Dezember 2004

Österreich 3,30 €; Belgien 3,30 €; Luxemburg 3,30 €; Schweiz 5,90 sFr

PC POWER PLAY

www.pcpowerplay.de

NEU! nur € 2,99

8,5 GB-DVD



Heiße Action-Gefechte mit der coolen Cate Archer!

DEMOS

Rollercoaster Tycoon 3, Restricted Area, Tribes Vengeance, ...



NfS Underground 2: Rasen mit dem Nissan 350Z!

VIDEOS

Siedler 5, Brothers in Arms, GTR, Medal of Honor Pacific Assault, ...



Schlacht um Mittelerde: Erobern Sie Mordor!

OPTIMALE KAUFBERATUNG
VON ERFAHRENEN REDAKTEUREN



STÖCKLE HARTMANN STANGL DEPPE VALTIN GALUSCHKA BERGMANN

PLUS: INNOVATIVES WERTUNGSSYSTEM



SCHLACHT UM MITTELERDE

Großer Test: Gigantische Echtzeit-Schlachten mit einzigartiger Atmosphäre
Strategie wie im Kino: Sie unterwerfen Mittelerde oder besiegen Sauron!

VAMPIRE 2 BLOODLINES

Bissig: Brillante Handlung im besten Action-Rollenspiel seit Deus Ex 1

TEST-HIGHLIGHT



MoH Pacific Assault
Angeschossen: Kontroverser Shooter

TEST-HIGHLIGHT



Siedler 5
Abkehr von alten Tugenden

CyPress

PREMIERE!

Vielen Dank, dass Sie sich die allererste Ausgabe von PC PowerPlay anschauen!
Jetzt sind Sie bestimmt ganz gespannt auf unser neues Heft – und wollen viel lieber zu den Spielen weiterblättern. Aber unser Geschäftsführer hat gesagt, dass wir Ihnen hier unbedingt noch plakativ ein paar sehr wichtige Sachen schreiben sollen. Also:

PC PowerPlay kostet nur 2,99 € und erscheint monatlich

PC PowerPlay hat eine randvolle DVD mit 8,5 Gigabyte und Vollversion

PC PowerPlay hat eine kompetente Redaktion
mit langjähriger Erfahrung bei großen, namhaften Spielemagazinen

So, damit dürfte er zufrieden sein. Und wir schreiben jetzt über die wichtigen Dinge: PC-Spiele!

Zum Beispiel über das geniale **Schlacht um Mittelerde**. Das hat uns beim Testen dermaßen gefallen, dass wir mit ihm unsere Titelstory-Premiere feiern. Insgesamt haben wir satte 30 neue Spiele getestet. Einige Ergebnisse werden Sie überraschen – denn PC PowerPlay hat ein einzigartiges Wertungssystem.

Ebenfalls neu: unsere Screenshot-Updates. Statt mit winzigen Informations-Fitzeln aus dem Internet seitenlange Vermutungen zu schreiben, zeigen wir Ihnen das wirklich Interessante lieber schön groß. Nämlich erste oder brandneue Bilder zu Top-Titeln wie **Quake 4**.

Jetzt ist's aber genug – viel Spaß mit der Erstausgabe wünscht Ihnen das Team von PC PowerPlay

PS: Wir sollen auch noch auf unsere tollen Angebote für Abonnenten hinweisen, sagt unser Vertriebsleiter. Also schauen Sie bitte auf Seite 78/79. Oder im Internet unter www.pcpowerplay.de.



Michael Erlwein, Sara Stehlin, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, David Bergmann, Florian Stangl, Sandra Strehle, Michael Galuschka, Patrick Hartmann, Martin Deppe



Das C&C Generäle-Team schickt Sie auf Basis der Filmtrilogie durch bombastische Echtzeit-Schlachten.

Seite 58

TITELGESCHICHTE

SCHLACHT UM MITTELERDE



68 **VAMPIRE 2 BLOODLINES**
Unser Test verrät, ob das Action-Rollenspiel zum Anbeißen ist.



100 **SIEDLER 5**
Wuseln im Umbruch: Aus Aufbau- wird Echtzeitstrategie.

AKTUELL

22 Terminliste

News

16 Doom 3: Resurrection of Evil
16 Hitman – Blood Money
17 Boiling Point
17 Themen, die es nicht zum Charts-Thema geschafft haben
18 The Elder Scrolls 4 – Oblivion
18 Guild Wars
19 World Racing 2
19 Star Wars Revenge of the Sith
20 Everquest 2
20 China investiert in Online-Spiele
21 Pariah
21 Runaway 2

Kolumnen

16 Friendly Fire in the Hole!
20 Frontal-Gemetzel im Fernsehen

AKTUELL

Vorschau

26 World of WarCraft
32 Commandos Strike Force
34 Blitzkrieg 2
38 Brothers in Arms
40 Stronghold 2
42 Emergency 3
44 War Leaders – World War 2
46 Silent Hunter 3
48 Scrapland
50 Screenshot-Update: Knights of the Old Republic 2
51 Screenshot-Update: Quake 4

TEST

Titelgeschichte

58 Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

52 So testen wir
54 Teamseite
56 Hitliste

TEST

Action

68 Vampire 2 Bloodlines
74 Medal of Honor – Pacific Assault
80 Tribes Vengeance
86 Counter-Strike: Source
88 Prince of Persia – Warrior Within
92 Pacific Fighters
96 Knight Rider 2
97 The Suffering
98 Sonic Heroes

Strategie

100 Siedler 5
104 Rollercoaster Tycoon 3
108 Armies of Exigo
112 Spellforce: Shadow of the Phoenix
114 Zoo Tycoon 2
116 Fire Department 2
118 Blitzkrieg: Rolling Thunder

TEST

Rollenspiele

120 Das Geheimnis des silbernen Ohrrings
122 Myst 4 Revelation
124 Leisure Suite Larry – Magna Cum Laude
126 Atlantis Evolution

Sport

128 Need for Speed Underground 2
132 GTR
138 Pro Evolution Soccer 4
142 Flat Out
144 Anstoss 2005
146 Tony Hawk's Underground 2
148 NBA 2005
150 Ski Alpin 2005
151 Skispringen 2005

Budget

152 Budgetliste
154 Neverwinter Nights Deluxe



74 MoH PACIFIC ASSAULT

Atmosphärischer Weltkriegs-Shooter mit einigen Macken.



26 WORLD OF WARCRAFT

Unsere Redakteure durchstreifen Blizzards Online-Welt.



128 NfS UNDERGROUND 2

Aufgemotzt: Mehr Tuning, mehr Rennen – mehr Spaß?



167 3D-KARTEN

Gut informiert: große Marktübersicht und Kaufberatung.

TIPPS & TRICKS

156	Blitzkrieg
156	Call of Duty: United Offensive
156	Doom 3
157	Evil Genius
157	Flat Out
158	Full Spectrum Warrior
158	Kohan 2
158	Medal of Honor Pacific Assault
158	Need for Speed Underground 2
158	No One Lives Forever 2
158	Rollercoaster Tycoon 3
158	Rome
158	Sacred
158	Siedler 5
160	Sims 2
160	Tony Hawk's Underground 2
160	Tribes Vengeance
161	WarCraft 3
161	Zoo Tycoon 2

HARDWARE

Schwerpunkt

167	Einleitung
168	Aktuelle Technik
170	Marktübersicht GPUs
174	Kaufempfehlungen für jede Preisklasse

Hardware-News

164	17 Zoll-Monitor mit 10ms
164	Disney-PC für Kids
164	Ipod-Konkurrent von Creative
164	Spiele-Headsets von Plantronics
165	Neue Z-Board Layouts
165	Preiswerte Boxensysteme von Terratec

Tests

176	Maus Razer Viper
176	Maus Raptor Gaming M1
177	Mauspad Exactmat
177	Mauspad Kryptec
177	Lautsprecher Logitech Z5500
178	TFT-Monitor Philips 190S5FS

HARDWARE

178	Lenkrad Speedlink
178	Gamepad Thrustmaster
162	Chip + PCP-Testcenter
180	Bestenlisten

MAGAZIN

184	Leserbriefe
186	Making of PC PowerPlay
188	»Verworfene Ideen«
190	Psychotest: Welcher Spieleheld sind Sie?

SERVICE

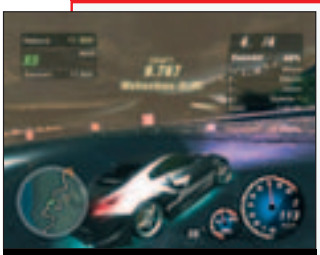
3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
10	Verlosung
14	Heftumfrage
194	Impressum
194	Im nächsten Heft

SPIELE IN DIESEM HEFT

Alexander | News	18
Anstoss 2005 | Test	144
Armies of Exigo | Test	108
Armies of Exigo | News	16
Atlantis Evolution | Test	126
Blitzkrieg 2 | Vorschau	34
Blitzkrieg: Rolling Thunder | Test	118
Boiling Points | News	17
Brothers in Arms | Vorschau	38
Commandos Strike Force | Vorschau	32
Counter-Strike: Source | Test	86
Dark Age of Camelot: Catacombs | News	19
Das Geheimnis des silbernen Ohrrings | Test	120
Doom 3: Resurrection of Evil | News	16
Dungeon Siege 2 | News	18
Emergency 3 | Vorschau	42
Everquest 2 | News	20
Fire Department 2 | Test	116
Flat Out | Test	142
GTR | Test	132
Guild Wars | News	18
Hitman – Blood Money | News	16
Knight Rider 2 | Test	96
Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude | Test	124
Medal of Honor – Pacific Assault | Test	74
Mortyr 2 | News	20
Mototrax | News	20
Myst 4 Revelation | Test	122
NBA 2005 | Test	148
Need for Speed Underground 2 | Test	128
Neverwinter Nights Deluxe | Test	154
Nibiru | News	17
Pacific Fighters | Test	92
Pariah | News	21
Prince of Persia – Warrior Within | Test	88
Pro Evolution Soccer 4 | Test	138
Quake 4 | Vorschau	51
Rebel Without a Pulse | News	20
Rollercoaster Tycoon 3 | Test	104
Runaway 2 | News	21
Schlacht um Mittelerde | Test	58
Scrapland | Vorschau	48
Siedler 5 | Test	100
Silent Hunter 3 | Vorschau	46
Ski Alpin 2005 | Test	150
Skispringen 2005 | Test	151
Sonic Heroes | Test	98
Soul Quest | News	18
Spellforce: Shadow of the Phoenix | Test	112
Star Wars – Revenge of the Sith | News	19
Stronghold 2 | Vorschau	40
The Elder Scrolls 4 – Oblivion | News	18
The Suffering | Test	97
Tony Hawk's Underground 2 | Test	146
Tribes Vengeance | Test	80
Vampire 2 | Test	68
War Leaders – World War 2 | Vorschau	44
World of Warcraft | Vorschau	26
World Racing 2 | News	19
Zoo Tycoon 2 | Test	114

DVD INHALT 12/04

DEMOS



Top-Demo: **NfS Underground 2**



Multiplayer: **Tribes Vengeance**



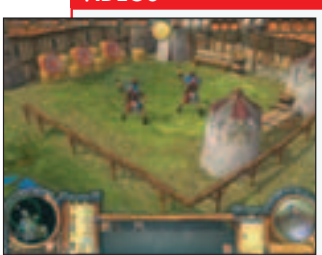
Strategie: **Rollercoaster Tyccon 3**



Realistische Rennsimulation: **GTR**

- Alexander
- GTR
- Myst 4 Revelation
- Need For Speed Underground 2
- Restricted Area
- Rollercoaster Tycoon 3
- Scrapland
- Tribes Vengeance (Multiplayer)

VIDEOS



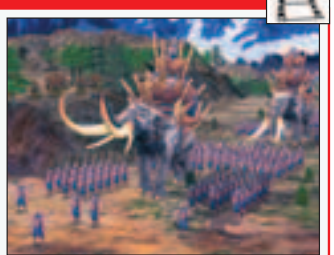
Innovativer Nachfolger: **Siedler 5**



Im Video-Test: **Pacific Assault**



Prüfstand: **Prince of Persia 5**



Kinoreif: **Schlacht um Mittelerde**

- Brothers in Arms
- Counter-Strike: Source
- GTR
- Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude
- Need For Speed Underground 2
- Medal of Honor – Pacific Assault
- Pacific Fighters
- Prince of Persia – Warrior Within
- Rollercoaster Tycoon 3
- Schlacht um Mittelerde
- Siedler 5
- Silent Hunter 3
- Tony Hawk's Underground 2
- Tribes Vengeance
- World of WarCraft

TRAILER



Jäger oder Gejagter: **Alien vs. Predator** im Kino

- Alien vs. Predator
- Die Unglaublichen
- I, Robot
- New York Taxi
- Spider-Man 2
- Timeline



Schöne Frauen, schnelle Autos: **New York Taxi**

PATCHES

- Anstoss 4 Edition 0304 v1.6 von v1.5
- Arena Wars Update 1.10
- Battle Mages 1.2
- Conflict Vietnam Patch
- Crusader Kings 1.04a
- Dawn of War 1.01
- Doom 3 V1.1 Patch
- Halo v1.05
- Kicker Manager 2004 v1.108
- Kohan 2 Patch 1.15
- Kult Heretic Kingdoms Patch 1.1
- Live for Speed A auf H
- Live for Speed Dedicated Host H
- Live for Speed Patch G auf H
- Port Royale 2 v1.1.0
- Psychotoxic Ati HotFix
- Radsport Manager 2004-05 Patch 1.3
- Restricted Area Update 1.07
- Richard Burns Rally Patch 1.02
- Rome Total War Patch v1.1
- Sacred – Neue Auflage
- Star Wars Battlefront 1.01
- Tribes Vengeance Update 1.01
- UT 2004 Patch 3323
- Zoo Empire Patch 1.20

MODS

- No One Lives Forever Map Pack 1

TREIBER

- Ati Catalyst 4.10
- Nvidia ForceWare 61.77
- DirectX 9.0c

TOOLS

- Acrobat Reader 6.02
- Divx 5.2.1
- PowerDVD 5.0 Trial
- WinZip 9.0 Testversion



VOLLVERSION

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

- 3D-Action
- 15 Levels
- 14 Waffen
- 10 Schauplätze
- Multiplayer
- LithTech-Engine



Ballern oder schleichen? In **Sibirien** greift Cate kurzerhand zur Maschinenpistole.



Alles Banane! Da legt's den **Wächter** nieder.



Hai-kler Moment – hier hilft unsere **Harpune**.

Lassen Sie sich von dem quietschbunten Farben nicht täuschen: **No One Lives Forever 2** ist keine Kampagne für ein bevorstehendes 60er-Jahre-Revival, sondern eines der besten und witzigsten Action-Spiele der vergangenen Jahre.

In der Rolle der aparten Agentin Cate Archer retten Sie die Welt in 15 einfallsreich gestalteten, abwechslungsreichen Missionen vor notorischen Schurken. Dabei entscheiden Sie selbst, wie Sie sich die Fieslinge zur Brust nehmen: Anschleichen und eine Posten nach dem anderen lautlos per Elektroschocker ausschalten oder ballernd durch die Vordertür poltern.

Neben Standard-Schießeisen benutzen Sie zahlreiche Gadgets, auf die selbst Sam Fisher und James Bond neidisch wären, darunter Lippenstift-Fotoapparat, Haarspray-Schneidbrenner und explosive Roboterkätzchen. Als besondere Dreingabe enthält **No One Lives Forever 2** gleich fünf Koop-Multiplayermissionen, die Sie mit bis zu drei Freunden gemeinsam spielen können.



VERLOSUNG

Zum Start von PC PowerPlay haben wir in Zusammenarbeit mit großen Spieleherstellern und Hardwarefirmen **Verlosungspreise im Wert von über 20.000 Euro** zusammengetragen.

Speziell für die Leser von PC PowerPlay haben 10tacle und Nvidia einen exklusiven Spielerechner zusammengeschraubt, der in einem echten GT-Rennreifen steckt.

Dazu erhält der Gewinner eine komplette Rennfahrerausstattung inklusive GTR (o. Abb.), Track-IR-Sensor und Momo-Force-Lenkrad – und einen Feuerlöscher.



Die Eckdaten:
Athlon 2600,
512 MB RAM, Nvidia
Geforce 5700 FX

Gesamtwert: 3.400 Euro

Codemasters
GENIUS AT PLAY

- **1x** Trikot FC Bayern München mit Originalunterschriften der Mannschaft
- **20x** FC Bayern München Club Football 2005
- **5x** Borussia Dortmund Club Football 2005
- **30x** Soldiers: Heroes of World War 2 Limited Edition inklusive T-Shirt
- **20x** Colin McRae Rally 2005 inklusive Schlüsselanhänger
- **10x** DTM Race Driver 2 Hemden

Gesamtwert: 3.300 Euro



KONAMI



1x Lebensgroße Statue von Solid Snake, Metal Gear Solid 2 und Making-of-DVD

10x Silent Hill 4-Pakete mit Spiel, Soundtrack und Mauspad

Gesamtwert: 2.500 Euro



cdv

10x Panzers

10x Strategy Collection

15x Blitzkrieg: Rolling Thunder

20x Santa Claus 2

10x Zoo Empire

10x Panzers-Shirts

15x Patton Shirts (o. Abb.)

15x Panzers-Poster

Gesamtwert: 2.400 Euro

THQ



1x Dawn of War-Mini-PC, AMD 64 3500, 1 GB RAM, Geforce FX 5900

1x Ultramarine Sammlerfigur

5x Dawn of War-T-Shirts

5x Romane zu Dawn of War (englischsprachig)

Gesamtwert: 1.700 Euro



UBISOFT

1x Lebensgroße Statue von Sam Fisher

8x Far Cry-Pakete mit Pappaufsteller, Poster, Schlüssellicht, Feuerzeug, Hemd und Tasche

8x Splinter Cell-Pakete mit T-Shirt, Poster und CD-Tasche

4x Sam-Fisher-Figuren mittelgroß

4x Sam-Fisher-Figuren Mini

Gesamtwert: 1.700 Euro

ATARI

5x Rollercoaster Tycoon 3
5x Pirates
5x Pirates Collector's Edition (o. Abb.)
5x UT 2004
5x Shadow Ops
10x Locomotion
10x Atari-T-Shirts

Gesamtwert: 1.700 Euro





ACTIVISION

1x lebensgroße Spider-Man-Statue
5x Spider-Man 2

Gesamtwert: 1.700 Euro

5x Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Larry-Figur, Badetuch, T-Shirt, Schlüsselanhänger
10x Ground Control 2, Mini-Fernlenkpanzer, Mauspad, T-Shirt
1x Limitierte Blizzard-Laptop-Tasche, T-Shirt, WarCraft-Actionfigur, Schlüsselanhänger

Gesamtwert: 1.500 Euro





T2

3x Traumschiff Surprise, von Michael »Bully« Herbig handsigniert
15x You Don't Know Jack-T-Shirts
15x Max Payne 2-Mützen
15x Traumschiff Surprise-T-Shirts
20x Traumschiff Surprise-Feuerzeuge

Gesamtwert: 1.500 Euro



6x EA-Eishockey-Stöcke von Nike, EA-Puck, Mauspad, NHL 2005

7x Classic-Packs mit Need for Speed Underground, Freedom Fighters und anderen (o. Abb.)

4x Need for Speed Underground 2-Modellautos plus Kalender

Gesamtwert: 1.300 Euro



1x Grafikkarte Nvidia Geforce 6600

1x Soundkarte Creative Audigy 2 ZS Platinum

4x Shade-Pappaufsteller (o. Abb.)

15x Shade

10x Shade-T-Shirts (o. Abb.)

100x Shade-Bierdeckel (o. Abb.)

Gesamtwert: 1.300 Euro



2x Hercules XPS 510 Surroundsystem

2x »Enzo Ferrari 2 in 1«-Lenkradsets

2x Thrustmaster 5.1 Headsets inklusive Dolby-Dekoder

Gesamtwert: 1.300 Euro



10x Medusa 5.1 Surround Set

5x 4 in 1 Leather Force Feedback Lenkräder

Gesamtwert: 1.200 Euro



1x von den Entwicklern handsignierte Spellforce-Statuette, Spellforce-T-Shirt (o. Abb.), Spellforce-Gold Edition

1x Spellforce-Statuette, T-Shirt (o. Abb.), Gold Edition

15x Spellforce-Gold-Edition plus Poster (o. Abb.)

Gesamtwert: 1.000 Euro

Zur Teilnahme am Gewinnspiel genügt eine Postkarte mit dem Kennwort »Verlosung« an: PC PowerPlay, CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluss ist der 15.12.2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IHRE MEINUNG ZÄHLT!

PC PowerPlay ist ein völlig neues Heft. Voller frischer Ideen wie unserem Wertungssystem, Layout oder Schreibstil. Aber bestimmt gibt's auch Dinge, die Ihnen nicht gefallen.
Das können Sie ändern! Ja, Sie!

Denn wir machen **PC PowerPlay** nicht für uns, sondern für Sie. Deshalb würden wir gerne Ihre Meinung erfahren – um das Heft noch besser zu machen. Einfach diesen Fragebogen ausfüllen und abschicken:

Per Post CyPress GmbH
PC PowerPlay
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Per Fax 0931/406 91-99

Per E-Mail umfrage@pcpowerplay.de

Auf der DVD finden Sie links unten im Hauptmenü den Umfrage-Button. Ein Klick hierauf öffnet Ihr Textverarbeitungsprogramm samt Umfragetext. So können Sie Ihre Antworten mailen, ohne das Heft verletzen zu müssen ...

Vielen Dank für Ihre Hilfe!
Ihr Team von PC PowerPlay

1 Wie alt sind Sie?

- ☐ bis 12 Jahre alt
- ☐ 12 - 15
- ☐ 16 - 18
- ☐ 19 - 24
- ☐ 25 - 30
- ☐ 31 - 35
- ☐ 36 - 49
- ☐ über 49

2 Wie viele Jahre spielen Sie schon am PC?

___ Jahre

3 Wie sind Sie auf PC PowerPlay aufmerksam geworden?

- ☐ am Zeitschriftenregal
- ☐ Fernsehwerbung
- ☐ Radiowerbung
- ☐ Printanzeige
- ☐ Freunde / Bekannte
- ☐ Online-Forum
- ☐ Ich kenne das Team und habe deswegen das Heft gekauft
- ☐ Sonstiges

4 Wie viele Personen inklusive Ihnen lesen diese Ausgabe?

___ Personen

5 Wie viele Stunden spielen Sie pro Woche etwa?

ca. ___ Stunden

6 Welche anderen PC-Spiele-Zeitschriften lesen Sie regelmäßig, also fast jede Ausgabe?

- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ Bravo Screen Fun
- ☐ Gamestar
- ☐ PC Games
- ☐ Video Games Aktuell
- ☐ PC Action
- ☐ Andere Spielemagazine:

_____

7 Wie viele Stunden pro Woche sind Sie etwa im Internet?

- ☐ ca. ___ Stunden
- ☐ gar nicht, kein Interesse
- ☐ gar nicht, kein Zugang

8 Wie interessant sind Online-Spiele für Sie?

- ☐ interessiert mich nicht
- ☐ kommt aufs Spiel an
- ☐ sehr, spiele selber online
- ☐ sehr, spiele aber nicht selber online

9 Welche Ausstattung hat der PC, auf dem Sie spielen?

Prozessor

- ☐ bis 1,0 GHz
- ☐ bis 2,0 GHz
- ☐ bis 3,0 GHz
- ☐ bis 4,0 GHz

Grafikkartenklasse

- ☐ TNT 2
- ☐ Geforce 1 / 2 MX
- ☐ Geforce 2 / 4 MX
- ☐ Radeon 9000
- ☐ Geforce 3 / 3 Ti
- ☐ Geforce 4 Ti
- ☐ Geforce FX 5600 / Ultra
- ☐ Radeon 9500 Pro
- ☐ Radeon 9700 / Pro
- ☐ Radeon 9800 Pro
- ☐ Geforce FX 5800 / 5900
- ☐ Radeon X800
- ☐ Geforce 6600 / 6800

RAM

- ☐ bis 128 MByte
- ☐ bis 256 MByte
- ☐ bis 512 MByte
- ☐ bis 1,0 GByte
- ☐ über 1,0 GByte

10 Welche Art von Spielen gefällt Ihnen besonders?

- ☐ Action
- ☐ Strategie
- ☐ Rollenspiele / Adventures
- ☐ Sportspiele

11 Wie benoten Sie PC PowerPlay in den folgenden Bereichen? Verwenden Sie bitte Noten von 1 (= sehr gut) bis 6 (= ungenügend).

- ☐ Kompetenz der Redaktion
- ☐ Objektivität
- ☐ Informationsgehalt
- ☐ Aktualität
- ☐ Layout / Optik
- ☐ Covergestaltung
- ☐ Praxisnähe
- ☐ Seitenumfang
- ☐ Preis/Leistungs-Verhältnis
- ☐ Magazin insgesamt
- ☐ Videobeiträge auf der DVD
- ☐ Vollversion No One Lives Forever 2
- ☐ Anzahl und Qualität der Demos

12 Angenommen, PC PowerPlay ist immer gleich dick: Über welche Themen sollen wir mehr schreiben – oder weniger?

- ☐ News
- ☐ Vorschau auf kommende Spiele
- ☐ Tests guter Spiele (Wertung ab 70%)
- ☐ Tests mäßiger Spiele (Wertung bis 69%)
- ☐ Hardware
- ☐ Reportagen
- ☐ Satire
- ☐ Tipps und Tricks

13 PC PowerPlay bewertet Spiele mit einer Durchschnittswertung mehrer Tester. Wie finden Sie dieses neue System im Vergleich zu bisherigen?

- ☐ viel besser
- ☐ besser
- ☐ gleich gut
- ☐ schlechter
- ☐ viel schlechter

14 Worauf schauen Sie sich die Videos unserer DVD an?

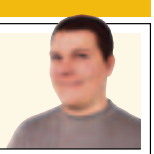
- ☐ PC
- ☐ Fernseher
- ☐ gar nicht

Würden Sie die Videos lieber nur auf dem PC sehen können, dafür aber in besserer Qualität? ☐ ja ☐ nein

NEWS

KOLUMNE

Friendly Fire in the Hole!



Jetzt ist es also da, Counter-Strike: Source. Alles neu, alles schön, alles anders. Die Szene ist glücklich. Und wer nicht, der freut sich zumindest über die Gelegenheit, sich wieder einmal öffentlich aufzuregen. Ich zum Beispiel. Etwa darüber, dass sich manches wohl nie ändert. Allen voran die lieben Mitspieler. Da stürmt man voller Elan auf De_Dust den Tunnel, knallt den erstbesten Pixelpolizisten über den Haufen, steckt dem zweiten eine Splittergranate in die Hosentasche und hechelt schließlich halb tot, aber siegreich zum Bombenplatz – da beenden zwei Handgranaten aus den eigenen Reihen den Ausflug.

Himmelkreuzdonnerwetter, können diese Doofköppe nicht aufpassen? »Sorrz!«, sendet der Betreffende betroffen über den Chat. »NP« – no problem – schreibe ich zurück, nachdem ich die frisch zerklopfte Tastatur wieder gekittet habe. Und dann erst diese Angsthasen, die sich tatsächlich fünf Minuten lang in irgendeinem dunklen Winkel verkriechen. Nur um das Glücksgefühl zu genießen, dem erstbesten Unvorsichtigen, der nichts ahnend um die Ecke biegt, eine Ladung Schrot auf den Pelz zu brennen. Pappnasen!

Das eigentliche Problem sind aber weder die Einsteiger, die von den Entwicklern ohne Trainingsmissionen in den Kampf geschickt werden, noch die mutlosen Schattenparker, die mit ihrem »Gecampe« allen auf den Geist gehen. Das Problem ist vielmehr, dass auch das neue Counter-Strike zwar ein Teamspiel ist, aber Teamgeist und Fairness auf öffentlichen Servern nicht honoriert. Warum gibt es keine Belohnung für gemeinsames Vorgehen? Für Leute, die sich bemühen, das Spielziel zu erreichen, statt die anderen alleine loszuschicken? Dem Spieldesigner, der dieses alt bekannte Problem aller Taktik-Shooter endlich löst, prophezeie ich jedenfalls eine glänzende Zukunft.

RÜDIGER STEIDLE

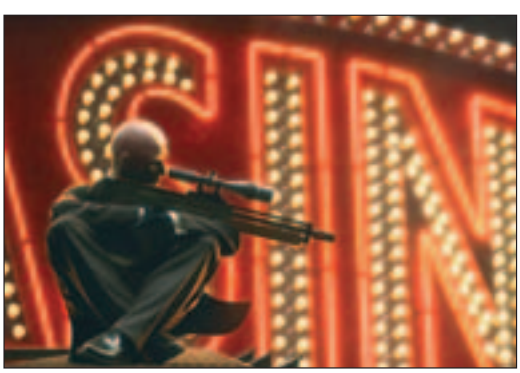
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL



Mit weltweit über einer Million Käufer gehört **Doom 3** zu den erfolgreichsten PC-Spielen überhaupt. Da liegt es nahe, dass Entwickler id Software ein Addon nachschiebt: **Resurrection of Evil** knüpft nahtlos an die Geschehnisse des Hauptprogramms an und setzt wiederum auf düstere, kompromisslose Balleraction. Neben neuen Schauplätzen und Gegnern gibt's auch einige zusätzliche Waffen, darunter eine doppelläufige Schrotflinte, die Feinde aus der Nahdistanz in ein Häufchen Elend verwandelt. Außerdem wird der Multiplayer-Modus im Addon acht statt vier Spieler unterstützen und einige neue Maps enthalten.

Für die Entwicklung beauftragte das Team um John Carmack Nerve Software, die bereits bei **Return to Castle Wolfenstein – Tides of War** mit id kooperierten. Ron Doornink, Boss von Publisher Activision, relativierte inzwischen den für März 2005 angesetzten Release-Termin: Das Datum diene intern als Orientierung, doch werde **Resurrection of Evil** erst veröffentlicht, »when it's done« – etwas anderes hat ja auch keiner erwartet.

HITMAN BLOOD MONEY



Im inzwischen vierten Teil der **Hitman**-Serie verkörpern Sie erneut den glatzköpfigen Antihelden. Doch diesmal steht Agent 47 selbst auf der Abschussliste unbekannter Fieslinge. Um der Sache auf den Grund zu gehen, tauchen Sie in den USA unter und arbeiten dort als Profikiller. Mit dem so verdienten Geld kaufen Sie Waffen und Informationen, um die Hintermänner aufzuspüren und in taktisch anspruchsvollen Missionen aus dem Weg zu räumen. Technisch basiert **Hitman – Blood Money** auf einer überarbeiteten Version der Glacier-Grafik-Engine, die bereits bei den Vorgängern zum Einsatz kam. Als Erscheinungstermin nennt Publisher Eidos Frühjahr 2005.

WARREN SPECTOR VERLÄSST ION STORM

Warren Spector ist von seiner Position als Chef von Ion Storm Austin (**Deus Ex, Thief 3**) »aus persönlichen Gründen« zurückgetreten. Laut Publisher Eidos bleibt Spector der Firma aber bis auf weiteres als externer Berater erhalten. Trotzdem schwächt der Weggang des namhaften Designers das Studio ernorm, zumal mit Spector nicht der erste wichtige Mann geht: Vor einigen Monaten verließ bereits Harvey Smith, Chef-Designer von **Deus Ex 2**, die Firma.

ARMIES OF EXIGO



Auf den Seiten 108 bis 110 finden Sie den Test zum Echtzeit-Strategiespiel **Armies of Exigo**. Als diese Seiten bereits in Druck waren, verschob EA den Release auf Februar 2005, aufgrund der aufwändigen Lokalisierung. Da die Testversion bereits komplett deutsche Sprachausgabe und Texte enthielt, vermuten wir andere Gründe: EA befürchtet, dass ihr **Schlacht um Mittelerde**, den Verkauf von **Armies of Exigo** bremst.

NIBIRU



Rätseln mit atmosphärischen **Schauplätzen**.

Nach dem Erfolg von **Black Mirror** veröffentlicht Entwickler Future Games erste Informationen zum neuen Adventure **Nibiru**. Darin übernehmen Sie die Rolle eines Archäologen, der zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs in ein Abenteuer verwickelt wird, das ihn von Prag nach Südamerika führt. Offenbar verbirgt sich in uralten Maya-Pyramiden eine große Macht, die sich die Nazis zunutze machen wollen. Publisher DTP kündigt an, für die deutsche Version hochkarätige Sprecher zu verpflichten. Angepeilter Erscheinungstermin: Februar 2005.

BOILING POINT

Was auf den ersten Blick wie ein reinrassiges Actionspiel aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als viel versprechender Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel: **Boiling Point** des ukrainischen Entwicklers Deep Shadows versetzt Sie in einen fiktiven südamerikanischen Staat, wo Sie nach Ihrer verschwundenen Tochter suchen. Zu den Nachforschungen gehören Gespräche mit zahlreichen NPCs genauso wie Schusswechsel mit Feinden. Dabei bestimmen Sie, wer Verbündeter und Gegner ist: Wenn Sie etwa Guerillas erledigen, steigt Ihr Ansehen bei der Regierung. Damit Sie sich in der riesigen Spielwelt (25 Quadratkilometer) keinen Wolf laufen, stehen Vehikel wie Autos und Hubschrauber bereit.



Im Dschungel lauern **tierische Gegner**.

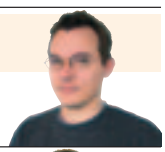
THEMEN, DIE ES NICHT ZUM CHART-THEMA GESCHAFFT HABEN

1 DIE ZEHN BESTEN GRÜNDE, PC POWERPLAY NICHT ZU KAUFEN



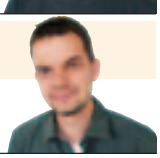
Wir haben uns die Köpfe darüber zerbrochen, Experten befragt, um himmlischen Beistand gefleht, aber es hat alles nichts geholfen: Uns ist kein einziger vernünftiger Grund eingefallen.

2 DIE ZEHN BESTEN BUGFREIEN SPIELE AUS DEUTSCHLAND



Tja, das ist doch ganz einfach! Also, da hätten wir Skat, Doppelkopf, Sackhüpfen ... Ach so, Computerspiele! Hmm, also das eine läuft nur auf dem C64 und das andere gibt's auch nicht mehr zu kaufen.

3 DIE ZEHN BESTEN CURRYWURSTBUDEN ...



... von den Alpen bis zur Küste. Gescheitert, weil's in Bayern einfach keine gescheite Currywurst gibt. Die nehmen da sogar Weißwurst für. Falls Sie allerdings zufällig eine gute Adresse in Würzburg kennen – her damit!

4 DIE ZEHN NÜTZLICHSTEN CASE-MODDING-PRODUKTE



Klappte nicht, weil beim Erwähnen des Themas der Ratlosigkeits-Buffer-Overflow von Cheffe Martin mit automatischem Herunterfahren des Redakteurs eine weitere Produktion des Heftes unmöglich gemacht hätte.

5 DIE ZEHN KALORIENREICHSTEN SÜSSIGKEITEN



Naschen war zu ungenau, und ein geeichtes Messverfahren haben wir nicht gefunden. Immerhin ergaben unsere Recherchen, dass sich geschätzte 20.000 Kalorien mit moderner Lasertechnologie zu einem Magnum verdichten lassen.

6 DIE ZEHN TOLLSTEN BYTES



Leider konnten wir uns nach dem fünften Bit nicht mehr auf eine Reihenfolge einigen. Viel versprechendster Anwärter auf den Byte-Thron war `FF`, dicht gefolgt von `A0` und dem Klassiker `01`.

7 DIE ZEHN AUSSAGEKRÄFTIGSTEN FEHLERMELDUNGEN ...



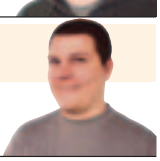
... mussten mangels Kandidaten entfallen. »Access violation at 0xFF0FD0«, »Failed to initialize DDraw.dll«, »Credit card number not accepted« – da ist uns ein ehrlicher Absturz doch lieber!

8 DIE ZEHN BESTEN SPIEL-FILME



Super Mario Bros, Mortal Kombat, House of the Dead im Kino? Nein danke, wir würden gerne mal eine Computerspiel-Verfilmung erleben, bei der wir nicht unser Hirn an der Kasse abgeben müssen.

9 DIE ZEHN COOLSTEN COUNTER-STRIKE-NICKNAMES



Randalierende Nutellaschnitte, Guenter_Netzers_Friseur, DJ Atombomb – trotz intensiver Suche auf einschlägigen Servern entdeckten wir nur lächerliche oder belanglose Namen. Selbst Triggerhappy ist uncool.

10 DIE ZEHN BESTEN IDEEN FÜR CHART-LISTEN



Als einziges fiel uns das Thema »Themen, die es nicht zum Chart-Thema geschafft haben« ein. Daher finden Sie hier ab nächster Ausgabe die zehn Lieblingsspiele unserer Leser, gewählt auf www.pcpowerplay.de.



Traditionelles Rollenspiel im modernen Gewand: Oblivion zaubert mit neuester Grafiktechnologie eine **stimmungsvolle Spielwelt** auf den Bildschirm.

THE ELDER SCROLLS 4 – OBLIVION

Entwickler Bethesda Softworks veröffentlicht die ersten Screenshots zu **The Elder Scrolls 4 – Oblivion** und lässt damit Kinnladen nach unten klappen: Der Nachfolger des hochklassigen Rollenspiels **Morrowind** bringt die Fähigkeiten moderner Grafikchips in Form einer stimmigen, detaillierten Spielwelt und lebendig wirkender Charaktere auf den Bildschirm. Neu ist auch die so genannte Radiant-KI, die das Verhalten der zahlreichen NPCs dynamisch auf Basis ihrer Umgebungsbedingungen berechnen soll. Erscheinen wird Oblivion frühestens Ende 2005.

GUILD WARS

NC Soft hat mit dem öffentlichen Betatest des Online-Rollenspiels **Guild Wars** begonnen, wobei die Server allerdings nur an jedem ersten Wochenende im Monat für jedermann zugänglich sind. Der Installer für den 12 MByte-großen Client steht unter www.guildwars.com zum Download bereit. Hauptbestandteil von Guild Wars sind groß angelegte Schlachten zwischen menschlichen Spielern (PvP). Wer sich gut darauf vorbereiten will, kann sich aber auch im Kampf gegen Monster mit seinem Charakter vertraut machen. Als Berufe stehen unter anderem Krieger und Mönch zur Auswahl. Verlockend: **Guild Wars** kostet keine monatlichen Gebühren. Am 4. März 2005 soll das Spiel in den Läden stehen.



An **Monstern** üben Sie für PvP-Schlachten.

SOUL QUEST

Das polnische Entwicklerstudio Revoltage entwickelt unter dem Arbeitstitel **Soul Quest** einen Mix aus Rundenstrategie und Rollenspiel. Die Spielmechanik erinnert stark an **Heroes of Might & Magic 4**: Sie bauen Armeen auf, sammeln auf der Karte Rohstoffe und kämpfen mit allerlei zahlreichen Truppentypen um die Herrschaft in einem Fantasy-Reich. Bisher gibt es weder Termin noch Publisher für Soul Quest.

DUNGEON SIEGE 2

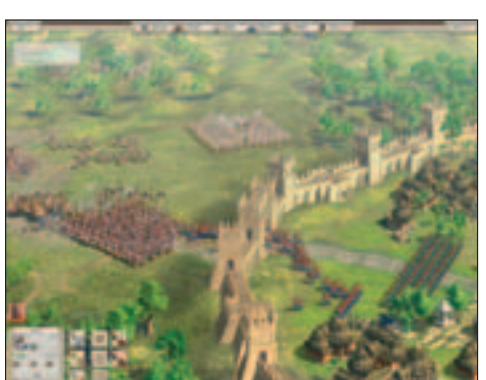


Actionreiche **Gruppenkämpfe** mit hübschen Effekten.

Die Gas Powered Studios demonstrieren mit neuen Bildern, dass **Dungeon Siege 2** trotz leicht angestaubter Engine durchaus mit aktuellen Titeln mithalten kann. Dafür programmierten die Entwickler sämtliche Effekte neu und bauten bei dieser Gelegenheit gleich die Unterstützung für Pixel- und Vertex-Shader sowie höher aufgelöste Texturen ein. Auch inhaltlich gibt's Fortschritte: Fähigkeitenbäume im Stil von **Diablo 2** und Spezialkräfte ermöglichen eine vielseitigere Charakterentwicklung und Quests sind deutlich besser in die Hintergrundstory eingebettet. Zudem entschlacken die Designer das Interface und erweitern es um Komfortfunktionen, mit denen Sie Gegner leichter anvisieren und Formationen bequemer wechseln können. Geplante Veröffentlichung: 1. Quartal 2005.

ALEXANDER

Im offiziellen Spiel zu Oliver Stones neuem Film **Alexander** (Kinostart: 23. Dezember 2004) stürzen Sie sich in antike Echtzeitschlachten. In vier Kampagnen mit mehr als 30 Missionen übernehmen Sie den Titelhelden und unterwerfen erst Griechenland, ehe Sie Persien, Ägypten und Indien erobern. Jedes Volk verfügt über eigene Gebäude und Truppentypen, so dass die Scharmützel den Spieler vor wechselnde taktische Herausforderungen stellen. Bevor Sie sich in die gewaltigen Kämpfe stürzen, stehen genretypisch erst einmal Basenbau und die Ausbildung riesiger Armeen auf dem Programm. Auf den Schlachtfeldern tummeln sich oft mehrere Tausend Soldaten gleichzeitig, mitunter toben parallel zu den Landkämpfen auch noch Seegefechte. Im Laden steht **Alexander** ab dem 25. November 2004.



Sie kommandieren gleichzeitig **tausende Soldaten**.



WORLD RACING 2

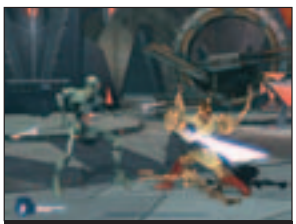
Nachdem der erste Teil von **World Racing** ganz im Zeichen von Mercedes stand, bietet der Fuhrpark diesmal zahlreiche Modelle diverser Hersteller. So ist beispielsweise VW mit Golf 5, dem Touareg und dem Edel-Sportwagen Nardo vertreten. **World Racing 2** pfeift größtenteils auf Simulationsaspekte und betont stattdessen Arcade-lastiges Fahrvergnügen. Dementsprechend gestalten die Designer die Strecken so, dass höheres Tempo und rasante Kurvendrifts an der Tagesordnung sind. Basierend auf dem Käufer-Feedback zum ersten Teil steht in **World Racing 2** nun der motivierende Missionsmodus im Vordergrund – die Meisterschaften waren den meisten Hobby-Rasern viel zu langwierig. Als Veröffentlichungstermin peilt Publisher TDK Interactive das späte Frühjahr 2005 an.



