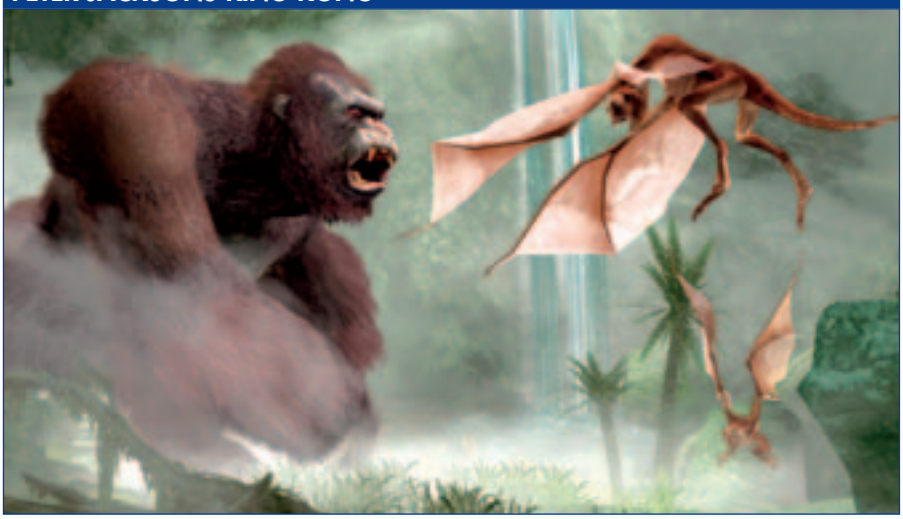
Per E-Mail:

abo@pcpowerplay.de

Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**
Per Fax: **(0049) 01805/90 90 89**

VORSCHAU 12/2005

PETER JACKSONS KING KONG



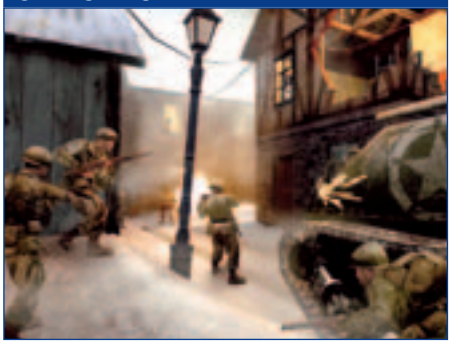
Rechtzeitig vor dem **Kinostart** am 14. Dezember steigt uns King Kong aufs Dach: Das innovativ aufgemachte Action-Spektakel von Ubisoft verspricht neben Hollywood-Grafik eine besonders eingängige Steuerung. In unserem großen Test lesen Sie, ob Kong zum Action-King wird – oder wie der Filmaffe abstürzt.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



Die Preview-Version hat etliche **Macken**, die Testversion kam zu spät. Doch nächsten Monat lesen Sie, wie sich das erste Addon wirklich spielt.

CALL OF DUTY 2



Schon der Vorgänger setzte Maßstäbe in Sachen **Atmosphäre**, Teil zwei wird wohl locker noch einen drauf setzen. Wir stürzen uns für Sie ins Getümmel.

THE MOVIES



Das Spiel ist fertig, testen dürfen wir aber erst im **November**. Was taugt die Regisseur-Simulation von Peter Molyneux? Demnächst in diesem Heft.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5



Martin Deppe reist für Sie nach **Moskau**, um bei Entwickler Nival die neueste Version des potenziellen Strategiehits zu spielen und zu filmen.

PC POWERPLAY AUSGABE 12/2005
AB DEM 23.11.2005 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 142

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Georg Valtin (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Patrick Hartmann (Redakteur)


Sascha Gliss (Redakteur)


Susanne Braun (Trainee)


Simon Fistrich (Trainee)


Michael Erlwein (DVD-Redakteur)


Sandra Strehle (Art Direktorin)


Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Daniel Ch. Kreiss, Timm Wotka

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr,
sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sandra Strehle

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW II/2005 – verkaufte Auflage: 133.767 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES DVD VISION DVD play PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 01805/90 90 88 · Fax: 01805/90 90 89
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC PowerPlay DVD – November 2005

VOLLVERSIONEN

Runaway – A Road Adventure

Vegas Tycoon

DEMOS

Crazy Machines – Neues aus dem Labor

Dawn of War: Winter Assault

Harry Potter und der Feuerkelch

In 80 Tagen um die Welt

King Kong

Serious Sam 2

Sven kommt!