Der edle Sportflitzer **VW Nardo** bringt die Power von satten 600 PS auf die Straße.

STAR WARS **REVENGE OF THE SITH**

Erwartungsgemäß veröffentlicht LucasArts zum Kinostart von **Episode 3** das passende Spiel. In **Revenge of the Sith** verkörpern Sie sowohl Obi-Wan als auch Anakin Skywalker und zerlegen Gegner in spektakulären Lichtschwert-Kämpfen. Natürlich dürfen Sie auch Machtfähigkeiten einsetzen, wobei Anakin als angehender Darth Vader offensive Kräfte wie den berühmten blauen Elektroblitz verwendet. Derzeit soll der Titel am 5. Mai 2005 nur für Konsolen erscheinen. Laut PR-Sprecher Martin Pitzl von Activision sei es aber nicht auszuschließen, das später eine PC-Umsetzung erscheint.



Obi-Wan entsorgt Droiden.



Anakin als **Elektroschocker**.

DARK AGE OF CAMELOT: **CATACOMBS**

Das inzwischen dritte kommerzielle Addon zum erfolgreichen Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** erweitert die drei Reiche Albion, Hibernia und Midgard jeweils um ein großes unterirdisches Gebiet voller neuer Quests, Monster und Dungeons. Außerdem liefert **Catacombs** fünf neue Charakterklassen wie Walküre, Vampir und Hexenmeister. Traditionell modernisiert Entwickler Mythic auch die Grafik des Spiels: Diesmal erhalten Charaktere und zahlreiche Gegner komplett neue Polygonmodelle und schönere Texturen. Während das Addon für die US-Version bereits im Dezember 2004 in den Läden steht, müssen sich deutsche **DAoC**-Fans noch bis März 2005 gedulden.



Die **Charaktermodelle** sind detaillierter.

rat-geber.com

SCHON JETZT
EIN KLASSIKER.



www.x2-dieBedrohung.de

X² – DIE BEDROHUNG:
SICHERN SIE SICH
DIE COLLECTOR'S EDITION!



Diese exklusive Sammlerausgabe enthält neben dem Spiel in seiner neuesten Version:

+ VIDEO-DVD
Making Of, Behind the Scenes, X²-Story, Walkthrough u.v.m.

+ GOODIES
X²-Roman „Nopileos" von H.T. Kautz, großes Wendeposter

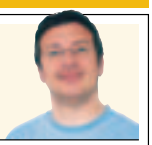
+ TIPPS & TRICKS
20 Seiten Tipps & Tricks aus der -Redaktion

„Das beste Weltraumspiel aller Zeiten."
Wertung: 92%, PCZone 2/04

Jetzt im Handel oder unter www.Softunity.com

KOLUMNE

Frontal-Gemetzel im Fernsehen



Laut Eigenauskunft ist das ZDF-Magazin Frontal 21 »kritisch, investigativ, unerschrocken«. Dass es sich in Wirklichkeit um ein hart an der Grenze zur Seriosität operierendes Boulevard-Format handelt, wusste ich schon länger. Von daher war von vornherein nichts wirklich Gutes zu erwarten, als sich Frontal 21 kürzlich dem Thema »Killerspiele« annahm. Und trotzdem war ich im Nachhinein erschrocken, wie unerschrocken der Bericht die eben erwähnte Grenze überschreitet.

Denn hier wird innerhalb weniger Minuten Seriosität und ordentliche Recherche regelrecht massakriert. Die beschämende, faktisch längst widerlegte Erfurt-Keule aus der Versenkung geholt. Und damit blind auf Herstellern und vor allem USK herumgeprügelt. Letztere würde viel zu lasch urteilen und hätte deswegen als Behörde versagt. Doom 3 gelte als »nicht jugendgefährdend, und das mit staatlichem Stempel.« Aha. Wieder was gelernt. Ich wusste gar nicht, dass Doom 3 ab 16 ist. Stimmt nämlich nicht. Ab 18.

Aber pfeif auf Fehler, was zählt ist Quote: Das gemeine Volk will das Killerspiele-machen-Massenmörder-Spektakel, also liefert ihn dieser populistische Bericht auch. Dass die üblichen Verdächtigen wie Bayerns Innenminister Beckstein auf solche »Recherchen« reagieren wie die Pawlovschen Hunde, dass Rechtsaußen wie Schönbohm ihre eigenen Gesetze und den Unterschied zwischen »indiziert« und »verboten« nicht kennen, überrascht eh keinen mehr.

Ich bin durchaus der Meinung, dass heutzutage zu viele Spiele fehlendes Spieldesign mit unnötiger Gewalt übertünchen. Und damit genügend Angriffsfläche für wirklich fundiert-kritische Berichte böten. Bei diesem Reportage-Blindgänger hingegen bleibt nur zu hoffen, dass er nicht allzu viel Schaden für unser aller liebstes Hobby anrichtet.

MICHAEL GALUSCHKA



EVERQUEST 2

Während Sie diese Zeilen lesen, tummeln sich bereits zahlreiche Abenteurer in **Everquest 2** – darunter die Redakteure von PC PowerPlay. Bereits jetzt können wir sagen, dass der Nachfolger zum weltweit erfolgreichsten Online-Rollenspiel deutlich einsteigerfreundlicher ist als **Everquest 1**: Aufgeräumtes Interface, Tutorial und unkomplizierter Einstieg machen den technisch hochkarätigen Titel auch für Genre-Neulinge interessant. Ein weiterer Grund dafür ist gerade am Anfang die Quest-basierte Spielmechanik: Erfahrungspunkte sammeln Sie ähnlich wie in **World of WarCraft** mit Aufträgen und nicht durch monotones Monsterkloppen. Einen ausführlichen Test zu **Everquest 2** lesen Sie in der nächsten PC PowerPlay.

REBEL WITHOUT A PULSE

Die Wideload Studios, größtenteils Ex-Mitglieder des **Halo**-Teams, gaben Details zu ihrem ersten Spiel bekannt: In **Rebel Without a Pulse** ziehen Sie allen Ernstes als meuchelnder Zombie durch die Gegend. Wenn Ihre eigenen Waffen versagen, etwa explosive Darmwinde, dürfen Sie dank mentaler Kontrolle auch Feinde für sich kämpfen lassen. Die dafür erforderliche Energie erhält Ihr Zombie, indem er sich die Gehirne seiner Widersacher einverleibt. Ob das Gemetzel im Sommer 2005 angesichts der Splatter-Effekte auch in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.

CHINA INVESTIERT IN ONLINE-SPIELE

Die chinesische Regierung will in den nächsten Jahren knapp 240 Millionen Dollar in die Entwicklung eigener Online-Spiele investieren. Damit soll die Dominanz südkoreanischer Produkte gebrochen werden, zudem verspricht sich die Regierung bessere Spiele, die sich an traditioneller chinesischer Literatur und Mythologie orientieren. Ein beabsichtigter Nebeneffekt dürfte das Recht auf inhaltliche Mitbestimmung sein, die Peking bei ausländischen Spielen nicht hat.

MORTYR 2

Der Nachfolger des in Deutschland niemals offiziell erschienenen Spiels hat den Sprung von der Billigproduktion zum ernst zu nehmenden Titel geschafft: Während Teil Eins auf einer trashigen Zeitreise-Story basierte, geht es diesmal realistischer zu: Hauptdarsteller Sven Mortyr ballert sich im Stile der Shooter-Kollegen **Medal of Honor** und **Call of Duty** durch die Schlachtfelder und Schützengräben des Zweiten Weltkriegs. Dabei setzen die Entwickler aber mehr auf geradlinigen Ballerspaß als auf wirklichkeitsgetreue Waffenphysik. Zu den 14 Missionen gehören neben den Schleicheinlagen auch geskriptete Fahrten in Vehikeln, bei denen Sie anrückende Gegner abwehren müssen. Das erwies sich beim Probespielen als anspruchsvoll, da die KI überraschend gut agiert. Termin: Ende 2004.



Geradlinige **Kriegsballerei** mit guter KI.

MOTOTRAX

Gemäß dem Motto »Schuster, bleib' bei deinem Leisten« programmierten die ehemaligen **Tony Hawk's**-Entwickler von Left Field mit **Mototrax** eine Motorradsimulation mit der Betonung auf Stunts. Jetzt erscheint die PC-Umsetzung des Xbox-Titels, die bekannte Kost bietet: Ähnlich wie im Skateboardspiel fahren Sie durch interaktive Levels, zeigen waghalsige Sprünge und spektakuläre Tricks. Außerdem beweisen Sie Ihre Fahrkünste in Rundenrennen, wo Sie mit lizenzierten Maschinen bekannter Hersteller wie Yamaha und Suzuki antreten. Wer sich lieber mit menschlichen Gegnern als KI-Piloten misst, kann das per Splitscreen oder via Internet. Ob das fertige Produkt den guten Eindruck unserer ersten Fahrten bestätigt, erfahren wir im November 2004: Dann soll **Mototrax** in den Läden stehen.



Mit **Vollgas** rasen Sie durch den Matsch.





Die riesigen **Außenareale** wie Wüsten-Canyon und Wälder stellt Pariah mit der aktuellen Unreal-Engine sehr detailreich dar.

PARIAH

Die Entwicklung des Ego-Shooters **Pariah** von Digital Extremes macht gute Fortschritte. Inzwischen verrieten die Entwickler neue Details zu Waffen und Fahrzeugen. So kämpfen Sie in der futuristischen Welt unter anderem mit einem aufrüstbaren Sturmgewehr, das den liebevollen Spitznamen »Bulldog« trägt, einem Granatwerfer und einer modernen Schrotflinte. Zu den Vehikeln gehört neben dem Bogie-Jeep mit aufmontierten Maschinengewehren und Raketenwerfer auch das »Wasp«, ein sehr wendiges, motorisiertes Dreirad. Obwohl Sie auch im Solomodus ins Cockpit steigen, spielen die Vehikel in Mehrspielerpartien die wichtigere Rolle. Der Multiplayer-Teil umfasst neben den Klassikern Deathmatch und Capture the Flag eine taktische Variante, die dem Assault-Modus von **Unreal Tournament 2004** ähnelt. Im April 2005 soll **Pariah** fertig sein.

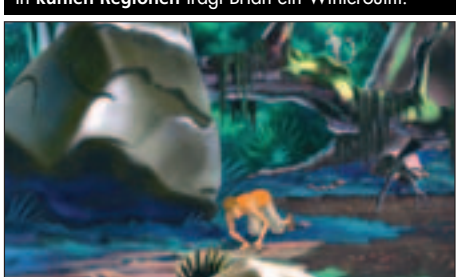
RUNAWAY 2

Im zweiten Quartal 2005 veröffentlicht der Hamburger Publisher DTP die zweite Episode des Point&Click-Adventures **Runaway**. Wieder muss Antiheld Brian seine Freundin Gina vor dem Tod retten. Diesmal geht's aber nicht ab in die Wüste, sondern quer über den Globus: Hawaiianische Traumstrände, tropische Regenwälder, schneebedeckte Berghänge – die Schauplätze sind bedeutend abwechslungsreicher als im Vorgänger. Ungefähr 30 Stunden soll die Odyssee andauern, in der Sie auf 25 Charaktere treffen; darunter bekannte Gesichter aus Teil Eins wie Hackerbraut Sushi.

Während spielerisch alles beim Alten bleiben soll, hat der spanische Entwickler Pendulo die Technik aufpoliert: Die Videos sind höher aufgelöst, die Charaktere wirken durch Antialiasing noch geschmeidiger und sollen ihren Mund tatsächlich lippensynchron zur Sprachausgabe bewegen.



In **kühlen Regionen** trägt Brian ein Winteroutfit.



Die Suche nach Gina führt durch **Schlammgruben**.

GTR-ADDONS IN SICHT

Neben den zu erwartenden Mods begeisterter Rennspiel-Fans will auch Entwickler Simbin selbst die wachsende GTR-Gemeinde mit zusätzlichem Stoff versorgen. Als erstes soll ein »Car Pack« mit sieben weiteren GT-Modellen aus den Saisons 2002 und 2004 bereit stehen – unter anderem darf man dann auch den Maserati MC12 fahren. Ebenfalls in der Planung ist ein Update mit dem GT-Klassiker »24 Stunden von Spa«. Die Strecke ist zwar bereits jetzt in GTR enthalten, allerdings nur in Form eines so nicht existenten Drei-Stunden-Rennens.

LIONHEAD: FINANZSPRITZE PER RISIKOKAPITAL

Während andere Entwicklungsstudios pleite gehen, freut sich Lionhead-Boss Peter Molyneux nach dem kommerziellen Erfolg des Xbox-Rollenspiels **Fable** jetzt über eine Finanzspritze: Ein Investor spendierte der Firma mehrere Millionen Pfund Risikokapital für aktuelle und zukünftige Projekte. Nach dem überraschenden Entwicklungsstopp des Urzeitspiels **B.C.** dürfte das Geld primär in die zügige Fertigstellung von **Black & White 2** und **The Movies** fließen.

VERKAUFS-CHARTS



1	—	(1)	**DIE SIMS 2**
2	NEU	(–)	**ROLLERCOASTER TYCOON 3**
3	NEU	(–)	**FUSSBALL MANAGER 2005**
4	NEU	(–)	**GTR**
5	NEU	(–)	**FIFA 2005**
6	▼	(2)	**ROME**
7	NEU	(–)	**LARRY – MAGNA CUM LAUDE**
8	NEU	(–)	**SACRED** (NEUE AUFLAGE)
9	▼	(4)	**CALL OF DUTY: U. OFFENSIVE**
10	▼	(3)	**STAR WARS BATTLEFRONT**
11	▼	(5)	**DAWN OF WAR**
12	NEU	(–)	**FLAT OUT**
13	▼	(10)	**NFS UNDERGROUND** (CLASSIC)
14	NEU	(–)	**NEXUS**
15	NEU	(–)	**ANNO 1503** (KÖNIGS-EDITION)

Verkaufscharts der KW 44 von SATURN

TERMIN-KALENDER

CHRONICLES OF RIDDICK

Das Spiel zum Film Riddick – Chroniken eines Kriegers sorgte mit unglaublicher Grafik schon auf der XBox für Aufsehen.

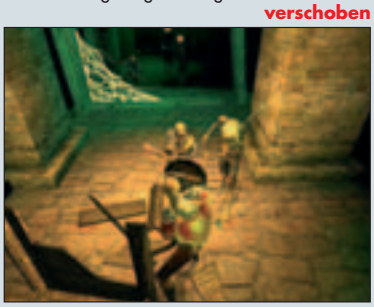
erscheint Dezember 2004



DUNGEON LORDS

Das Action-Rollenspiel wurde vom 19.11.2004 auf Dezember verschoben. Die Entwickler wollen noch einige Bugs beseitigen.

verschoben



GTA SAN ANDREAS

Die Playstation-2-Version des Actionspiels steht seit Ende Oktober im Laden. Unsere Kollegen vom OPM2 haben satte 95 Prozent gegeben.

Sommer 2005



SPIEL GENRE	ENTWICKLER INTERNET-SEITE	TERMIN EINSCHÄTZUNG
AGE OF EMPIRES 3 Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios www.ensemble-studios.com	2005 –
ANNO 3 Aufbauspiel	Sunflowers www.sunflowers.de	3. Quartal 2005 –
BATTLEFIELD 2 Taktik-Shooter	Digital Illusions www.dice.se	1. Quartal 2005 –
BATTLESTATION MIDWAY Actionspiel	Mithis www.mithis.hu	2. Quartal 2005 –
BLACK & WHITE 2 Echtzeit-Strategie	Lionhead www2.bwgame.com	1. Quartal 2005 –
BLITZKRIEG 2 Echtzeit-Taktik	Nival www.blitzkrieg.de	2. Quartal 2005 Sehr gut
BOILING POINT Ego-Shooter	Deep Shadows www.deep-shadows.com	1. Quartal 2005 –
BROTHERS IN ARMS Taktik-Shooter	Gearbox www.brothersinarmsgame.com	1. Quartal 2005 Sehr gut
CHRONICLES OF RIDDICK Actionspiel	Tigon Studios www.riddickgame.com	Dezember 2005 Sehr gut
COMMANDOS STRIKE FORCE Taktik-Shooter	Pyro Studios www.pyrostudios.com	Frühjahr 2005 –
DESPERADOS 2 Echtzeit-Taktik	Spellbound www.spellbound.de	4. Quartal 2005 –
DRAGON AGE Rollenspiel	Bioware www.bioware.com/games/dragon_age	2005 –
DRAGONSHARD Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment www.atari.com/dragonshard	1. Quartal 2005 –
DRIVER 3 Actionspiel	Reflections www.driv3r.com	Dezember 2004 –
DUKE NUKEM FOREVER Ego-Shooter	3D Realms www.3drealms.com/duke4	im nächsten Leben Muhahaha!
DUNGEON LORDS Action-Rollenspiel	Heuristic Park www.dungeonlordsgame.com	1. Quartal 2005 Sehr gut
DUNGEON SIEGE 2 Rollenspiel	Gas Powered Games www.gaspowered.com/ds2	1. Quartal 2005 Sehr gut
ELDER SCROLLS 4 OBLIVION Rollenspiel	Bethesda Softworks www.elderscrolls.com	2005 –
EMERGENCY 3 Echtzeit-Taktik	Sixteen Tons Entertainment www.sixteen-tons.com/emergency3	Dezember 2004 Gut
EMPIRE EARTH 2 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software www.empireearth.com	1. Quartal 2005 –
FEAR Ego-Shooter	Monolith www.lith.com	2. Quartal 2005 –
FIRST TO FIGHT Taktik-Shooter	Destineer www.firsttofight.com	4. Quartal 2004 –
GOTHIC 3 Rollenspiel	Piranha Bytes –	2005 –
GTA SAN ANDREAS Actionspiel	Rockstar Games www.rockstargames.com/sanandreas	Sommer 2005 –
GUILD WARS Online-Rollenspiel	NCSoft www.guildwars.com	4. März 2005 Sehr gut

WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN

Martin Deppe



Ich will **WORLD OF WARCRAFT**! Dann kann ich den Kollegen endlich zeigen, dass ihre Level-25-Luschen gegen meinen Level-18-Paladin keinen Blumenpott gewinnen. Blöd nur, dass ich nach der Beta neu anfangen muss …

Florian Stangl



Große Hoffnungen setze ich in **QUAKE 4**. Nachdem **DOOM 3** mit teils zähem Leveldesign und unnötigen Laufwegen genervt hat, sollte Entwickler Raven die Tugenden der alten Erdbeben-Titel neu aufleben lassen. Zeit wird's!

Michael Galuschka



Ich warte sehnsüchtig auf **DUNGEON LORDS**. Denn das neue Bradley-Werk verbindet wie kaum ein anderes Spiel moderne Tugenden wie coole Optik mit dem klassischen Flair der goldenen 90er-Rollenspiel-Jahre.

Georg Valtin



Ich freue mich darauf, in **GOTHIC 3** in eine der schönsten Rollenspielwelten zurückzukehren. Ich will schließlich wissen, wie die Story weitergeht, und mit Lee, Diego, Gorn und den Jungs über alte Zeiten plaudern.

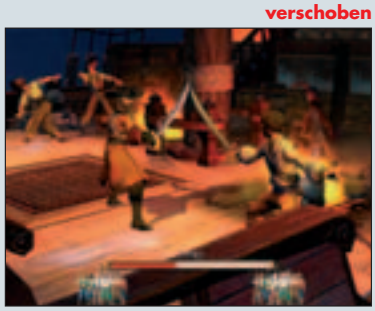
Auf diesen Seiten erfahren Sie **die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele**. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, und alle Angaben basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss. Die Regeln für unser Preview-Einschätzungssystem finden Sie unten rechts auf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

SPIEL GENRE	ENTWICKLER INTERNET-SEITE	TERMIN EINSCHÄTZUNG
HALF-LIFE 2 Ego-Shooter	Valve www.valvesoftware.com	16. November 2004 –
HEART OF ETERNITY Action-Rollenspiel	UDC www.udc-game.com	4. Quartal 2004 –
IMPERIAL GLORY Strategiespiel	Pyro Studios www.imperialglory.com	1. Quartal 2005 Gut
JUICED Rennspiel	Juice Games www.juicegames.com	2. Quartal 2005 Gut
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 Rollenspiel	LucasArts www.lucasarts.com/games	Februar 2005 –
OPERATION FLASHPOINT 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive www.flashpoint2.com	2006 –
PARAWORLD Echtzeit-Strategiespiel	SEK www.para-world.com	1. Quartal 2005 –
PARIAH Ego-Shooter	Groove Games www.pariahgame.com	Februar 2005 –
PIRATES! Strategiespiel	Firaxis www.atari.com/pirates	Dezember 2004 Gut
QUAKE 4 Ego-Shooter	Raven Software www.ravensoft.com	3. Quartal 2005 –
SACRED UNDERWORLD Action-Rollenspiel	Ascaron sacred-game.com	1. Quartal 2005 –
SCRAPLAND Action-Adventure	Enlight Software www.scrapland.com	31. Januar 2005 Gut
SERIOUS SAM 2 Ego-Shooter	Croteam www.serioussam.com	2005 –
SILENT HUNTER 3 Uboot-Simulation	Ubisoft www.silent-hunteriii.com	Februar 2005 Sehr gut
SPLINTER CELL 3 Schleich-Shooter	Ubisoft www.splintercell3.com	März 2005 –
STALKER Ego-Shooter	GSC Gameworld www.stalker-game.com	Mai 2005 –
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO Taktik-Shooter	LucasArts www.lucasarts.com/games	1. März 2005 Sehr gut
STARSHIP TROOPERS Ego-Shooter	Strangelite strangelite.co.uk	1. Quartal 2005 –
STRONGHOLD 2 Aufbauspiel	Firefly www.fireflyworlds.com	März 2005 –
TEAM FORTRESS 2 Taktik-Shooter	Valve www.valvesoftware.com	2005 –
THE FALL Rollenspiel	Silver Style www.the-fall.com	Dezember 2004 Befriedigend
THE MOVIES Wirtschaftssimulation	Lionhead www.themoviesgame.com	4. Quartal 2004 –
VIVISECTOR Ego-Shooter	Action Forms www.vivisector-game.com	1. Quartal 2005 Gut
WAR LEADERS – WORLD WAR 2 Strategiespiel	Enigma Software Productions www.enigmasp.com	3. Quartal 2006 Sehr gut
WORLD OF WARCRAFT Online-Rollenspiel	Blizzard www.blizzard.com/wow	1. Quartal 2005 (D) Hervorragend

PIRATES!

Ursprünglich sollte die Neuauflage des C64-Klassikers noch im November erscheinen. Der neue Termin ist laut Atari im Dezember.

verschoben



SPLINTER CELL 3

Sam Fisher kehrt in Teil 3 erst im März 2005 zurück, um so die Konkurrenz im Weihnachtsgeschäft 2004 zu umschleichen.

verschoben



WORLD OF WARCRAFT

Das Sucht erregende Online-Rollenspiel erscheint am 23. November in den USA. Deutsche Helden müssen aufs nächste Quartal warten.

US-Termin bekannt: 23.11.2004



Rüdiger Steidle



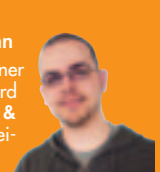
Der Erscheinungstermin liegt zwar noch in ferner Zukunft, aber seit ich erfahren habe, dass die Arbeiten an **PANZER ELITE 2** laufen, kann ich die erste Beta kaum noch erwarten. Endlich wieder Panther fahren …

Patrick Hartmann



Ich warte nicht – ich hoffe auf **STARCRAFT 2**. Blizzard soll endlich für alle Fans da draußen eine Fortsetzung basteln. Ich will endlich in zeitgemäßer Grafik Archons ausschicken und mit Psi-Stürmen Zerg brutzeln.

David Bergmann



Laut Lead-Designer Michel Ancel wird **BEYOND GOOD & EVIL** mit zwei weiteren Teilen fortgesetzt, Ubisoft dementiert das bis jetzt. Ich hoffe, nein bete, dass dieses geniale Action-Adventure weitergeführt wird.

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:

- Angesehen/Präsentation
- Angespielt
- Neuzugang
- Erscheint in den nächsten zwei Monaten

HANDWERKSBERUFE

Jeder Charakter darf zwei Handwerksberufe lernen. Sinnvoll ist die Kombination zweier Jobs, mit denen Sie Rohstoffe sammeln und anschließend verarbeiten.

Weitere sinnvolle Handwerkskombis:

- Kräuterkunde und Alchemie
- Bergbau und Ingenieurskunst
- Kürschnerei und Lederverarbeitung



Martins Paladin beherrscht **Bergbau** und gewinnt per Spitzhacke Erze und Minerale.



Als **Schmied** schmilzt er das Erz und verarbeitet es zu Waffen und Rüstungen.





Mit vereinten Kräften kämpft sich die **Party** um Florians Krieger Voltago (Mitte) durch Pyrewood Village im Untoten-Gebiet, um eine knüppelharte Elite-Quest zu erledigen. Die blauen Viecher sind übrigens keine Gegner, sondern **beschworene Dämonen** der Hexenmeister der Gruppe.

WORLD OF WARCRAFT

Es fühlt sich an wie ein Solo-Abenteuer, ist aber **das einsteigerfreundlichste und kurzweiligste Online-Rollenspiel**. Spaßbremsen wie happige Lernkurven, dröges Monsterkloppen und Gruppenzwang hat Blizzard draußen gelassen.

Wie sehr die Fans hierzulande auf das gewaltige Online-Rollenspiel **World of WarCraft** warten, merkte Blizzard bei der Anmeldung zum europäischen Betatest: Insgesamt bewarben sich zehnmal mehr deutsche Fans, als die Entwickler erwartet hatten. Einen Beta-Account zu ergattern ist also etwa genauso wahrscheinlich wie ein Sechser im Lotto. Damit Sie trotzdem alle Informationen zum Spiel erhalten, haben wir uns für Sie ausführlich in Azeroth und Kalimdor umgeschaut. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen exemplarisch die interessantesten und wichtigsten Spielelemente vor. Dazu gehören Handwerksberufe und Talente, mit denen Sie Ihre Charaktere individuell gestalten können. Darüber hinaus hat uns Chris Sigaty, Producer von **World of WarCraft**, bereits jetzt verraten, womit sich hochstufige Charaktere später die Zeit vertreiben können. Natürlich schildern unsere Betatester Florian Stangl, Martin Deppe und Georg Valtin ihre ganz persönlichen Erfahrungen mit **World of WarCraft** inklusive Pro und Kontra.

Wermutstropfen für deutsche Fans: Während die US-Version von **World of WarCraft** bereits im November 2004 erscheinen soll, steht die lokalisierte Fassung erst Anfang 2005 in den Läden. Im offiziellen Forum zu **World of WarCraft** kündigte Blizzard an, dass die US-Version nur dann funktioniert, wenn sich Spieler mit einer gültigen nordamerikanischen Postadresse und Kreditkarte anmelden. Ob die US-Version damit für deutsche Spieler gestorben ist oder sich die Abfrage umgehen lässt, werden wir anhand der fertigen Version testen.

Heile Welt

Die ersten Schritte in der Welt von **WarCraft** gehören vor allem für Kenner der Strategiespielserie mit zu den intensivsten Erlebnissen, die PC-Spiele in den letzten Jahren hervorgebracht haben. In den Wäldern der Nachtelfen zum Beispiel kreisen die aus **WarCraft 3** bekannten Wisps um riesige Baumstämme. Jedes Dorf besitzt einen Mondbrunnen (im Strategie-Pendant für die Versorgung zuständig), beim Spaziergang durch die Spitzohrensiedlungen kommt bei **Herr der Ringe**-Fans unweigerlich Bruchtal-Stimmung auf. Als Held will man hier sofort losziehen, geheime Höhlen erforschen und den freundlichen Bewohnern helfen, ihre Proble-

FLORIANS PRO/KONTRA-LISTE

- fairer Spieleinstieg
- schnelle Erfolgserlebnisse
- sehr guter Anstieg der Lernkurve
- Zusammenspiel wird sinnvoll gefördert
- Alleingänge sind lange Zeit möglich
- traumhafte, riesige Spielwelt
- hoher Wiedererkennungswert für WarCraft-Fans
- Hauptstädte sind teils unübersichtlich aufgebaut
- Quest-Schwierigkeit variiert trotz Farbcodierung stark
- trotz Teleport-Stein teilweise lange Laufwege
- Respawn-Zeiten für Quest-Mobs teils zu lang
- nerviges Abnutzen der Ausrüstung

Weder missgünstige Mitbewerber noch plötzlicher Papierschwund hätten diese Erstausgabe von PC PowerPlay stoppen können. Einzig der Betatest von World of WarCraft hätte dies fast geschafft. Tagelang trieb ich mich in dunklen Wäldern herum und verkloppte Skelette. Dann durchstreifte ich Savannen und tauchte in Oasen nach unerforschten Geheimnissen. Anfangs spielte sich World of WarCraft wie Diablo in 3D: eingängige Bedienung, leicht zu findende Quest-Geber und schnell zu kapierende Spielmechanik. Und vor allem erzeugt es den gleichen Suchtfaktor – nur noch diese eine Quest, nur noch einen Levelaufstieg ...

Mit der Erfahrung meiner Spielfigur stieg auch die Zahl meiner Entscheidungen. Soll ich statt Kräuter sammeln lieber Kürschnerei lernen? Oder werde ich Koch und verdiene so mein Geld? Außerdem musste ich meinen Helden ja auf die kommenden Aufgaben vorbereiten und festlegen, ob ich lieber Defensive oder Angriffsstärke ausbaue. Oder doch beides, oder was komplett anderes?



Florian Stangl spielt momentan: **Voltago**, Undead Warrior, Level 23 auf dem Beta-Server



Martin Deppe spielt momentan: **SirSiggi**, Menschen-Paladin, Level 17 auf dem Beta-Server

World of WarCraft ist wie nach-Hause-kommen: Die riesige Welt sieht aus wie das gute alte WarCraft-Reich. Doch die winzigen Wachtürme, Mauern und Festungen sind nun gewaltige Bollwerke. Ehrfurchtsvoll wandere ich durch die riesige Hauptstadt Stormwind, in der ich an jeder Ecke lieb gewonnene Bekannte treffe: Die Menschen-Schwertkämpfer aus der WarCraft-Reihe beschreiben mir hilfsbereit den Weg zu den einzelnen Geschäften. In der Greifenstation kann ich die Riesenvögel als Flugtaxi mieten. Und über den Schmieden im Zwergenviertel wabert der Qualm dermaßen dick, dass ich unwillkürlich die Luft anhalte.

Da wundert's mich nicht, dass mein Paladin SirSiggi vor lauter Sightseeing erst Level 17 erreicht hat – sehr zur Freude meiner Streber-Kollegen, die mit Level 23 protzen. Aber gerade da liegt eine weitere Riesenstärke des neuen Blizzard-Werks: Statt umständlicher Bedienung, Fachausdruck-Bombardement und 50 Stunden Einarbeitungszeit taucht man direkt in die Fantasy-Welt ein.

MARTINS PRO/KONTRA-LISTE

- erstklassige Umsetzung der Strategiewelt ins 3D-Szenario
- viele Details und alte Bekannte aus dem WarCraft-Universum
- leichter Einstieg
- schnelle Erfolgserlebnisse
- vielschichtige Charakterentwicklung
- Komplexität nimmt angenehm langsam zu
- Anfangs auch für Einzelkämpfer geeignet, spätere Gruppenbildung leicht möglich
- sehr durchdachtes Interface
- hohe Weitsicht, auch auf entfernte Gegner
- Quest-Auftraggeber werden nach Erfüllung nur selten auf der Minikarte markiert
- einige wenige Quests sind zu langatmig (»beseitige 20 Monster«)

GEORGS PRO/KONTRA-LISTE

- vorbildliche Bedienung und Menüs
- Instanced Dungeons (siehe Glossar) verhindert Mob-Campen und Kill-Steals
- Klassen unterscheiden sich spielerisch deutlich voneinander
- fantastische, atmosphärisch dichte Spielwelt
- kaum Downtimes
- spannende Quests mit interessanten Storys
- sich ergänzende Handwerksberufe
- actionreiche PvP-Kämpfe ohne Massen-CC
- teils gleichförmiger Questablauf (Erledige X Monster, Sammle Y Gegenstände)
- kleinere Unstimmigkeiten beim Klassen-Balancing
- schwer nachvollziehbares Aggro-Verhalten in Gruppenkämpfen

Neben den offensichtlichen Sahneseiten von World of WarCraft gefällt mir das Spiel vor allem, weil Blizzard viele Kleinigkeiten besser macht als die Konkurrenz. Beispielsweise bei der Bedienung: Wenn sich mein Jäger an einen anvisierten Gegner heranpirscht, zeigt mir das Programm automatisch, ob das Opfer in Reichweite meines Bogens steht - bei Dark Age of Camelot musste ich das umständlich per Hand prüfen. Verkaufe ich beim Händler aus Versehen einen Gegenstand, den ich eigentlich behalten wollte, kriege ich ihn per Mausklick zum gleichen Preis zurück.

Obwohl ich World of WarCraft wie ein Solo-Abenteuer spielen kann, macht es gerade in höheren Levels in der Gruppe mehr Spaß - die Charakterklassen ergänzen sich vorbildlich. Dank des Talentsystems können aber auch zwei Charaktere der gleichen Klassen sehr unterschiedliche Stärken haben, etwa ein Eis- und ein Feuermagier. Letztgenannter ist übrigens derzeit meine Lieblingsklasse, gefolgt von Krieger und Schurke.



Georg Valtin spielt momentan: **Honk**, Orc-Hunter, Level 23 auf dem PvP-Server



Im winterlichen Loch Modan erledigt Patricks **Nachtelfen-Schurke** einen Rockjaw Bonesnapper.



Die Zwerge verzierten die Landschaft mit den eindrucksvollen **Statuen** ihrer Könige.

me zu lösen. Dabei kommt jeder Neuling in der Welt für die ersten Stunden kaum aus dem Staunen heraus. Nur eines der »Oh«- und »Ah«-Erlebnisse: Im ersten Ort der Nachtelfen treffen Sie auf einen Baumriesen. Das Vieh ist etwa fünfmal so groß wie eine Heldenfigur und erinnert an die Nachtelfen-Gebäude aus **WarCraft 3**. Die stimmungsvolle Sounduntermalung tut ihr übriges, und schon ist es passiert: Man will nie wieder aus dieser aufregenden Welt weg!

Schräger Look

Die Comic-Optik mit ihren teilweise übertriebenen Proportionen und schrillen Farben ist Geschmackssache. Wer damit überhaupt nichts anfangen kann, sollte sich auf andere Online-Rollenspiele konzentrieren (etwa **Everquest 2** oder **Saga of Ryzom**). Doch gerade im Look liegt die große Stärke von **World of WarCraft**, denn dadurch wirkt die Welt wie aus einem Guss. Sämtliche Gebäude, Figuren und Objekte sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. In Alchemistenhütten blubbern grüne Reagenzgläschen vor sich hin, in der Herberge hängen Vorräte von der Decke, und in den Ställen warten Reittiere auf ihren Einsatz. Außerdem haben die Designer darauf geachtet, jede aus **WarCraft 3** bekannte Figur möglichst identisch nachzubauen. Menschliche Soldaten in der großen Hauptstadt Stormwind sehen aus, als hätte sie eben erst ein Feldherr per Mausklick in der Kaserne rekrutiert. Außerdem treffen Sie in den Hauptstädten bekannte Helden wie Orc-Kriegsherr Thrall, Tauren-Häuptling Cairne Bloodhoof und Untoten-Chefin Sylvanas Windrunner.

Leicht verdaulich

Wer in der Vergangenheit Online-Rollenspiele zu kompliziert fand oder sofort nach der Charaktererstellung mit der Bedienung überfordert war, der sollte **World of WarCraft** eine Chance geben. Die Lernkurve steigt in der Beta-Version sanft an. Die meisten Dinge erklären sich von selbst oder lassen sich intuitiv erfassen. Gleich mit dem ersten Patch der Beta-Version haben die Entwickler von Blizzard außerdem Hilfstexte eingebaut, die jedes Mal aufpoppen, wenn Sie eine neue Aktion ausprobieren oder gemeistert haben. So erscheint etwa direkt nach dem Ende der ersten erledigten Quest ein Hinweis, der erläutert, was Erfahrungspunkte sind und wie man zurück zum Auftraggeber findet. Die Steuerung erinnert ein we-

GLOSSAR

Zum besseren Verständnis erklären wir hier kurz einige Online-Rollenspiel-Fachbegriffe.

Aggro: Steht für den Hass des Monsters auf seine Angreifer. Der Fiesling stürzt sich auf den Spieler, der die meiste Aggro erzeugt. Die entsteht nicht nur durch direkte Angriffe; auch das Heilen anderer Gruppenmitglieder steigert den Hass.

Mob: Abkürzung für »mobile object«, gemeint sind alle Arten von feindlichen und neutralen Monstern, die Spieler erlegen können.

Aggro-Mobs: Aggressive Monster, die Spieler angreifen, sobald diese in deren Reichweite (Aggro-Radius) kommen.

CC (Crowd Control): Zaubersprüche oder Spezialfähigkeiten, die Gegner für bestimmte Zeit außer Gefecht setzen (etwa Schlaf). Bei Magieformeln, die mehrere Gegner betreffen, spricht man von Massen-CC.

Instancing: Der Server erstellt Kopien bestimmter Gebiete (so genannte Instances), beispielsweise von Dungeons, damit Gruppen ungestört von anderen Spielern Quests lösen oder bestimmte Gegner erledigen können.

Kill-Steal: Warten, dass andere Spieler ein Monster fast erledigt haben und ihm dann den letzten Schlag verpassen.

Campen: Das Warten darauf, dass ein Gegner (etwa für eine Quest) wieder auftaucht.

Downtime: Zeit, die Charaktere zwischen den Kämpfen zur Regeneration von Lebenspunkten und Mana benötigen.

PvP (Player versus Player): Gefechte zwischen menschlichen Spielern.

PvE (Player versus Environment): Kämpfe menschlicher Spieler gegen die Monster der Spielwelt.

Respawn-Time: Zeit, die zwischen dem Erledigen eines Monsters und dessen erneutem Auftauchen in der Spielwelt vergeht.

DAS TALENTSYSTEM

Jeder Klasse hat drei Talentzweige, mit denen Sie Ihren Charakter individuell gestalten – ähnlich den Skill-Trees in Diablo 2. Ab Stufe zehn erhalten Sie bei jedem Levelaufstieg einen Talentpunkt, mit dem Sie entweder eine neue Fähigkeit lernen oder ein bereits gelerntes Talent ausbauen. Hier einige Beispiele der offensiven Waffen-Spezialisierung des Kriegers. Die mit Pfeilen verbundenen Talente bauen aufeinander auf.



Verbesserter Schlag (3 Stufen): Reduziert die Wut-Kosten für den Spezialangriff »Schlag«

Axt-Spezialisierung (5 Stufen): Erhöht die Chance, einen kritischen Treffer zu landen

Schwert-Spezialisierung (5 Stufen): Erhöht die Chance, einen Bonus-Schlag zu erzielen

Verwunden (3 Stufen): Erhöht den Schaden durch Blutung (Damage over Time, verursacht also konstanten Schaden für eine bestimmte Zeit)

Tiefe Wunden (3 Stufen): Kritische Treffer lösen eine sehr starke Blutung aus

Aufspießen (3 Stufen): Kritische Treffer verursachen mehr Schaden

Rundumschlag (1 Stufe): Trifft einen weiteren Gegner im unmittelbaren Umkreis

Keulen-Spezialisierung (5 Stufen): Erhöht die Chance, den Gegner zu betäuben



Je höher der Level, desto größer die Gegner. Hier erledigt Georgs Orc-Jäger zusammen mit seinem Dino-Pet (links) eine mächtige **Donnerechse**.

WAS TUN MIT LEVEL 60?

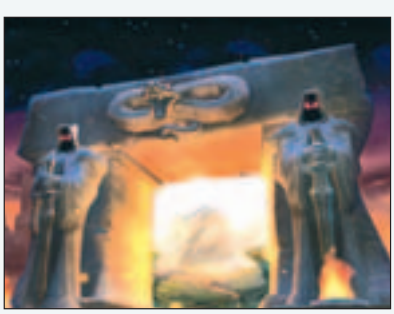
In den meisten Online-Rollenspielen haben High-Level-Charaktere so wenig zu tun, dass Spieler lieber weitere Charaktere hoch züchten oder sich einem anderen Titel zuwenden. Wir fragten Chris Sigaty, Producer von **World of WarCraft**, wie Blizzard die Spieler dauerhaft binden will.

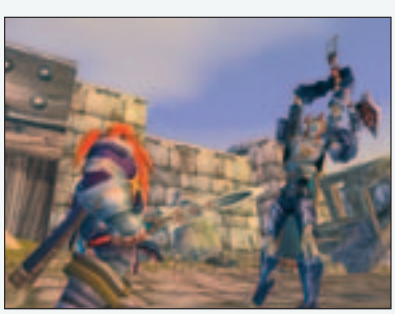
Raids gegen Supermonster

Mehrere Gruppen von Level-60-Spielern können sich zu so genannten Raid-Groups (das sind große Armeen) zusammenschließen, die gegen besonders mächtige Monster antreten. Oft sind diese groß angelegten Unterfangen in mehrere Schritte geteilt, die aufeinander aufbauen (ähnlich wie die Meisterlevel im **Dark Age of Camelot**-Addon **Trials of Atlantis**). So könnte laut Sigaty ein Raid aussehen: Zunächst müssen Sie sich durch einen Dungeon kämpfen und dort einen Endgegner besiegen, woraufhin sich ein Portal zu einem weiteren Verlies öffnet. Dort befreien Sie einen Magier aus der Gewalt seiner Peiniger und erhalten zum Dank einen Zauber, der Ihre Truppe für kurze Zeit gegen Feuer immunisiert. So gerüstet tritt die Armee tiefer im Dungeon gegen einen Feuer speienden Drachen an, der die Charaktere ohne Schutzformel augenblicklich rösten würde. Es wird sogar möglich sein, das aus **WarCraft 2** bekannte **Dunkle Portal** zum Heimatplaneten der Orks zu öffnen.

Player vs. Player (PvP)

Das **PvP-System** basiert auf dem Konflikt zwischen Horde und Allianz: Das Spiel analysiert jeden Tag alle PvP-Aktionen; beide Fraktionen sowie die beteiligten Charaktere bekommen entsprechend viele Punkte. Wer genug davon hat, erhält Titel wie »Verteidiger der Allianz«. Neben Prestige erhalten Sie mit diesem Rang auch Zutritt zu ansonsten verschlossenen Gebieten, in denen NPC-Händler besonders gute Waffen, Rüstungen, Tränke und dergleichen feilbieten. Ach ja: Falls Sie gerne wehrlose Neulinge meucheln und andere Missetaten begehen, brandmarkt das Programm Sie als Player-Killer. In diesem Fall darf Sie jeder andere Spieler (selbst die Ihrer Fraktion) überall ungestraft angreifen.







Battlegrounds

Neben PvP-Kämpfen in den normalen Gebieten können sich Freunde gepflegter Massenschlachten in so genannten Battlegrounds austoben. In diesen Gebieten verteidigen beziehungsweise erobern Sie Festungen und Städte. Dabei hantieren Sie mit **Belagerungswaffen** wie Katapulten und Trebuchets herum. Um schon einmal zu trainieren, gibt's bereits für Spieler mit Level 30 bis 40 Übungsgebiete; in die echten Battlegrounds geht's erst ab Stufe 50.

Zusätzliche Inhalte (Häuser, Heldensystem, etc.)

Blizzard wird nach der Veröffentlichung immer wieder neue Spielinhalte per Patches oder Addons nachliefern. Beispielsweise dürfen Spieler und Gilden eigene Häuser kaufen. Portale in den Hauptstädten führen zukünftig in diese Wohngebiete. Mit einem der ersten Patches will Blizzard die Heldenklassen in das Spiel einbauen. Dabei erhalten Charaktere für bestimmte, noch nicht näher definierte Leistungen spezielle Punkte, die sie in mächtige Helden-Talente investieren. Die Entwickler planen für künftige Addons neben neuen Klassen auch die Erhöhung des Maximallevels (derzeit 60).

DIE WARCRAFT-SPIELWELT

Die Grafiker von Blizzard haben es geschafft, den Comic-Stil von WarCraft 3 glaubwürdig in World of WarCraft zu transferieren. Hier einige Beispiele:



Die mächtigen **Kodos** donnern in Stampeden durch die Steppen von Mulgore und dienen den Tauren in WarCraft 3 als Karawanen-Tiere.



Obwohl die **menschlichen Soldaten** in WarCraft 3 aus relativ wenigen Polygonen bestehen, sehen sie ihren WoW-Pendants mehr als ähnlich.



Rote Dächer, viel Holz und spitze Formen charakterisieren die **Bauwerke der Orks** gleichermaßen in WarCraft 3 und World of WarCraft.

nig an **Diablo 2** und ist bereits nach wenigen Kämpfen in Fleisch und Blut übergegangen. Nach unserer Beta-Erfahrung hat Blizzard alles richtig gemacht und muss in Sachen Steuerung kaum nachbessern.

Die Qual der Wahl

Das Heldendasein in **World of WarCraft** wird mit der Zeit komplexer: Anfangs verkloppen Sie neutrale Monster, die sich erst wehren, sobald Sie angreifen. Später müssen Sie Fähigkeiten sinnvoll kombinieren, um zwischen den Aggro-Mobs (aggressive Monster, siehe Glossar) zu überleben. Ab Stufe 10 gilt es außerdem Talentpunkte zu verteilen. Hier dürfen Sie erneut entscheiden, in welche Richtung sich Ihr Schützling entwickelt. So machen Sie zum Beispiel einen Dieb zum Meisterschleicher oder verbessern lieber seine Quote für kritische Treffer, die im Kampf verheerenden Schaden anrichten.

Mit jeder Entscheidung gibt es neue Herausforderungen und Erfolgserlebnisse. Wenn Georgs Held etwa Lederverarbeitung als Handwerk gewählt hat, freut er sich über erbeutete Tierfelle, die Kollege Martin mit seinem Paladin heranschafft. Florian macht es wieder anders: Er hat ein autarkes Wirtschaftssystem, denn sein Charakter kennt sich sowohl mit Kräuterkunde aus als auch mit Alchemie. Die benutzt er, um aus dem ungenießbaren Grünzeug Heiltränke oder andere magische Säfte zu brauen. Seine Produkte benutzt er entweder selbst oder verkauft sie an Händler und Mitspieler.

Letzter Feinschliff

Natürlich sind auch die Designer von Blizzard nicht perfekt. So gibt es in der Beta-Version noch kleine Unstimmigkeiten im Balancing zwischen den Klassen, was vor allem auf PvP-Servern (siehe Glossar-Kasten) noch behoben werden muss. Außerdem sind nach manchen Quests die Laufwege extrem lang. Zwar gibt es so genannte Ruhesteine, die Helden per Knopfdruck zu dem Gasthaus teleportieren, in dem sie zuvor eingecheckt haben. Doch müssen diese Steine nach jeder Benutzung neu aufladen – und das dauert eine volle Stunde. Hier wären käufliche Stadtportal-Schriftrollen eine sinnvolle Lösung. Ein weiteres Problem der Beta ist das Quest-Balancing, da die Aufträge mitunter schwerer oder leichter sind als es die Farbcodes im Tagebuch anzeigen.

Georg Valtin

WORLD OF WARCRAFT

Video

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard
Version	Geschlossener Betatest
Termin (deutsche Version)	1. Quartal 2005
(US Version)	23. November 2004
Einschätzung	Hervorragend



COMMANDOS STRIKE FORCE

Pyros Elitetruppe ist wieder im Einsatz! Diesmal begleiten Sie Green Beret, Spion & Co. nicht durch ein Taktikspiel, sondern haben **in waschechter Shooter-Manier** selbst den Finger am Abzug.

Nebulöse Andeutungen gab es schon früher. **Commandos 3** sei der letzte Teil klassischer Bauart, sagte etwa Ignacio Perez, Chef der spanischen Pyro-Studios und Miterfinder der Serie. Jetzt hat Publisher Eidos endlich die Bombe platzen lassen: Der vierte Teil ist kein Taktikspiel mehr, in dem Sie kleine Pixelfiguren über zweidimensionale Schlachtfelder schicken. **Strike Force** läuft ins Shooter-Genre über. Endlich die Welt mit den Augen der Kommandosoldaten sehen, selbst die Pistole zücken, auf leisen Sohlen an Wachen vorbei schleichen. Wie das genau funktioniert, fand PC PowerPlay bei einer Vorführung der ersten spielbaren Version heraus.

Aus acht mach drei

Die ehemals achtköpfige Truppe ist geschrumpft. Nur noch drei Mitglieder gehören zu den alliierten Spezialkräften, die im Zweiten Weltkrieg hinter feindlichen Linien die deutsche Wehrmachtsmaschinerie sabotieren. Geschafft haben es der Green Beret, der Scharfschütze und der Spion; wobei die drei auf den ersten veröffentlichten Bildern kaum wiederzuerkennen sind. Geblieben sind die Spezialfähigkeiten. Der Green Beret ist die Kampfmaschine des Trios. Mit Leichtem Maschinengewehr, Pistole und Messer stürzt er sich ins Getümmel. Quasi das genaue Gegenteil stellt der Spion dar. Er geht Duellen lieber aus dem Weg, indem er sich im Dunkeln an Wachtposten vorbei stiehlt oder sie mit geklauten Offiziersuniformen täuscht. Lässt sich eine Konfrontation einmal nicht vermeiden, pirscht er sich von hinten an sein Opfer heran und bringt es mithilfe einer Drahtschlinge zum Schweigen. Der Scharfschütze schließlich kann genau das – scharf schießen. Er liegt auf der Lauer, peilt die Lage und verfolgt sein Ziel


Mit den Uniformen deutscher **Offiziere** täuscht der Spion Wachen.


Per **Molotov-Cocktail** röstet der Green Beret einen Wehrmachtspanzer.


Wer sich von hinten **anschleicht**, kann Feinde einfach überwältigen.


In so einem zerbombten Haus ist der **Scharfschütze** perfekt getarnt.

so lange, bis er einen todsicheren Treffer landen kann.

Commando wechsel dich

Nach Pyros derzeitigen Plänen gehen die Commandos selten alle zusammen auf Tour, sondern meistens solo oder zu zweit. Dabei steuert der Spieler jeweils nur ein Teammitglied, darf aber auf Knopfdruck jederzeit wechseln. Die anderen halten derweil die Stellung und agieren in gewissen Grenzen selbständig, nehmen etwa Gegner aufs Korn. Beispielsweise bringt man erst den Scharfschützen in Position, und rückt dann mit dem Green Beret vor, während der Kollege von oben Deckung gibt. Falls der Scharfschütze währenddessen in Bedrängnis gerät, gibt das Programm mit einem eingespielten Mini-Filmchen Alarm, so dass genügend Zeit bleibt, zu wechseln und die Situation selbst zu klären.

Zigaretten zur Ablenkung

Die Aufträge in Frankreich, Russland und Norwegen ähneln denen von früher. Mal soll man einen deutschen General entführen, mal einen gefangenen französischen Résistance-Kämpfer befreien, mal ein Schlachtschiff der Kriegsmarine in die Luft jagen, mal einen gegnerischen Offizier ausschalten. **Commandos Strike Force** bleibt auch insofern der Serie treu, als Gewalt nicht immer zum Ziel führt. Selbst der Green Beret kann sich nicht mit einem ganzen deutschen Battalion anlegen. In solchen Fällen ist Heimlichkeit gefragt. Wachen lassen sich beispielsweise mit einem Steinwurf ablenken. Oder wenn man in Sichtweite zufällig ein Zigarettenpäckchen fallen lässt. Der Posten wird dann denselbigen verlassen, um sich das Nikotinbündel zu schnappen, so dass der Green Beret unbemerkt vorbei schlüpfen kann.

Arm in Arm mit den Sowjets

In vielen Missionen ist Teamwork der Schlüssel. So kommt der als deutscher Offizier getarnte Spion an Stellen, die für die anderen unerreichbar wären. Dann kann er etwa Suchscheinwerfer für ein paar Minuten abstellen, so dass die Kollegen ungesehen in die schwer bewachte Basis eindringen können. Gelegentlich arbeiten die Commandos auch mit alliierten Soldaten zusammen, die vom Computer gesteuert werden. Zum Beispiel schlagen Scharfschütze und Green Beret Seite an Seite mit russischen Rekruten einen deutschen Großangriff zurück. Der eine getarnt auf den Dächern, der andere an vorderster Front hinters MG geklemmt. Apropos Maschinengewehr: Zwar dürfen die Elitesoldaten keine Fahrzeuge fahren, dafür aber beispielsweise das Turm-MG eines stehenden Panzers bedienen. Sonst im Waffenarsenal: Pistolen, Gewehre, Rauchgranaten, um Gegnern die Sicht zu vernebeln, und Haft-Hohlladungen, die sogar Panzer knacken. Nicht zu vergessen das gute alte Fernglas, das sich vorzüglich dazu eignet, die Routen der Patrouillen auszuspionieren.

Farbarm, aber stimmungsvoll

Technisch macht **Strike Force** eine gute, wenn auch im Vergleich mit aktuellen Titeln wie **Doom 3** keine glänzende Figur. Auffällig ist, dass die Grafiker sehr sparsam mit den Farben umgegangen sind, was den Levels einen realistischen, aber tristen Look verleiht. Die Animationen waren dafür, wie von Pyro gewohnt, allererste Sahne, ebenso die meisten Effekte wie Feuer und Explosionen. Die gezeigte Version hat noch nicht das Alpha-Stadium erreicht; wahrscheinlich also, dass die Macher das Spiel optisch noch stark aufpolieren.

Rüdiger Steidle

STRIKE FORCE

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Pyro Studios
Version	Pre-Alpha
Termin	Frühjahr 2005
Einschätzung	–

Rüdiger Steidle:

»Obwohl Details wie die Zigarettenpäckchen oder die gemopsten Offiziersuniformen das Flair der Vorgänger wunderbar einfangen, spielt sich Strike Force wesentlich actionbetonter als selbst der dritte Commandos-Teil. Das liegt nicht nur am Perspektivwechsel. Einige Missionen sind klar auf typische Shooter-Duelle getrimmt. Ob sich die alten Fans mit dem veränderten Spielablauf anfreunden können, wage ich zu bezweifeln. Dafür könnte Strike Force umso mehr neue Freunde finden.«



Eingegrabene Panzer und Geschütze bewachen an einem verregneten Herbsttag ein **Versorgungslager** der Briten.

BLITZKRIEG 2

Es gibt ein Leben nach Panzers: **Blitzkrieg 2 bringt Strategie ins Taktik-Genre.** Gelegenheits-Generäle planen ihren Feldzug künftig selbst und entscheiden, wo und wann sie womit zuschlagen.

Stalingrad, Market Garden, Kursk – diese Namen werden auch weniger historisch Interessierten den Zweiten Weltkrieg ins Gedächtnis rufen. Doch kaum jemand erinnert sich an all die Scharmützel, die diesen Schlachten vorausgingen. **Blitzkrieg 2** rückt diese Gefechte in den Mittelpunkt. Echtzeit-Kommandeure entscheiden künftig selbst, ob sie beispielsweise direkt den Durchbruch in den Ardennen wagen oder die Entscheidung hinauszögern und ihre Offensive gewissenhaft vorbereiten. Wie das funktioniert, davon konnten wir uns anhand einer Betaversion der Taktik-Hoffnung selbst ein Bild machen.

Der Weg nach Tobruk

Die vier **Blitzkrieg 2**-Kampagnen (je eine für Tommys, Russkies, Amis und Krauts) folgen den Brennpunkten des Zweiten Weltkriegs. Iwo Jima, El Alamein, Monte Cassino, an allen historischen Fronten wird gekämpft. Diesen bedeutenden Schlachten gehen dabei eine Reihe kleinerer Konflikte voraus. Bevor die Briten etwa den deutschen Belagerungsring um Tobruk sprengen, kundschaften sie erst die die feindlichen Linien aus, schicken später den eingeschlossenen Verteidigern Verstärkung und wehren schließlich einen Umfassungsversuch des Afrika Korps ab. Dem Spieler bleibt selbst überlassen, wie viele dieser Mini-Missionen er absolvieren möchte, und in welcher Reihenfolge. Theoretisch zumindest. Unmittelbar die Hauptschlacht anzugehen, ist ein nahezu hoffnungsloses Unterfangen. Denn in den Scharmützeln vorab verdienen sich die Heerführer Verstärkung und bessere Einheiten für das spätere Großunternehmen. Oder sie schwächen den Kontrahenten in der finalen Schlacht, indem sie seinen Nachschub kappen.

Befehl an die Luftwaffe

Auswählbare Verstärkungen sind die zweite große Neuheit in **Blitzkrieg 2**. Sie gebieten nicht mehr über die Riesen-Regimenter des Vorgängers, sondern kontrollieren nur wenige Dutzend Verbände. Richtig, genau wie früher agieren Panzer und Geschütze allein, die Infanterie kämpft in Gruppen – Spezialisten wie Scharfschützen ausgenommen. Für gewöhnlich starten Sie mit einer Handvoll Tanks, Trucks und Soldaten. In regelmäßigen Abständen dürfen Sie Unterstützung jeden Typs anfordern, etwa Flugabwehrgeschütze, Spähpanzer oder Jagdbomber. Diese fliegen übrigens anders als im ersten Teil nicht mehr ein bestimmtes Ziel an und verschwinden dann auf Nimmerwiedersehen. Vielmehr dürfen Sie der Luftwaffe wie allen anderen Einheiten direkt Order erteilen. Erst, wenn die Flieger kaum noch Sprit haben, kehren Sie zum Flugfeld zurück.

Für jedes absolvierte Vorauskommando erhalten Sie in der finalen Konfrontation weitere solcher Verstärkungswellen. Darunter auch Prototypen wie den deutschen Raketenabfangjäger Natter (bekannt aus **Battlefield 1942 Secret Weapons**) oder besonders schlagkräftige Einheiten wie den sowjetischen T-35. Dazu kommt der Nachschub, den Sie in den vorangegangenen Einsätzen nicht angefordert, also quasi übrig haben. Wenn Sie also möglichst viele Mini-Missionen erledigen, dürfen Sie später eine umso größere und bessere Armee ins Feld führen. Welchen Vorteil

ZAHLEN, DATEN, FAKTEN

Zeitrahmen:	1939 bis 1945
Kampagnen:	vier mit rund 110 Missionen
Fraktionen:	Amerikaner, Briten, Sowjets und Deutsche; Japaner und Italiener voraussichtlich nur im Multiplayer-Modus spielbar
Schauplätze:	Europa, Asien, Afrika
Einheiten:	über 300 verschiedene, darunter Schiffe und Prototypen



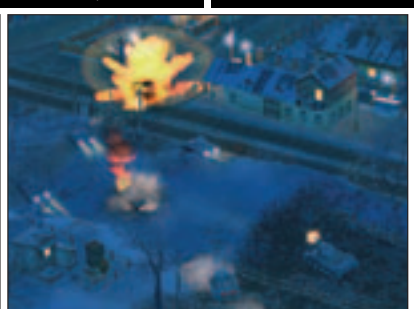
Landschaft und Gebäude sind so detailliert wie im in Teil 1, aber 3D.



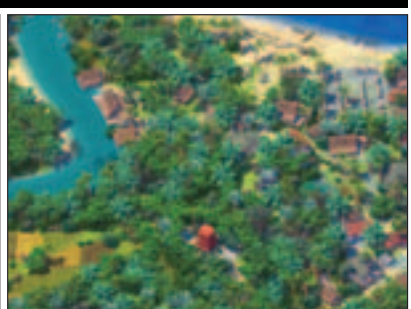
Anders als früher dürfen Sie der **Luftwaffe** nun direkt Befehle erteilen.



Vor den **Entscheidungsschlachten** (Wappen) stehen viele kleinere Scharmützel (Kreise).



In den **Nachteinsätzen** gibt es wunderschöne Lichteffekte zu bewundern.



Auch in **Asien** geht es diesmal rund. Dort geraten Amerikaner und Japaner aneinander.

derjenige haben wird, der sich gleich der Hauptaufgabe stellt, haben die Entwickler noch nicht entschieden.

Taktik ohne Kompromisse

Am »Drumherum« hat sich also viel getan: Statt einer Kern-Armee, die der Hobby-General von Einsatz zu Einsatz mitschleppt, gibt's nun Levelauswahl und Verstärkungswellen. Doch wie sieht der Spielablauf selbst aus? Die Grundlagen sind geblieben. Es gibt noch immer keinen Basisbau, sondern Echtzeit-Taktik ohne Kompromisse. Kleine Kampfgruppen aus Panzern und Soldaten sichern die Front, Scharfschützen klären die Umgebung auf, hinter den Linien wartet die Artillerie auf Ziele. Dass sich **Blitzkrieg 2** trotzdem anders spielt als der Vorgänger, liegt zum einen an der erwähnten Nachschubfunktion. Verluste lassen sich nun viel einfacher ausgleichen als früher. Zum andern halten die Einheiten schlicht mehr aus. Den Tanks fliegt nicht mehr gleich beim ersten Treffer der Turm weg. Selbst wenn einmal ein Platoon in einen Hinterhalt gerät, kann es sich noch zurückziehen, ohne komplett aufgerieben zu werden. Zumal die Panzerung der meisten Fahrzeuge an der Front aufgewertet wurde, während Flanken und Rückseite verwundbarer scheinen als beim Vorgänger. So ergeben Umfassungsversuche und Flankenattacken mehr Sinn. Schließlich haben die Entwickler noch die Artillerie abgeschwächt, die einst das Schlachtfeld beherrschte.

Mehr Blitz im Krieg

Die Missionsziele erinnern an den Vorgänger. Eigene Stellungen halten, gegnerische überrennen, Gebiete aufklären, Minen räumen. Allerdings spielen sich die rund 110 Einsätze wesentlich temporeicher. Nicht nur, weil die Leveldesigner gelegentlich Zeitlimits einbauen. So müssen die Briten vor Tobruk einmal verhindern, dass die Italiener eine Festung verstärken. Wird der Konvoi nicht rechtzeitig gestoppt, droht die Stellung uneinnehmbar zu werden. Außerdem agiert der KI-Konkurrent viel angriffslustiger und mobiler als je zuvor. Vorbei sind die Zeiten, da sich die Verteidiger in ihren Schützengräben einfach zusammenschießen ließen. Ruckzuck fällt uns General Computer mit einem Panzervorstoß in die Flanke oder fordert Jagdbomber an. Ebenfalls neu: Beide Parteien müssen ihre Versorgungsstationen sichern. Wer zum Beispiel das gegnerische Flugfeld erobert, entzieht dem Feind jede weitere Luftunterstützung.

Tigerfährten im Wüstensand

Setzte das Original **Blitzkrieg** noch auf die Kombination aus Pixelterrain und Polygonpanzern, wechselt Teil 2 mit Haut und Haar ins 3D-Lager über. Die Karten lassen sich aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten. Die Kamera kann direkt ans Geschehen heranfahren oder eine übersichtliche Vogelperspektive zeigen. Klar, dass der ohnehin hohe Detailgrad von Gebäuden, Einheiten und Landschaft noch gestiegen ist. **Blitzkrieg 2** glänzt aber vor allem mit Animationen und Effekten. Da rumpeln in einer der neuen Nachtmissionen zwei Tiger durch die Wüste, leuchten die Dünen mit ihren Scheinwerfern aus, wirbeln Staub auf und stempeln Kettenspuren in den Sand. Der vordere dreht suchend den Turm, erspäht ein Panzerabwehrgeschütz, will zum Feuern kurz anhalten, da blitzt auch schon Mündungsfeuer auf, und der deutsche Tank zerbirst in einem mächtigen Feuerwerk. Der zweite Tiger bleibt stehen, wartet auf die Infanterie, die nicht nur im Dunkeln besser sehen kann als die Kameraden im Panzer. Ein Trupp Sturmpioniere rückt an, kundschaftet die Gegend aus. Da! Hinter den Palmen haben sich die Amis verschanzt. Die Infanterie stürmt vor, die Kanonenbesatzung kurbelt das Geschütz herum. Jetzt gibt der Panzer Gas, rast von der Seite auf die Pak zu, die nicht mehr rechtzeitig reagieren kann und nach einer Maschinengewehrsalve außer Gefecht ist. Auch wenn man in den meisten Gefechten einfach zu beschäftigt ist, um solche Szenen zu genießen, verleiht der enorme Detailgrad **Blitzkrieg 2** doch eine Authentizität wie sonst nirgendwo.

Rüdiger Steidle

BLITZKRIEG 2

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Nival
Version	Beta
Termin	2. Quartal 2005
Einschätzung	Sehr gut

Rüdiger Steidle:

»Schon die Beta gefällt mir noch um einiges besser als der Vorgänger. Nicht nur, weil die Missionsauswahl eine zusätzliche strategische Komponente einführt. Sondern vor allem, weil der stockende Spielablauf des ersten Teils der Vergangenheit angehört. Endlich muss ich nicht mehr um jeden einzelnen Panzer bangen, sondern kann Verluste ausgleichen. Was mich allerdings nach wie vor stört, ist die fitzelige Bedienung. Die Einheiten müssen lernen, selbständiger zu agieren, statt auf meine Kommandos zu warten.«



Die meisten Einsätze beginnen ruhig. Zunächst stehen mit Ihren Männern am **Startpunkt** und plaudern über Kameraden und Einsatzziele.Einsatz.

BROTHERS IN ARMS

Es soll realistisch sein. **Sehr taktisch und gleichzeitig einfach zu bedienen.** Eine spannende Storyline haben und obendrein Spaß machen. Kann Brothers in Arms wirklich Hits wie Call of Duty überrennen?

Kaum ein historisches Ereignis wurde in den letzten Jahren öfter für Spiele verwendet als der D-Day. **Panzers**, **Call of Duty**, **Medal of Honor – Allied Assault** und einige mehr. Stets war der 6. Juni 1944 ein Thema. **Brothers in Arms** reiht sich brav in diese Formation prominenter Namen ein. Der Taktik-Shooter von Gearbox Software (PC-Version von **Halo**) rückt den Angriff alliierter Truppen auf die Normandie sogar noch mehr ins Fadenkreuz: Es geht um die Männer der US-Luftlandedivision 101, Fallschirmjägerregiment 502, Fox Company. Es geht um acht Tage im Leben dieser Männer; beginnend mit dem D-Day und für das Spiel in 21 Missionen unterteilt.

John F. Antal, ehemals Colonel in der US-Armee und als Berater für Entwickler Gearbox tätig, stattete uns einen Besuch ab und präsentierte zwei Missionen aus der aktuellen Version. Anschließend griffen wir selbst zu Tastatur und Maus, um uns persönlich in die Gefechte zu werfen.

Tanz nach Bakers Pfeife

Sie übernehmen die Rolle von Sergeant Matt Baker und springen mit seiner Einheit am D-Day über der Normandie ab. Als Baker festen Boden unter den Füßen hat, fehlt von seiner Einheit allerdings jede Spur. In den 21 Missionen werden Sie also nicht nur gegen die Deutschen kämpfen, sondern auch nach und nach Ihr Team wieder vervollständigen. Auf sich allein gestellt sind Sie trotzdem nicht. Jeden Einsatz erledigen Sie in Begleitung von anderen Trupps, denen sie sich anschließen. Maximal zwei Teams mit jeweils drei Soldaten stehen so unter Ihrem Kommando. In der ersten Mission, die wir zu sehen bekommen, haben wir weit weniger Unterstützung. Zusammen mit einem Begleiter namens Hartsock sollen wir einen Haufen deutsche Soldaten ausschalten, die sich in einem kleinen Dörfchen verschanzt haben.

In die Enge getrieben

Wir bewegen uns auf das nahe gelegene Bauernhäuschen mit benachbarter Scheune zu und lugen vorsichtig um die Ecke. Zu sehen sind ein ausgetretener Feldweg, Holzzäune, eine hüfthohe Mauer – und zwei deutsche Soldaten. Schnell rufen wir Hartsock heran, der die beiden mit Feuersalven beschäftigen soll. Kaum hat er den ersten Schuss abgegeben, verschwinden die Deutschen hinter der Mauer. Hartsock feuert weiter, und langsam verfärbt sich die kreisförmige Anzeige über den Köpfen der Feinde von rot zu grau. Daran lesen Sie ab, wie gefährlich Ihnen gegnerische Soldaten werden. Rot bedeutet »Schnell in Deckung!«, grau steht für »Alles im Griff«.

Während die deutschen Soldaten weiter in Schach gehalten werden, hechten wir schnell zur Scheune hinüber – und starren in eine Gewehrmündung. Streifschuss. Reflexartig feuern wir zurück. Der Angreifer sackt in sich zusammen, und wir suchen panisch nach der Bildschirmanzeige für unsere Lebensenergie.

Spartanisches Interface

John F. Antal grinst und erklärt uns, dass es in **Brothers in Arms** keine Lebensenergie-Anzeige oder Healthpacks geben wird. Des Realismus we-


Die **Charaktermodelle** in Brothers in Arms sind sehr detailliert.


Ungewohnt: Es gibt kein Fadenkreuz, Sie zielen mit Kimme und Korn.


Solche **Verschnaufpausen** bilden im Kriegsgetümmel die Ausnahme.


Mit diesem **blauen Symbol** befehligen wir unsere Teamkameraden.

gen. Lediglich eine kleine Multifunktionsanzeige am linken Bildschirmrand gibt Auskunft über den Gesundheitszustand von Baker, indem sich dessen Silhouette rot färbt, wenn's einmal wirklich brenzlig wird. Außerdem hilft ein Kompass bei der Orientierung und zwei kleine Icons geben an, welchem der maximal zwei Teams wir gerade Kommandos geben. Das ist in unserem Fall natürlich nur ein Team, denn wir haben lediglich Hartsock dabei. Der ruft gerade nach Verstärkung, weshalb wir unseren Weg durch die Scheune schnell fortsetzen, um uns an den Feinden vorbei zu schleichen. Vorher tauschen wir allerdings noch unser Gewehr gegen ein deutsches Modell. Beide gleichzeitig können wir nämlich nicht tragen, denn mehr als zwei Waffen auf einmal sind nicht erlaubt. Unsere Pistole wollen wir für Nahkämpfe allerdings erst einmal behalten. Wir stehen jetzt nur wenige Meter neben den deutschen Soldaten. Einmal tief durchatmen und durchladen – los geht's. Ungewohnt: Es gibt kein Fadenkreuz. Wir zielen also über Kimme und Korn und landen zwei saubere Treffer.

Kalt erwischt

Plötzlich wird geschossen; zwei Feinde haben sich im Gebüsch versteckt. Auf Knopfdruck werfen wir einen kurzen Blick auf die Übersichtskarte, die das Geschehen aus einer Draufsicht zeigt. Wir schicken Hartsock erst einmal per simplem Tastendruck in Deckung – er soll uns den Rücken freihalten. Wir versuchen derweil, die Feinde mit einer Granate aus ihrem Versteck locken. Und tatsächlich, die Deutschen stürmen heraus und laufen in ihr Verderben.

Ein Ring, sie alle zu ...

Sollten Sie jetzt befürchten, ein Dutzend Tastenkombinationen auswendig lernen zu müssen, können wir Sie beruhigen. **Brothers in Arms** steuert sich wie eine Mischung aus **Call of Duty** und **Full Spectrum Warrior**. Ihre Spielfigur bewegen Sie wie in einem Ego-Shooter. Mit der rechten Maustaste geben Sie Befehle aus. Ein Klick reicht aus und auf dem Spielfeld erscheint ein blauer Ring, den Sie mit der Maus verschieben. Setzen Sie ihn in der Landschaft ab, bewegen sich Ihre Mannen umgehend dorthin. Genauer gesagt in die Nähe, denn die Soldaten suchen sich stets einen sicheren Standort in der Umgebung des angegebenen Punktes. Ziehen Sie das Symbol auf ein Objekt in der Spiellandschaft, gehen Ihre Gefolgsleute dahinter in Deckung. Klicken Sie auf einen Gegner, wird dieser sofort unter Beschuss genommen. Alles mit einem einzigen Mausklick.

Starke Verstärkung

Auf die gleiche Art und Weise kommandieren Sie Panzer, die Ihnen in manchen Missionen zur Seite stehen. Außerdem kann Baker jederzeit auf das Gefährt klettern und das Bordgeschütz bedienen. Das macht den Spielablauf etwas temporeicher – zumindest in der zweiten vorgeführten Mission, in der Baker mit drei Soldaten und einem Stahlmonster unterwegs war. Beim Missionsaufbau gab es allerdings keinen Unterschied. Wieder ging es darum, die Feinde in Schach zu halten und dann von der Flanke auszuschalten. Da kommt in den weiteren Missionen hoffentlich mehr Abwechslung ins Spiel.

Noch ist übrigens keine endgültige Entscheidung über das Speichersystem gefallen. Eventuell müssen Sie sich deshalb darauf einlassen, den Fortschritt nur an Speicherpunkten sichern zu können. Das wird erst während der finalen Testphase geklärt, die demnächst anlaufen soll, damit **Brothers in Arms** pünktlich im Februar in den Läden steht.

David Bergmann

BROTHERS IN ARMS

Video

Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Gearbox
Version	Pre-Beta
Termin	Februar 2005
Einschätzung	Gut

David Bergmann:

»Das Kommandieren ist genial. Mir stehen so mehr Möglichkeiten offen als etwa in Call of Duty. Und schafft Atmosphäre, da mir meine Jungs ans Herz wachsen. Etwas Sorge macht mir, dass sich der Ablauf der gezeigten Missionen sehr ähnelt. Aber Gearbox ist ein erfahrener Entwickler und wir haben ja erst zwei Missionen gesehen. Die endgültige Version wird hoffentlich abwechslungsreicher.«



Kirche
Eine Messe bringt jetzt satte 50 Zufriedenheitspunkte, allerdings ist der Kirchendienst nun wesentlich zeitaufwändiger zu organisieren.

Grosser Rundturm
Alle Gebäude werden transparent, wenn sich im Innern etwas tut. So verpassen Sie auch nicht, wenn die Ritter um jede Stufe der Wendeltreppe ringen.

Scharfrichtergilde
Unzufriedene Bürger werden kriminell. Werden sie beim Klauen erwischt, sperrt man sie in den Kerker. Nur der Scharfrichter kann sie läutern.

STRONGHOLD 2

Stopp! Geben Sie sich nicht mit den Bildern zufrieden! Die 3D-Grafik mag die augenscheinlichste Neuerung der Burgbausimulation zu sein, die wirklich wichtigen verbergen sich aber unter der Oberfläche.

Keine Frage: Technisch ist **Stronghold 2** ein Quantensprung. Die platten Pixel-Burgen sind imposanten dreidimensionalen Festungen gewichen, die sich aus fast allen erdenklichen Blickwinkeln bewundern lassen. Das erfolgreiche Spielprinzip ist geblieben: Hobby-Fürsten setzen einen Wirtschaftskreislauf in Gang, schicken etwa Förster aus, die Pfeilmacher mit Holz versorgen, die wiederum die Rüstkammer beliefern. Nach und nach wird das Dörfchen mit Mauern, Türmen und Abwehranlagen umgeben, bis eine gewaltige Mittelalter-Feste die Bewohner schützt. Mit schöner Regelmäßigkeit prüfen Belagerungstruppen das Bauwerk auf Festigkeit – nur wer taktisch geschickt plant, übersteht die dauernden Attacken der Aggressoren.

Insbesondere den spannenden Belagerungsschlachten haben die Macher der Firefly Studios ihre Aufmerksamkeit geschenkt, wie Projektleiter Simon Bradbury betont: »Die wichtigste Neuerung ist vielleicht, dass Angreifer ohne schweres Gerät keine Chance haben.« Also keine Bogenschützen mehr, die den Mörtel aus den Mauern ballern. Stattdessen tischlern die Eindringlinge vor dem Ansturm mächtige Belagerungstürme und Katapulte. Genau der richtige Zeitpunkt für den Burgherren, mit schnellen Kavallerieabteilungen einen Ausfall zu wagen und dem gegnerischen Feldlager einen Besuch abzustatten, bevor die weit reichenden Steinschleudern die Bewacher gleich Dutzendweise von der Mauer fegen. Doch just solche Artillerieduelle setzen die nagelneue Physik-Engine hervorragend in Szene: Weder die Flugbahnen der Geschosse noch die Trefferwirkungen sind vorhersehbar. Es kommt durchaus vor, dass ein für die feindlichen Armbrustschützen bestimmter Brocken mitten zwischen die anstürmenden Verbündeten fährt und die Fußsoldaten wie Spielzeug durcheinander wirbelt.

Duell im Thronsaal

»Stronghold 2 kann bis zu Tausend Soldaten gegeneinander ins Feld schicken«, gibt Simon Bradbury an. Damit die Massenschlachten übersichtlicher als im Vorgänger werden, haben die Programmierer endlich Formationen eingeführt. Die bewahren die Truppen allerdings nur beim Marschieren bei, im Gefecht ist wieder jeder auf sich selbst gestellt. Dann



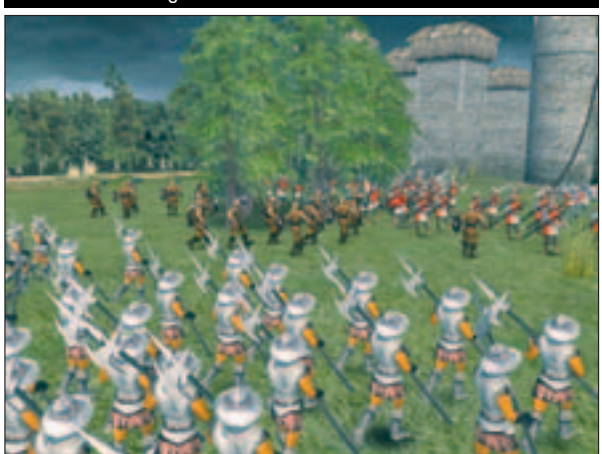
Minnesängergilde
Dieses unscheinbare Häuschen beherbergt Hofnarren und Spielmänner, die bei Festen aufspielen und so die Ehre des Veranstalters mehren.

Bergfried
Die Zentrale der Festung ist das letzte Refugium der Verteidiger und nur schwer einzunehmen. In Friedenszeiten bietet sie Raum für Feiern.

Königsgemächer
Zu den Pflichten des Burgherren gehört auch, mit der Gemahlin ab und an unter der Himmelbettdecke zu verschwinden. Sonst sinkt der Herrscherruhm.



Ohne Kriegsmaschinen wie solche Katapulte und **Belagerungstürme** beißen sich die Angreifer an den Bollwerken die Zähne aus.



Die Verbände marschieren in Reih und Glied gen Front. Im Nahkampf lösen sich die **Formationen** allerdings wieder auf.

entbrennen Zweikämpfe, Mann gegen Mann, nicht nur auf dem Feld und den Wehrgängen wie im ersten Teil, sondern auch in der Burg selbst. Die Gebäude werden transparent, Schwertträger duellieren sich auf den Treppen der Wachtürme, im Bergfried, ja selbst im Thronsaal.

Der Knackpunkt bei **Stronghold** war der Computer-General: Der attackierte mit Vorliebe immer wieder dieselben Punkte und ließ seine Streiter an schwer befestigten Stellungen ins Verderben laufen. Den Angreifern im Thronfolger **Stronghold 2** will Simon Bradbury bessere Taktiken eintrichtern, allerdings nicht allzu ausgefeilte, um den Spielspaß nicht zu gefährden: »Es macht ja durchaus Spaß, eine ganze Armee in die Falle zu locken. Allerdings werden die Angreifer diesmal nicht zweimal denselben Fehler machen.« Zu sehen gab es von der aufgebohrten Künstlichen Intelligenz allerdings noch nichts. Laut Bradbury wird daran bis zur sprichwörtlich letzten Minute gearbeitet.

Breiter statt tiefer

Die Fortschritte beschränken sich nicht auf die Kriegsführung, auch den Wirtschaftspart haben die Spieldesigner aufgemöbelt. Erneut wird eine Wirtschaftskampagne den militärischen Feldzug ergänzen. »Unsere Devise lautet: Wir gehen in die Breite, aber nicht so sehr in die Tiefe«, sagt Bradbury. Will heißen: Die Produktionsketten sind mit drei, vier Stationen immer noch recht kurz gehalten, dafür gibt es jetzt deutlich mehr Varianten. Ungewöhnlichster Wirtschaftsfaktor ist mit Sicherheit der Müll. Wer nicht ständig den Untertanen hinterher räumt, die ihren Kehricht einfach auf die Straße kippen, riskiert eine Rattenplage. Die Nager halten nicht nur die Bürger von der Arbeit ab, sondern verbreiten auch Krankheiten. Straßenkehrer und Falkner werden damit mindestens ebenso wichtige Berufe wie Pfeilmacher oder Rüstungsschmieden. Während die Hygienebeauftragten das Pflaster vom Unrat säubern, machen die Vogelmeister mit ihren gefiederten Freunden gezielt Jagd auf die Ratten.

Zu den bekannten Rohstoffen wie Holz, Stein und Lebensmittel kommt die eher abstrakte Ressource Ehre. Die erwerben Burgherren beispielsweise, indem sie Turniere veranstalten, ihre Mönche kostbare Bibelabschriften anfertigen lassen, befreundeten Adligen im Thronsaal erlesene Speisen kredenzen oder in den königlichen Gemächern ihren ehelichen Pflichten nachkommen. Besonders angesehene Fürsten dürfen ihre Soldaten dann zu Rittern schlagen – auf dem Schlachtfeld beinahe unbezwingbare Kampfmaschinen. »Im Mittelalter waren etwa 15 Mann nötig, um so einen Koloss zu Fall zu bringen«, erzählt Bradbury. »Die ersten fünf hat er kurzerhand in Stücke gehauen, die nächsten fünf fürs Leben verstümmelt. Die letzten fünf konnten ihn dann meistens überwältigen. Das Problem war nur: Wer geht zuerst?« Diese Frage stellen wir uns im März 2005, wenn das Spiel erscheinen soll.

Rüdiger Steidle

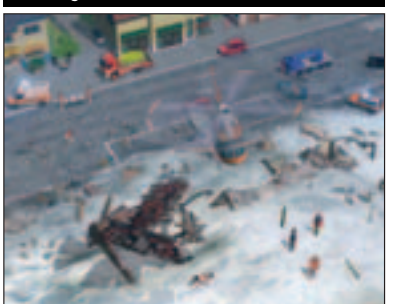
STRONGHOLD 2

Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Firefly
Version	Präsentation (Alpha-Version)
Termin	März 2005
Einschätzung	Sehr gut

Rüdiger Steidle:
»Als passionierter Stadtplaner und Häuslebauer gefällt mir der erweiterte Wirtschaftspart von Stronghold 2 fast schon besser als der von Siedler 5. Ob die Schlachten fordernder als im Vorgänger werden, entscheidet vor allem das Geschick der Computergeneräle. Die waren allerdings noch nicht in Aktion zu bewundern ...«


Jetzt aber Shell! Werden die Flammen nicht gleich erstickt, droht der **Tanklastzug** zu explodieren.


Die Tageszeit ändert sich im Einsatz. Bei Nacht gibt es schicke **Lichteffekte**.


Neu: **Suchhunde**, die verschüttete Opfer finden, beispielsweise unter Schneemassen.

EMERGENCY 3

Echtzeit-Taktik der anderen Art: Statt Armeen aufeinander zu hetzen, **kümmern Sie sich um Verletzte**, löschen Brände und suchen Lawinenopfer. Im dritten Teil nicht nur in Einzelmissionen sondern auch als Stadtkommandant im Endlosspiel.

In **Emergency 3** reiht sich eine Katastrophe an die nächste. Das gilt glücklicherweise weder fürs Spieldesign noch für die technische Umsetzung, wovon wir uns anhand einer aktuellen Vorabversion überzeugen konnten. Vielmehr schlüpft der Spieler in die Uniform eines Einsatzleiters, der bei Unfällen, Großbränden und anderen Unglücken die Rettungskräfte koordiniert: Polizei, Feuerwehr, Rettungsdienst sowie Technisches Hilfswerk. Lawinenabgang, Bombenattentat, Flugzeugabsturz – die 20 Desaster, die sich die deutschen Macher von Sixteen Tons ausgedacht haben, würden jedem Katastrophenfilm zur Ehre gereichen. Da müssen Unfallopfer aus Wracks befreit, Verwundete versorgt, Feuer eingedämmt und Trümmer aus dem Weg geräumt werden. Oberstes Ziel: digitale Menschenleben retten.

Von Sanis und Soldaten

Vor Ort analysieren wir zunächst die Lage: Wer benötigt sofortige medizinische Hilfe, wer ist nur leicht verletzt? Welche Gefahren können sich im Missionsverlauf ergeben? Droht ein Feuer an dem qualmenden Autowrack? Muss die Straße gesperrt werden? Dann steht die Entscheidung an, welche Rettungskräfte nötig sind. Für jeden Einsatz stehen nur begrenzte Ressourcen zur Verfügung. Muss es wirklich das Notarztauto sein oder genügt der Rettungswagen? Brauchen wir Brandbekämpfer? Gesteuert werden die Einsatzfahrzeuge, Sanis und Techniker schließlich ähnlich wie die Panzer und Soldaten in einem Echtzeit-Taktikspiel à la **Panzers**. Auf Befehl karren die Feuerwehrleute Löschmittel heran, verarzten Doktoren die Unfallopfer, regeln Polizisten den Verkehr.