Ultimate Pinball Challenge

World Racing 2

HIRES-VIDEOS

Age of Empires 3

Ankh

Atomic Bomberman

Brothers in Arms: Earned in Blood

Civilization 4

Crazy Machines – Neues aus dem Labor

Day of Defeat Source

DTM Race Driver 3

Need for Speed Most Wanted

Oblivion

Pro Evolution Soccer 5

Shattered Union

Sven kommt!

The Movies

Ufo Aftershock

Ultimate Spider-Man

Vietcong 2

X-Men Legends 2

PATCHES

Battlefield 2 Patch 1.03

Blitzkrieg 2 Server Hotfix

Brothers in Arms: Earned in Blood Patch 1.01

Darwinia Patch 1.3

Dragonshard Patch 1.1.4

Dungeon Siege 2 Patch 2.2

Juiced Patch 1.01

WarCraft 3 Frozen Throne Patch 1.20a

WarCraft 3 Patch 1.20a

SCREENSHOTS

Age of Empires 3

Ankh

Brothers in Arms: Earned in Blood

Creature Conflict

DTM Race Driver 3

Quake 4

Titan Quest

Ufo Aftershock

Ultimate Spider-Man

X-Men Legends 2

TOOLS

Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.24

CPU-Z 1.30

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 5.9

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 78.01



NfS Most Wanted: Video



Oblivion: Video



Serious Sam 2: Demo



In 80 Tagen um die Welt: Demo



Age of Empires 3: über 10 Minuten Video!

PC PowerPlay Volversionen: RUNAWAY | VEGAS TYCOON November 2005

CyPress

PC PowerPlay

November 2005

VOLL VERSION 1

RUNAWAY



VOLL VERSION 2

VEGAS TYCOON

PowerPlay Vollversionen: RUNAWAY | VEGAS TYCOON November 2005

VOLLVERSIONEN

Runaway – A Road Adventure

Vegas Tycoon

DEMOS

Crazy Machines – Neues aus dem Labor

Dawn of War: Winter Assault

Harry Potter und der Feuerkelch

In 80 Tagen um die Welt

King Kong

Serious Sam 2

Sven kommt!

Ultimate Pinball Challenge

World Racing 2

HIRES-VIDEOS

Age of Empires 3

Ankh

Atomic Bomberman

Brothers in Arms: Earned in Blood

Civilization 4

Crazy Machines – Neues aus dem Labor

Day of Defeat Source

DTM Race Driver 3

Need for Speed Most Wanted



Age of Empires 3: Über 10 Minuten Video!

Oblivion

Pro Evolution Soccer 5

Shattered Union

Sven kommt!

The Movies

Ufo Aftershock

Ultimate Spider-Man

Vietcong 2

X-Men Legends 2

PATCHES

Battlefield 2 Patch 1.03

Blitzkrieg 2 Server Hotfix

Brothers in Arms: Earned in Blood Patch 1.01

Darwinia Patch 1.3

Dragonshard Patch 1.1.4

Dungeon Siege 2 Patch 2.2

Juiced Patch 1.01

WarCraft 3 Frozen Throne Patch 1.20a

WarCraft 3 Patch 1.20a

SCREENSHOTS

Age of Empires 3

Ankh

Brothers in Arms: Earned in Blood

Creature Conflict

DTM Race Driver 3

Quake 4

Titan Quest

Ufo Aftershock

Ultimate Spider-Man

X-Men Legends 2

TOOLS

Adobe Acrobat 7.0

Antivir Personal Edition

ATI Tool 0.24

CPU-Z 1.30

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 5.9

DirectX 9.0c

Nvidia Nforce 78.01

PowerPlay Vollversionen: RUNAWAY | VEGAS TYCOON November 2005

CyPress

PowerPlay

November 2005



VOLL VERSION 2

VEGAS TYCOON

VOLL VERSION 1

RUNAWAY