Schöne heile Welt?

Den Spielablauf kennen Freizeit-Sanis bereits aus den beiden Vorgängern. Neu ist in **Emergency 3** zum Beispiel die todschicke 3D-Grafik. Die Kartenmaler haben Liebe zum Detail bewiesen: Im Hafen, wo Demonstranten einen Giftfrachter blockieren, stapeln sich Container, drehen sich Kräne am Kai, dümpeln Kähne im Becken. Für den Großbrand im Einkaufscenter haben die Entwickler eine typische Einkaufsmeile nachgebaut und bevölkert, inklusive Schaulustiger an der Unglücksstelle. Kleiner Schönheitsfehler der ansonsten wirklich sehenswerten Levels: Im Vergleich zu den hoch detaillierten Häusern, Fahrzeugen und Wegen sind Wiesen, Felder und Bäume zumindest in der Betaversion weniger gelungen.

Samariter der Stadt

Ebenfalls neu: realistische Spielphysik. Brände breiten sich aus, Explosionen wirbeln Menschen, Autos, Bäume durcheinander, lösen unter Umständen Kettenreaktionen aus. Was gerade noch nach gewöhnlichem Autocrash aussieht, kann zum Inferno werden, wenn die Retter Fehler machen oder sich zu viel Zeit lassen. Besonders interessant wird dieser Programmteil in Verbindung mit dem neuen Freispielmodus. Dort wacht der Spieler über eine komplette Kleinstadt, in der Autos, Züge, Hubschrauber ihre Bahn ziehen, Passanten durch die Straßen wandern – und wo regelmäßig Unfälle passieren.

Bei kleineren Unglücken hilft **Emergency 3** nach. Da bleibt etwa ein Kleinbus auf den Schienen stehen oder ein Einkaufsbummler bricht plötzlich in der Fußgängerzone nach einem Herzanfall zusammen. Was sich daraus ergibt, hängt allein vom Geschick und vom guten – oder bösen – Willen des Spielers ab. Schon beim Vorgänger, so erzählt Entwicklungsleiter Ralph Stock, hätten viele Fans absichtlicht Desaster ausgelöst: Etwa Polizisten ihren eigenen Wagen in die Luft jagen lassen um einen Waldbrand zu entfachen, den sie später wieder löschen konnten. Just für jene Schutz- und Racheengel ist der Freispielmodus gedacht. Wir finden: gute Idee! Katastrophen verursachen macht bestimmt ebenso viel Spaß wie sie zu verhindern.

Rüdiger Steidle

EMERGENCY 3

Genre	Echtzeit-Taktik
Entwickler	Sixteen Tons
Version	Präsentation
Termin	Dezember 2004
Einschätzung	Gut

Rüdiger Steidle:

»Mich faszinieren weniger die 20 vordefinierten Aufgaben als Nothelfer, sondern die ungeahnten Möglichkeiten, die die Physik-Engine in Verbindung mit dem Freispiel-Modus eröffnet. Großbrände, Verkehrschaos – eine ganze Stadt in Schutt und Asche legen, und hinterher aufräumen – das könnte spaßig werden! Die Vorgänger habe ich links liegen lassen, aber Teil 3 gebe ich definitiv eine Chance.«



Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist aber ein **Strategiespiel**: Unsere GIs stürmen selbstmörderisch auf einen deutschen Panzerverband zu.



Die Kamera begleitet unsere **Bomberstaffel** im Zielanflug auf eine Brücke.



Auf der **strategischen Karte** ziehen Sie rundenweise Ihre Flotten und Armeen.

WAR LEADERS
WORLD WAR 2

Schöner als Panzers, umfangreicher als Rome: Im Strategiespiel War Leaders übernehmen Sie das Kommando über **sämtliche Fronten des Zweiten Weltkriegs** – und schreiben ganz nebenbei die Geschichte um.

Wie würde die Welt heute aussehen, wenn ein Streitwagen den jungen Cäsar überfahren hätte? Klein-Kolumbus beim Segelkurs ertrunken wäre? Oder die Amerikaner den Angriff auf Pearl Harbor abgewehrt hätten? Zumindest Letzteres können Sie demnächst in **War Leaders** ausprobieren. Wir haben eine frühe Version des Strategietitels gespielt, der derzeit in Madrid entsteht, und Projektleiter Juan Tamargo ausgequetscht.

Unruhige Kugel

Schon der erste Eindruck des Spiels zeigt, dass Enigma Studios Großes vorhat: Statt einer platten 2D-Karte sehen wir eine photorealistische Weltkugel, die wir frei drehen können. Tag- und Nachtseite sind zu erkennen, Wolkenfelder bedecken einzelne Gebiete, sogar die Mondphase ist historisch korrekt. Wir schreiben das Jahr 1940, und tief unter uns tobt der Zweite Weltkrieg. Mit einem Klick auf Europa saust die Kamera auf eine farbenfrohe, plastische Landkarte herab. Die sieht sehr gut aus, die Lage leider nicht: Unsere wenigen französischen Panzer stehen einem deutschen Großangriff gegenüber.

War Leaders besteht aus zwei Hälften: Im rundenbasierten strategischen Teil verschiebt man Armeen zwischen einzelnen Gebieten, produziert Fahrzeuge, Flieger sowie Schiffe und rekrutiert Infanterie. Auch Diplomatie, Gebäudebau und Rohstoffhandel finden im Rundenmodus statt. Sobald allerdings zwei Armeen aufeinanderprallen, geht's in Echtzeit zur Sache. Auf dem 3D-Schlachtfeld gelten dann die gleichen Bedingungen wie zuvor auf der strategischen Karte und dem Globus – nachts sieht man bei Neumond und Regen kaum die eigene Panzerfaust vor Augen, während bei Sonne und wolkenlosem Himmel Artillerie-Ferduelle das Gefecht entscheiden können.

Die Kampfschwimmer von Malibu

War Leaders setzt Strategen keine starre Missionsstruktur vor. Stattdessen entscheiden die Spieler selber, wie sie »ihren« Krieg führen. Der Verlauf kann also ganz anders aussehen als in Wirklichkeit: Die Japaner umschiffen Pearl Harbor und landen direkt am kalifornischen Baywatch-Strand, die Franzosen marschieren in Rom ein, die Russen in Tokio. Bei solchen einschneidenden Ereignissen gibt es spezielle Videos und Diashows aus historischen Aufnahmen, die Enigma geschickt umbaut. Projektleiter Juan Tamargo zeigt uns einen »gefälschten« Wochenschaubericht, in dem die alliierte Landung in der Normandie scheitert: »Wir können jede erdenkliche Situation täuschend echt ummontieren, je nach Wahl und Bearbeitung des echten Materials.«

Die Welt ist in rund 200 Land- und Seegebiete unterteilt. Jede der sieben Hauptnationen besteht aus mehreren Territorien, viele bringen besondere Vorteile. Wer den Ruhrpott hält, bekommt ordentlich Kohle, während die japanischen Provinzen wie in der Realität kaum natürliche Ressourcen bieten, also besonders schwer zu spielen sein werden. Per Schwierigkeitsgrad lassen sich aber alle Länder auf gleiche Startbedingungen einstellen – bleibt trotzdem das japanische Problem, erstmal von den Inseln runter zu kommen. Eine besondere Bedeutung haben die jeweiligen Hauptstädte; wer seine verliert, hat zum Beispiel drastische Einbußen bei der Produktion. Die Metropolen sollen besonders aufwändig gestaltetet werden: In Paris randalieren Sie rund um den Eiffelturm, in Berlin wogt der Häuserkampf Richtung Reichstag. Aber auch die normalen Gebiete spiegeln die echte Landschaft wieder – inklusive taktisch nutzbaren Flüssen und Furten, Bergen und Wäldern.

Bombiger Stressabbau

Die über 400 verschiedenen Einheitentypen sind sehr detailliert: Wo andere Entwickler Panzer lediglich mit Texturen bemalen, modelliert Enigma sogar Feinheiten wie befestigte Schaufeln und Ersatzteile nach. Infanteristen sind in den verschiedenen Gefechtssituationen realistisch animiert und haben auch bei starkem



Deutsche Infanteristen sichern einen **Jagdpanther** (noch nicht fertig modelliert) gegen britische leichte Panzerabwehrwaffen.



Verdeckte Operationen hinter den Linien sollten Sie bei **Dämmerung** durchführen. Hier versuchen wir, einen Offizier auszuschalten.



Ein **Tiger** sichert unser erobertes Dorf. Einheiten gewinnen an Erfahrung, Veteranen sollen optisch besonders aufgemotzt werden.



Bei längeren Einsätzen wechseln Tag und **Nacht** langsam. Wenn Sie ein Gebiet angreifen, können Sie die ungefähre Uhrzeit selbst bestimmen.

Zoom klar unterscheidbare Gesichter. Spätestens bei den Bewegungsabläufen wie Stürmen, Marschieren und von-einer-bösen-Explosion-umhergeworfen-werden merkt man, dass ein erfahrener Character-Designer von Pyro (**Commandos**) an Bord ist.

Juan Tamargo demonstriert, wie aus schicken Panzern in Sekundenbruchteilen qualmende Wracks werden: In einer »Destruction Demo« klickt er Fahrzeuge und Gebäude an, die daraufhin fulminant explodieren. Trümmerstücke fliegen herum und treffen Benzinfässer, die wiederum detonieren und weitere Schäden verursachen. Zersplitternde Holzzäune sind hingegen nur für Infanteristen gefährlich. Ein paar Klicks auf ein Flussufer, und die simulierten Granateinschläge reißen Krater in die Böschung, die sich sofort mit Wasser füllen, während die fliegenden Brocken in den Fluss klatschen. Juan: »Diese Demo haben wir spaßeshalber ›Stress Reduction Kit‹ genannt, weil wir damit hervorragend Stress abbauen können. Aber sie zeigt auch, was wir im fertigen Spiel vorhaben. Bei einem Fliegerangriff wirst du eine Kamerafahrt erleben, die deine Bomber begleitet und die Einschläge zeigt – so siehst du, wo sie welche Schäden anrichten und kannst den folgenden Bodenangriff besser planen.«

Martin Deppe

RÜCKSTURZ ZUR ERDE

Hier sehen Sie die drei Ebenen von War Leaders: Weltkugel, strategische Karte und 3D-Gelände.



Per **Weltkugel** wechseln Sie schnell zu weit auseinander liegenden Schauplätzen, zum Beispiel bei japanischen und amerikanischen Flottenbewegungen.



Auf der zoombaren **Strategiekarte** ziehen Sie rundenweise Ihre Truppen. Hier erforschen Sie neue Einheiten – inklusive Prototypen wie den Tiger III.



Im **3D-Gelände** fechten Sie die taktischen Echtzeit-Schlachten aus. Aber auch kleine Gefechte stehen an, etwa Schleicheinsätze mit Kommandotrupps.

WAR LEADERS

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Enigma Studios
Version	Alpha
Termin	3. Quartal 2006
Einschätzung	Sehr gut

Martin Deppe:

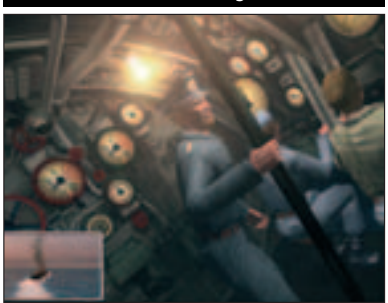
»Da haben sich die Spanier aber einen Brocken vorgenommen: Ich mag schon jetzt die Mischung aus strategischer Freiheit und klassischen Echtzeitschlachten. Vor allem, weil beide Teile optisch aus einem Guss sind. Schon das Schieben der Minipanzer über die schönen Landkarten macht Lust auf mehr, wird von den Echtzeit-Schlachten aber noch übertroffen. Eins meiner Wartespiele!«



Wenn ein Zerstörer mit voller Fahrt zum **Rammstoß** ansetzt, hilft nur noch Nottauchen. Allerdings erwischen einen dann mit ziemlicher Sicherheit die Wasserbomben. Ausweglose Situation.



Die Bewacher haben versagt: Ein Boot kam durch und versenkt den **Träger** Illustrious.



Das Boot wankt unter den Einschlägen der Wasserbomben. Die **Crew** wankt mit.

SILENT HUNTER 3

Preisfrage: Was haben Dieb Garrett aus Thief 3 und ein deutsches U-Boot Typ VII aus **Ubisofts neuer Marine-Simulation** gemeinsam? Nein, Sie dürfen niemanden anrufen. Aber diesen Text lesen, der gibt Antworten.

Genauso wie sich Langfinger Garrett an kostbare Juwelen heranschleicht, sich im dunklen Ecken verbirgt und auf Zehenspitzen an Wachmännern vorbeitappst, pirschen sich Hobby-Kapitäne bei **Silent Hunter 3** an ihre Opfer heran: alliierte Konvois. Die Boote schlagen Bögen um die Korvetten und Zerstörer, die wiederum mit Sonargeräten und Wasserbomben Jagd auf sie machen. Sie schlüpfen auf Schleichfahrt durch den Gürtel der Bewacher, bis sie ihre tödlichen Aale in Reichweite manövriert haben. Dann: Periskop ausfahren, Ziele aufs Korn nehmen, Rohre fluten – Feuer! Zwei, drei Torpedos gleiten durchs Wasser, finden nach Minuten der Ungewissheit ihr Ziel. Eine, zwei Detonationen, Stahl schreit, Schotten bersten. Der Kahn säuft ab. So lautlos, wie sie gekommen sind, stehlen sich die Grauen Wölfe dann wieder in die Tiefen davon.

Schleichfahrt leicht gemacht

Was Garrett und das U-Boot außerdem verbindet, ist das Tarn-o-Meter. Das funktioniert ähnlich wie der Kristall in **Thief**, der angibt, ob der Einbrecher schon von weitem kaum zu übersehen ist oder perfekt mit den Schatten verschmilzt. Aus Geschwindigkeit, Motorendrehzahl, Entfernung, Position zum Ziel und Profil errechnet dieses praktische Messgerät die Gefahrenstufe für das Boot. Grün ist praktisch unsichtbar, bei Rot steht der Seewolf kurz vor der Entdeckung. Dass dieses Messinstrument selbst im Director's Cut von **Das Boot** niemandem aufgefallen ist, hat einen simplen Grund: Es ist eine Erfindung der Macher bei Ubisoft. Die wollen mit **Silent Hunter 3** nämlich nicht nur erfahrene Seebären, sondern vor allem auch Leichtmatrosen anlocken, die sich eher in Actionspielen als Simulationen zuhause fühlen.

Die kleine Unterwasserfamilie

Auch an anderer Stelle betritt **Silent Hunter 3** Neuland. So dirigieren Freizeit-Skipper ihren Kahn nicht im Alleingang, sondern mit tatkräftiger Unterstützung ihrer Crew. Nur wenn alle Stationen bemannt sind, entfaltet das U-Boot sein ganzes tödliches Potenzial. Das stellt die Kapitäne spätestens dann vor Probleme, wenn das Schiff Schaden nimmt. In diesem Fall müssen beispielsweise Matrosen aus dem Torpedoraum abgezogen werden, um ein Feuer an den Maschinen zu bekämpfen. Die Folge: das Nachladen dauert länger. Und nur, wenn ein Offizier die Arbeiten dirigiert, kommen die Männer schnell voran. Aber lohnt es sich, auf den Sonarposten oder den Chefingenieur zu verzichten? Nicht zuletzt wollen Faktoren wie Moral, Ermüdung und Gesundheit der Seemänner berücksichtigt sein. Wochenlange, ereignislose Erkundungen mögen die Jungs gar nicht, von den zemürbenden Katz-und-Mausspielen mit den alliierten Zerstörern, ihren markerschütternden Echolotschreien und den Wasserbomben ganz zu schweigen.

Im Verlauf des Feldzuges lernt die Mannschaft dazu, erledigt Aufgaben schneller und besser. Neben dieser dynamischen Kampagne mit automatisch generierten Einsatzzielen wird es auch eine Reihe vorgefertigter, teils historischer Missionen geben.

Nasses Schlachtfeld

Was bei Flugsimulationen schon seit einiger Zeit Standard ist, soll nun auch in **Silent Hunter 3** Wirklichkeit werden: ein lebendiges Schlachtfeld. Genau wie die Crew im Schiff arbeiten im Einsatzgebiet mehrere Einheiten zusammen. Hat ein Boot einen Konvoi gesichtet, werden über Funk andere Jäger herangeführt. Wenn alles glatt läuft, schlagen die Angreifer zum vereinbarten Zeitpunkt von mehreren Seiten gleichzeitig zu. Gelegentlich greifen sogar verbündete Marineeinheiten oder Flugzeuge in die Gefechte ein, etwa im Mittelmeer, das zusammen mit dem Nordatlantik das riesige Einsatzgebiet begrenzt. Schon in der Betaversion lässt sich feststellen: Noch nie gab es in einer U-Boot-Simulation so viel Action.

Rüdiger Steidle

SILENT HUNTER 3

Video

Genre	Simulation
Entwickler	Ubisoft
Version	Demo mit 3 Missionen
Termin	Februar 2005
Einschätzung	Sehr gut

Rüdiger Steidle:
»Ich bin heilfroh, dass Ubisoft mit Silent Hunter 3 nicht weiter an der Realismus-Schraube dreht, sondern das Nischengenre Simulation mit Elementen wie dem Crew-Management auffrischt und zugänglicher macht. Ob allerdings auch beinharte Simulanten glücklich werden, lässt sich anhand der Vorabversion noch nicht sagen – der Realismusgrad war auf die niedrigste Stufe begrenzt.«



Die **Spielwelt** von Scrapland ist sehr belebt. Mit jedem der Roboter können Sie sich unterhalten oder ihn vorübergehend übernehmen.



Die **Häuserschluchten** erkunden Sie per Gleiter ähnlich frei wie in der GTA-Serie. Die überall verstreuten Extras peppen Ihren Gleiter mit neuen Waffen auf.

AMERICAN McGEE'S SCRAPLAND

Wenn Sie schon immer wissen wollten, was R2-D2 und seine Roboterkollegen privat treiben, sind Sie hier richtig. Tauchen Sie mit Scrapland ein in **eine Welt voller durchgeknallter Blechbüchsen**.

Es gibt typische Spielehelden: Muskelbepackte Heroen mit Breitschwert und Blechhelm. Oder waffenstarrende Söldner, die wenig sprechen aber viel ballern. Und es gibt untypische Spielehelden: etwa einen Roboter, der aussieht wie eine Mischung aus knuddeliger Marionettenfigur und Terminator. Der Knilch heißt D-Tritus und ist Hauptperson von **Scrapland**, dem Erstlingswerk des spanischen Entwicklers Mercurysteam Entertainment. Das Spiel erinnert sehr stark an die GTA-Reihe. Als D-Tritus bewegen Sie sich in einer frei begehbaren Roboter-Metropole, erledigen Aufträge und düsen mit einem fetzigen Raumgleiter durch die Szenerie. Zusammengehalten wird das Actionspiel von einer augenzwinkernd inszenierten Geschichte, in der Sie eine mysteriöse Mordserie aufdecken.

Gespaltene Persönlichkeit

Wenn D-Tritus per pedes unterwegs ist, steuern wir ihn aus der Schulterperspektive. Unser Held stromert durch Nachtclubs, Spielhöllen oder Bibliotheken und spricht mit allerlei obskuren Robotern. Viele der Blechkameraden taugen nur für kurze Gespräche, andere sind wichtig für die Story. Und wieder andere haben spezielle Fähigkeiten: Bänker-Droiden beispielsweise bestehlen Leute, während Bürgermeister-Bots andere Roboter mit langweiligen Reden in den Schlaf lullen.

Warum das für Sie interessant ist? D-Tritus kann sich auf Mausklick vorübergehend in einen anderen Robotertyp verwandeln. Dazu stellen Sie sich direkt neben das betreffende Modell und drücken die rechte Maustaste. Das alarmiert allerdings die Ordnungshüter, die Sie dann verfolgen. Alternativ können Sie sich auch an überall verstreuten Terminals in die so genannte große Datenbank einwählen und sich dort die zur Verwandlung nötigen Daten herunterladen. Nachteil: Überall herumschwirrende Drohnen decken den Schwindel auf, wenn Sie zu lange vor ihnen stehen. So oder so sollten Sie also ständig auf der Hut sein. Die Spezialfähigkeiten benötigen Sie für das Erfüllen bestimmter Aufträge. So werden Sie im Spielverlauf einige Ihrer blechernen Mitbürger ausschalten oder sich heimlich Informationen beschaffen müssen.

SciFi Raser

Einen großen Teil der Spielzeit verbringen Sie auf den Straßen von Scrapland. Mit Aufzügen gelangen Sie auf die Parkdecks der Gebäude. Hier steigen Sie dann entweder in Ihr eigenes Gefährt ein oder aber Sie klauen sich kurzerhand einen neuen fahrbaren Untersatz. Mit dem jagen Sie dann durch enge Häuserschluchten, über eine Art Highway oder einfach kreuz und quer über die Stadt. Neben dichtem Zivilverkehr warten allerlei Extras in den Außenlevels. Überall schweben kleine Goodies, darunter bessere Waffen, stärkere Triebwerke oder Reparaturkits fürs Schiff. Dank einer Übersichtskarte behalten Sie auf Ihren Touren stets den Überblick, wo sich Werkstätten, Telefonzellen oder das Ziel Ihres nächsten Auftrags befinden.

Klar wie Kloßbrühe

Das unkomplizierte Missionssystem ist neben dem abgedrehten Szenario ein weiterer Punkt, mit dem sich **Scrapland** von anderen Spielen abhebt. Sie bekommen wirklich alles vorgekaut: Wo liegt das nächste Missionsziel? Was sollen Sie überhaupt tun? Wie erledigen Sie die anstehende Aufgabe? All das sind Fragen, die Sie sich in **Scrapland** sicher niemals stellen werden. Entwickler Mercurysteam Entertainment sagt zu diesem Thema: »Die Spieler sollen nicht lange überlegen müssen, wie Sie vorgehen sollen, um einen Auftrag auszuführen. Stattdessen wollen wir sie mit vielen witzigen Ereignissen in und außerhalb der Missionen unterhalten.« Dieses einsteigerfreundliche Missionsdesign eignet sich unser Ansicht nach auch für erfahrene Spieler.

David Bergmann

AMERICAN MCGEE

Auch wenn der Name es vermuten lässt, hat American McGee (Designer von American McGee's Alice) nur wenig mit Scrapland zu tun. Das Konzept stammt komplett von Mercurysteam. Der prominente Entwickler stieß erst vor wenigen Monaten als Producer zu dem Projekt und gab Ratschläge zum Feintuning der bissigen Dialoge. McGee selbst machte im August Schlagzeilen, als er sein nächstes Projekt ankündigte: Das nach eigener Aussage brutalste Spiel aller Zeiten. Details dazu sind noch nicht bekannt.

SCRAPLAND

Demo

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Mercurysteam
Version	Beta
Termin	31.01.2005
Einschätzung	Gut

David Bergmann:

»Armed & Dangerous trifft GTA Vice City: Scrapland versucht sich an der Synthese aus unkonventionellem Szenario, viel schwarzem Humor und einer populären Spielidee. Was bis jetzt zu sehen war, hat mir gut gefallen. Wenn ich mir mit der Polizei Verfolgungsjagden in den futuristischen Häuserschluchten liefere, erinnert mich das immer wieder an die Taxi-Szenen aus Das fünfte Element. Besonders schön: dank der klaren Missionsbeschreibungen weiß ich jederzeit, was Sache ist. Scrapland ist mein persönlicher Geheimtipp für das kommende Frühjahr.«

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 – THE SITH LORDS



Genre	Rollenspiel
Entwickler	Obsidian
Quelle	Activision
Datum der Bilder	Oktober 2004
Termin	Februar 2005

Georg Valtin:

»Knights of the Old Republic 2 orientiert sich stark am Vorgänger – das finde ich super! Schließlich ist der erste Teil das derzeit beste Rollenspiel. Besonders freue ich mich darauf, gleich von Beginn an als Jedi durch die Galaxien zu ziehen und meine entsprechenden Kräfte in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen einzusetzen. Die NPCs wie die Kopfgeldjägerin Mira und die alt gediente Jedi-Meisterin Kreia versprechen interessante Party-Konstellationen und Nebenquests – ich kann die Machtergreifung kaum noch abwarten.«



Wie im ersten Teil besteht Ihre aktive **Party** aus drei Charakteren.



Der Held kann dank **Dual-Wield-Fähigkeit** gleich zwei Lichtschwerter führen.



Droiden greifen mit Schusswaffen an und sind für Jedi eher harmlose Gegner.



Die Spielfiguren wie der **Zabrak Bao Dur** (links) sind sehr detailliert dargestellt.



Kämpfe gegen andere **Jedi** bestehen Sie nur, wenn Sie Ihre Spezialkräfte einsetzen.

QUAKE 4

QUAKE 4

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Raven
Quelle	Activision
Datum der Bilder	August 2004
Termin	3. Quartal 2005

Florian Stangl:
»Nach dem für mich eher enttäuschenden Leveldesign von Doom 3 hoffe ich, dass Entwickler Raven mehr Geschick im Umgang mit der mächtigen 3D-Engine beweist. Dem Solomodus würde es gut tun. Ich bin optimistisch: Soldier of Fortune, Star Trek Elite Force und Jedi Knight 2 waren sehr gute Titel. Den ersten Ankündigungen zufolge will Raven das Solo-Spielgefühl der ersten beiden Quakes mit der Mehrspieler-Rasanz von Quake 3 Arena koppeln. Hauptsache, es kommt im Multiplayer-Modus wieder auf die Skills der Spieler an, so wie im guten alten Q3A.«



Stroggs am Boden, die **Doom 3-Engine** dagegen auf der Höhe der Zeit: Quake 4 verbindet alte Tugenden und moderne Technik.



Tief im Inneren des **Strogg-Planeten** treffen Sie auf monströse Gebilde.



Quake 4 setzt auf kurzweilige **Balleraction** statt auf Horror wie Doom 3.

SO TESTEN WIR



UNSERE MEINUNGSKÄSTEN

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 um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile.

Nur fundierte Meinungen

Wer nicht gespielt hat, darf bei uns keinen Meinungskasten schreiben. Es gibt zwar einen Haupttester (den wir immer am Artikelende nennen), doch spielen die anderen Redakteure ebenso ausführlich. Nur so ist gewährleistet, dass unsere Meinungskästen Ihnen bei der Kaufentscheidung helfen.

Seriöse Kaufberatung mit einem Schmunzeln

PC-Spiele sind keine bierernste Angelegenheit, sondern sollen Spaß machen. Darum lassen wir ab und zu Spielfiguren einen Meinungskasten schreiben. Die schildern bestimmte Details des Spiels aus ihrer Sicht – das vermittelt auf humorvolle Art weitere Aspekte eines Titels.



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.

UNSERE WERTUNG

Macht ein Spiel Spaß? Unsere Wertung ist der Durchschnitt aus den Wertungen aller testenden Redakteure. Das hat viele Vorteile: Unsere Kaufberatung hängt nicht von der Tagesform eines einzelnen Redakteurs ab. Wir müssen nicht zwanghaft innovative Spiele in feste Wertungskriterien pressen. Unsere Redakteure verfügen über langjährige Berufserfahrung als Tester (und leidenschaftliche Spieler), so dass Sie Ihrem Lieblingstester vertrauen können – selbst wenn der mal ganz anders als seine Kollegen wertet.

Übrigens: Unsere Redakteure geben ihre Wertungen unabhängig voneinander. Erst im fertigen Artikel berechnen wir den Durchschnitt und bestimmen so die Spielspaß-Wertung.



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 zum Inhalt 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: Die Nennung der vorhandenen Schwierigkeitsgrade, die Altersfreigabe der USK und die Sprache im Spiel sowie des Handbuchs helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

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.

SYSTEM-CHECK

Der kleine Bruder des Technik-Checks kommt zum Einsatz, wenn das Spiel kein großer Hardware-Fresser ist und unproblematisch läuft. 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, hier macht das Spiel am meisten Spaß. Ist ein Kästchen grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte nicht.

- □ läuft nicht
- ■ ruckelt extrem
- ■ läuft befriedigend
- ■ läuft optimal

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 unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.

DAS POWER-TEAM

Die zehn meistgesuchten Verbrecher der Welt? Von wegen! Auf dieser Doppelseite stellen wir das ganz legale **Team von PC PowerPlay** vor.

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 86 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
Sims 2

Momentanes Hasslied
Der hoffentlich bald tote Holzmichl

Letzte gekaufte CD
Fish: Field of Crows

Lieblingsfilme
Dafür reicht der Platz nicht (nein, das ist KEIN Film!)

Leibgericht
Currywurst mit Pommes Schranke

Lieblingsserie
24, Six Feet Under

Hobbys
Badminton, Konsolenspiele, Essen ohne Selberkochen

Lieblingsreiseziel
Irland mit seinen Pubs, Münsterland mit seinen Kneipen, Kanada mit seinen … genau.

Hass-Promi
Michael Bohlen und Dieter Schumacher. Oder so.

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Beides — doppelt geputzt hält besser …



MICHAEL GALUSCHKA



Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, PowerPlay

Spielt am liebsten
Rennspiele, Rundenstrategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GTR

Derzeitiges Lieblingslied
Death Cab for Cutie — New year

Momentanes Hasslied
Dat aktuelle Avril-Lavigne-Teil

Lieblingsbands
Ärzte, Katatonia, Motörhead, The Gathering, Mogwai, Snow Patrol, Idlewild, The Hives

Lieblingsfilme
Delicatessen, Monster AG, L.A. Confidental, High Fidelity, Kehraus

Leibgericht
Kaasspotzn (wie wir Bayern sagen), alles mit Nudeln

Lieblingsserie
Irgendwie und Sowieso, Friends

Hobbys
Motorsport (leider nur passiv), nutzloses Zeug sammeln, Auto-Hifi, Brettspiele

Lieblingsreiseziel
La Palma (Kanaren), Italien, Kanada

Hass-Promi
Fast alle durch die Privaten groß gewordenen Pseudo-Stars

PATRICK HARTMANN



Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeitstrategie

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA San Andreas (PS2)

Derzeitiges Lieblingslied
In Flames: Only for the weak

Momentanes Hasslied
Der Holzmichl

Lieblingsbands
Blind Guardian, Running Wild, In Flames

Schönstes Live-Konzert
Wacken Open Air 97 oder 98

Letzte gekaufte CD
Blind Guardian: Live

Lieblingsfilme
Der Blutige Pfad Gottes, Vampire Hunter D: Bloodlust, Herr der Ringe-Trilogie

Leibgericht
Ein Geheimrezept meiner Frau

Lieblingsserie
The Simpsons, King of Queens

Hobbys
Schlagzeug spielen, Filme gucken und (Überraschung) zocken.

Lieblingsreiseziel
United Kingdom (speziell Schottland)

Hass-Promi
Dieter Bohlen

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Quatsch, Elektro …

DAVID BERGMANN



Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeitstrategie, Action-Adventure

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA Vice City (wieder mal)

Derzeitiges Lieblingslied
Nightwish: Dark Chest of Wonders

Momentanes Hasslied
Der leider noch nicht verstorbene Holzmichl

Lieblingsbands
In Extremo, Nightwish, Schandmaul, Fiddler's Green, Barenaked Ladies, Fanta 4, Everlast, Wise Guys, Ill Nino

Lieblingsvideo
In Extremo: Vollmond

Schönstes Live-Konzert
Feuertanz Festival 2004

Letzte gekaufte CD
Fanta 4: Viel

Lieblingsfilme
Jurassic Park, The Sixth Sense, The Salton Sea, Donnie Darko, …

Leibgericht
Rumpsteak

Lieblingsserie
Akte X

Hobbys
DVDs sammeln, ins Kino gehen, lesen, spielen und mir überlegen, ob ich mit dem Rauchen aufhören sollte

Lieblingsreiseziel
Irland

FLORIAN STANGL



stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
GTR

Derzeitiges Lieblingslied
Kiss: Deuce

Momentanes Hasslied
Alles, was kein Metal ist

Lieblingsbands
Kiss, Slayer, Judas Priest

Lieblingsvideo
Kiss: Symphony (DVD)

Schönstes Live-Konzert
Kiss im Dodgers Stadium in L.A. am 31.10.1998

Letzte gekaufte CD
Supertramp: Best of (als Geschenk, natürlich)

Lieblingsfilme
Herr der Ringe-Trilogie

Leibgericht
Gefüllte Paprikaschoten mit Reis

Lieblingsserie
Lindenstraße

Hobbys
Heimkino

Lieblingsreiseziel
Mein Heimkino im Keller

Hass-Promi
Interessiere mich nicht für sowas

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Habe zwei gesunde Hände ...

GEORG VALTIN



Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Dark Age of Camelot

Derzeitiges Lieblingslied
Anathema: Lost Control

Momentanes Hasslied
Dragostea Din Tei

Lieblingsbands
Nine Inch Nails, VNV Nation, Anathema

Lieblingsvideo
Coldplay — The Scientist

Schönstes Live-Konzert
U2 in Leipzig (Pop-Tour)

Letzte gekaufte CD
Anathema: Alternative 4

Lieblingsfilme
Herr der Ringe-Trilogie

Leibgericht
Hasenbraten mit grünen Klößen

Lieblingsserie
wenn überhaupt, dann Simpsons und Futurama

Hobbys
keine nennenswerten

Lieblingsreiseziel
Da, wo es grau, kühl, düster und regnerisch ist, wie Island, Irland, Schottland

Hass-Promi
zu viele um sie hier aufzuzählen

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Hand natürlich

RÜDIGER STEIDLE



Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Rundenstrategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Knights of Honor

Derzeitiges Lieblingslied
The Haunted — Bloodletting

Momentanes Hasslied
Der Holzmichl

Lieblingsbands
The Haunted, Sodom, Kreator

Schönstes Live-Konzert
Hatebreed beim Full Force 04

Letzte gekaufte CD
The Haunted: Revolver

Lieblingsfilme
Das Leben des Brian, Mulholland Drive

Leibgericht
Weintrauben

Lieblingsserie
The Office

Hobbys
H-O-B-B-Was?

Lieblingsreiseziel
Japan

Hass-Promi
Kader Dingenskirchen

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Seit die Batterien alle sind und das Kabel verlegt wieder manuell



MICHAEL ERLWEIN



Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Richard Burns Rally

Derzeitiges Lieblingslied
Robbie Williams: It's de-lovely (De-Lovely OST)

Momentanes Hasslied
Lebt denn der alte Holzmichl noch

Lieblingsbands
Smokie

Lieblingsvideo
Max Raabe — Palast Revue

Schönstes Live-Konzert
Blue Man Group, Berlin

Letzte gekaufte CD
Brian May: Brixton Live

Lieblingsfilme
Blade 1
(bis 10 Min vor Schluß)

Leibgericht
Schwarzbrot mit Banane und Nutella

Lieblingsserie
Starsky & Hutch

Hobbys
Choleriker ärgern

Lieblingsreiseziel
Canyon-Lands in Nevada, Utah etc.

Hass-Promi
Tatjana Gsell

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Selbst, vom »Roten« zum »Weißen«, vom »Roten« zum »Weißen«, vom ...

SANDRA STREHLE



Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Sims 2

Derzeitiges Lieblingslied
Rammstein: Ohne Dich

Momentanes Hasslied
Juli: Die Perfekte Welle

Lieblingsbands
Lacrimosa, In Extremo, Umbra et Imago, VNV Nation, 69 Eyes, Smashing Pumpkins, Dick Brave

Lieblingsvideo
Fanta 4: Troy

Schönstes Live-Konzert
Rumble on the Beach (anfang der 90er)

Letzte gekaufte CD
Rammstein: Reise Reise

Lieblingsfilme
alles mit Bruce Willis!!!, Herr der Ringe-Trilogie

Leibgericht
Dampfnudeln mit Vanillesoße

Lieblingsserie
Six Feet Under, Ally McBeal

Hobbys
essen, lesen, fernsehen

Lieblingsreiseziel
Walt Disney World, Wien, Hawaii, Island

Hass-Promi
Michael Schumacher

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Ersteres, da ich faul bin ;)

SARA STEHLIN



Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Adventure, Rennspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Painkiller

Derzeitiges Lieblingslied
Green Day: American Idiot

Momentanes Hasslied
Dragostea Din Tei

Lieblingsbands
BoySetsFire, Nirvana, Mongouse, Fanta 4

Lieblingsvideo
Beastie Boys: Sabotage

Schönstes Live-Konzert
»Das Fest« 2000 in Karlsruhe

Letzte gekaufte CD
Fanta 4: Viel

Lieblingsfilme
Mystery Science Theater 3000, Four Rooms

Leibgericht
Pfannkuchen mit Erdnussbutter und Nutella

Lieblingsserie
The Simpsons

Hobbys
Fotografieren, Musik, Magazine wälzen, ...

Lieblingsreiseziel
Mauritius

Hass-Promi
Sonja Kraus

Elektrozahnbürste oder Handbetrieb?
Selbst putzen ...

DIE **TOP 100** DER PC-SPIELE



GTA Vice City: Schießereien und Verfolgungsjagden in einer tödlichen Metropole.



Battlefield 1942: Mit Panzer, Flugzeug und Schiff in spaßige Multiplayer-Schlachten.



WarCraft 3: Blizzard siegt im ewigen Krieg gegen den Rivalen Command & Conquer.



Schlacht um Mittelerde: Die Ring-Kämpfe setzen sich direkt auf Platz 2 der Strategie.

HITLISTEN









	ACTION	Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Patrick Hartmann	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin
1	GTA VICE CITY	93	94	92	–	93	94	90	–
2	BATTLEFIELD 1942	90	92	90	85	90	–	91	–
3	VAMPIRE 2	90	88	86	93	93	89	–	–
4	JOINT OPERATIONS	89	88	91	88	87	–	–	–
5	FAR CRY	88	86	89	–	88	88	92	87
6	UT 2004 (dt.)	88	85	90	85	90	89	87	92
7	SPLINTER CELL 2	88	89	90	–	86	87	86	–
8	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	88	87	–	87	89	83	88
9	MAX PAYNE 2	87	89	86	81	88	89	87	89
10	MAFIA	86	93	88	79	87	–	85	–
11	TRIBES VENGEANCE	86	86	87	–	86	–	87	83
12	METAL GEAR SOLID 2	86	86	81	–	89	89	82	86
13	PRINCE OF PERSIA 4	85	83	84	–	85	87	87	85
14	FREELANCER	85	85	85	–	84	–	–	85
15	AQUANOX 2	84	87	79	88	82	–	84	–
16	STAR WARS BATTLEFRONT	84	83	84	–	84	–	–	85
17	COUNTER-STRIKE SOURCE	84	85	85	88	80	82	81	–
18	CALL OF DUTY	83	88	83	82	83	–	80	–
19	DOOM 3	83	84	79	–	87	83	82	–
20	TRON 2.0	83	–	74	85	84	85	–	87
21	THIEF 3	83	82	82	–	85	80	86	–
22	NO ONE LIVES FOREVER 2	82	86	78	83	83	–	81	83
23	MOH – ALLIED ASSAULT	82	84	83	84	83	–	80	80
24	IL-2 STURMOVIK FORG. BATTLES	82	79	85	81	–	–	–	–
25	PRINCE OF PERSIA 5	82	81	80	–	–	83	–	82
	STRATEGIE								
1	WARCRAFT 3	93	94	93	–	92	93	90	94
2	SCHLACHT UM MITTELERDE	90	91	91	90	92	89	89	90
3	C&C GENERÄLE	89	92	90	86	86	95	87	–
4	PANZERS	89	90	86	91	–	–	87	–
5	MEDIEVAL	87	85	88	–	–	–	89	–
6	DIE SIMS 2	87	89	–	–	–	89	86	83
7	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	–	83	–	88	87	–	87
8	ROME TOTAL WAR	86	86	86	–	85	–	88	–
9	SPELLFORCE	86	88	84	–	86	89	83	86
10	SILENT STORM	85	88	80	88	–	–	–	–
11	HEROES OF MIGHT & MAGIC 4	85	88	84	81	87	–	84	88
12	ARMIES OF EXIGO	85	85	85	84	–	–	–	–
13	WARHAMMER 40K – D. OF WAR	84	85	86	–	85	83	81	84
14	AGE OF MYTHOLOGY	83	83	84	85	83	82	–	–
15	ROLLERCOASTER TYCOON 3	83	82	–	–	–	85	83	83
16	RISE OF NATIONS	83	84	87	79	88	77	–	83
17	PORT ROYALE 2	83	84	82	86	83	–	78	–
18	ANNO 1503	83	86	82	–	–	80	82	–
19	SOLDIERS	83	–	82	–	–	–	83	–
20	TROPICO 2	82	83	81	82	82	–	84	80
21	GROUND CONTROL 2	82	81	78	–	–	85	84	–
22	CIVILIZATION 3	82	88	81	79	–	80	–	81
23	COMMANDOS 2	81	81	81	83	82	–	80	81
24	ETHERLORDS 2	81	80	79	84	–	–	80	82
25	SIEDLER 5	81	82	–	81	80	–	–	–

Unsere Redaktion testet nicht erst seit dieser Ausgabe Spiele – sondern seit vielen Jahren. Damit Sie unsere Wertungen für neue Titel besser mit etwas älteren Spielen vergleichen können, haben wir diese nachgetestet – ebenfalls mit jeweils mindestens zwei Redakteuren. Auch hier gilt: Wer nicht lang genug getestet hat, darf auch nicht werten.

HITLISTEN



	SPORT	Durch-schnitt	Martin Deppe	Florian Stangl	Rüdiger Steidle	Patrick Hartmann	David Bergmann	Michael Galuschka	Georg Valtin
1	GTR	91	90	91	90	–	–	92	–
2	T. HAWK'S UNDERGROUND 2	90	–	88	90	91	91	–	90
3	PRO EVOLUTION SOCCER 4	90	88	89	–	90	91	92	87
4	F1 CHALLENGE 99-02	89	88	90	–	–	–	88	89
5	NASCAR RACING 2003	89	–	88	–	–	–	89	–
6	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	89	88	–	–	88	85	90
7	NHL 2004	88	–	91	–	–	–	84	–
8	FUSSBALL MANAGER 2005	85	–	89	84	–	–	83	–
9	DTM RACE DRIVER 2	85	84	89	85	–	88	84	82
10	NFS UNDERGROUND 2	85	85	88	85	85	–	79	86
11	MVP BASEBALL 2004	85	–	86	–	–	–	–	83
12	RICHARD BURNS RALLY	83	83	90	–	–	–	79	81
13	FIFA 2005	83	83	84	–	84	82	83	–
14	NBA LIVE 2005	83	–	83	–	84	–	80	85
15	T. WOODS PGA TOUR 2005	83	85	86	–	83	80	81	83
16	TOP SPIN	83	83	82	80	–	85	–	–
17	WORLD CHAMP. SNOOKER 2004	82	82	84	82	83	–	75	88
18	RALLISPORT CHALLENGE	82	83	85	82	–	85	76	83
19	MOTOGP 2	82	81	79	–	–	83	82	85
20	MIDNIGHT CLUB 2	82	86	81	80	81	82	82	–
21	ANSTOSS 2005	80	79	–	80	–	–	80	–
22	RTL SKISPRINGEN 2005	79	79	–	–	–	78	–	81
23	WAKEBOARDING UNLEASHED	79	76	78	–	80	–	80	–
24	SKI ALPIN 2005	79	77	80	–	–	79	–	78
25	FLAT OUT	79	79	78	80	–	–	77	–
	ROLLENSPIELE | ADVENTURES								
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	94	94	–	92	–	91	93
2	GOTHIC 2	91	89	90	97	88	–	89	92
3	PLANESCAPE TORMENT	89	82	90	92	88	–	90	90
4	BALDUR'S GATE 2	88	90	92	81	89	85	88	91
5	DIABLO 2	87	88	93	70	92	89	83	92
6	MORROWIND	85	85	86	84	–	–	85	–
7	MONKEY ISLAND 4	85	86	87	85	85	82	84	–
8	VAMPIRE	84	85	87	83	83	86	–	82
9	NEVERWINTER NIGHTS	84	85	84	–	–	–	82	84
10	THE WESTERNER	83	85	86	–	84	82	81	82
11	SACRED	83	82	88	–	84	–	82	80
12	RUNAWAY	82	83	82	82	–	84	85	78
13	DARK AGE OF CAMELOT	82	–	–	–	–	–	–	82
14	BLACK MIRROR	82	82	–	–	–	83	81	82
15	ARX FATALIS	82	80	81	82	82	–	84	81
16	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	–	81	80	80	86	–	80
17	LEISURE SUIT LARRY	81	–	81	–	82	84	–	78
18	THE MOMENT OF SILENCE	81	–	81	–	–	80	82	81
19	GEHEIMNIS D. SILB. OHRRINGS	80	–	–	–	–	79	–	81
20	OBSCURE	80	–	82	–	–	77	80	79
21	DUNGEON SIEGE	79	80	80	79	82	–	75	80
22	SILENT HILL 4	79	–	79	–	–	78	79	79
23	STAR WARS GALAXIES	78	–	–	–	–	–	–	78
24	ICEWIND DALE 2	77	78	77	76	79	–	75	–
25	RESTRICTED AREA	74	–	–	–	74	–	77	71



GTR: Simbins erstes Vollpreisspiel rast direkt an die Spitze der Sportspiel-Liga.



Tony Hawk's Underground 2: Krasser kann der Gegensatz zu GTR kaum sein.



Knights of the Old Republic: Biowares Helden lichtsäbeln sich an die Spitze.



Gothic 2: Faszinierende Fantasy aus dem Ruhrpott wird Rollenspiel-Vizekönig.

SCHLACHT UM MITTELERDE



Stimmung wie im Kino: Dank Filmlizenz zu Herr der Ringe brennt EA Pacific ein Fantasy-Feuerwerk ab, das sowohl Fans der Leinwandvorlage als auch eingefleischte Strategen in seinen Bann zieht.

Feldherren in **Schlacht um Mittelerde** verstehen endlich, was Gandalf in Minas Tirith durchgemacht hat: Nervös zählen wir unsere Bogenschützen auf den Zinnen – ob dieses kleine Häuflein wohl ausreicht, die Armeen Mordors zu stoppen? Hektisch, beinahe panisch rekrutieren wir neue Schützen, da kündigt auch schon ein Hornstoß die erste Welle von Angreifern an. Ein Blick auf die Feldherren-Uhr sagt: Noch 23 Minuten, bis die Reiter von Rohan zur Unterstützung auftauchen.

Als die ersten Belagerungstürme heranrollen, kauen wir an den Nägeln. Wie im Kinosessel – doch da stand immerhin fest, dass die Guten gewinnen. Vergessen ist, dass wir hier »nur« ein Strategiespiel zocken. Doch beginnen wir von vorne: Die Belagerung von Minas Tirith ist eine der letzten Missionen und der Weg dorthin lang – im positiven Sinn.

Gut oder Böse?

Gleich nach dem **Schlacht um Mittelerde**-Logo im Intro macht das Spiel Sie mit einer epischen Sequenz in Spielgrafik heiß. Die zeigt den Kampf gegen Sauron am Fuße des Schicksalsberges. Hunderte von Polygonfiguren wuseln über den Bildschirm. Anschließend erscheint mit einer Kamerafahrt rund um Saurons Turm Bard-Dur das Hauptmenü, die zu Mordor passende Original-Filmmusik erklingt. Das macht richtig Lust, als Diener Saurons anzutreten. Trotzdem wählen wir den Feldzug der Guten. Nieder mit der Ork-Brut!

Dann nervt uns die erste ellenlange Ladezeit, bis endlich die große 3D-Übersichtskarte von Mittelerde erscheint. Während der deutsche Originalsprecher von Gandalf (alle Stimmen wurden von ihren Synchronsprechern beigesteuert) uns das erste Missionsziel erklärt, fahren wir mit dem Cursor über die Landschaft. Überall bekannte Gebiete: Helms Klamm, Minas Tirith, Rohan, Osgiliath! Doch für den Anfang dürfen wir nur Moria anklicken.

Man nennt es eine Mine

Gleich beim ersten Blick in die Zwergen-Mine fühlen sich Fans der Filme zu Hause. Über Abgründe und durch ein Höhlenlabyrinth geht's bis in die große Säulenhalle – und überall Horden von Goblins, doch das ist kein Problem für unsere Helden. Denn Zwerg Gimli erledigt im Alleingang locker 20 Goblins, ohne ernstlich in Gefahr zu kommen. Hobbit Frodo dagegen knickt schon nach wenigen Treffern ein. Ein Blick auf die Heldenanzeigen zeigt: Die Jungs können in Stufen aufsteigen und damit Fertigkeiten verbessern. Prima! Also schicken wir gleich unsere Lieblinge Aragorn und Gandalf nach vorne. Denn der Magier darf ab Level 2 schon mit einem mächtigen Blitzzauber Goblins brutzeln, und Streicher heilt per Klick nahe Heldenkollegen.





Olifanten-Offensive: Unsere Kampfkolosse stampfen über eine Gruppe von Gondor-Bogenschützen, die zum Glück keine Feuerpfeile haben.

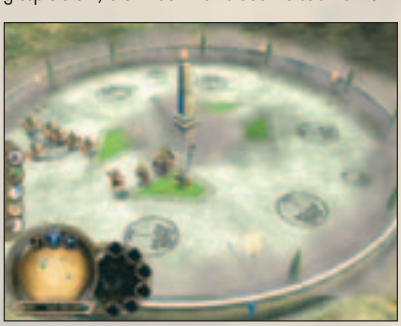
Die nächsten erledigten Goblins bescheren uns einen Punkt auf dem Konto für Feldherrenkräfte. Ähnlich wie die Generals-Kräfte in **C&C Generäle** lösen wir damit per Klick aufs Icon eine durchschlagende Spezialfähigkeit aus. Momentan reicht's zwar nur für einen Heilspruch, doch später dürfen wir noch Kampf-Adler beschwören oder Ork-Armeen mit Sonnenstrahlen einschüchtern.

Schließlich saugt uns eine Skriptsequenz endgültig ins Spiel: Eine ganze Armee von Goblins samt Höhlentroll taucht an Balins Grab auf. Das schrumpelige Monster hat es auf Frodo abgesehen. Wir schicken Gimli und Aragorn dazwischen, damit der Ringträger nicht schon hier auf der Strecke bleibt. Nach der Schlacht hören wir ein Knurren und reagieren wie die Helden im Film: verdammt, der Balrog! Zum passenden Musikstück aus dem Film-Soundtrack flüchtet unsere Truppe hoch über einem Lavasee vor dem Feuerdämon.

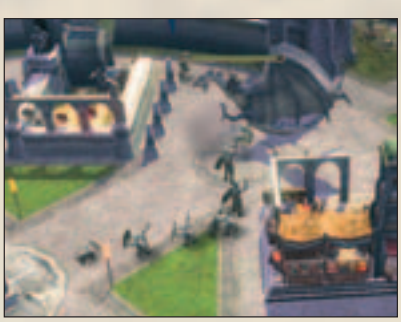
Was dann folgt, benutzen andere Spiele schon als Endgegner-Showdown: Nur mit Gandalf müssen wir gegen den Balrog antreten. Die Dimensionen stimmen – unser Magier ist gerade mal halb so groß wie das Flammenschwert des Dämons. Gewaltige Feuereffekte zerreißen die Bodenplatten, als die Kreatur auf den kleinen Gandalf zustapft. Die Luft um den Balrog wabert vor Hitze. In letzter Not starten wir einen Angriff mit Blitzzaubern. »Du kannst nicht vorbei!«, tönt es aus den Boxen, und wir zwingen den Dämon nach kurzem Kampf in die Knie. Selbige schlottern uns nach dieser Szene – und das war gerade mal die allererste Mission...

NEUES AUS MITTELERDE

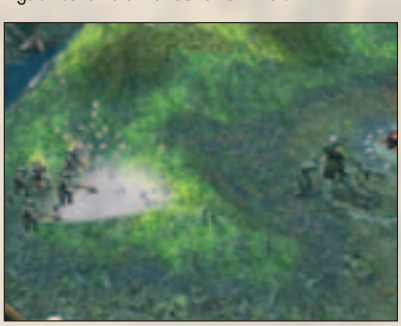
Schlacht um Mittelerde führt einige innovative Neuerungen in Echtzeit-Strategiespiele ein, die in der Praxis auch tatsächlich funktionieren. Die Gefechte werden dadurch wesentlich dynamischer und wirken »echter« als bei der Konkurrenz. Die drei wichtigsten sehen Sie hier auf einen Blick.



Fertig-Basis: Ein Klick stampft eine ganze Festung aus dem Boden – inklusive weiterer Bauplätze.



Emotionen: Ohne dröge Statistik erkennen Sie sofort, welche Einheiten moralisch am Boden sind.



Interaktive Spielwelt: Ihre Truppen benutzen Bäume, Felsen oder Gebäudeteile als Waffen.


An **Engstellen** wie Brücken ignoriert die Wegfindung oft Ihre Befehle.


Der **Balrog** zählt zu den effektreichsten und effektivsten Truppen.


Panik in Helms Klamm: zu wenige Verteidiger auf der **Festungsmauer**.


Auf manchen Karten können Sie **Türme** mit Bogenschützen besetzen.

Blitzbasis-Baukasten

Aus Moria kehren wir auf die Mittelerde-Karte zurück. Wir verlassen die Gefährten und sollen nun mit Eomer und seiner Reiter-Armee eine Provinz Rohans erobern. Welche genau, entscheiden wir selbst. Drei stehen zur Auswahl, wir reiten nach Zentralrohan, denn für einen Sieg dort erhalten wir einen nützlichen Ressourcen-Bonus.

Gleich zu Beginn der Mission spüren wir zum ersten Mal, dass **Schlacht um Mittelerde** völlig neue Wege geht: Auf den Karten stehen Flaggenpunkte, die Sie (ähnlich wie in **Battlefield 1942**) mit Ihrer Armee erobern. Dort bauen Sie quasi im Vorbeigehen mit einem einzigen Klick das Fundament einer Basis. Endlich müssen wir uns nicht mehr während einer wogenden Schlacht um den Basis-Kleinkram im Hinterland kümmern. Mit ein paar Klicks und ohne die Hilfe von Arbeitern stampfen wir Farmen aus dem Boden, die selbstständig das Rohstoffkonto füllen (es gibt nur eine Ressource). Die Rechnung geht auf: Die Missionen spielen sich wesentlich dynamischer als bei der Konkurrenz. Wir können uns dank der Blitzbasis auf die Kämpfe konzentrieren und mit Reitern die Uruk-hai aufmischen.

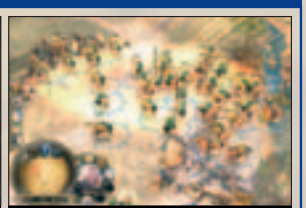
Gruppentruppen

Die ersten fünf Krieger verlassen im Gleichschritt die Bogenschützen-Kaserne. Das stimmt wörtlich, denn Soldaten gibt's nur im Fünferpack. Ein Klick auf einen Kämpfer wählt automatisch seine komplette Gruppe an – ähnlich wie in Dawn of War. Begeistert stocken wir unsere Schützenkompanie auf. Doch als wir im Stall noch Rohirrim-Reiter rekrutieren wollen, macht uns eine Stimme darauf aufmerksam, dass unser Bevölkerungslimit erreicht ist. Mehr geht nicht in dieser Mission: Das Limit lässt sich ausschließlich durch Eroberung von Provinzen auf der Mittelerde-Karte dauerhaft erweitern.

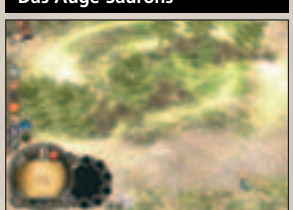
Unsere Unachtsamkeit bereuen wir schnell, weil direkt nach dieser Erkenntnis eine Armee von fast 200 Uruk-hai unsere Basis angreift. Mit hastigen Klicks auf die Bausymbole für Wachtürme ziehen wir einige Verteidigungsanlagen hoch und erledigen mit hohen Verlusten den Feind.

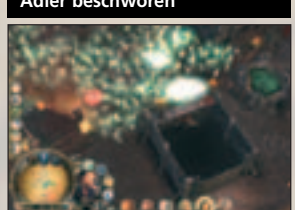
DIE COOLSTEN **FELDHERREN-FERTIGKEITEN**

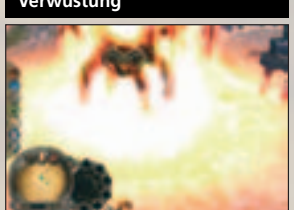

Heilzauber


Das Auge Saurons


Adler beschwören


Verwüstung


Armee der Toten herbeirufen


Balrog beschwören

Die Schergen der dunklen Seite haben immer etwa das Doppelte unseres Truppenlimits. Das klingt zwar gemein, verstärkt aber hervorragend das Gefühl, einen verzweifelten Unterzahlkampf zu bestreiten. Die Balance stört's nicht: Die gute Seite muss nur clever mit den wenigen Truppen taktieren und vor allem geschickt die starken Helden wie Eomer einsetzen. Der hebt ab Stufe drei die Moral aller Truppen im Umkreis automatisch an. Eine Stufe höher bringen ihnen alle erledigten Feinde Bonus-Rohstoffe ein.

Wieder zurück auf der Strategiekarte treffen wir erneut auf die Gefährten und reisen ins Elbenreich Lothlorien. Da es sich um eine Storymission handelt, sind die Auswahlmöglichkeiten auf der Karte abgeschaltet. Diese Einschränkung stört nicht, schließlich hätten wir den aus den Filmen bekannten Schauplatz ohnehin besucht.

Es ist Nacht in Lothlorien, und wir sollen eine Armee von Spitzohren-Bogenschützen bauen, um dicke Trolle und massig Orks aufzuhalten. Schnell zeigt sich, dass es keine ech-













Patrick Hartmann
spielt die Guten

1 Ich starte in **Moria** und erlebe mit den Gefährten gleich in der ersten Mission echte Filmatmosphäre. Da ich Aragorn, Legolas, Gimli und Gandalf am coolsten finde, stelle ich sie in die erste Reihe, damit jeder der vier ordentlich Erfahrungspunkte einstreicht. Der Auftritt des Balrogs gehörte schon im Film zu meinen absoluten Lieblingsszenen. Nachdem ich ihm gezeigt habe, dass er an mir nicht vorbei kann, geht das Abenteuer weiter nach draußen.

2 Als nächstes stehen mir als Eomer drei Missionen zur Auswahl. Ich entscheide mich für **Rohan**. Doch bereits nach kurzer Zeit in der Mission ist klar: Ich bin mit meinem niedrigen Kommandolimit den Feinden nur mit der richtigen Taktik gewachsen. Die Begeisterung über die Detailverliebtheit ist groß, als ich das erste Mal mit 25 Rohirrim in eine doppelt so große Uruk-hai-Truppe reite: Die Feinde werden weggeschleudert wie im Filmvorbild, und die besten Reiter darf ich sogar in die nächste Schlacht mitnehmen.

3 Der dritte Auftrag ist wieder eine Pflichtmission. Meine Helden haben den Wald von **Lothlorien** erreicht und müssen den Elben gegen einfallende Orks und Trolle helfen. In einer Kaserne darf ich Elben-Bogenschützen bauen und halte mit Aragorn, Legolas und Gandalf an der Spitze die Brut Mordors auf. Allerdings entgehen meine Hobbits nur knapp dem Tod, denn mangels Erfahrungspunkten aus Moria halten die Jungs nur wenig aus.

4 Langsam gewöhne ich mich an das Bausystem von Schlacht um Mittelerde und finde es brillant. Die Palisade an meiner Rohirrim-Basis wird gleich mitgeliefert, dadurch haben meine Bogenschützen bei der Verteidigung einen Vorteil. Mit Heilungsbrunnen rette ich meine Elite-Reiter über die nächsten Missionen und erkenne, dass ohne die richtigen Upgrades der Kampf schnell verloren ist.
Doch mein Reiterheer wächst, und in den Wäldern von **Fangorn** hole ich mir Verstärkung durch Ents. Damit mir die Baumriesen folgen, muss ich die Sägewerke Saurons in dem Gebiet vernichten.
Das lohnt sich, denn die Ents erledigen locker eine komplette Feindarmee – solange die sich nicht mit Feuerpfeilen wehrt.

5 **Helms Klamm** stellt mich vor die erste große Herausforderung: Ein Heer von insgesamt 2.500 Orks brandet in Wellen gegen die Mauer. Doch neben der Begeisterung über die Massen von Uruk-hai wächst der erste Frust: Die Wegfindung auf dem Wall versaut meine Verteidigung beim ersten Angriff – die Uruks sind sofort in der Festung. Da hilft nur Spielstand-Laden. Diesmal achte ich genau darauf, dass alle rechtzeitig in Position sind. Die Rechnung geht auf: Ich schaffe es, die Uruks abzuwehren, bis Verstärkung kommt.

ten Über-Einheiten im Spiel gibt. Denn gegen den Feuerpfeilhagel der Orks und die harten Schläge der Trolle hat selbst unser Star-Held Aragorn keine Chance. Nur die Elbenkrieger erledigen so einen Troll im Fernkampf, allerdings brauchen wir da schon mindestens drei komplette Gruppen plus Legolas.

Später im Spiel zeigt sich, dass dieses Stein-Schere-Papier-Prinzip für alle Kämpfe und Einheiten gilt: Rohirrim walzen mit Ihren Pferden Uruk-Bogenschützeen einfach platt, doch wenn der Gegner Pikeniere mit den Fernkämpfern kombiniert, beißen sich die Reiter die Zähne aus.

Die folgenden Missionen suchen wir uns wieder mit Eomer auf der Strategiekarte aus. Dabei achten wir besonders darauf, dass wir Gebiete erobern, die unser Truppenlimit anheben. Schließlich wollen wir in Helms Klamm eine gute Figur machen. Vorher sichern wir uns in den Wäldern von Fangorn die Unterstützung der Ent-Baumriesen. Dazu sollen wir Sägewerke Sarumans abreißen.

















Florian Stangl
spielt die Bösen

1 Mit Saruman stehe ich in **Isengart** und erlebe, wie Ork-Arbeiter Bäume abholzen, um Rohstoffe für die Uruk-Produktion zu gewinnen. Meine Aufgabe dabei: Isengart verteidigen und möglichst 16 Holzfällerhütten bauen. Gesagt, getan – plötzlich tauchen geschätzte 100 Reiter von Rohan vor den Mauern auf.
Also packe ich meine bereits produzierten Uruks und Saruman mit einem einzigen Tastendruck zu einer Mega-Streitmacht zusammen und greife an. Saruman bläst per Zauber gleich vier Angreifer auf einmal weg, die Uruks knüppeln den Rest klein.

2 Im **Fangorn**-Wald nahe Isengart schmieden die Ents den Plan, meine Basis zu zerstören. Da der alte Wald voller Rohstoffe für neue Uruk-hai ist, holze ich fleißig ab und arbeite mich zum Versammlungsort der Ents vor, den ich zerstöre. Da einige Elben den Baumwesen helfen, sammeln Saruman und meine Uruks fleißig Erfahrungspunkte.

3 Saruman persönlich schickt mich nach **Amon Hen**, wo Frodo und Sam mit dem einen Ring gesichtet wurden. Mit meinem zweiten Held Lurtz und einer kleinen Armee jage ich die Hobbits. Boromir wird von mir wie im Film getötet, als er sich mir in den Weg stellt. Selbst Legolas kommt mit seinen Heldenfähigkeiten nicht lange gegen die Übermacht meiner Armbrustschützen und den Verkrüppeln-Skill von Lurtz an.

4 Nach drei weiteren eroberten Gebieten ist meine Armee stark genug, **Edoras** anzugreifen. Die befestigte Burg ist schwer zu knacken, doch mit einem Rammbock zerstöre ich dann doch das Tor. Praktisch: Zu jeder gebauten Sturmleiter stelle ich mit nur einem Klick einen Trupp Bogenschützen ab. Sobald die Leiter an der Mauer lehnt, flitzen die Angreifer auch schon ins Innere von Edoras. Und kaum ist das Tor offen, flutet meine gesamte Armee in den Hof und besiegt erst Eowyn, dann Theoden.

5 Der Weg nach **Helms Klamm** ist frei. Mit einem Katapult puste ich einige Helden von der Mauer, als die Rohirrim einen Ausfall wagen. Dabei müssen sie das Tor öffnen – darauf habe ich gewartet! Meine lauernden Truppen drängen ins Innere und schwappen über die Verteidiger hinweg wie eine gigantische Welle.
Selbst Aragorn wird beiseite gefegt, als Saruman ihn mit Feuerbällen eindeckt. Panik kommt erst auf, als sich das Tor wieder schließt und ein Teil meiner Armee draußen bleiben muss ... Trotzdem: Dank der Spezialfähigkeiten besiege ich die letzten Verteidiger – das Banner der weißen Hand weht über Helms Klamm!

SCHLACHT UM MITTELERDE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Ihnen die Filmtrilogie gefallen hat und Sie Strategiespiele toll finden

... wenn Sie ein Spiel mit eingebautem Rush-Schutz im Multiplayer-Modus wollen

... falls Sie schon immer als Saruman oder Sauron die Gefährten in den Staub treten wollten

... falls Sie Mittelaltermärkte besuchen und wissen, was die Abkürzung LARP* bedeutet

... wenn Sie das beste Strategiespiel 2004 nicht verpassen wollen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie mit Fantasy-Welten im Allgemeinen und Herr der Ringe im Speziellen nichts anfangen können

... wenn Sie einen betagten Rechner (unter 1,4 GHz) Ihr Eigen nennen

... falls Sie ein Spiel mit einem schnellen Multiplayer-Modus suchen

... falls Ihnen Veteranensysteme und Strategiekarten zu komplex sind

... falls Sie Fehler in der Einheiten-Wegfindung in den Wahnsinn treiben



*Live Action Role Playing



Ent-Fußball: Die Baumriesen kicken gleich mehrere Uruks ins Jenseits.

An den Holzgiganten erkennen wir das neue Emotionssystem besonders gut: Mächtige Einheiten wie ein Ent verbreiten bei kleineren Gegnern Angst und Schrecken. Die Feinde halten dann abwehrend die Arme über den Kopf und schlottern mit den Knien. Besonders cool sieht es aber aus, wenn unsere Ents in eine Uruk-hai-Truppe stampfen und dort mit den Bösen Fußball spielen. Ein Kick schleudert gleich eine Handvoll von ihnen durch die Gegend. Und noch etwas sorgt für Filmstimmung: Bei zu viel Beschuss mit Feuerpfeilen fangen Ents an zu brennen, geraten in Panik und rennen zum nächsten Gewässer, um sich zu löschen. Das passiert alles im laufenden Spiel – nicht in einer Skriptsequenz wie bei anderen Titeln!

Entsetzen auf der Mauer

Nach etwa zehn Missionen steht die Belagerung von Helms Klamm an. Die riesige Festung sieht aus wie eine exakte Kopie des Filmvorbilds. Zusammen mit König Theoden stehen gerade mal 20 Bogenschützen auf der Mauer. Kurz bevor wir in Panik ausbrechen, kündigt ein Hornstoß die Ankunft von Elben-Bogenschützen an. »Wir sind stolz, wieder an der Seite der Menschen zu kämpfen«, tönt Haldirs Filmstimme. Auf die Wegfindung seiner Leute braucht er allerdings nicht stolz zu sein. Denn auf dem engen Wall der Festung verhaken sich die Spitzohren in unsere Rohan-Bogenschützen. Da rücken auch schon die ersten Leiterträger Isengarts an. Weil auf der Mauer alles voll ist, rennt Legolas nach unserem Angriffsbefehl plötzlich durch eine Geheimtür in der Mauer nach draußen – und wird niedergemacht. Nebenan schießt eine Ballista Aragorn von den Zinnen. Statt einer Warnung kommt nur ein lapidarer Text, dass er tot ist. Selbst im Bewachen-Modus ziehen sich Truppen nicht zurück oder leisten Gegenwehr. Wegen der miesen Wegfindung müssen Sie Schlüsseleinheiten immer direkt beaufsichtigen.

Wegbegleiter

Diese Aufreger sind allerdings ruckzuck vergessen, sobald die Entsatzarmee mit Gandalf und Eomer auftaucht. Und zwar exakt die Armee, die wir in den ersten Missionen hochgezüchtet haben – das Veteranensystem macht's möglich. Denn jede Einheit übernehmen Sie mit in die nächste Mission. So kann der gleiche Reitertrupp aus Rohan später noch vor Helms Klamm kämpfen – mit mehr Erfahrung und somit Durchschlagskraft. Dadurch wachsen Ihnen die Einheiten richtig ans Herz. Nach jeder Mission gibt's außerdem eine Statistik, in der Sie sehen, wie viele Feinde jeder Trupp schon erledigt hat – und Sie dürfen Ihren Lieblingen sogar Namen geben.

Zusätzlich gibt's durchdachte Upgrades wie Feuerpfeile. Mit denen zerlegen unsere Bogenschützen zum Beispiel im Nu anrückende Belagerungsmaschinen. Reiter mit Schild halten deutlich mehr Treffer aus, und ein Bannerträger sorgt dafür, dass ein Trupp gefallene Soldaten regeneriert – wer nicht per Spezialgebäude forscht, gerät also schnell ins Hintertreffen.

Spielerlebnis mal vier

Sobald Helms Klamm gerettet ist, wechselt die Perspektive - von Rohan hin zu Faramir und den Truppen Gondors, die gegen die Brut Mordors antreten. Das Spielgefühl ist jetzt komplett anders. Denn mit Eomer und seinen Rohan-Reitern haben wir vor allem auf schnelle Schläge im offenen Feld gesetzt. Gondor hingegen igelt sich hinter dicken Mauern ein und führt mit getarnten Bogenschützen Nadelstichangriffe durch. Erst später können wir starke Truppen bauen und mit Trebuchets und einer Mischung aus Reitern (schwächer als Rohirrim), Bogenschützen und Infanteristen attackieren.

Ähnliches passiert übrigens auf der bösen Seite: Zu Beginn kommandieren Sie Sarumans Uruk-hai-Armee in Rohan, später haben Sie die Wahl, ob Sie mit Mordors Orks weitermarschieren und sogar Minas Tirith angreifen. Mehr zum Spielgefühl bei den Bösen gibt's übrigens im Kasten auf Seite 63.

Die Unterschiede zwischen den Völkern kommen auch durch den Computergegner sehr gut rüber. Denn der spielt mit jeder Fraktion anders und das sogar sehr geschickt. Wir mussten zum Beispiel als Rohan-Armee gegen vorrückende Uruk-Pikeniere die wei-

TECHNIK-CHECK

- Unter minimalen Details sieht das Spiel schlechter aus, läuft dafür aber 50% schneller.
- Die Auslagerungsdatei unter Windows sollte mindestens 500 MB groß sein.
- Regeln Sie die Sound-Detailstufe auf Minimum, um die Performance zu steigern.
- Mit niedrigeren Auflösungsstufen erreichen Sie die größten Performance-Sprünge.
- Speicher ist essenziell: Schließen Sie sämtliche Programme im Hintergrund.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **3,2 GByte**
Ladezeiten **sehr lang (512 MB RAM)**
akzeptabel (1,0 GB RAM)

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
1,6 GHz	800x600x32, 256 MB, min. Details	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1,0 GB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

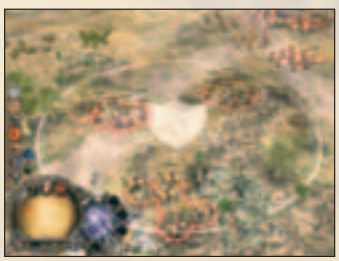
Minimale Details, 800x600 | Maximale Details, 1.600x1.200



NERVFAKTOREN



Wegfindung: Einheiten laufen oft unnötige Umwege (siehe gelbe Linien).



KI: Eigene Truppen lassen sich sehr oft vom Gegner beschießen – ohne Gegenwehr.



Kamera: Sehr weit rauszoomen können Sie nicht – schlecht für die Übersicht.

ße Fahne hissen. In der Rolle Mordors schickt der Computer haufenweise Trolle zu uns, die mit Reitern kurzen Prozess machen. Stellenweise entsteht aber auch durch Skriptereignisse der Eindruck eines intelligenten Gegners. So rollen in der zweiten Welle vor Minas Tirith Belagerungstürme heran, die aber einen fest vorgegebenen Weg bis zur Mauer einschlagen.

Anti-Rush

Multiplayer- und Skirmish-Modus lassen Ihnen die freie Wahl zwischen den vier Fraktionen. Dabei können Sie sich noch mehr als bei anderen Spielen eine Partei aussuchen, die Ihrer Spielweise entspricht. Unser Tester Patrick Hartmann reagiert zum Beispiel allergisch auf Rushes und wählt deshalb Gondor oder Rohan, um gleich vom Start weg mit einer Festung anzutreten. Wenn deren Tor geschlossen ist, kommt der Gegner erst mit Belagerungswaffen gegen den Wall an. Damit bleibt genug Zeit, sich hinter dem Wall eine Verteidigungsstrategie zu überlegen.

Patrick Hartmann

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE

Toll für Taktiker – trotz Herr der Ringe



Auch bekennende Kostverächter wie ich, die Buch wie Film für belanglose Fantasy-Massenware halten, werden hier ihre helle Freude haben. Schon allein, weil sie auf Saurons Seite endlich Legolas, Frodo und all die anderen Gutmenschen platt machen dürfen.

Mir hat es besonders der Mehrspieler-Part angetan, der sich wunderbar flott und flüssig spielt, ohne Blitz-Angriffe mit Billig-Truppen zu bevorteilen. Aber Spezialisierungen bei den Feldherrenfähigkeiten wie in C&C Generäle hätte ich mir schon gewünscht.

Meine Wertung **90**

DAVID BERGMANN

Auch im Mehrspielermodus ist Mittelerde top!



Schlacht um Mittelerde löst in meiner persönlichen Hitliste C&C Generäle ab. Das liegt vor allem am genialen Mehrspielermodus. Die Rassen sind wunderbar ausbalanciert, und das Flair von Herr der Ringe ist allgegenwärtig. Wenn ich zur Filmmusik Patricks Basis mit meiner Armee der Toten überrenne oder die Rohirrim lostraben, sind das Gänsehaut-Momente.

Schade, dass einige Macken aus Generäle nicht ausgemerzt wurden. Schlechte Wegfindung und Einheiten-KI werfen für mich einfach unnötige Schatten auf Mittelerde.

Meine Wertung **89**

MARTIN DEPPE

Du! Kannst! Nicht! Vorbei!



Herr der Ringe war für mich immer unverfilmbar. Bis ich dreimal im Kino saß – und nicht mehr raus wollte. Herr der Ringe war für mich immer unspielbar. Bis Schlacht um Mittelerde kam – und ich nicht mehr raus wollte.

Denn keins der bisherigen Ringkampf-Spiele hat diese geniale Mischung aus Leinwand-Atmosphäre und brillant abgestimmten Truppentypen: Olifanten mit Schützen füllen und loswalzen lassen? Berserker auf Sprengmine hetzen und eine Riesenbresche in Mauern und Feindreihen reißen? Sturmleiter-Attacken mit Bogenschützen-Feuerschutz kombinieren? Mal eben eine Festung aus dem Boden ziehen? Geht alles – und dank durchdachter Steuerung herrlich unkompliziert. Da verschmerze ich sogar, dass Silberblick-Elbin Arwen nirgendwo mitspielt …

Meine Wertung **91**

FLORIAN STANGL

Mein Schatz. Mein ein und alles. Mein Lieblings-Strategiespiel.



Mittelerde ist mein! Mit Lurtz die Gondor-Bogenschützen von den Mauern schießen. Oder mit Saruman die Reiter von Rohan in alle Winde zerstreuen. Mit einem Ringgeist und zwei Nazguls Minas Tirith einäschern. Selten war Erobern so imposant und atmosphärisch wie in Schlacht um Mittelerde.

Ein Fall für Schnell-Klicker

Mittelerde konnte ich nur erobern, weil ich so schnell und gezielt mit der Maus meine Truppen herumkommandiert habe. Denn so blind und dämlich wie die durch die Lande stolpern, reichen strategische Meisterleistungen allein nicht aus. Zweiter persönlicher Aufreger: Meine Truppen plätten Aragorn. Ich hätt's fast übersehen, weil nur eine popelige Texteinblendung diese dramatische Wendung zeigt. Sonst nichts. Null. Hallo, man stelle sich das mal vor: Aragorn stirbt in Helms Klamm! Und das Spiel tut, als sei nix gewesen.

So, genug geärgert. Ansonsten hatte ich nur Freude an diesem Strategie-Meisterwerk: Einheitenvielfalt, Balance, Gegner-KI, Atmosphäre – alles oberste Spitzenklasse der Strategiespiele!

Meine Wertung **91**

PATRICK HARTMANN

Hammer-Strategiespiel dank Herr der Ringe



Schlacht um Mittelerde bekommt von mir eine dicke 90er-Wertung, weil ich durch und durch Fan von Herr der Ringe bin. Aber ich bin auch überzeugter Strategiespieler – und als dieser extrem von der blöden Wegfindung enttäuscht. So etwas muss im Jahr 2004 besser gehen. Außerdem nervt es, wenn ich ständig meine Helden im Auge behalten muss, damit sie nicht von der Mauer meiner Festung geschossen werden.

Schwächen verziehen

Die Kritik löst sich sowohl für den Film-Fan als auch für den Strategen in mir schnell wieder auf, sobald die nächste Belagerung gewonnen ist. Oder ich Aragorn endlich auf Stufe 10 gebracht habe und er die Armee der Toten rufen kann. Oder ich zusehe, wie ein Nazgul meine Truppen in Osgiliath in Angst und Schrecken versetzt. Oder meine beschworenen Adelr bei Florian einschweben.

Dazu kommt das brillante Fertighaus-Bausystem: Dank Gondors Instant-Burg habe ich im Mehrspieler-Modus endlich einen Schutz vor Davids Rush-Attacken. Ich bin wirklich schwer beeindruckt von Schlacht um Mittelerde, vor allem, weil alles zusammenpasst. Jeder Truppentyp, jedes Upgrade und jeder Held hat seine Stärken und Schwächen.

Meine Wertung **92**

GEORG VALTIN

Würdige PC-Umsetzung der gewaltigen Kinoschlachten



In Sachen Spielmechanik ist Schlacht um Mittelerde das derzeit stimmigste Echtzeit-Strategiespiel. Egal, ob das Balancing von Einheiten und Heldenfähigkeiten, das innovative Bausystem oder das abwechslungsreiche Missionsdesign – auch in einem anderen Szenario würde mir das Spiel gefallen.

Die teils indiskutable Wegfindung und etwas unausgereifte Bedienung verhindern eine höhere Wertung – denn davon abgesehen ist Schlacht um Mittelerde für mich das beste Strategiespiel seit WarCraft 3.

Meine Wertung **90**

SCHLACHT UM MITTELERDE

Video



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (52 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Publisher	Electronic Arts
Webseite	www.eagames.com
ca. Preis	55 Euro
Verkaufsstart	9.12.2004
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	6
Multiplayer	9

PRO

- halbdynamische Kampagne
- innovatives Bausystem
- Spielfiguren zeigen Emotionen
- interaktive Umgebung
- filmgetreue Umsetzung
- fordernde Gegner-KI
- Veteranen-System

KONTRA

- schlechte Wegfindung
- miese KI eigener Truppen
- Hardware-Fresser
- Kampagnenweg teilweise vorgegeben
- Blickwinkel zu starr

PATRICK HARTMANN	92
FLORIAN STANGL	91
GEORG VALTIN	90
DAVID BERGMANN	89
RÜDIGER STEIDLE	90
MARTIN DEPPE	91

Durchschnitts-Wertung der Tester

91

VAMPIRE 2 BLOODLINES



Es ist ein schmaler Grat zwischen **Rollenspiel und Ego-Shooter**. Aber die Spiele, die ihn sicher beschreiten, gehören zu den besten aller Zeiten. System Shock etwa, oder Deus Ex. Vampire 2 nimmt dieselbe Route.



Das Haus eines Vampir-Gelehrten entpuppt sich als grausiges Laboratorium voller wahnsinniger **Versuchsopfer**. Und zahlreicher Schalterrätsel, Falltüren und anderer Mini-Rätsel, die aber mit etwas Nachdenken leicht zu lösen sind.

AUSDRUCKSSTARK

Für die ausgezeichnete Grafik von Bloodlines sorgt die Source-Engine aus Half-Life 2. Einer der großen Vorteile: Die Figuren bewegen beim Sprechen synchron die Lippen. Außerdem spiegelt der Gesichtsausdruck immer den aktuellen Gemütszustand der Charaktere wieder. So lässt sich beispielsweise auf Anhieb erkennen, ob die Figuren glücklich, traurig oder wütend sind.





Nines Rodriguez, Anführer der Anarchen. Mal freundlich ... mal ärgerlich.

»Ich hatte sie irgendwo am Strand in Santa Monica aufgegabelt – oder sollte ich besser sagen, sie mich? Es war ihr Apartment, ihr Bett, ihre Show. Sie wollte mir etwas zeigen, hat sie gesagt. Und dann hat sie mich geküsst ...«

Es ist kein Todeskuss, aber auch kein Wachküssen. Es ist die Umarmung eines Vampirs, die dem namenlosen Helden von **Vampire 2 Bloodlines** sein Leben raubt – und ihm ein neues schenkt. Anders. Stärker. Vielleicht ewig. Aber auch: getrieben, heimlich, ständig in Gefahr. Das muss der Hauptcharakter bereits in den ersten Minuten seiner neuen Existenz erfahren, als zwei Schlägertypen die Liebenden überwältigen und in ein heruntergekommenes Theater verschleppen. Ein Standgericht der örtlichen Blutsaugerclique verurteilt die Vampirin zum Tode. Sie hatte keine Erlaubnis, einen Neuling in die erlauchte Gemeinschaft der Nachtwandler zu führen. Der frischgebackene Dracula entgeht der Strafe. Aber nur, weil der Anführer der Gemeinde ihn als Kanonenfutter braucht. Denn unter den Vampiren, dass stellt der Novize bald fest, herrscht Krieg. Camarilla gegen Sabbat, Clans gegen Clans, Anarchen gegen alle.

Psychotest für Blutsauger

Vor der turbulenten Introsequenz, die direkt in der Spielgrafik abläuft, steht die Charaktergenerierung. Richtig gelesen: obwohl **Vampire 2 Bloodlines** aussieht wie ein Ego-Shooter und sich die meiste Zeit auch so spielt, baut es auf eine Rollenspielmechanik. Das Werk, das dem Ganzen zugrunde liegt, heißt **Vampire – Die Maskerade** und wird mit Würfel, Stiften und einem dicken Regelbuch gespielt – mehr dazu im Kasten »Die Welt von Bloodlines«. Wer sich mit diesem komplexen Thema nicht auseinander setzen will, beantwortet zu Spielbeginn einfach ein Dutzend Fragen. Dieser Psychotest, der stark an **Jagged Alliance 2** erinnert, ermittelt dann die Charaktereigenschaften des Helden oder der Heldin. Eine typische Frage lautet etwa: »Sie stecken nach einem Konzert im Stau, und der Typ hinter Ihnen hupt ständig. Was tun Sie?« Wer jetzt »Ich schlage den Typen krankenhausreif« antwortet, muss sich nicht wundern, wenn seine Hauptfigur später zwar



Alle Vampire müssen regelmäßig ihren **Durst** stillen, sonst verfallen sie in Raserei und attackieren wahllos Menschen.

DIE WELT VON BLOODLINES

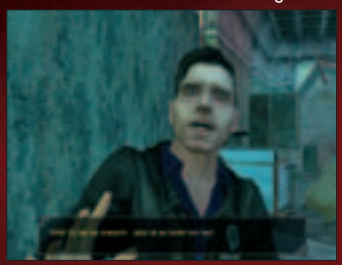


Die Vampire in **Bloodlines** sind nicht die Kreaturen, die Sie aus den klassischen Dracula-Streifen kennen. Weder baumeln sie im Schlaf von der Decke, noch nehmen sie vor Kruzifixen Reißaus oder kämpfen mit einer ausgeprägten Knoblauch-Allergie. Diese Jungs und Mädels surfen im Internet, schnupfen Koks und ballern mit Schrotflinten herum.

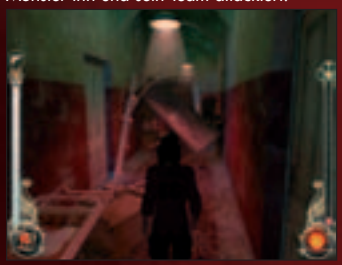
Ihren Ursprung haben die modernen Blutsauger in einem Rollenspiel-Universum, das sich die amerikanische Firma White Wolf ausgedacht hat: der **Welt der Dunkelheit**. Grundlage ist die gute, alte Erde, wie wir sie kennen, nur sind Mythen und Fabelwesen real – Nosferatus, Werwölfe, Gespenster. Ein Teil dieser Welt ist das Pen&Paper-RPG **Vampire: Die Maskerade**, auf dem das Computer-Rollenspiel **Bloodlines** basiert. Wer sich für die Vorlage interessiert, surft auf www.white-wolf.com oder www.feder-und-schwert.com.

SO SPIELT SICH VAMPIRE

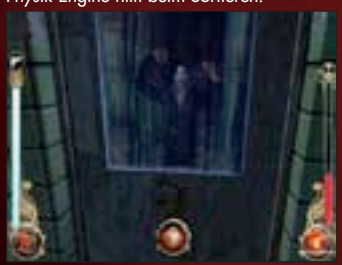
Wir erklären den Spielablauf anhand einer Nebenmission in Downtown Los Angeles.



In einem Krankenhaus treffen Sie auf einen verängstigten **Reporter**. Angeblich hat Monster ihn und sein Team attackiert.



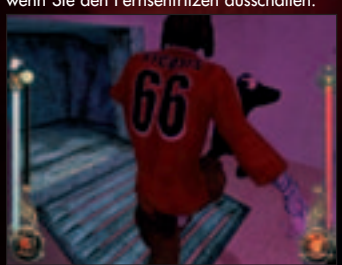
Es ist nicht ganz einfach, den richtigen Weg durch das **Gerümpel** zu finden. Die Physik-Engine hilft beim Sortieren.



Zwischendurch sehen Sie immer wieder, wie Mitglieder des **Drehteams** von dem unsichtbaren Ungeheuer zerfleischt werden.



Das Wesen stellt sich als **Kannibalen-Königin** heraus. Sie kann helfen, aber nur, wenn Sie den Fernsehfritzen ausschalten.



Der Reporter ist weg, hinterlässt aber eine Visitenkarte, die Sie zur **Wohnung** führt. Durch den Lüftungsschacht, Problem gelöst.



Die Spielwelt ist voller abgedrehter Gestalten und düsterer Orte. Hier eine **Gothic-Disco** in einer Kathedrale.

über hohe Körperkräfte verfügt, aber eher geringe geistige Kapazitäten.

Schläger oder Hacker

Die Alternative ist, ein Datenblatt mit RPG-typischen Werten auszufüllen. Es gibt neun Attribute wie Stärke, Ausdauer und Charisma, dazu 15 Fähigkeiten, etwa Verführung, Nahkampf und Finanzen. Diese beeinflussen die Begabungen der Spielfigur. Hohe Werte in den Bereichen Intelligenz und Computer führen beispielsweise dazu, dass sich der Held in fast jeden Rechner hacken und sämtliche Passwortsperren überbrücken kann; dazu später mehr. Dazu kommen drei so genannte Disziplinen, übernatürliche Talente, die jedem Vampirclan eigen sind. Die Gangrel beispielsweise können allein durch Gedankenkraft vorübergehend ihre Gestalt wandeln, etwa zu einem Wolf werden. Die Tremere wiederum besitzen die Begabung, andere Wesen zu »beherrschen«, will heißen, ihnen für kurze Zeit ihren Willen aufzuzwingen. Die Wahl der Partei und der Charaktereigenschaften beeinflusst wesentlich den Verlauf der Geschichte. **Bloodlines** lässt sich auf viele Arten spielen; die meisten Aufgaben haben mindestens drei unterschiedliche Lösungen. Ein Spieler, der beispielsweise auf Stärke, Nahkampf und Selbstverteidigung setzt, wird üblicherweise keinen gewaltfreien Weg gehen. Ein anderer mag Werte wie Einschüchterung, Überzeugungskraft und Intelligenz vorziehen und manchem Gegner schlicht den Kampf ausreden. Keine Angst: Das mag sich kompliziert anhören, aber das gut gemachte Tutorial erklärt die Grundlagen ebenso ausführlich wie spannend.

Eine Frage des Charakters

Konflikte werden nach typischer Action-Manier ausgetragen. Je nachdem, ob Sie mit Nahkampfwaffen wie Keulen, Schwertern oder abgetrennten Armen (!) auf die Pirsch gehen oder Schusswaffen bevorzugen, betrachten Sie das Geschehen via Schulterkamera oder durch die Augen des Protagonisten. Auch hier kommt der Rollenspiel-Untersatz zu tragen. Ob Sie treffen und wie viel Schaden Sie verursachen, hängt direkt von den Charaktereigenschaften Ihres Alter Ego ab. Selbst Shooter-Profis ballern daneben, wenn der Fernkampf-Wert zu gering ist.

Schlösser knacken, schleichen, feilschen – alle Aktionen bauen auf solche Punktzahlen. So hat ein Held mit einem hohen Verführungs-Level in Dialogen oft gänzlich andere Antworten zur Auswahl als einer, der auf Einschüchterung setzt. Und nur ein ausgebildeter Computerhacker knackt jedes Passwort. Rechner beherbergen nützliche Informationen, kontrollieren Sicherheitssysteme und dienen der Kommunikation zwischen den Clans. Und als Empfänger für allerhand Spam-E-Mails. Die sind nur ein Beispiel für all die witzigen und abstrusen Details, die die Entwickler im Spiel versteckt haben. Seien es die Bandposter in den Nachtclubs, die Telefonshow im Radio, in der Anrufer (manchmal gar nicht so unwahre) Verschwörungstheorien verbreiten (»Ich habe einen Vampir gesehen!«), oder die makaber eingerichteten Vampir-Apartments – in **Bloodlines** stecken genug Gags für drei Spiele.

Fast wie Deus Ex

Am ehesten lässt sich **Vampire 2** mit **Deus Ex** vergleichen. Dem ersten Teil, wohlgemerkt. Zum einen, weil es Rollenspiel und Ego-Shooter vermischt. Zum anderen, weil es Sie in eine lebendige Welt verfrachtet, in der Sie tun und lassen können, was Sie wollen. Gut, absolute Handlungsfreiheit gibt es nicht. Aber Sie können selbst entscheiden, welcher Fraktion Sie sich anschließen, welchen Aufgaben Sie sich stellen, wie Sie diese bewältigen – Sie schreiben Ihre eigene Geschichte. Ganz zu Beginn allerdings stehen Sie in der Schuld des »Prinzen«, des Anführers der Camilla. Das ist die Organisation, die aufpasst, dass die Spitzzähne weiterhin unentdeckt unter den Sterblichen leben, und die die Geliebte des Helden hingerichtet hat – oder den Liebhaber, falls Sie eine Frau spielen. Jedenfalls verlangt der Boss von Ihnen, dass Sie dem Sabbat einen Strich durch



Die Zahlen symbolisieren die **Trefferpunkte**. Die Schrotflinte haut die Gegner regelrecht von den Beinen.


Der **Charakterbildschirm** sieht komplizierter aus, als er ist. Zu allen Punkten gibt's Soforthilfe.


Zwischensequenzen (im Bild: die **Enthauptung** aus dem Intro) werden in der Spielgrafik abgespult.

die Rechnung machen. Der Sabbat, das ist sozusagen das Gegenteil der Camilla. Wenn man dem Prinzen Glauben schenkt, scheren sich diese Chaoten einen Dreck um die Prinzipien der Maskerade. Sie betrachten sich selbst als Spitze der Nahrungskette und bringen Menschen genauso den Tod wie ihren Blutsbrüdern. Dass das nicht der vollen Wahrheit entspricht, erfahren Sie im späteren Verlauf der wendungsreichen Story.

... und noch 'ne Mission

Die erste Aufgabe: Jagen Sie das Waffenlager des Sabbat in die Luft, das irgendwo in einem Güterbahnhof in Los Angeles versteckt ist. Dieser scheinbar simple Auftrag wirft gleich eine ganze Reihe von Problemen auf. Zunächst einmal wurde Ihr Kontaktmann überfallen, der Ihnen den Sprengstoff besorgen sollte. Das Zeug ist weg, der Kerl übel zugerichtet – ein paar Drogendealer haben ihn hinterrücks niedergeschlagen. Zum Glück ist ihr Unterschlupf bekannt: ein Strandhaus in Santa Monica. Dort angekommen, zeigt sich zum ersten Mal, auf wie viele verschiedene Arten sich **Bloodlines** spielen lässt. Wenn Ihr Alter Ego besonders einschüchternd wirkt oder einen hohen Verführungs-Wert besitzt, können Sie den Aufpasser an der Tür einfach beschwatzen, ins Haus marschieren und in einem unbeobachteten Moment den Sprengstoff stibitzen. Wer die Charaktereigenschaften Heimlichkeit und Schleichen ausgebaut hat, duckt sich ins Dunkel und umgeht die Posten. Dann zeigt ähnlich wie in **Thief** ein Tarn-o-Meter an, wie gut Sie vor den Blicken anderer verborgen sind. Kämpfernaturen schließlich stürmen einfach drauflos, ziehen den Junkies einen Baseballschläger über den Schädel oder perforieren sie mit einer 38er.

Poltergeist

Haben Sie das Kracherpaket endlich in Ihren Fingern, folgt gleich die nächste Hürde. Der Typ, der Sie zum Bahnhof bringen soll, ist nicht aufzufinden. Er ist untergetaucht, weil er im Clinch mit einer Vampirdame liegt, die einen Nachtclub in Santa Monica betreibt. Die wiederum ist gerne bereit, den Streit zu den Akten zu legen – wenn Sie ihr dafür einen kleinen Gefallen erweisen. In einem ihrer Hotels, das sie schon seit längerem renovieren will, spukt es angeblich. Kein Arbeiter ist bereit, dort aufzukreuzen. Also ab zu der Absteige, wo in der Tat ein Poltergeist sein Unwesen treibt. Bis Sie den los geworden sind, das Rätsel um die Vampirlady und ihre verruchte Schwester gelöst haben und endlich beim Sabbat auf den Putz hauen, vergehen gut fünf Spielstunden – vorausgesetzt, Sie lassen sich auf keine der zahlreichen Nebenquesten ein, die sich währenddessen auftun. Allein die Hauptstory nimmt Sie gut 30 bis 40 Stunden in Anspruch. Wer wirklich jeden Winkel erkunden und jede Aufgabe erfüllen will, der ist beinahe doppelt so lange beschäftigt; von den unterschiedlichen Lösungswegen ganz zu schweigen. Gerade diese Mini-Missionen sind es, die den Charme von **Bloodlines** ausmachen.

Reden ist Gold

Die meiste Zeit verbringt ein Vampir in **Bloodlines** weder mit Blutsaugen noch mit Kämpfen, sondern mit Konversation. Zusätzlich zu den üblichen Statisten bevölkern über 100 individuelle Charaktere das nächtliche Los Angeles. Manche stehen im Rampenlicht, andere spielen Nebenrollen, fast alle lassen sich gerne auf ein Schwätzchen ein. Die einen hoffen auf Smalltalk, die anderen suchen Hilfe, offerieren Gelegenheitsjobs oder wollen Verbündete gewinnen. Die Camarilla und der Sabbat sind nicht die einzigen Parteien. Da gibt es die Anarchen, die Dünnblüter, die Asiaten und eine ganze Menge anderer zwielichtiger Gruppen und Gestalten, manche menschlich, manche anderer Natur. Die Absicht der Gesprächspartner zu durchschauen, ist eine der größten Herausforderungen. Manches scheinbar freundliche Angebot entpuppt sich als Falle. Einziger Fingerzeig ist oft die Mimik des Gegenübers – wie das funktioniert, erklären wir im Extrakasten. Wer sich tollpatschig durch die Multiple-Choice-Dialoge klickt, riskiert, es sich mit einer Fraktion komplett zu verderben oder gar offenen Krieg auszulösen.

Der Horror in der Klinik

Einen weiteren großen Teil der Spielzeit verschlingt das Erforschen der Umgebung. Ausgangspunkt aller Streifzüge sind vier Stadtteile von Los Angeles: Santa Monica, City, Chinatown und Hollywood. Grundsätzlich können Sie sich frei bewegen. Falls ein Hindernis oder eine Tür den Weg versperrt, gibt es entweder eine alternative Route, ein knackbares Schloss – oder der Ort ist Bestandteil einer Mission, die Sie noch nicht angetreten haben. So sind Sie zu Anfang auf Santa Monica beschränkt. Erst, wenn Sie dem Sabbat eine Niederlage beigebracht haben, dürfen Sie die City besuchen. Fortan bringt Sie ein Taxi zu den verschiedenen Schauplätzen. Das bedeutet keineswegs, dass der Bewegungsfreiheit anfangs enge

KEIN MEHRSPIELERMODUS?

Eigentlich hatten die Macher einen Multiplayer-Part angekündigt, in dem Blutsauger gegeneinander antreten sollten. Aus Spielbalance-Gründen hat es der allerdings nicht mehr rechtzeitig in die Verkaufsversion geschafft. Eventuell wird der Modus aber mit dem ersten Patch nachgereicht, der laut Activision bereits in Arbeit ist.

VAMPIRE 2: KAUFEN ODER NICHT?



Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Wert auf eine Geschichte legen, die die Welt nicht nur in Gut und Böse einteilt

... wenn Sie genug von strahlenden Helden haben, und lieber einmal nach Herzenslust fies sein wollen

... wenn John Carpenter, Wes Craven und John A. Romero zu ihren Lieblingsregisseuren zählen

... wenn Vampire, Geister und Werwölfe Sie faszinieren oder Sie die Pen& Paper-Vorlage Die Maskerade kennen

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen von literweise Pixelblut schlecht zu werden droht

... wenn Sie heruntergekommene Hinterhof-Appartments oder düstere Sado-Maso-Schuppen einfach nur abstoßend finden

... wenn Sie auf unkomplizierte Shooter-Action stehen

... wenn Sie kein Nachtmensch sind

... wenn Sie weniger als 384 MB RAM im System haben

Grenzen gesetzt sind. Im Gegenteil: Es gibt so viel zu entdecken, dass man sich mangels Auto-Map hin und wieder regelrecht verläuft. Allein in Santa Monica gibt es 14 Gebäude zu durchstöbern, dazu die Abwasserkanäle, die Küste, ein Strandhaus, das Geisterhotel und schließlich den Bahnhof. Viele dieser Gegenden beherbergen Mini-Missionen. Wenn Sie zum Beispiel in der City durch ein Loch in einem Bauzaun schlüpfen, gelangen Sie zu einer heruntergekommenen Klinik, in der ein uraltes Monstrum sein Unwesen treibt.

Entfernte Schreie

Die Technik von **Vampire 2** macht eine glänzende Figur. Als Unterbau dient die Engine aus **Half-Life 2**. Die sorgt nicht nur für todschicke Figuren mit lebensechten Animationen, detaillierte Umgebungen und hoch auflösende Texturen, sondern ermöglicht auch die recht glaubwürdige Spielphysik. Von einer Ladung Schrot erwischte Gegner reißt es von den Beinen, umgestoßene Gläser kullern über einen Tisch und fallen zu Boden. Gelegentlich haben die Designer die Physik in kleine Rätsel eingebunden. Beispielsweise lassen sich Kisten stapeln, um über Hindernisse hinweg zu klettern. Apropos Rätsel: Meistens bekommt man es mit simplen, aber logischen Aufgaben zu tun, etwa aus einem scheinbar wirren Traktat die Stellung dreier Hebel herauszulesen, die eine Geheimtür öffnen. Die Grafikpracht hat allerdings ihren Preis: 384 MB Hauptspeicher und eine Grafikkarte der Oberklasse sind Minimum, um halbwegs flüssig zu spielen. Der Sound trägt mindestens ebenso viel zur genialen Atmosphäre bei wie die düstere Grafik. Die Hintergrundmusik erzeugt genauso Spannung wie die Effekte, etwa ferne Schreie in dem verfluchten Hotel oder das Geräusch von Herzrhythmus-Monitoren im Krankenhaus. Alle Synchronsprecher machen ihren Job ausgezeichnet. Einziger Wermutstropfen: Es gibt lediglich englische Sprachausgabe und deutsche Untertitel.

Rüdiger Steidle



Bei Bedarf wechselt die Perspektive von der Ego- in die **Schulteransicht**.

TEST-CENTER

PATRICK HARTMANN



Extrapreis für höchsten Wiederspielwert

Als Fan von Filmen wie Blade und Underworld habe ich schon sehnsüchtig auf Bloodlines gewartet – und bin nicht enttäuscht. Die Gothic-Welt zieht mich schon mit dem Intro in ihren Bann. Der Stil lässt sich einfach nur mit dem Wort cool beschreiben.

Nach kurzer Zeit wusste ich, dass ich Bloodlines unbedingt mehrfach durchspielen muss. Sonst entgeht mir noch etwas von der genialen Spielwelt. Die Kritik der Kollegen wegen der fehlenden Automap verstehe ich nicht. Als bekennender Pen&Paper-Rollenspieler steigert es für mich die Atmosphäre, wenn ich erst meine Umgebung erkunden und verinnerlichen muss.

Meine Wertung **93**

DAVID BERGMANN



Vampirismus ist der Rhythmus, bei dem ich mit muss

»Wo bin ich?«, »Wo muss ich hin?«, »Wer bist Du denn?« – in den ersten Minuten von Vampire 2 irrte ich orientierungslos durch Santa Monica und lernte im Minutentakt neue Figuren kennen. Der Schleier über Story und Charakteren lichtete sich erst nach einer Stunde.

Als ich mich zurechtgefunden hatte, ging's zur Sache: Mit meiner Tremere-Vampirin hackte ich Computer, verführte aalglatte Machos, um ihnen in dunklen Gassen das Blut aus den Adern zu saugen ... Und das alles außerhalb der Quests. Von den Macken der Bedienung abgesehen ist Vampire 2 ein atmosphärisches und abwechslungsreiches Rollenspiel par excellence.

Meine Wertung **89**

FLORIAN STANGL



Dieses Spiel saugt - nein, nicht was Sie jetzt denken!

Vampire 2 saugt mich ins Geschehen wie nur wenige andere Spiele. Es lebt von den lebendigen, glaubwürdigen Charakteren und der erwachsenen Atmosphäre – genau das Richtige für jemanden, der Bücher von Anne Rice liebt. Trotzdem kann ich einige Schnitzer nicht übersehen: hakelige Steuerung, teils maue Rätsel und hohe Verirrungsgefahr wegen der fehlenden Auto-Map.

Meine Wertung **86**

RÜDIGER STEIDLE



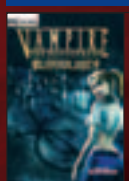
Vergessen Sie Deus Ex 2 – hier ist der wahre Nachfolger!

Schon nach den ersten Spielstunden hat sich Bloodlines einen Platz in meiner ewigen Top Ten der besten Spiele gesichert. Seit Planescape Torment habe ich nicht mehr so eine fesselnde Story erlebt und so coole, glaubwürdige Charaktere getroffen. Seit Deus Ex habe ich nicht mehr eine so große spielerische Freiheit genossen.

Ich würde den Machern am liebsten einen Orden verleihen für all die kleinen Gags, für die erwachsene, düstere Spielwelt, für die abgedrehten Gegner, für die unzähligen Spielvarianten – einfach für alles. Meckern kann ich eigentlich nur über die fehlende Automap und das wenig aussagekräftige Notizbuch. Wenn Sie sich diesen Winter nur ein Rollenspiel leisten, dann muss das Bloodlines heißen!

Meine Wertung **93**

VAMPIRE 2



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

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (32 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Rollenspiel
Publisher	Activision
Webseite	www.vampirebloodlines.de
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- spielerische Freiheit
- glaubwürdige Charaktere
- wendungsreiche Story
- dichte Atmosphäre

KONTRA

- keine Automap
- mäßiges Quest-Log

RÜDIGER STEIDLE	93
PATRICK HARTMANN	93
DAVID BERGMANN	89
FLORIAN STANGL	86

Durchschnitts-Wertung der Tester **90**

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Haudruff-Patriotismus trifft auf **Balleraction und beklemmende Kriegsatmosphäre**. Pacific Assault ist mehr als nur ein weiterer Ego-Shooter im Zweiten Weltkrieg, sondern eher ein interaktiver Film mit unbedarften Laiendarstellern.

Es gibt Spiele, die entziehen sich klassischen Bewertungsversuchen. Pacific Assault ist so ein Fall: Der Nachfolger von **Medal of Honor – Allied Assault** ist eines der realistischsten Spiele - zumindest, was die Darstellung des Zweiten Weltkriegs im Pazifik betrifft. Vor allem in den Zwischensequenzen entsteht eine fast schon deprimierende Atmosphäre, die im krassen Gegensatz zur knapp überdurchschnittlichen Ballerei in den Levels steht. Aus künstlerischer Sicht ist **Pacific Assault** somit deutlich besser als es Technik und Spielprinzip sind. Ob die Mischung aus Intensität, Team-Gefühl sowie handfesten Actioneinlagen gepflegten Spielspaß ergibt, mussten wir in der Redaktion heftig diskutieren.

Soldaten im Schockzustand

Schon der Einstieg ins Spiel ist ungewöhnlich: Als Hauptmenü dient ein Feldzelt, in dem ein Radio zeitgenössische Meldungen der frühen 40er-Jahre plärrt. Das gab es zwar schon in zahlreichen anderen Spielen, aber der Übergang in den ersten Level (nach einer langen Ladezeit) ist dafür filmreif: In einem Landungsboot kauernd lernen wir Hauptperson Tommy Conlin und seine Kameraden kennen. Die Anspannung der Soldaten ist spürbar, dank guter Animationen, geschickter Kameraführung und schwermütigen Orchesterklängen. Dann sind wir plötzlich Tommy, kauern in seinem Boot und sehen US-Flugzeuge über uns Richtung der Pazifikinsel Tarawa donnern. Der Sergeant kommandiert uns hinters Maschinengewehr, um Dutzendweise Japaner niederzumetzeln, bevor sie uns auf den Meeresgrund befördern. Schließlich bringt ein naher Granateneinschlag unser Landungsboot zum Kentern, und wir kämpfen uns halbtaub und benommen zum Strand. Doch alle unsere Schießkünste sind umsonst: Irgendwann trifft uns eine Kugel zuviel, wir liegen im Sand, die Sicht verschleiert sich... Ladebildschirm.

Der intensive Auftakt des Spiels lässt einen nur langsam wieder zurück an den heimischen Rechner. Die langen Ladezeiten geben eine Verschnaufpause, bevor nach einem Zeitsprung zwei Jahre zurück patriotische Reden die US-Boys (und den Spieler) auf den Kampf gegen die Achsenmächte vorbereiten sollen. Im Ausbildungslager (Boot Camp) lernen wir Steuerung und Waffen kennen - dieses simple Tutorial wirkt aufgesetzt und ist eigentlich überflüssig. Dann werden wir mit unseren Kumpels in Pearl Harbor stationiert. Auch hier setzen die Entwickler bewusst auf Schockmomente, um Spannung aufzubauen. Mitten im entspannten Plausch mit einem anderen Soldaten rasen plötzlich japanische Flugzeuge über uns hinweg und feuern auf alles, was sich bewegt. Wir folgen dem Uniformierten, sehen um uns Menschen sterben und tragen den einen oder anderen Soldaten zu Sanitätern. Weiter geht die Hatz an Bord eines Bootes, mit dessen MG wir japanische




Nichts für **Pazifisten**: Wie hier auf Tarawa mähen Sie mit Ihrem Squad Dutzende Japaner nieder.


Ein typisches **Missionsziel**: Diese Ventile müssen wir unter Zeitdruck schließen.


Gesundheit! **Doc Sullivan** flickt uns mitten im Kampf wieder zusammen.

Flugzeuge vom Himmel holen. Jede Schauplatzänderung wird von einem Ladebildschirm unterbrochen. Da die ersten Levelabschnitte nur wenige Minuten dauern, reißt das den Spieler unnötig oft aus dem Geschehen und hemmt empfindlich den Spielfluss.

Schonungslose Kriegsdarstellung

Nach den anfänglich sehr kurzen Einsätzen beginnt **Pacific Assault** mit der Reise zur Pazifikinsel Makin sein eigentliches Potenzial zu zeigen. Dort müssen Sie sieben Einsätze ausführen, von denen jeder (abhängig von Ihrer Spielweise) bis zu einer knappen Stunde dauern kann. Zuerst pirschen wir mit unseren Kameraden vorsichtig durchs Dschungeldickicht, halten alle paar Meter an, um die Lage zu sondieren. Die unvermeidlichen Kämpfe sind intensiv: Kommandos und Schmerzensschreie hallen durch die Luft, krachende Schüsse peitschen in EAX3-Qualität von allen Seiten aus den bis zu sieben unterstützten Lautsprechern. Besonders dann, wenn die japanischen Soldaten in selbstmörderischer Manier auf Sie einstürmen, um Ihnen aus nächster Nähe das Bajonett in den Körper zu rammen, illustriert **Pacific Assault** deutlich die ganze Grausamkeit des Krieges.

Trotz aller Atmosphäre stören technische Mängel den Dschungelkampf. Wir können zum Beispiel nicht zwischen zwei weit auseinander stehenden Bäumen hindurch, weil das Spiel es so will. Wir können nicht auf kleine Feldbrocken hüpfen, um den Feind zu umgehen, weil das Spiel es so will. Oder wir klemmen aus Versehen einen Kameraden zwischen uns und einem Ast ein, weil die Kollisionsabfrage zu ungenau ist. Gut gezielte Schüsse verfehlen außerdem die Gegner, weil eben jene Kollisionsabfrage immer wieder zickt.

Einer für alle

Das Leveldesign von **Pacific Assault** versucht, weitläufige Landschaften und komplexe Gebäude vorzugaukeln. Durch geschickt platzierte Bäume oder Felsen entsteht der Eindruck, sich in einem dicht bewachsenen, natürlichen Dschungel zu befinden. Versucht man allerdings, die von den Entwicklern streng linear vorgeschriebenen Pfade zu verlassen, verhindert das Spiel dies auf primitive Art: Eine grobpixelige Textur-Hecke oder ein für durchtrainierte Marines unüberwindbares Zäunchen blockieren den Weg. Vom Gefühl der Freiheit à la **Far Cry** ist also nichts zu spüren.

Ein wenig gleichen die KI-Kameraden dieses Manko wieder aus. Angeführt von Sergeant Frank Minoso, ballert die Bande durch die Levels, hält verzweifelt eigene Stellungen

GRUPPENZWANG

Alleingänge können Sie in Pacific Assault vergessen: Als Teil eines Squads folgen Sie den Befehlen des Sergeants und müssen mal den Kameraden den Rücken decken, mal eine feindliche Stellung stürmen. Selbst wer kein Soldat war, sollte damit schnell klar kommen: Sprachausgabe und eingeblendete Symbole sagen Ihnen, was zu tun ist.

Wer will, kann selbst mit den Pfeiltasten dem Squad Anweisungen erteilen, etwa sich um den Spieler zu sammeln. Spürbare Unterschiede beim Spielen macht das allerdings nicht, sondern verstärkt nur das Mittendrin-Gefühl. Vorsicht: An manchen Stellen müssen Sie selbst aktiv werden, sonst geht der Einsatz nicht weiter, weil das nächste Skript nicht ausgeführt wird.


Missionsbeginn am Strand: Mit unserem Team sollen wir zum Flugfeld vorrücken.


Im **Gänsemarsch** pirschen wir uns voran, bis der Sergeant den Trupp zur Lagebesprechung anhält.


Die japanische Stellung ist ein **Nebenziel** in dieser Mission. Erst nach ihrer Zerstörung geht's weiter.



Die japanischen Gegner sind im **Tarnlook** nur sehr spät zu erkennen.



Abwechslung hinterm **Bordgeschütz**: Wir dezimieren Feindflugzeuge.



Suchspiel: Finden Sie die drei japanischen Soldaten?



Cutscene: Die Soldaten tauschen vor der Schlacht Gedanken über Frauen aus.

oder stürmt die japanischen. Da Sie mit den Pfeiltasten die Jungs in gewissen Grenzen herumkommandieren dürfen, entsteht ein prächtiges Mittendrin-Gefühl. Ob Sie nun den Befehl zum Rückzug selbst erteilen oder es die KI für Sie tut, ist spielerisch egal. Doch der Atmosphäre hilft es allemal. Verstärkt wird das »Einer für alle, alle für einen«-Feeling durch die tadellose Sprachausgabe und das originelle Sanitäter-Prinzip. Hinzu kommt, dass die Kameraden kein gesichtsloses Kanonenfutter sind, sondern Sie in allen Einsätzen begleiten.

Großes Kino per Skript

Was macht einen guten Actionfilm aus? Richtig: Ständig rumst und kracht es, kurze Pausen dienen nur dem Spannungsaufbau. **Pacific Assault** sorgt mit der höchsten Dichte an geskripteten Ereignissen seit langem dafür, dass ständig etwas passiert. Paradebeispiel ist der japanische Angriff auf den US-Stützpunkt Pearl Harbor zu Beginn des Spiels: Während uns Dutzende von Feindflugzeugen beschießen und Explosionen die Sicht nehmen, folgen wir einem Marine-Soldaten zu einem Patrouillenboot. So aufregend diese Sequenz das erste Mal ist, so gering ist der Wiederspielwert – der Angriff läuft immer exakt gleich ab, inklusive der Verwundeten ums uns herum. Anderes Beispiel: Als wir eine feindliche MG-Stellung ausräuchern sollen, hechtet sich Kamerad Jimmy spektakulär durchs Unterholz und wirft eine Granate - auch nach dem fünften Neustart des Levels immer an der exakt gleichen Stelle. Das fällt aber nur auf, wenn man diese Stellen mehrmals spielt.

Ballern, bis der Arzt kommt

Im Gegensatz zu den meisten Ego-Shootern stehen in den japanischen Inselwäldchen keine Medikits oder Verbandskästen herum. Stattdessen ist in Ihrem Squad der Arzt Jimmy Sullivan mit von der Partie. Er kümmert sich auf Zuruf um Sie und Ihre Kameraden – allerdings nur viermal. Außerdem können Sie blutende Wunden (etwa nach einem Bajonett-Stich) mit Bandagen stillen, die Sie selbst per Tastendruck auf die Verletzung pressen. Das führt zu dramatischen Szenen: Mitten in einem Feuergefecht mit versteckten Japanern wird Willy neben uns getroffen und geht zu Boden. Wir schultern ihn mit der Aktionstaste und schleppen ihn aus der Schusslinie, damit der Doc ihm helfen kann. Plötzlich stürmt ein Feind mit gezücktem Bajonett aus einem Busch und verwundet uns schwer. Schnell drücken wir B, um die Wunde zu stoppen, und dann sofort auf H, um nach dem Arzt zu schreien. Durch den Blutverlust hören wir nur noch Rauschen, die Sicht verschwimmt und wird schwarz-weiß. Schemenhaft sehen wir eine Gestalt, die sich über uns beugt. Der Arzt? Nein, ein Japaner. Der tritt uns mit wutverzerrtem Gesicht und voller Wucht auf den Kopf. Game over.

Schießen oder schlagen?

Für Abwechslung sorgen die fest installierten MGs und die Ausflüge per Boot, Jeep oder Flugzeug. Letzteres müssen Sie sogar selbst steuern, nachdem Sie zuerst als Bordschütze Dutzende japanischer Jäger abgewehrt haben. Die Steuerung des Flugzeugs ist unglaublich träge, diese Actioneinlage aber so kurz, dass das Manko gerade noch zu verschmerzen ist. Auch schade: Zwar stehen in den Levels viele Autos herum, selbst lenken dürfen Sie aber keines. Als Mitfahrer ballern Sie dagegen in mehreren Szenen, was das Zeug hält.

Pacific Assault gibt Ihnen nur zwei Schusswaffen, ein paar Handgranaten sowie Sprengsatz und Fernrohr mit in den Kampf. Die authentischen Weltkriegswaffen dürfen Sie wechseln, wenn zum Beispiel Feinde ihre Gewehre fallen lassen. Die Knarren verziehen unterschiedlich stark, sind aber grauenhaft balanciert: Mit einem großkalibrigen Maschinengewehr brauchen wir mehrere Volltreffer in die Brust, um einen Gegner zu töten. Mit dem alternativen Angriff per Gewehrkolben reichen zwei Treffer für die gleiche Wirkung – pfui!

Gut gemacht sind die Effekte, wenn Sie hinter einem stationären

PACIFIC ASSAULT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie Filme wie Der schmale Grat oder Der Soldat James Ryan lieben

... wenn Sie Call of Duty samt Addon schon durch haben

... wenn Sie amerikanischen Hurra-Patriotismus in hohen Dosen vertragen

... wenn Sie lieber langsam durch den Dschungel robben anstatt drauf los zu stürmen

... wenn Ihnen eine beklemmende Atmosphäre wichtiger ist als KI-Schwächen und unsichtbare Hindernisse

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen realistische Kriegsdarstellungen zuwider sind

... wenn Sie eine originelle Handlung erwarten

... wenn Sie die Schlachten im Pazifik auch aus japanischer Sicht spielen wollen

... wenn Sie gerne mehr als nur ahnen wollen, wo sich Ihre Gegner verstecken

... wenn Sie sich tierisch über unsichtbare Hindernisse, KI-Schwächen und kleine Levels aufregen können



Maschinengewehr stehen: Nach wenigen Schüssen verschwimmt die Sicht, da der Rückstoß der Waffe Sie wie in echt gehörig durchrüttelt. Darum müssen Sie immer wieder kurze Feuerpausen einlegen, was die Gegner-KI geschickt nutzt, um auf Ihre Stellung loszustürmen.

Multiplayer im Vollsortiment

Weniger atmosphärisch als der Solo-Modus ist die Multiplayer-Variante. Auf nur acht Karten balgen sich maximal 32 Spieler in den Modi Team Deathmatch, Jeder gegen Jeden und »Eroberer«. Letzterer ist die spannendste Variante: Das angreifende Team muss Einsatzziele erfüllen (etwa einen Generator zerstören), die Verteidiger sollen das verhindern. Die ungenaue Kollisionsabfrage erschwert auch hier Treffer und das Vorankommen in den engen Levels. Die Spieler wählen aus den vier Klassen Infanterist (vielfältig einsetzbar), Sanitäter (unentbehrlich), Pionier (legt Minen) und Versorgungssoldat (trägt mehr Munition). Im Eroberer-Modus lassen sich die Klassen wechseln, indem Spieler ähnlich wie in **Battlefield 1942** ihre Rucksäcke tauschen.

Lobenswert ist, dass die Entwickler an zahlreiche Konfigurationsmöglichkeiten für die Mehrspielerpartien gedacht haben: Verfügbarkeit von Waffen, Kartenzyklus, Statistikaufzeichnung. Die Statistiken dienen nicht nur der persönlichen Erbauung, sondern ermöglichen es Server-Betreibern, zum Beispiel nur Spieler ab einer bestimmten Leistung auf den Server zu lassen. Das erleichtert auch das Ausrichten von Clan-Turnieren oder LAN-Partys. Sogar ein Dedicated Server liegt der Verkaufsversion bei. Ärgerlich: Wer übers Internet spielen will, muss sich zuerst bei Electronic Arts (kostenfrei) anmelden und dann EAs Vermittlungsservice nutzen.

Florian Stangl

TECHNIK-CHECK

- »Hardware-Shader 2.0« frisst enorm Leistung, Version 1.1 sieht kaum schlechter aus.
- Nutzen Sie die mittleren Model-Details bei Karten unterhalb GF FX/Radeon 9800.
- Das Reduzieren der Auflösung bringt pro Stufe rund 10 Prozent Leistungszuwachs.
- Die Texturendetails fordern vor allem schwächere Grafikkarten. Verwenden Sie »Sehr hoch« erst ab einer Geforce FX oder Radeon 9800 Pro.
- Ruckelt es noch, reduzieren Sie die Soundqualität und verzichten auf 3D-Audio.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **2,9 GByte**
Ladezeiten **unerträglich (256 MB) lang (512 MB)**

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
1,5 GHz	800x600, 256 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768, 256 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024, 512 MB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024, 1,0 GB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200, 1,0 GB	☐	☐	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE

Im Osten nichts Neues



Pacific Assault garantiert Ihnen ein fesselndes Spielerlebnis - wenn Sie weder den Vorgänger Allied Assault noch den Konkurrenten Call of Duty kennen. Falls Sie allerdings, wie ich, die beiden bereits durchgespielt haben, wird Pacific Assault ein ständiges Déjà-vu.

Abgesehen vom Wiederkäuen bekannter Szenen stören mich hauptsächlich Kleinigkeiten. Etwa die alles andere als lebensechten Animationen, und dass ich wegen ungenauer Kollisionsabfrage ständig an Steinen oder Sträuchern hängen bleibe oder immer wieder ein halbes Magazin in ein unsichtbares Hindernis pumpe. Ich für meinen Teil warte lieber auf Brothers in Arms.

Meine Wertung **79**

PATRICK HARTMANN

So war der Krieg... nicht!



Erstaunlich, was alles schief gehen kann, wenn Designer auf Realismus setzen wollen. Eines der besten Beispiele: Manche KI-Kameraden sind unsterblich und stehen dann schon mal gelangweilt fünf Meter vor einem Trupp von Japanern, der aus vollen Rohren ballert – und so soll's im Krieg gewesen sein? Das beleidigt schon die Intelligenz des Nutzers. Das gilt auch für die vielen Bugs wie schwebende Soldaten und die mieseste Kollisionsabfrage seit Jahren.

Zugegeben: Optik und Soundtrack machen einiges von der durch Bugs verhunzten Atmosphäre wett, aber ein bitterer Beigeschmack bleibt.

Meine Wertung **75**

NAMENLOSER JAPANER

Immel balleln sie mil die Lübe weg



Warum kann der Spieler so cool kämpfen, aber ich nicht? Zu Dutzenden werden ich und meine Retortenbrüder erschossen, aufgeschlitzt und in die Luft gesprengt. Manchmal fliegen wir effektvoll durch die Luft, oft aber hampeln wir auf lächerliche Weise herum, weil die Ragdoll-Physik versagt.

Lustig ist nur, wenn der Spieler mal wieder zwischen zwei Bäumen stecken bleibt und ich ihn abknalle. Dummerweise passiert mir das aber auch oft.

FLORIAN STANGL

Als Film wäre das Spiel grandios



Ich mag Kriegsfilme wie Wir waren Helden, Der schmale Grat oder Der Soldat James Ryan. Pacific Assault erzeugt eine ähnlich beklemmende Atmosphäre und zeigt mir deutlich, wie grausam Krieg sein kann. Der exzellente Surround-Sound, die Story-Happen und die Interaktion mit den Kameraden ziehen mich bis über beide Ohren ins Geschehen. Glückwunsch an die Entwickler, das habt ihr besser hinbekommen als Infinty Ward bei Call of Duty.

Was gar nicht klappt, ist das eigentliche Spiel. Die Ladezeiten, kleinen Levels, linearen Abläufe und teils miesen Animationen zerstören viel Atmosphäre. Dann zeigt sich hinter der künstlerisch hochwertigen Fassade ein Ego-Shooter, wie er wirklich ist: banales Ballern für Erwachsene, die nicht genug Weltkriegs-Action kriegen können.

Meine Wertung **79**

MOH PACIFIC ASSAULT



Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Netzwerk (32 Spieler), Internet (32 Spieler)
Ausstattung	DVD, Handbuch (32 Seiten)
Sound	7.1-Surround
Genre	Ego-Shooter
Publisher	Electronic Arts
Webseite	www.electronicarts.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	18.11.2004
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis sehr hart
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	7
Multiplayer	7

PRO

- beklemmende Atmosphäre
- KI-Kameraden sorgen für Team-Gefühl
- realistisch wirkende Waffen
- Abwechslung durch Geschütz-Action
- gut gemachte Zwischensequenzen

KONTRA

- teils grobe KI-Aussetzer
- unsichtbare Hindernisse
- 08/15-Ballereien
- ungenaue Kollisionsabfrage
- streng lineare Levels
- zerhackte Levels stören Atmosphäre
- übertriebener US-Patriotismus

FLORIAN STANGL	79
RÜDIGER STEIDLE	79
PATRICK HARTMANN	75

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**

Video

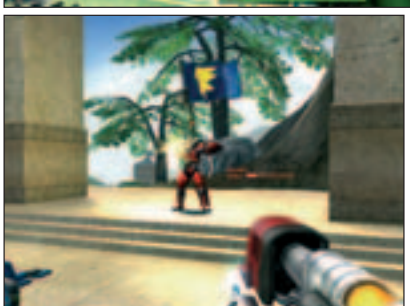
Tipps



An einem stationären **Geschütz** verteidigen wir uns gegen anstürmende Truppen des Phönix-Clans.



Gegner in **schwerer Rüstung** sind im Nahkampf anfällig.



Multiplayer: Georg hat die **Fahne** geklaut, die Kollegen greifen den Generator an.



Auch die Feinde dürfen Jetpacks, Skier und Extras wie einen **Schildpack** einsetzen.



Bei fast allen Waffen können Sie an den Feind **heranzoomen** und dadurch leichter zielen.

TRIBES VENGEANCE

Das erste Mal mit echtem Solo-Modus: Die Tribes-Serie kehrt mit einer packenden Story, knackigen Missionen und intuitiver Bedienung zurück und punktet im Einzelspielermodus genauso wie mit taktischen Multiplayer-Gefechten.

Als der erste Teil der **Tribes**-Reihe 1999 erscheint, führt der Mehrspieler-Shooter viele Dinge ein, die später Erfolgsspiele wie **Battlefield 1942** oder **Unreal Tournament 2004** als Grundlage benutzen. Nämlich: große Teams, die auf riesigen Karten mit Vehikeln und Waffen gegeneinander kämpfen.

Was den beiden Vorgängern des Ego-Shooters **Tribes Vengeance** fehlte, war ein Solo-Modus. Den führt jetzt der neueste Teil der Serie ein. Im Gegensatz zu Gurken wie dem Einzelspieler-Part von **Counter-Strike Condition Zero** handelt es sich nicht um schmückendes Beiwerk, sondern um einen vollwertigen Ego-Shooter.

Ganz allein

Der Einzelspieler-Modus von **Tribes Vengeance** präsentiert sich zunächst ziemlich gewöhnlich: In einer Science-Fiction-Welt müssen Sie als zimperliche Prinzessin von einem Raumschiff flüchten, weil es von Terroristen angegriffen wird. So weit, so einfallslos. Doch schon in der zweiten Mission ändert sich das Spielgefühl grundlegend. Denn nun sind Sie an der frischen Luft unterwegs, und in den Außenlevels macht das Ballern gleich doppelt Spaß. Der Grund: In **Tribes Vengeance** ist wieder das aus den Vorgängern bekannte Jetpack dabei. Per Rechtsklick aktivieren Sie einen Booster und schweben durch den Level – zumindest solange die Energie vorhält. Zusätzlich haben die Entwickler allen Spielfiguren Ski-Schuhe verpasst, mit denen sie über den Boden schlittern können. In Kombination mit dem Jetpack rauschen Sie mit etwas Übung fixer durchs Gehölz als jedes **Star Wars**-Speeder Bike auf Endor.

Pulp Tribes Fiction

Die Hintergrundgeschichte von **Tribes Vengeance** ist zwar nach der Hälfte der Spielzeit von rund 15 Stunden relativ vorhersehbar, dennoch haben die Entwickler von Irrational Games (**System Shock 2**) die Präsentation erstklassig hinbekommen. Fast wie in einem Streifen von Quentin Tarantino wechseln Sie die Perspektive (und damit auch die Spielfigur) in zwei unterschiedlichen Zeitepochen. In einer fiktiven Vergangenheit ziehen Sie als Prinzessin Victoria durch die Levels und sollen zum Beispiel zusammen mit ein paar Rebellen vom Phönix-Clan Gefangene befreien. Kurz vor Ende der Mission tappt die Hoheit aber in eine Falle, und Sie müssen als nächstes mit Phönix-Anführer Daniel die Prinzessin und die Gefangenen retten.

An anderer Stelle schlüpfen Sie in die Rolle von Victorias Tochter Julia. Als Kind muss sie aus einem angegriffenen Palast entkommen. Da die Kleine nicht mit Waffen kämpfen kann, sind Sie gezwungen, Gefechte zu umschleichen oder auf Begleiter zu vertrauen. Schließlich findet das Mädchen noch einen Gleiter, mit dem es dann doch auf die Feinde ballert und einen Fluchtweg findet. Später im Spiel müssen Sie außerdem als erwachsene Julia, Bruder des Rebellenführers und geheimnisvoller Cyborg-Attentäter antreten. Die wirklichen Zusammenhänge zwischen den sechs Hauptfiguren gibt es erst am Ende von **Tribes Vengeance** zu sehen, und wir wollen natürlich nicht zu viel verraten. Wir haben kurz vor dem Ende zumindest gewusst, wer der wahre Übeltäter im Spiel ist. Trotzdem bleibt durch das vorbildliche Leveldesign die Spannung bis zum Abspann erhalten.

Illusion von Freiheit

Die 18 Solo-Missionen von **Tribes Vengeance** sind teilweise in mehrere Unterabschnitte gegliedert. Dabei mischen die Entwickler zu gleichen Teilen Außenareale mit Höhlensystemen und Basisanlagen. So kommt zu keiner Zeit Langeweile auf – und das, obwohl sich die Missionsziele stark ähneln. Meistens müssen Sie ein bestimmtes Ziel wie einen Generator zerstören, einen Feind erledigen oder eine Basis einnehmen. Alternativ gilt es eine Person, ein Objekt oder ein

DIE STIMMUNGSVOLLSTEN TRIBES-MOMENTE WÄHREND UNSERES TESTS



Nach 45 Minuten: Wir müssen als erwachsene Julia in einer Arena antreten und mit KI-Kameraden Bot-Teams besiegen.

Nach 2 Stunden: Der erste Endgegner steht vor uns. Mit präzisen Treffern des Spinfusors und schnellen Jetpack-Hüpfern erledigen wir den Klops beim ersten Versuch.

Nach 3 Stunden: In Julias Kindheit müssen wir waffenlos einen umkämpften Palast durchqueren. Schließlich finden wir einen Gleiter, mit dem wir zurückschießen.

Nach 5 Stunden: Als Jeepfahrer müssen wir eine zerbombte Stadt durchqueren. Überall lauern Gegner und Minenfallen. Ballern darf nur unser Bordschütze – Adrenalin pur.

Nach 8 Stunden: Im Panzer geht's durch eine riesige Basis der Blood Eagles. Die Fieslinge setzten Raketengeschosse und Fahrzeuge ein, um unsere Konservendose zu zerlegen.

Nach 10 Stunden: Auf dem Weg zum Endkampf bekommen wir es mit Horden von Elitekämpfern zu tun. Nur mit optimaler Ausrüstung halten wir hier durch.

Gebiet zu verteidigen. Zusätzlich gibt es andere Ziele, die Sie in Shootern wie **Far Cry** oder **Doom 3** vergeblich suchen. So müssen Sie etwa als erwachsene Julia mehrere Prüfungen bestehen: Darunter eine Position gegen eine Übermacht von Phönix-Soldaten verteidigen oder mit Jetpack und Skiern eine Rennstrecke im Zeitlimit abfahren. Dabei bestimmen Sie vor allem in den meisten Außenmissionen selbst, welches Auftragsziel Sie zuerst angehen möchten.

Taktisches Vorgehen

Beim Test hat uns sehr gefallen, dass für alle Spielsituationen eine spezielle Taktik gefragt ist. Denn gegen feindliche Vehikel oder stationäre Geschütze können Sie nicht stumpf anrennen, sondern müssen sich mit der besten Ausrüstung heranpirschen. Um immer die idealen Sachen im Gepäck zu haben, besuchen Sie Inventarstationen, die in den Levels verteilt stehen. Hier wählen Sie zwischen drei Arten von Panzerung und maximal drei primären Waffen. Dazu dürfen Sie Granaten und ein Extra wie einen Reparaturkasten oder Schildgürtel einpacken. Die passende Kombination will stets wohl überlegt sein. Denn die Rüstung beeinflusst neben der Bewegungsfreiheit auch die Munitionskapazität: Im leichten Panzer steckt Ihre Figur kaum Treffer weg und kann gerade einmal genug Munition fürs nächste Gefecht aufladen. Die dickste Rüstung hält dagegen langem Beschuss stand und hat am meisten Stauraum. Dafür bewegt sich Ihre Spielfigur so schwerfällig wie eine Kuh mit Schneeschuhen.

Im Arsenal mit zehn Wummen befinden sich unter anderem die aus den Vorgängern bekannten Waffen wie der Spinfusor – eine Art kleiner Raketenwerfer, der explosive Frisbees verschießt. Zusätzlich führt **Tribes Vengeance** neue Waffen wie den Rocket-Pod ein. Dieser Sechsfach-Raketenwerfer feuert mit Lenkflugkör-


Im Nahkampf verursacht die **Energieklinge** großen Schaden.


Bei Kämpfen in den **Innenlevels** blockieren sich Gegner manchmal gegenseitig.


An der **Inventarstation** rüsten Sie sich fürs nächste Gefecht und regenerieren Energie.

pern. Allerdings müssen Sie das Ziel länger anvisieren, damit die Geschosse aufschalten und an der gewünschten Stelle einschlagen.

Besser schlecht gefahren als gut gelaufen

Besonders cool sind die Missionen, in denen Sie mit Fahrzeugen unterwegs sind. So rauschen Sie etwa als Phönix-Chef im Jeep durch einen Level und müssen den Kollegen am Geschütz in gute Schusspositionen bringen. Per Turbo-Boost (rechte Maustaste) springen Sie über Abgründe und schliddern nach halsbrecherischen Manövern derart um Kurven, dass selbst Colin McRae blass aussieht – zumal keine Feindlegionen auf den Schotterschotten ballern, während er seine Rallyestrecke absolviert.

Ein weiterer Höhepunkt ist eine Panzerfahrt durch eine befestigte Gegnerbasis. Damit der Tank es bis zum letzten Tor schafft, müssen Sie nach Gefechten ständig aussteigen und mit einem tragbaren Reparaturset die Außenhülle wieder auf Vordermann bringen. Denn zu Fuß haben Sie keine Chance gegen die feindliche Übermacht, und nur die Feuerkraft der Bordkanone kann die mächtigen Basistore knacken.

Außerdem stehen noch ein Gleiter und ein gepanzertes Angriffsflugzeug mit zwei Geschützkanzeln zur Verfügung. Doch alle Vehikel dürfen Sie im Solo-Modus nur einmal selbst steuern. Einzige Ausnahme: Im Angriffsflugzeug müssen Sie bereits relativ früh als Bordschütze mitfliegen, während in einer der späteren Missionen der Pilotensitz auf Sie wartet. Per Tastendruck dürfen Sie zwischen den Sitzplätzen wechseln. Wer schnell genug drückt, kann so gleichzeitig fliegen und ballern.

Benzinsammler und Tanksauger

In manchen Solo-Missionen finden Sie sogar die Regeln aus dem Multiplayer-Modus wieder. So gilt es in manchen Aufträgen Kontrollpunkte zu besetzen, die Sie als Held erobern können. Danach dürfen Sie oder Mitglieder Ihres Teams an dieser Position Geschütze, Inventarstationen, Aufladebatterien und Sensoren benutzen.

Das Multiplayer-Spiel selbst ist ähnlich aufgebaut, aber noch ein wenig taktischer: Im Capture-the-Flag-Modus hat jede Partei eine Basis, die von einem Energiegenerator mit Strom versorgt wird. Zerstört der Gegner diesen Generator, funktioniert gar nichts mehr – weder Verteidigungsgeschütze noch Inventarstationen, an denen die Mannschaft sich sonst mit Energie und Munition versorgt. So ist es also nicht nur wichtig, möglichst schnell die gegnerische Fahne zu erobern, sondern auch die feindliche Verteidigung empfindlich zu stören.

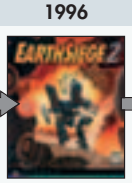
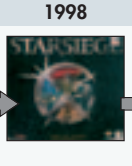
Ganz neu in **Tribes Vengeance** ist der Fuel-Modus. Darin stehen in der Arena Benzinkanister, die jedes Team einsammeln und zu einem großen Mannschaftstank schaffen muss. Wer zuerst sein Depot gefüllt hat, gewinnt. Damit die Sache noch etwas komplizierter wird, können Sie dem gegnerischen Team Treibstoff klauen. Dazu müssen Sie aber direkt unter dem feindlichen Tank stehen bleiben. Allerdings haben diejenigen Spieler einen Vorteil, die alle Kanisterpositionen auf der Karte auswendig kennen. Als Einführung in die Multiplayer-Modi gibt's im Solo-Part sogar einige Arena-Missionen. Hier treten Sie mit Computerkameraden gegen ein Bot-Team an. Obwohl uns das im Test sehr gefallen hat, suchten wir die zuschaltbaren Bots im Mehrspieler-Modus vergebens.

Geht mit Links

Bei aller Vielfalt an Gerät, Waffen, Fahrzeugen und Modi haben die Entwickler für eines ein dickes Lob verdient: Die Bedienung von **Tribes Vengeance** ist so komfortabel wie in

DIE WURZELN VON TRIBES

Tribes Vengeance blickt auf einen ungewöhnlichen Stammbaum zurück: Alles nahm seinen Anfang, als Entwickler Dynamix 1994 mit **Earthsiege** einen ordentlichen Kontrahenten zum populären **MechWarrior** veröffentlichte. Daraus entstand auf Umwegen das **Starsiege**-Universum, dem zwei grundverschiedene Titel entsprangen: **Starsiege**, ein komplexer Gegenpart zu Activisions extrem erfolgreichen **MechWarrior 2**. Und vor allem **Tribes**, ein außergewöhnlicher Multiplayer-Shooter, der kommerziell floppte. Doch zumindest in den USA sicherte sich **Tribes** eine kleine, aber hartnäckige Fan-Gemeinde. Wir haben für Sie die Urahnen von **Tribes Vengeance** aufgelistet.

1994	1996	1998	1999	2001	2004
					
Earthsiege Mech-Spiel	**Earthsiege 2** Mech-Spiel	**Starsiege** Mech-Spiel	**Starsiege Tribes** Multiplayer-Shooter	**Tribes 2** Multiplayer-Shooter	**Tribes Vengeance** Ego-Shooter

TRIBES VENGEANCE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie geradlinige Action in Außenarealen spaßig finden

... wenn tolle Grafik nicht Ihr Hauptfaktor für Spielspaß ist

... wenn Sie nach einem Titel mit starkem Solo- und Mehrspielerpart suchen

... wenn Sie gerne in sechs unterschiedliche Rollen schlüpfen möchten

... wenn Sie mal was anderes als die seit vier Jahren gehypten Shooter auf den Bildschirm bekommen möchten



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... falls Sie lieber ohne viel Story auf tumbe Zombies ballern

... falls Sie alles andere als den Doom-3-Grafikstandard als hässlich empfinden

... falls Multiplayer für Sie überhaupt kein Thema ist

... falls Sie nie eine Frau oder ein Kind als Titelheldin verkörpern wollen

... falls Sie lieber mit realistischen Knarren unterwegs sind als mit bunten Science-Fiction-Wummen

kaum einem anderen Actionspiel. Alles was Sie brauchen ist eine Maus mit Rädchen (zum Waffenwechsel) und gerade mal acht Tasten auf der Tastatur. Damit können Sie beispielsweise einen Kletterhaken mit Seil verschießen, sich anschließend daran hochziehen, mitten in der Luft die Waffe wechseln, eine Granate werfen, einen Schildpack aktivieren und sich nach dem Gefecht sanft per Jetpack aufs nächste Stockwerk katapultieren.

Schwieriger als die Bedienung sind manche Gegner zu knacken. Vor allem in den Außenarealen trumpft die KI mit tollen Jetpack-Manövern auf oder umgeht Sie auch mal und feuert Ihnen Granaten in den Rücken. In Innenräumen lassen sich die meisten Feinde jedoch geduldig über den Haufen bolzen oder braten mit Granaten sogar KI-Kollegen weg. Im Großen und Ganzen fordert der mittlere von drei Schwierigkeitsgraden geübte Spieler am besten. Profis können sich an die harte Variante wagen, während nur Einsteiger sich für den leichten Modus entscheiden sollten.

Hässliches Entlein

Tribes Vengeance ist das beste Beispiel dafür, dass Spielspaß annähernd nichts mit Grafik zu tun hat. Die eckigen Innenlevels sehen verblüffend nach allem aus, was Sie schon in den letzten vier Jahren in Ego-Shootern gesehen haben. Die Außenlevels sind zwar sehr groß und sehen auch prima aus, haben allerdings sehr grob aufgelöste Texturen und werden nur durch die schicken Gebäude optisch rausgerissen. Doch diese Grafikdiät macht **Tribes Vengeance** durch exzellentes Leveldesign wett. Die Verbindung von Außenlevels mit weiten Gangsystemen im Inneren von feindlichen Basen funktioniert außerordentlich gut und sorgt für durchgehende Kurzweil bis zum Abspann.

Tribes Vengeance benutzt die Havok-Physik-Engine. Die wirkt sich zwar kaum spielerisch aus, verstärkt aber die Atmosphäre. Das gilt vor allem, wenn Sie hinter einem Metallcontainer in Deckung hechten und die Geschosse der Gegner das Objekt bedrohlich in Ihre Richtung verschieben. Auch ein schönes Beispiel: Eine Granate geht in einem Kontrollraum hoch. Monitore kugeln von den Tische die Rechner an der Wand explodieren und richten bei allen Umstehenden Schaden an.

Patrick Hartmann

TECHNIK-CHECK

- Je mehr RAM-Speicher in Ihrem Rechner werkelt, desto kürzer die Ladezeiten.
- Durch Reduzieren der Schatten-Details steigt die Performance deutlich an.
- Schrauben Sie die Sounddetails runter, um kleine Ruckler zu beseitigen.
- Die Auslagerungsdatei sollte mindestens 500 MByte Platz auf Ihrer Festplatte haben.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **5,2 GByte**
Ladezeiten **sehr lang (256 MB)**
akzeptabel (512 MB)

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
1,0 GHz	800x600x16, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,8 GHz	1.024x768x16, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.280x1.024x16, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Jetpack-Sprung in die Oberliga



Zugegeben, bisher haben mich die Tribes völlig kalt gelassen. Denn Multiplayer-Spiele ohne Solomodus sind normalerweise nicht mein Ding – wegen Job und Privatleben kann ich kaum mit Internet-Veteranen mithalten. Wie gesagt: bisher. Denn Tribes baut die rasanten Multiplayer-Gefechte derart geschickt in den Solo-Modus ein, dass sie mich echt gepackt haben. Den unpeinlichen Einsatz des Jetpacks muss ich zwar noch üben (vor allem in Gebäuden), aber das bekomme ich hin.

Auch wenn's keinen großen Namen hat: Geben Sie Tribes Vengeance eine Chance! Ich brauche schließlich Opfer für Multiplayer-Partien ...

Meine Wertung **86**

GEORG VALTIN

Schaut her, es muss nicht immer Weltkrieg sein!



Kriegs-Shooter gehen mir inzwischen dermaßen auf den Zeiger, dass mich Tribes Vengeance schon wegen des Science-Fiction-Szenarios und der innovativ erzählten Story anspricht. Spielerisch gibt's zwar keine Flut von Neuerungen, aber solide bis sehr gute Kost, bei der Leveldesign und Bewegungsfähigkeiten der Spielfiguren (Gleiten und Jetpack-Flüge) sehr gut aufeinander abgestimmt sind.

Meine Wertung **83**

PATRICK HARTMANN

Zugängliche Action, gleich gut in Solo und Multiplayer



Auf dem ersten Blick war ich von Tribes Vengeance entsetzt. Grütze, wie ich Sie schon in zig anderen Shootern gesehen habe. Doch dann kam das erste Außenareal und schon war ich völlig gebannt. Der Spielfluss stimmt einfach: Ich werde durch Jetpack, Gegner und Script-Sequenzen in die Story gezogen. Die ist zwar recht kitschig, aber brillant präsentiert und durch die Perspektivenwechsel durchgehend spannend.

Der Mehrspieler-Modus dient bei Tribes außerdem nicht als schmückendes Beiwerk, sondern ist ein Schwergewicht für sich. Die taktischen Kämpfe um einen Basisgenerator oder der originelle neue Fuel-Modus machen auf Dauer Spaß. Wer einen gradlinigen Ego-Shooter sucht, der Bewährtes mit Innovativem kombiniert, ist bei Tribes Vengeance genau richtig.

Meine Wertung **86**

FLORIAN STANGL

Für mich der Höhepunkt einer kultigen Multiplayer-Serie



Viele Stunden habe ich mit Tribes 1 verbracht. Damals war das Spielgefühl dank der innovativen Jetpacks unerreicht, und die schnell von der Fangemeinde entwickelten Mods trugen enorm zum Spielspaß bei. Doch erst Tribes Vengeance schafft es, diese Faszination auf Solospieler zu übertragen – offenbar verdanken wir das dem Wechsel des Entwicklerteams.

Die Solokampagne spielt die Tribes-Stärken voll aus, vor allem die Arena-Schlachten sind klasse. Daher ärgern mich die fehlenden Bots im Multiplayer-Modus umso mehr. Dennoch: Actionfans auf der Suche nach Abwechslung müssen zugreifen.

Meine Wertung **87**

TRIBES VENGEANCE



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (46 Seiten)
Sound Stereo

Genre	Ego-Shooter
Publisher	Vivendi
Webseite	www.tribesvengeance.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	drei Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	englisch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	10
Multiplayer	9

PRO

- riesige Levels
- packende Story, gut präsentiert
- kinderleichte Bedienung
- sinnvolle Waffen und Ausrüstung
- kurzweiliger Spielfluss
- in Außenlevels tolle Gegner-KI

KONTRA

- keine Bots im Mehrspieler-Modus
- teilweise happiger Schwierigkeitsgrad
- oft gleiche Missionsziele
- lange Ladezeiten
- in Innenlevels schlechte Gegner-KI
- nur Stereo-Sound

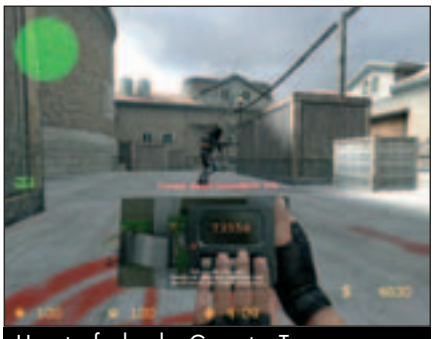
PATRICK HARTMANN	86
MARTIN DEPPE	86
FLORIAN STANGL	87
GEORG VALTIN	83

Durchschnitts-Wertung der Tester **86**

Demo
Video
Tipps
Patch



Hochauflösende Texturen wie das **Graffiti** und Lichteffekte verschönern die Levels.



Hauptaufgabe des Gangster-Teams: Geiseln bewachen und **Bomben** legen.



Die **Ragdoll-Technik** lässt Gegner bei Treffern realistisch zusammenklappen.



COUNTER-STRIKE **SOURCE**

\/\/3|\||\| 513 D45 |-|13R 1353|\| |<Ö|\||\|3|\|, 5|>4R3|\| 513 51C|-| D3|\| 4R71|<31*.
Wenn Sie das vorangehende nicht **entziffern** können, ist dieser Test wie für Sie gemacht.

Counter-Strike. Der Name steht synonym für Online-Spiele, Multiplayer-Action, Mods, Clans, LAN-Parties – und für Gewaltspiele und Skandale. Weder **Battlefield 1942** noch **Joint Operations** noch irgendein anderer hoch gelobter Genrevetter konnte dem Oldie unter den digitalen Räuber-und-Gendarm-Spielen jemals ernsthaft Paroli auf der Beliebtheitsskala bieten. Und das, obwohl Konkurrenten wie die oben genannten modernere Grafik, ausgefeiltere Karten, erweiterte Waffenarsenale und Innovationen wie Fahrzeuge ins Feld führten. Das Original wurde erst vier Jahre nach der ersten Veröffentlichung mit dem missglückten Einzelspieler-Ableger **Condition Zero** mehr schlecht als recht aufpoliert. Trotzdem heißt der am meisten gespielte Taktik-Shooter immer noch **Counter-Strike**. Dass das so bleibt, dafür soll **Counter-Strike: Source** sorgen. Abermals gehen »Terroristen« und Sondereinsatzkräfte auf neun Spielplätzen mit Granaten und Sturmgewehren in typischer Shooter-Manier aufeinander los. Die einen sollen Geiseln nehmen oder Bomben legen, die anderen genau das verhindern. Wohlgemerkt, im Mehrspielermodus. Ein Soloteil fehlt.

Das Rundum-Glücklich-Paket

Source. Das steht für das Programmgerüst, das die Grafik von **Half-Life 2** malt und zugleich die Basis für die neue **Counter-Strike**-Version bildet. Wie beim Ur-**Counter-Strike**, das die **Half-Life**-Engine verwendet, setzt auch die neue Variante quasi auf **Half-Life 2** auf. Sie benutzt seine Grafik-Routinen und Physik-Engine, tauscht Figuren, Levels, Waffen aus und schafft damit ein völlig neues Spiel. Ihre Wurzeln als Mod, also als von Fans erstelltes Zusatzprogramm, lässt die Neuauflage hinter sich. Während jeder den Vorgänger kostenlos herunterladen und spielen kann (ein beliebiges Spiel vom Entwickler Valve im Schrank vorausgesetzt), gibt es **Counter-Strike: Source** bislang nur im Paket mit **Half-Life 2** zu kaufen. Mehr dazu im Kasten »Mit Volldampf voraus« unten.

Aktuell und doch nicht schön

Wer die kantigen Gestalten, verwaschenen Wandbemalungen und verglichen mit Titeln wie **Doom 3** geradezu schäbigen Levels von früher kennt, kommt bei **Counter-Strike: Source** kaum noch aus dem Staunen heraus. Der neue Grafik-Unterbau zaubert hochauflösende Texturen, lebensechte Figuren und detaillierte Modelle auf den Schirm. Dazu kommen zeitgemäße Effekte wie die Beleuchtung: Waffenfeuer erhellt die Flure, spiegelt sich auf glänzenden Parkettböden, Explosionen entfachen gleißende Blitze. Allerdings: Im direkten Vergleich mit Optik-Orgien wie **Far Cry** wirkt die Umgebung in

MIT **VOLLDAMPF** VORAUS

Bis zum Redaktionsschluss war **Counter-Strike: Source** nur zusammen mit **Half-Life 2** über Valves Online-Service **Steam** herunterzuladen. Wann das Spiel in den normalen Handel kommt, stand noch nicht mit Sicherheit fest; wahrscheinlich am 16. November. Sobald man das **Steam**-Programm von www.steampowered.com gezogen und sich angemeldet hat, stehen drei Varianten zur Wahl: Bronze enthält zum Preis von 50 Dollar (rund 40 Euro, plus Mehrwertsteuer) **Half-Life 2** nebst **Counter-Strike: Source**. Silber bietet für etwa fünf Euro mehr zusätzlich eine grafisch aufpolierte Fassung von **Half-Life 1**, die Weltkriegs-Modifikation **Day of Defeat: Source** sowie alle älteren Valve-Spiele wie **Opposing Force**, **Team Fortress Classic** und **Ricochet**. Die überraschenderweise Gold betitelte Luxus-Ausgabe schließlich schlägt mit satten 72 Euro zu Buche, kommt dafür aber per Post mit Postern, Lösungsbuch, Baseballmütze und weiteren Extras in einer eigenen Sammlerschachtel.

Kreditkarte zum Ballern

Bronze und Silber werden lediglich heruntergeladen und liegen dann in digitaler Form auf der Festplatte. Backups müssen Sie eigenhändig brennen, was allerdings sehr einfach zu handhaben ist. Obwohl zahlreiche Kunden in Internet-Foren von Problemen beim Download berichteten, verlief er bei uns absolut reibungslos. Einzige Hürde: Für den Kauf brauchen Sie eine Visa- oder Mastercard-Kreditkarte.



* Wenn Sie das hier lesen können, sparen Sie sich den Artikel.


Es gibt doch nichts Schöneres, als zwei campenden **Scharfschützen** in die Seite zu fallen.


Aus nächster **Nähe** erscheint die Waffenphysik gelegentlich fehlerbehaftet.


De_Italy gehört zu den schönsten neuen alten Karten. Leider fehlen die Hühner.

Counter-Strike: Source nach wie vor künstlich. Es gibt keine neuen Inhalte, Valve hat nur alte Karten, Waffen und Charaktere überarbeitet.

Besser die Klangkulisse: Mit Surround-Effekten und glasklarer Sprachausgabe klingen die **Counter-Strike**-Matches heute um Welten realistischer als anno dunnemals. Außerdem fliegen Kugeln schneller als der Schall. Wenn man den feindlichen Schuss hört, ist es oft schon zu spät.

Schick: Physik

Die spielerisch größte Neuerung bringt die von **Half-Life 2** entliehene Physik-Engine. Die sorgt beispielsweise dafür, dass Fässer, Autoreifen oder (auf CS_Italy) Wassermelonen wirklichkeitsgetreu herumkullern. Mit etwas Geschick lassen sich mit solchen Hindernissen sogar Zugänge versperren. Zudem haben die Entwickler festgelegt, wie kugelfest die Objekte sind. Hinter Holzkisten Deckung zu suchen, ist in **Counter-Strike: Source** eine schlechte Idee. Selbst massive Mauern sind vor Beschuss starker Waffen wie der AK-47 oder der AWP nicht gefeit. Ähnliche Effekte gab's zwar auch im Vorgänger, aber Präventivfeuer ist nun wichtiger denn je – zum Beispiel eine Salve auf den Türrahmen abzugeben, bevor man sich hindurch wagt. Bei allem Applaus für die Programmierer: nachvollziehbar ist die Spielphysik nicht immer. Granaten prallen gelegentlich wie Gummibälle von Wänden ab, was umso ärgerlicher ist, als die gewohnten Abwurfpunkte verlagert wurden. Da explodiert schon mal ein Sprengsatz unter den eigenen Füßen.

Rüdiger Steidle


Derzeit gibt es leider nur jeweils ein **Spielermodell** für beide Teams. Und die beiden sehen sich ausgerechnet noch recht ähnlich.

PATRICK HARTMANN

Inzwischen gibt's einfach besseres

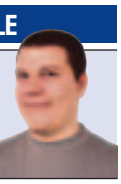


Rüdigers rosa Brille mag ich mir nicht aufsetzen. Objektiv betrachtet muss man feststellen, dass Counter-Strike: Source vieles fehlt, was andere längst haben. Ein Solomodus etwa. In Condition Zero konnte ich wenigstens mit Bots üben. Wer nicht Waffen und Karten auswendig lernen will, ist schnell frustriert. Ist man aber erstmal »drin«, merkt man, warum Counter-Strike so eine riesige Fangemeinde hat: Das simple Spielprinzip eröffnet eine taktische Vielfalt wie kaum ein anderer Multiplayer-Shooter.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE

Der König ist tot, es lebe der König!



Counter-Strike, meine große Liebe. Vier Jahre währt unsere Beziehung nun schon. Wir kennen uns so innig, dass die Zuneigung zuletzt etwas abgekühlt, der Routine gewichen ist. Und nun überraschst du mich mit deinem neuen Outfit der Source-Designer. Darin siehst du nicht nur viel besser aus, du gibst dich auch anders als früher. Wenn du im Innern auch die Alte geblieben bist, so hat allein deine neue Begeisterung für Physik meine Liebe wieder entfacht. Die paar Fehler, die du noch machst, werden dir die Valve-Programmierer sicher verbessern helfen.

Mit anderen Worten: CS Source erfindet sich selbst nicht neu, die Änderungen schaffen aber ein wunderbar frisches Spielgefühl.

Meine Wertung **88**

CS: SOURCE

Video

nur als Download erhältlich

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

Ausstattung
Download ohne CD oder Handbuch

Sound 7.1-Surround

Genre	Multiplayer-Shooter
Publisher	Valve
Webseite	www.steampowered.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	nur Multiplayer
USK-Alterseinstufung	noch nicht bekannt
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/–

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte	Geforce FX	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Singleplayer	–

PRO
- ausgeglichene Levels und Waffen
- tolle Klangeffekte, aber keine Musik
- neues Spielgefühl dank Physik-Engine

KONTRA
- keinerlei neue Inhalte
- gelegentliche Physik-Bugs
- kein Tutorial oder Solo-Modus

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	88
PATRICK HARTMANN	80

84



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Aus dem gutherzigen Prinzchen ist eine grimmige Kampfmaschine geworden. Und aus einem einsteigerfreundlichen Action-Adventure eine coole, aber mitunter frustgefährliche Geduldsprobe.

Es gibt Dinge, die können einem den ganzen Tag versauen: Zugefrorene Autofenster. Kein Warmwasser am frühen Morgen. Oder von einem blutrünstigen Monster verfolgt zu werden. Letzteres passiert dem Prinzen aus **Prince of Persia – Sands of Time**. An diesem Schlamassel ist der adlige Schwertschwinger selbst Schuld: Als er im Vorgänger des Action-Adventures **Warrior Within** den Sand der Zeit freiließ, entstand ein Riss im Zeitgefüge. Und der lässt sich nur kitten, wenn der Prinz den Löffel abgibt. Aber zum Glück gibt's Plan B, der sowohl Morgenland als auch Heldenleben rettet: Der Pechvogel muss lediglich in die Vergangenheit reisen und verhindern, dass der Sand der Zeit erschaffen wird. Klingt eigentlich recht simpel? Abwarten ...

Höllischer Orient

Das grundlegende Spielprinzip ist schnell erklärt: Sie schnetzeln sich elegant durch Horden untoter Widersacher und weichen in Geschicklichkeitseinlagen todbringenden Fallen aus. Es gibt mehr Gegner als früher, aber auch mehr Angriffsvarianten. Vier Tasten reichen für eine gepflegte Prügelei: je eine für den Standardangriff, fürs Blocken, für Spezialangriffe und zum Springen. Die richtige Aneinanderreihung sorgt für den nötigen Bums. Drücken Sie beispielsweise »Sprung« und dann »Spezialangriff«, tritt der Prinz seinen Widersachern mit Schmackes aus der Luft gegen die Birne. Die Kombination »Sprung« und »Angriff« dagegen sorgt für einen Hopser und einen Schwertstreich.

Besonders kräftige Attacken fordern bis zu sieben Tasten in der richtigen Reihenfolge. Damit lassen sich mitunter vier fiese Schergen auf einen Streich erledigen. Für simplere Kombos genügen drei Tasten. Damit sieht das Kampfgeschehen zwar deutlich unspektakulärer aus – schwerer wird **Warrior Within** dadurch aber nicht.

Anders als früher materialisieren Gegner nicht mehr einfach aus dem Nichts. Grunzen Ihnen aus einem Raum vier Halunken entgegen, sind auch nur diese vier zu erledigen. Die Feinde sind dafür bedeutend schwerer klein zu kriegen. Ihre Angriffe müssen Sie noch genauer timen als in **Sands of Time**. Vernachlässigen Sie Ihre Deckung oder starten zum falschen Zeitpunkt eine Kombo, bedeutet das oftmals den Tod.

Kinder, bitte nicht nachmachen!

Für die wirklich coolen Angriffe benötigt der Prinz eine Zweitwaffe, die er gefallenen Gegnern abnimmt. Zum Kriegsgerät gehören Schwerter, Äxte und Keulen in verschiedensten Aus-



Der Prinz tritt gegen okkult angehauchte Gegner an. Diese **Untoten** beschützen ihre Herrscherin, die der Prinz davon abhalten muss, den Sand der Zeit zu erschaffen.



Mit **zwei Waffen** nehmen Sie es spielend sogar mit mehreren Feinden auf.



Bei diesen gefährlichen Spießrutenläufen kommt es auf das richtige **Timing** an.

führungen. Mit zwei Waffen haut er nicht nur deutlich schneller zu, sondern kann auch besonders durchschlagende Attacken ausführen.

Folgende Variante hat uns besonders gefallen: Vor einem modrigen Zombie halten wir die Taste für den Spezialangriff gedrückt. Der Prinz springt dann über den Gegner hinweg und nimmt ihn in den Schwitzkasten. Jetzt haben wir die Wahl, er die Qual: Ein weiterer Druck auf »Spezialangriff« schleudert den Gruselgegner weg – im Idealfall reißt er dabei gleich ein paar seiner Spießgesellen mit zu Boden. Oder wir schlitzen ihm durch Druck auf die normale Angriffstaste die Bauchdecke auf. Klingt brutal? Ist es auch. Generell wird in **Warrior Within** nicht mit Pixelblut gegeizt: Wir enthaupten unsere Kontrahenten oder schnetzeln sie kurzerhand in zwei Hälften. Zusammen mit dem düsteren Szenario wirken die von treibender Metal-Musik unterlegten Duelle wesentlich härter als im Vorgänger. Wer jetzt sofort an eine mögliche Zensur der deutschen Version denkt, darf aufatmen: Es wurden keinerlei Änderungen vorgenommen.

Leben auf Messers Schneide

Geschicklichkeitseinlagen sind obligatorisch für **Prince of Persia** und fehlen auch im jüngsten Teil der Reihe nicht. Im Gegensatz zu den Kämpfen spielen sich diese allerdings exakt wie in **Sands of Time**. Sie überwinden Abgründe, indem Sie an Wänden entlanglaufen, weichen rotierenden Sägeblättern aus und vollführen wahnwitzige Sprünge. Außerdem stellen zeitkritische Prüfungen Ihre Fingerfertigkeit und Geduld auf die Probe: Oftmals betreten Sie einen Raum und müssen eine Bodenplatte aktivieren, die den Ausgang am anderen Ende öffnet. In möglichst kurzer Zeit gilt es jetzt, einen mit tödlichen Fallen gespickten Hindernisparcours zu absolvieren.

Obwohl sich am grundsätzlichen Aufbau nichts geändert hat, gibt es doch einen wesentlichen Unterschied: Der Schwierigkeitsgrad dieser Abschnitte hat deutlich angezogen. In **Sands of Time** zeigten Ihnen Visionen, was im folgenden Abschnitt zu tun ist – die sind passé und Sie ganz auf sich allein gestellt. Da dauert es nicht selten ein paar Minuten, bis Sie wissen, wo's weitergeht.

Mit der Zeit gehen

Beißt der Prinz einmal ins Gras, bedeutet das nicht unbedingt das Aus. Der Knabe kann nämlich die Zeit kontrollieren. Viele Fieslinge hinterlassen nach ihrem Ableben Sandwolken. Für jede dieser Wolken kann der Prinz einmal den Sand der Zeit nutzen und beispielsweise eine **Max Payne**-ähnliche Zeitlupe auslösen. Oder er spult die letzten Spielsekunden zurück, in denen er in einen Abgrund gestürzt ist.

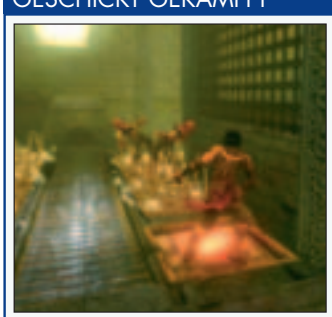
Durch diesen Quasi-Quickload konnten geübte Spieler dem Bildschirmtod in **Sands of Time** komplett entgehen. Das ist im Nachfolger bedeutend schwerer. Da die Kämpfe wesentlich anspruchsvoller sind, mussten wir in den Prügeleien so manchen Schwertstreich ungeschehen machen, hatten dann an komplizierten Sprungpassagen oftmals zu wenig Sand übrig – und wurden an den letzten Speicherpunkt verfrachtet.

Zurück in die Gegenwart

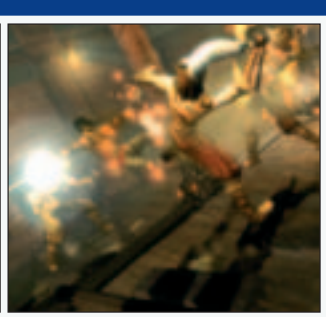
Apropos Speicherpunkte: In **Warrior Within** dürfen Sie jedes Mal speichern, wenn Sie an einem Brunnen die Gesundheit auffrischen. Zwischen diesen Brunnen liegen aber oftmals ein halbes Dutzend Kämpfe und zwei bis drei knackige Geschicklichkeitseinlagen. Vor allem wenn Sie einen Level zum ersten Mal spielen, wird Ihnen des Öfteren auf halber Strecke die Lebens- oder Sandenergie ausgehen. Das sorgt für Frust, denn allein die Kämpfe beschäftigen für mehrere Minuten – und wer will schon immer wieder gegen die gleiche Feindansammlung antreten?

Besonders fies wird's, wenn Boss-gegner ins Spiel kommen. Da treten Sie etwa gegen einen Steingolem an, der so groß ist wie ein Einfamilienhaus. Der Kampf gegen das Monstrum dauert mehrere Minuten. Zuerst zwingen Sie den Knaben in die Knie und springen auf seine Schultern. Dann verpassen Sie ihm ein paar Schläge auf den Hinterkopf und gebärden sich derweil wie ein Rodeoreiter. Der Brocken versucht nämlich ständig, Sie abzuwerfen. Und jetzt stellen Sie sich vor, Sie gewinnen den Kampf, aber es gibt partout keinen

GESCHICKT GEKÄMPFT



Locken Sie die Feinde auf eine Falle, und treten Sie auf die Bodenplatte ...



Drehen Sie eine Runde um die Säule – Ausstrecken der Waffenarme erlaubt.



Stoßen Sie sich von einer Wand ab, und machen Sie die Superman-Pose.

PRINCE OF PERSIA 5: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie in Die Rückkehr des Königs alle verfügbaren Kombo-Attacken ausprobiert haben

... wenn Sie noch nie aus Frust ein Gamepad oder einen Joystick ruiniert haben

... wenn Sie gerne gegen knapp bekleidete Damen kämpfen

... wenn Sie auf düstere Helden wie Vampir Blade stehen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie noch niemals ein Spiel ohne Quicksave und Quickload gespielt haben

... falls Ihnen bereits der Vorgänger zu schwer war

... falls Ihnen extra-stylisch inszenierte Kämpfe schon beim ersten Matrix-Teil auf die Nerven gingen

... wenn Sie eine .45er jederzeit einem Krummsäbel vorziehen würden

... wenn Sie Geschichten aus Tausendundeine Nacht doof finden

Speicherpunkt. Frustrierend! Doch selbst wenn Sie zügig vorankommen, bleiben Ihnen Déjà-vu-Erlebnisse nicht erspart. Im Verlauf der Geschichte springen Sie fortwährend zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her, um beispielsweise in der Vergangenheit eine Maschinerie in Gang zu setzen, die in der Gegenwart bereits zerstört ist. Dadurch schlagen Sie sich mehrfach durch nur geringfügig variierte Areale, hüpfen über die gleichen Abgründe und hechten vielmals an ein und derselben Wand entlang.

Da sich viele Spieler über die kurze Spieldauer von **Sands of Time** beschwerten, haftet diesen Szenen der Beigeschmack künstlicher Spielzeitverlängerung an. Nicht ohne Grund ist **Warrior Within** mit einer Spieldauer von etwas über 14 Stunden doppelt so umfangreich wie der Vorgänger.

Kerker-Rundfahrt

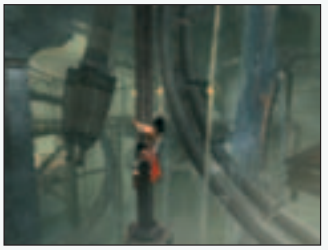
Obwohl unser Nervenkostüm stellenweise überstrapaziert wurde, griffen wir immer wieder gern zu Tastatur oder Gamepad. Das liegt zum einen an der hervorragenden Steuerung – wenn wir scheiterten, waren wir selber schuld. Zum anderen begeisterte uns die grandiose Atmosphäre. Der raue Soundtrack passt perfekt zum düsteren Setting. Sonnendurchflutete Paläste wie im Vorgänger bekamen wir nur selten zu Gesicht. Die meiste Zeit trieben wir uns in dunklen Verliesen herum. Fast heruntergebrannte Fackeln spenden hier nur wenig Licht, unterstützt von Sonnenstrahlen, die durch vernagelte Fenster scheinen. **Warrior Within** spielt mit Licht und Farben wie **Doom 3** mit der Dunkelheit. Optisch ebenfalls wunderschön inszeniert sind die Abschnitte, die Sie sowohl in der Gegenwart als auch der Vergangenheit besuchen. Wo vorher seidene Vorhänge an den Wänden hingen, wuchert nach dem Zeitsprung Dornengestrüpp und sorgt zusammen mit Trümmerhaufen für ein ungemütliches Flair.

Wer ein spannendes Action-Adventure mit coolen Kämpfen sucht, sollte den orientalischen Wirbelwind auf seiner spannenden Reise begleiten. Trotz zeitweise redundantem Leveldesign. Die dichte Atmosphäre macht dieses Manko wieder wett. Da **Warrior Within** aber bereits im mittleren Schwierigkeitsgrad ein ziemliches Brett ist, empfehlen wir **Prince of Persia**-Neulingen, auf der leichtesten Stufe zu spielen.

David Bergmann

ZEITREISE





Da der Prinz immer wieder zwischen Vergangenheit und Gegenwart wechselt, besuchen Sie einige Levelabschnitte mehrfach. Wie in diesem Beispiel ändert sich dadurch die Optik der entsprechenden Stellen und Sie müssen anders vorgehen.

TEST-CENTER

GEORG VALTIN

Anspruchsvolles, stilvoll inszeniertes Kampfspektakel



Der Prinz ist erwachsen geworden! Während der Held des Vorgängers glatt die Hauptfigur eines Disney-Films hätte sein können, übernehme ich diesmal einen ganzen Kerl, eine als Mann getarnte Kampfmaschine. Und obwohl ich die meisten Gegner mit Grundschlägen pulverisieren könnte, verwende ich lieber die komplexen Kombos und Spezialmanöver. Einerseits, um mich an den fantastischen Animationen meines Recken zu ergötzen, andererseits fürs Ego: Wenn ich Zombies und anderes Gesocks schon zu Gehacktem verarbeiten, dann doch bitte mit Stil und auf hohem Niveau. Denn so passt meine Kampfweise wunderbar zum sehr guten Leveldesign und der edlen Grafik.

Die potenziellen Spaßbremsen »äußerst knackiger Schwierigkeitsgrad« und »kein freies Speichern« machen mir zwar als Einzeltäter nichts aus, doch hier treten sie als Doppelpack auf. Wenn ich Hüpf- und Kletterübungen wegen kleiner Unaufmerksamkeiten immer wieder absolvieren muss, verliere ich irgendwann die Lust – auch wenn ich wüsste, wie die Story weitergeht.

Meine Wertung **82**

DAVID BERGMANN

Einsteiger holen sich hier eine blutige Nase



Wenn ich im Takt zu schrammenden Gitarrenriffs Zombies verprügle, komme ich mir vor wie Wesley Snipes in Blade 2. Das neue Kampfsystem passt perfekt zum coolen Setting – wie in Rückkehr des Königs kann ich gezielt Attacken anwenden und mit dem Krummsäbel so herumwirbeln, wie ich möchte.

Trotzdem ist die zweite Prinzenrolle nicht ganz so rund, wie ich es mir erhofft hatte. Zu wenig Speicherpunkte und ein saftiger Schwierigkeitsgrad haben mich ein ums andere Mal an den Rand der Verzweiflung gebracht. Wenn ich fünf Kämpfe bestreiten muss, ohne meine Lebensenergie auffrischen zu können, ist das schlichtweg unfair.

Ab in den Orient

Immer wieder zogen mich die düstere Atmosphäre, die stylischen Kämpfe und die spannende Geschichte des todgeweihten Prinzen vor den Monitor. Denn die Hüpfeinlagen sind besser mit der Story verwoben und wesentlich fordernder als im Vorgänger – bleiben aber fair. Und: das Erfolgserlebnis, einen Level trotz aller Widrigkeiten endlich gemeistert zu haben. Wenn Sie schwere Spiele mögen und sich nicht am Setting stören, buchen Sie sofort die Reise in den Orient.

Meine Wertung **83**

FLORIAN STANGL

Dieser Action-Traum ist Wirklichkeit geworden

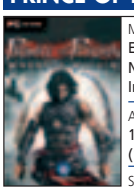


Ich sage nur ganz selten, dass ein Spiel traumhaft schön ist. Aber bei Warrior Within paßt diese Floskel einfach: Der geschickte Weichzeichnereffekt, die tänzelnden Bewegungen – all das hat etwas von einem wahr gewordenen Action-Traum.

Genau wie Georg ärgere ich mich maßlos über Schwierigkeit und Speichersystem. Da bin ich ungnädig und ziehe dem Prinzen satte 5 Punkte ab. Basta. Grantig bin ich deswegen aber nur während der Ladepausen, dann packt mich wieder das wilde Säbeltanz-Fieber. Auch, weil mich der düstere Look von Teil 5 am meisten von allen Prince of Persias anspricht.

Meine Wertung **80**

PRINCE OF PERSIA 5



Video

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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (16 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Publisher	Ubisoft
Webseite	www.princeofpersiagame.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	2.12.2004
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 7500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- cooler Rätsel-Kampf-Mix
- stimmungsvolle Grafik
- zahlreiche Kombo-Attacken

KONTRA

- hoher Schwierigkeitsgrad
- sich wiederholende Levels
- wenig Speicherpunkte

DAVID BERGMANN	83
GEORG VALTIN	82
FLORIAN STANGL	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **82**



Wegen des starken Flakfeuers gestalten sich **Torpedo-Abwürfe** sehr schwierig ...



... dafür belohnen wunderschöne **Explosionen** wie diese hier die Treffer.



Wer einen sicheren Abschuss verbuchen will, muss auf Tuchfühlung gehen. Aber **Vorsicht, Trümmer!**

PACIFIC FIGHTERS

Der Enkel von IL-2 Sturmovik kann seine Herkunft nicht verbergen. **Als bierernster Realist findet er unter Action-Fans wenig Freunde**, dafür umso mehr unter den eingefleischten PC-Piloten.

Mainstream und Massenmarkt scheinen für die Entwickler von Maddox Games Fremdwörter zu sein. Nicht nur, weil die Jungs aus Russland stammen. Sondern auch, weil sie als eines der letzten verbliebenen Teams den Flugsimulationen die Treue halten. Selbst in diesem Nischengenre schwimmen Maddox Games gegen den Strom. Statt sich etwa auf die berühmt-berüchtigte Luftschlacht um England zu stürzen, stellten die Designer lieber die wenig beachteten Kämpfe an der Ostfront nach. Nun wenden sie sich mit **Pacific Fighters** erneut einem unterrepräsentierten Schauplatz des Zweiten Weltkriegs zu: dem Pazifikfeldzug.

Von Corsair bis Zero

Die Entwickler haben die zwölf wichtigsten Kampfschauplätze des Konflikts Japaner gegen Amerikaner, Engländer und Australier integriert, darunter Pearl Harbor ebenso wie Iwo Jima und Wake Island. Noch zahlreicher sind die nachgebauten Kampfflieger: Satte 64 Typen dürfen Sie fliegen, dazu kommen weitere als computergesteuerte Statisten. Allerdings wirkt die Zahl weniger beeindruckend, wenn man die vielen Varianten ein- und derselben Maschine abzieht, die sich oft nur marginal unterscheiden. So ist der japanische Zero-Jäger in rund einem Dutzend Ausführungen vom 1940er Modell A6M bis hin zur A6M7-63 von 1945 vertreten. Zählt man nur die einzigartigen Flugzeuge, bleiben immerhin noch 25. Einige wichtige fehlen allerdings, darunter ausgerechnet Torpedobomber wie die amerikanische Devastator. Für die Zukunft haben die Programmierer weitere Maschinen zum kostenlosen Download auf der offiziellen Webseite versprochen – das haben sie schon bei **IL-2** gehalten.

Bruchlandung für Solo-Piloten

Einzelspielern stehen Laufbahnen in vier Nationen und sieben Waffengattungen offen, darunter die Kaiserlich Japanische Armee, die US Air Force und die Royal Navy. Je nach Wahl klettern Sie in den Sitz eines Bombers oder Jägers, heben von Feldflugplätzen oder Trägerschiffen ab. Amerikanische Navypiloten attackieren für gewöhnlich Schiffskonvois oder fliegen Geleitschutz, die Army bombardiert Ziele wie Flakstellungen oder Fahrzeugverbände. Weil die Missionen automatisch generiert werden, ähneln sie sich wie ein Ei dem anderen: Fünf bis zehn Minuten per Autopilot ins Einsatzgebiet düsen, dort ein paar Flieger vom Himmel holen oder Bomben werfen und zurück zum Stützpunkt. Eine Ausnahme bilden eine Handvoll historischer Aufträge, etwa der Schlag auf Pearl Harbor.

SO SPIELT SICH PACIFIC FIGHTERS

Nach einem unspektakulären Briefing stellt der Start die erste Hürde dar. Der ist nicht ganz so einfach, vor allem bei Seitenwind auf dem Trägerdeck. Danach geht's per Autopilot ins Einsatzgebiet, was auch mit Zeitbeschleunigung schon mal zehn Minuten dauern kann. Über dem Zielgebiet stehen für gewöhnlich Duelle mit feindlichen Jägern oder Bombern an. In diesem Fall erwischt es eine F6F-3 Hellcat. Profis versuchen sich schließlich an der Trägerlandung, Einsteiger brechen die Mission einfach ab. Eine trockene Nachbesprechung beschließt den Routineeinsatz.



Ein **Trägerstart** ist gar nicht so leicht.



Auf dem Weg herrscht **Langeweile**.



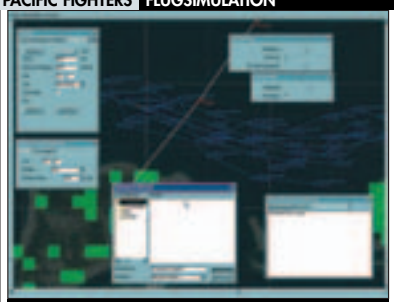
Die **Kämpfe** selbst sind sehr spannend.



Drumrum bietet das Spiel wenig.



Die **Cockpits** haben die Designer extrem detailliert gestaltet; alle Instrumente funktionieren vorbildsgetreu.



Der beiliegende **Missionseditor** ist alles andere als einfach, aber enorm umfangreich.



Am einfachsten sind feindliche Flugzeuge immer noch **am Boden** zu treffen.

Neben der pseudo-dynamischen Kampagne gibt es gerade einmal vier Einzelmissionen: die zwei Angriffswellen von Pearl Harbor, Midway und Tulagi; allerdings auf verschiedenen Seiten und mit verschiedenen Maschinen. Die klägliche Auswahl wird durch eine Handvoll Trägerstarts und -landungen bei unterschiedlichen Wetterbedingungen ergänzt. Zum Glück ist der beiliegende Missionseditor zwar kompliziert zu bedienen, aber auch enorm umfangreich. Wie mächtig, hat sich bereits beim **Sturmovik**-Nachfolger **Forgotten Battles** gezeigt, für das Fans Dutzende von Einsätzen gebastelt haben. Auch für **Pacific Fighters** stehen bereits die ersten zum Download bereit, zum Beispiel auf www.il2missions.com.

Luftsieg für Multi-Flieger

Der Mehrspielerpart von **Pacific Fighters** macht eine bessere Figur. Bis zu 32 Hobbypiloten starten im lokalen Netzwerk oder Internet durch – gemeinsam gegen Computerfeinde oder gegeneinander. Sieben Einsatzgebiete stehen zur Wahl; mit am spannendsten sind die Trägerschlachten um Midway. Dann klettert etwa ein Teil der Online-Staffel in Sturzkampfbomber, während der andere als Jagdeskorte fungiert und die Gegenspieler fernhält. Dank eingebauter Sprachkommunikation klappt die Verständigung prima. Zum vollen Multiplayerglück fehlt eigentlich nur ein direkt ins Spiel integrierter Serverbrowser. Der Matchmaking-Service über die Webseite von Publisher Ubisoft (www.ubisoft.de) ist wirklich keine optimale Lösung.

Verbissene Hundekämpfe

Dass die Dogfights, also Zweikämpfe Pilot gegen Pilot, in **Pacific Fighters** so spannend sind, liegt an der detailgetreuen Umsetzung der Technik. Wohl keine andere Simulation, von den Vorgängern einmal abgesehen, stellt Luftkämpfe des Zweiten Weltkriegs derzeit so realistisch nach – soweit man das als Nicht-Veteran beurteilen kann. Um Erfolge zu verbuchen, muss man seine Maschine in- und auswendig kennen. Etwa, dass man mit den frühen Zero-Modellen besser nicht plötzlich abtauchen sollte, weil dieses Manöver den Motor abwürgt. Exakte Kollisionsabfrage, Trefferwirkung und nicht zuletzt das umfangreiche Schadensmodell machen jeden Abschuss zum Erfolgserlebnis – einzig die alles andere als perfekten KI-Piloten schmälern den Eindruck etwas. Leider sind die Schiffe nicht so exakt nachgebaut. Dass etwa eine 2.000-Pfund-Bombe auf dem Deck eines amerikanischen Trägers nicht einmal einen Kratzer hinterlässt, ist nur schwer zu glauben.

Unbedarfte können den Realismusgrad zwar Schritt für Schritt herunterdrehen und sich unverwundbar machen, doch allzu Einsteigerfreundlich gibt sich **Pacific Fighters** trotzdem nicht. So gibt es keine richtige Flugschule, sondern nur ein automatisch ablaufendes Einführungsvideo. Auch ist das gedruckte Handbuch mit seinen 58 Seiten, um es wohlwollend zu sagen, etwas knapp geworden. Glücklicherweise liegt ein umfangreicheres Manual in digitaler Form vor.

Rüdiger Steidle

MARTIN DEPPE



Leider nur für Profiflieger

In Zeiten von Aces over Europe habe ich Simulationen gerne gespielt. Im Lauf der Zeit wurden die Dinger allerdings realistischer – und langweiliger.

Pacific Fighters setzt diesen Realismus-statt-Spaß-Trend leider fort. Vor dem ersten Start muss ich die Steuerung konfigurieren – die Tasten für Flügel ausklappen und Bremsklötze lösen sind nicht belegt. Und dass ich die Anflugzeit nicht überspringen kann, nervt gewaltig. Auch wenn die Dogfights dann echt spannend sind.

Meine Wertung **65**

RÜDIGER STEIDLE



Es wird Zeit für einen Neuanfang

Wer IL-2 Sturmovik oder Forgotten Battles bereits kennt, der wird vom dritten Teil der Flugsimulations-Reihe nicht überrascht werden. Pacific Fighters ist dasselbe in blau: pazifischer Ozean statt russischer Wiesen, japanische Zeros statt deutscher Emils. Abgesehen vom Szenario hat sich wenig geändert – zu wenig in meinen Augen.

Zwar sind die Luftkämpfe immer noch genauso aufregend wie im Original. Und die Trägerschlachten dürften für die meisten Sturmovik-Veteranen fürs Erste genug Abwechslung bringen. Aber auch die dürften sich über die altbekannten Mängel wie die unterdimensionierten Luftschlachten oder die unzureichend konfigurierbare Joysticksteuerung ärgern.

Meine Wertung **79**

PACIFIC FIGHTERS



Video

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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (58 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Flugsimulation
Publisher	Ubisoft
Webseite	www.il2sturmovik.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	frei einstellbar
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,5 GHz
Grafikkarte	GF FX 6800	RAM	1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	6
Multiplayer	8

PRO
- großes Flugzeugarsenal
- sehr guter Multiplayer-Part
- sehr spannende Dogfights

KONTRA
- langweilige Missionen
- kleinere Bugs und Fehler
- unzureichendes Handbuch

RÜDIGER STEIDLE	79
MARTIN DEPPE	65

Durchschnitts-Wertung der Tester **72**



K.I.T.T. ist für die schnellen Schießereien schlicht zu **lahm** und fährt entsprechend oft in den Auto-Himmel. Die meisten dieser Gefechte bestehen Sie erst im vierten oder fünften Anlauf.



Wir müssen dem Heli ausweichen. Solche **kurzweiligen** Szenen gibt's nur selten.



Hier sollen Sie im richtigen Moment durch solche **Lasersperren** huschen.

KNIGHT RIDER 2

Ein Schock für alle Fernsehkids der 80er Jahre: Das Spiel zur damaligen Kultserie Knight Rider ist **netter Funracer und mieses Action-Adventure in einem.**

Heutzutage melden sich Autos höchstens über ein Navigationssystem zu Wort. Vor 20 Jahren war das anders. Da heizte die spätere Baywatch-Rettungsboje David Hasselhoff mit Dauerwelle und einem sprechenden Trans Am namens K.I.T.T. durch die USA, um fiesen Gangstern das Handwerk zu legen. Inzwischen gerät Knight Rider langsam in Vergessenheit. Nur in Holland nicht, denn Entwickler Davilex (**Autobahn Raser**) veröffentlicht bereits den zweiten Teil der reichlich verspäteten Lizenzumsetzung.

007 für Arme

Elf Missionen lang nehmen Sie hinter dem Steuer von K.I.T.T. Platz und kommen einer Verbrecherorganisation auf die Schliche. Dafür bietet die babbelnde Blechbüchse alle aus der Serie bekannten Spezialfähigkeiten, was die Fahrten durch karge Wüstenlandschaften oder Untergrundbasen etwas auflockert. Mit dem Turbo-Boost springen Sie über Klippen oder Hindernisse. Der »Super Pursuit Mode« macht die mitunter viel zu langen Fahrten dank Höchstgeschwindigkeit erträglicher und mit Hilfe des Ski-Modus quetscht K.I.T.T. sich auf zwei Rädern durch Felsspalten oder Geröllhaufen. Die sind augenscheinlich nur deshalb ins Leveldesign integriert, weil der Ski-Modus ansonsten nicht gebraucht würde.

In den Levels müssen Sie versteckte Terminals aufstöbern, die Scan-Taste drücken und ein paar Sekunden warten. Sind alle Terminals eines Areals abgeklappert, öffnet sich ein Tor und es geht zum nächsten Einsatz. Zwischen den öden Missionen gibt's kurze Zwischensequenzen, für die Sprecher engagiert wurden, denen man ihre holländische Herkunft nur allzu deutlich anmerkt.

Rennspiel ad absurdum

Der größte Haken: **Knight Rider 2** ist mehr Action-Adventure als Rennspiel. Bereits im Vorgänger galt es, auf Metallstreben zu balancieren oder in Jump-and-Run-Sequenzen über mehrere Plattformen zu hopsen. In Teil zwei kommen Schießereien dazu. Mit Laser- und Plasmawummen sowie einem Raketenwerfer werden Roboter zu Altmetall verarbeitet. Die sind allerdings so agil, dass man Ausfallschritte machen müsste, um nicht ständig das Zeitliche zu segnen. Das kann aber selbst K.I.T.T. nicht, weswegen ständiges Rangieren nötig ist: vorfahren, etwas einlenken, zurücksetzen, schießen. Wer sich tapfer durch diese Sequenzen beißt, bekommt zur Belohnung Filmschnipsel aus der Serie.

David Bergmann

PATRICK HARTMANN

Lockt mich nicht hinterm Ofen vor!



Knight Rider 2 und ich haben eine Sache gemeinsam: Wir haben beide Physik vor der Oberstufe abgewählt. Und hier der Unterschied: Bei mir hat das den Notendurchschnitt gehoben. Durch die fehlende Physik fährt sich die Kultkarre K.I.T.T. wie ein Bollerwagen auf Glatteis – von der Havok-Engine ist nur auf der Packung des Spiels etwas zu sehen.

Immerhin kann K.I.T.T. mehrere Waffen einsetzen. Doch bei derart holprigem Leveldesign kriege ich einfach die Krise. Außerdem bin ich nicht mal Fan von Lederjacken-Pupe Hasselhoff.

Meine Wertung **43**

DAVID BERGMANN

Da geht sie hin, die Kultserie meiner Jugendzeit

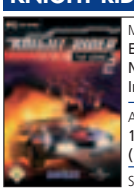


Der Vorgänger hat mir noch Spaß gemacht. Das Flair der Serie wurde gut eingefangen, und er war trotz diverser Geschicklichkeitseinlagen hauptsächlich ein Rennspiel. Das sieht beim zweiten Teil anders aus – der ist hauptsächlich ein großes Ärgernis. Das Missionsdesign könnte kaum noch öder sein, und die Duelle trieben mich regelmäßig in den Wahnsinn.

Schade um die Lizenz, die sich perfekt für ein Driver-ähnliches Spiel eignen würde. So bleibt ein unausgegorener Möchtegern-Genremix, der nur in den ersten Minuten richtig Spaß macht. Dann nämlich, wenn man zum ersten Mal hinter dem Steuer von K.I.T.T. sitzt und der Kultfaktor wirkt. Danach geht's steil bergab.

Meine Wertung **39**

KNIGHT RIDER 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (12 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Actionspiel
Publisher	Koch Media
Webseite	www.davilex.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	einer; leicht bis mittelschwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

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

EINZELNOTEN

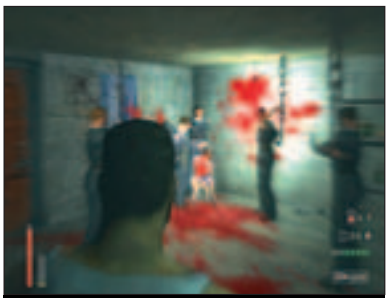
Grafik	5
Sound	4
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- Kultflair der Serie
- gute Steuerung der Fahrmissionen

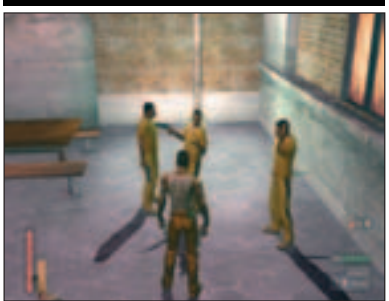
KONTRA
- schlechte Steuerung der Waffenduelle
- langweiliges Missionsdesign
- triste Grafik
- schlechte Synchronsprecher

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	39
PATRICK HARTMANN	43
	41



Schockmoment: Beim Betreten einer Zelle haben wir die Vision einer Folterszene.



Manche der **Mithäftlinge** machen Ihnen zusätzlich zu den Zombies Ärger.



Wir wehren uns mit dem Maschinengewehr gegen eine Horde von blitzschnellen **Schlächter-Zombies**.

THE SUFFERING

Horror-Shooter mit abgefahrenen Schockeffekten, die nur abgebrühte Gemüter ohne Zähneklappern wegstecken – alle andere müssen nachts das Licht anlassen.

Bösen Ärzte benutzen die Insassen einer Strafanstalt zu Genexperimenten. Die amerikanische Regierung hat ihre Finger im Spiel, die Verwicklungen reichen bis zum Zweiten Weltkrieg zurück. Die Story des Horror-Shooters **The Suffering** haben Action-Fans schon oft in einer ähnlichen Form erlebt. Eigentlich würde das auch keinen mehr hinterm warmen Ofen hervor locken. Doch der Horror-Trip macht trotzdem Spaß, denn die Story ist völlige Nebensache. Wirkliche Atmosphäre erzeugt **The Suffering** durch geskriptete Schockeffekte.

Am Rand des Wahnsinns

Mitten in der Introsequenz bricht in der Haftanstalt die Hölle los. Ähnlich wie in **Doom 3** bekommen Sie es in der Rolle eines Knackis mit surrealen Zombies zu tun und müssen sich zusätzlich mit Häftlingen und dem Wachpersonal rumschlagen.

Dabei geht die Angst immer mit – in Form von plötzlich eingespielten Schockszenen. Ähnlich einem Sekundenschlaf sehen Sie verschwommene Bilder, etwa die Folterung eines Gefangenen, wenn Sie seine eigentlich leere Zelle betreten. Oder das Bild eines einem Todeskandidaten auf dem elektrischen Stuhl blitzt kurz über den Bildschirm. Solche Schrecksekunden gruseln deutlich mehr als im Rücken auftauchende Zombies in **Doom 3**. Dafür geht **The Suffering** sehr weit an den Rand des guten Geschmacks: Wärter in einer Gaskammer oder ein auftauchender Arzt, der detailliert eine Todesinjektion erläutert, verschrecken nicht nur zartbesaitete Spieler.

Blutdurst

Die Waffen in **The Suffering** sind realistisch. So ballern Sie sich per Schrotflinte, Maschinengewehr oder mit zwei Revolvern durch die Zombies. Zusätzlich werfen Sie Blendgranaten oder schnetzeln sich mit einer Klinge durch die Angreifer. Besonders abgefahren: Pro Gegner steigt Ihre Irrsinnsanzeige. Sobald die gefüllt ist, verwandelt sich Ihr Held selbst in ein Monster, das im Nahkampf eine grobe Kelle schlägt. Sobald die Anzeige leer ist, verwandeln Sie sich zurück.

Zwar bietet **The Suffering** oberflächlich gesehen nur blutiges Ballern (die deutsche Version wurde in blutigen Zwischensequenzen mit kurzen Schwarzblenden versehen), doch das gute Leveldesign, die beklemmenden Soundeffekte und die einigermaßen schlauen Monster sorgen für ein rundes Spielgefühl – vorausgesetzt, Sie stehen auf Horroraction.

Patrick Hartmann

FLORIAN STANGL



Horror für Erwachsene

Weicheier haben hier nichts verloren! Prima, denn ich mag den makaberen Stil gut und fühle mich so wohl, als würde ich mal wieder meine Hellraiser-Videosammlung anschauen. Die beklemmende Atmosphäre fesselt mich so an den Rechner, dass die Schockszenen richtig unerwartet kommen.

Allerdings kommt mir die Bedienung stellenweise auch wie ein Horror-Spiel vor: Trotz frei konfigurierbarer Tasten verhake ich mich regelmäßig in den Kämpfen zwischen Gegnern. Und die Story ist von vorgestern.

Meine Wertung **81**

PATRICK HARTMANN



Fast schon zu makaber

Da ich Horrorspiele wie zum Beispiel Resident Evil sehr gerne mag, kann ich die meisten Schockmomente gut verkraften. Doch wo mir etwa Doom 3 zu lasch war, geht mir The Suffering schon fast ein wenig zu weit. Ich komme einfach zu sehr ins Grübeln: Kann ich es mit meinem Gewissen vereinbaren, ein Spiel zu zocken, das sehr realistisch Hinrichtungsarten in Zwischensequenzen darstellt?

Da ich zu keiner klaren Antwort gekommen bin, habe ich beschlossen, dem Spiel keine 80er-Wertung zu geben. Dabei spricht mich die Baller-Action wirklich an, die Gegner verhalten sich in den Kämpfen zumindest nachvollziehbar, und die Soundkulisse ist bis auf die Sprachausgabe tadellos.

Meine Wertung **78**

THE SUFFERING



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (14 Seiten auf CD)

Sound 5.1-Surround

Genre	Horror-Shooter
Publisher	Konami
Webseite	www.thesuffering.midway.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	25.11.2004
Schwierigkeit	4 Stufen ; leicht bis unmöglich
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Rad. 9800 Pro	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	9
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO
- dichte Atmosphäre
- exzellente Soundeffekte
- geschicktes Leveldesign

KONTRA
- teils makabere Szenen
- hakelige Bedienung
- ausgelutschte Story

Durchschnitts-Wertung der Tester

PATRICK HARTMANN 78
FLORIAN STANGL 81

80



Schade: Die drei Gruppen (hier Team Dark) spielen sich alle vollkommen **identisch.**



In diesem Level müssen wir rechtzeitig die **Spur** wechseln, um nicht zu kollidieren.



In der Kampagne spielen Sie Multiplayer-modi wie dieses **Wettrennen** frei.

SONIC HEROES

Das neueste Abenteuer des knallblauen Igels Sonic the Hedgehog ist **temporeicher als viele Rennspiele.** Und nichts für Menschen mit schwachen Nerven.

Im aktuellen Highspeed-Abenteuer von Segas Kult-Maskottchen retten Sie mit zwölf aus den Vorgängern bekannten Charakteren die Welt vor dem bösen Dr. Egghead. Zu Beginn der Kampagne wählen Sie deshalb eines von vier dreiköpfigen Teams. Das prominenteste besteht aus Sonic sowie seinen Kumpels, Fuchs Tailsund Ameisenigel Knuckles.

Jede Figur beherrscht Spezialfähigkeiten, mit denen sie Hindernisse überwindet und Gegnern den Garaus macht. Ist beispielsweise der Weg blockiert, gibt es für das Promigespann drei Möglichkeiten: Entweder wirbelt Sonic an einer Fahnenstange empor und über das Hindernis hinweg. Oder der fliegende Tails schwebt einfach auf die andere Seite – und zieht die anderen Charaktere wie durch Geisterhand hinterher. Oder aber Knuckles macht mit roher Gewalt den Weg frei. Die anderen Teams haben äquivalente Fähigkeiten und erledigen die gleichen Levels mit leicht geänderten Aufgabenstellungen.

Trio Infernale

So sausen Sie zu dritt mit einem Affenzahn in 14 Missionen über Sprungschanzen oder verschlungene Pfade und sammeln Goldringe. Außerdem schrotten Sie Roboter, indem Sie Ihre Kameraden auf die Blechbüchsen schleudern oder via Knopfdruck einen tödlichen Wirbelwind erzeugen. Das funktioniert in 3D erstaunlich gut, denn das Spiel hilft beim Halten der Ideallinie kräftig nach. Sie müssen das Trio nur geradeaus steuern und meistern sogar die haarsträubendsten Loopings, ohne aus der Bahn zu fliegen. Bei den Kämpfen greift Ihnen eine automatische Zielerfassung unter die Arme. Die Schulterkamera versagt nur selten. Allerdings sollten Sie ein Gamepad besitzen – die Tastatursteuerung ist ein unpräziser Albtraum.

Bodenlose Frechheit

Aber selbst die beste Steuerung hilft nicht gegen Designsünden wie die Abgründe, die sich an allen Ecken und Enden der Strecken auftun. Durch den schnellen Spielablauf plumpsen die drei Helden regelmäßig in die Tiefe und müssen sich wieder vom letzten Speicherpunkt vorarbeiten, der mitunter fünf Minuten zurückliegt. Besonders im hektischen Kampfgetümmel reicht ein falscher Tastendruck – und schwups müssen es Sonic & Co noch einmal versuchen. Das ist nicht nur nervig, sondern passt schlichtweg nicht zum ansonsten auf Tempo getrimmten Spielablauf von **Sonic Heroes.**

David Bergmann

PATRICK HARTMANN

Im Rausch der Farben



Zunächst muss ich klarstellen, dass Spielspaß bei Sonic Heroes nur mit Gamepad aufkommt. Mit Tastatursteuerung kann ich den Rausch von Farben und Geschwindigkeit nicht richtig genießen.

Kritikpunkte sind der relativ hohe Schwierigkeitsgrad und die sehr eigenwillige Grafik. Mir gefällt der Stil von bunten hüpfenden Figuren zwar, aber es ist sicher nicht jedermanns Sache. Doch Sonic Heroes sorgt bei frustfesten Spielern wie mir für Langzeitmotivation und ist für japanophile Jump-and-Run-Fans empfehlenswert.

Meine Wertung **77**

DAVID BERGMANN

Schnell, cool und frustgefährlich



Sonic Heroes sieht gut aus, bietet ebenso große wie abwechslungsreiche Levels und ist rasanter als jede Achterbahnfahrt. In einer Mixtur aus Rollercoaster Tycoon und Tony Hawk's in luftiger Höhe auf Schienen herumrutschen, als lebendige Kugel über einen Flippertisch rasen – die Entwickler hatten jede Menge abgefahrene Ideen für die Levels, die mich bis in die späten Abendstunden bei Laune halten.

Umso ärgerlicher, dass mir die ständigen Stürze in Abgründe den Spielspaß vermiesen. Die meisten Levels habe ich nur einmal gespielt, anstatt sie wie in den Vorgängern mehrmals anzugehen, um eine perfekte Wertung zu bekommen. Als kurzweiliger Feierabendspaß taugt es aber auf jeden Fall.

Meine Wertung **77**

SONIC HEROES



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (41 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Publisher	Atari
Webseite	www.toughteam.com/de/
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	25.11.2004
Schwierigkeit	1 Stufe; schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	6
Steuerung	7
Multiplayer	6

PRO
- abgedrehtes Leveldesign
- Team-Management möglich
- stimmige Grafikkulisse
- kurzweilige Mehrspielermodi

KONTRA
- frustige Abgründe
- viel zu wenig Speicherpunkte

DAVID BERGMANN	77
PATRICK HARTMANN	77

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**



SIEDLER 5

Bäume, Steine und Erzklumpen zittern: Die Siedler sind wieder da! **Doch Blue Byte hat seinen Aufbau-Klassiker völlig umgebaut** – und dabei kräftig am Spielspaß-Fundament gekratzt ...

Glauben Sie wirklich, dass Autoabgase, Kühlschränke und Haarspray schuld sind an Ozonloch und Klimaerwärmung? Nur weil es Ihnen die Nachrichten so verklickern wollen? Glauben Sie kein Wort – wir decken die Wahrheit auf. Schonungslos.

Dahinter stecken weder großindustrielle Verbrecher, weder Illuminaten noch Tempelritter. Nein, es sind die Siedler! Seit dem 30. Juni 1993 hacken die harmlos aussehenden Knubbelnasen Bäume um, entfischen Flüsse und durchlöchern die unschuldige Erde. Losgeschickt von einer kleinen Spieleschmiede namens Blue Byte, angesiedelt in Mülheim an der Ruhr. Während dort die Zechentürme abgerissen oder zu Kulturtempeln umfunktioniert werden und sich die letzten Currywurstbuden gegen Döner und Gyros verteidigen, starten die Blue Byter nun mit **Siedler 5** eine neue Invasion der Raubbaulegionen. Und diesmal fallen sie gar ins Echtzeit-Strategiegenre ein – die Welt der Aufbauspiele scheint den Rackern nicht mehr zu genügen.

Kreislauf-Probleme

Verehrte Aufbau-Fans, Sie müssen jetzt tapfer sein: Das neue **Siedler** ist nicht mehr das Spiel, das es einmal war. Statt Dutzenden von Rohstoffen, Zwischenprodukten und Fertigwaren gibt's nur noch fünf Ressourcen plus Geld – und die Warenkreisläufe sind auch kastriert. **Siedler 5** spielt sich in Sachen Wirtschaft nämlich wie ein Echtzeit-Strategiespiel: Leibeigene anwählen, aufs Rohstoffvorkommen klicken – das war's. Erstmal. Denn das Rumklopfen auf Stein- oder Erzhaufen erhöht Ihren Rohstoff-Kontostand nur tröpfelnd; zur Produktionssteigerung müssen schleunigst Bergwerke und Steinbauhütten her. Die können Ihre Leibeigenen nur an spärlich gesäten Gruben oder Steinbrüchen errichten. Sobald die Bauten stehen, trudeln Bergwerker und Steinmetze ein. Diese Spezialisten können Sie (im Gegensatz zu den Leibeigenen) nicht direkt steuern. Grundsätzlich ist dieses System aus vielen Strategiespielen altbekannt, doch für ein **Siedler**-Spiel ist der Wegfall komplexer Warenkreisläufe eine gewaltige Umstellung, die erst einmal verdaut sein will.

Schlafen, Schlemmen, Schicht

Ganz so leicht ist das Wirtschaften allerdings nicht. Statt nonstop zu schuften, wollen Ihre Arbeiter auch essen und schlafen. Also errichten Sie ihnen Bauernhöfe und Wohnhäuser, die Ihre Untertanen dann regelmäßig aufsuchen. Falls allerdings zu wenig Betten und Esstische bereitstehen, schmollen die Malocher und arbeiten träger. Und dann wird's doch knifflig: Da Bergwerke bekanntlich meistens in Bergen stecken und die wiederum wenig flaches Terrain bieten, müssen Sie die Häuser und Höfe geschickt platzieren – andernfalls trotten die Spezialisten über die halbe Karte zur nächsten Ess- und Schlafgelegenheit. Oder schlummern neben einem Lagerfeuer auf dem harten Boden, was sie nicht wirklich glücklich macht. Und plötzlich sind Sie doch mitten im Feintuning: Soll ich den Bauernhof neben der Mine zum Gutshof ausbauen, damit mehr Leute drin spachteln können? Oder doch lieber eine weitere kleine Farm im Tal bauen, um

RÜSTIGE **SIEDLER**

Ihre Armee setzt sich aus vier **Truppengattungen** zusammen – Infanterie, Schützen, Kavallerie und Artillerie. Hier erblicken sie das Licht der Welt:



Kaserne/Garnison: Trainiert je vier Typen von Schwert- und Lanzenträgern – bis hin zum Bastardschwertkämpfer.



Schießplatz/Schießanlage: Hier rekrutieren Sie Schützen mit Kurz- und Langbogen, Armbrust und Arbaleste.



Stall/Reiterei: Bildet leichte und schwere Kavallerie aus – jeweils zwei Varianten mit Fern- und Nahkampfwaffen.



Kanonengießerei/Kanonenmanufaktur: Gießt vier Typen – Bombarde, Bronze- und Eisenkanone, schweres Geschütz.



Der Feind (in roten Klamotten) ist in unsere **Siedlung** eingebrochen. Unsere **Pikeniere** stechen ihn zurück, während ein **Kanonenturm** (links) und **Heldin Ari** (rechts oben) Feuerunterstützung geben. Die **Mauern** sind hier schon so angelegt – selber hochziehen können Ihre Arbeiter sie nicht.

auch die nahen Sägewerker und Ziegelbrenner zu verpflegen?

Schwerter gegen Fluchscharen

Die Versorgung Ihrer Untertanen ist noch die Kleinste Ihrer Sorgen. In der Solokampagne treiben verflucht große Scharen des verräterischen Generals Kerberos ihr Unwesen. Ungeschicktes Missionsdesign: Schon in den ersten beiden Szenarios müssen Sie unter Zeitdruck Gegner ausschalten, dann eine Siedlung reparieren, ausbauen und verteidigen – für gemächliche Aufbauspieler arg stressig, aber gut schaffbar. Generell ist **Siedler 5** der kämpferischste Teil der Serie, verbindet den Wirtschafts-Part aber klug mit den Gefechten. Beispiel: In einer Mission leiden wir an Eisenmangel, weit und breit ist kein Vorkommen zu finden. Kein Eisen – keine Schwertkämpfer. Beim Erkunden der Karte stoßen wir auf einen Händler, der uns das Metall gegen Geld anbietet. Also erhöhen wir die Steuerrate, kriegen mehr Geld, kaufen Eisen, rekrutieren Schwertfuchtler, schlagen die Unholde zurück.

Ich bin ein Siedler, holt mich hier raus!

Schön: Offene und versteckte Nebenmissionen, die beim Erfüllen des Hauptzieles helfen, gibt es auf fast jeder Kampagnenkarte. Da stoßen wir auf einen Räubertrupp, der sich trittbrettfahrend an die schwarzen Scharen gehängt hat – und nach unserem erfolgreichen Angriff Rohstoffkisten hinterlässt. Oder wir befreien einen Magier, der uns fortan durch den Feldzug begleitet und unseren Truppen auf Knopfdruck bessere Panzerung herbeizaubert. **Siedler 5** ist nichts für Stubenhocker, die nur an der eigenen Siedlung feilen. Immer wieder müssen Sie hinaus in die Wildnis, um Ressourcen und Plätze für Dorfzentren aufzustöbern, Torschlüssel zur nächsten Mission zu ergattern oder den Feind auszuräuchern.

Schwefeln und Schwafeln

All das ist anfangs noch simpel, doch im Kampagnenverlauf steigt die Komplexität angenehm an. Beispielsweise müssen Sie sich in den ersten Missionen mit Lehm, Steinen, Holz und Eisen begnügen, erst dann kommt Schwefel als fünfter Rohstoff hinzu. Mit dem gelben Stinkzeug produzieren Sie unter anderem bessere Waffen, etwa Kanonen in vier Modellvarianten. Mit dem Ausbau Ihrer Dorfschule zur Hochschule oder gar Universität tüfteln Ihre Forscher zudem an Erfindungen – damit wird die simple Schmiede zur Feinschmiede, die Schwefelgrube zum Schwefelbergwerk, die dünne Lederrüstung zum Plattenharnisch.

Während sich solche Errungenschaften immer weiter verbessern, bleibt eins gleich schlecht: die Sprachausgabe. 80 Prozent der Zwischensequenzen und Einheitenkommentare klingen dermaßen tuntig, dass sogar die **Traumschiff Surprise**-Crew Reißaus nehmen würde. Dabei hat Blue Byte durchaus gute Sprecher organisiert, allen voran Oliver »Mattscheibe« Kalkofe. Doch weil die Texte selber auch noch auf witzig getrimmt, aber nur peinlich sind, haben wir nach zwei Missionen entnervt die Sprachausgabe genullt. Und die Musik lauter gedreht – die kann sich nämlich hören lassen und untermalt stimmungsvoll, ohne zu stören.

Wasserscheue Flugangsthasen

Zumindest auf dem Land ist die neue **Siedler**-Episode die bisher militärisch stärkste, ohne an (wegen jetzt gleichen Genres) vergleichbare Titel wie **Age of Empires 2** heranzukommen. Vier Truppentypen ziehen ins Feld – Nahkämpfer, Schützen, Reiter und Kanonen. Wasser und Luft bleiben hingegen friedlich, Ihre Siedler mangels Fliegern und Schiffen am Boden.

Die vier Truppentypen kommen zum einen in verschiedener Ausführung anmarschiert, zum anderen in unterschiedlicher Qualität. Nahkämpfer zum Beispiel gibt's anfangs nur mit Schwert oder Pike, später entwickeln Ihre Forscher daraus beispielsweise Breitschwert und Hellebarde, während sie den Schützen Kurz- und Langbögen, Armbrüste oder Arbalesten spendieren. Schmieden und Sägewerke steigern die Kampfeigenschaften – etwa durch schärfere Klingen oder Pfeile mit besserem cw-Wert. Spielerisch stellt Sie das oft vor takti-



Die neuen Siedler wuseln weitaus weniger durch die Landschaft als ihre Vorfahren. Die **Animationen** in den Produktionsstätten sind dafür umso sehenswerter.



Die Eisenminenarbeiter (oben rechts) haben keinen Bauernhof – also gehen sie **grillen**.



Gut geschossen: Vor unseren Kanonentürmen stapeln sich **Schilde** erledigter Gegner.

sche Entscheidungen: besser auf wenige, aber gute Einheiten setzen – oder auf Masse statt Klasse?

Ritter Spurt

Dass Ritter flotter spurten als dicke Geschütze, wissen wir spätestens seit **WarCraft**. Bei **Siedler 5** muss man deswegen ganz schön aufpassen. Schnell ist die tolle Armee zu weit auseinander gezogen – während die Ritter vorne schon eins auf den Helm kriegen, kullern die Kanonen noch gemächlich hintendran. Zwar können Sie »Taktik« erforschen und dann mit simplen Formationsbefehlen hantieren, aber die Gefechte zerfusseln wegen der mäßigen Wegfindungsroutinen trotzdem schnell zum wilden Durcheinander. Mehrfach ist ein hoffnungslos unterlegender Feindtrupp in unsere Siedlung gerauscht, weil die Verteidiger sich lieber selbst im Weg herumstanden, statt die Angreifer konsequent abzuwehren.

Barheld lacht

Neben den normalen Truppen kämpfen mehrere Helden an Ihrer Seite. Jeder hat besondere Fähigkeiten – Darios Falke liefert Luftbilder der Umgebung, Erec beherrscht einen Rundumschlag und steigert den Zuhaufaktor seiner Mitstreiter, Heldin Ari ruft kurzzeitig Räuber als Unterstützung herbei. In der Solokampagne stoßen die Recken nach und nach zu Ihnen, im Multiplayer-Modus können Sie die Heroen gegen Bares anheuern. Alles in allem sind sie aber unspektakulär – Magier Helias mit seinen langweiligen Tricks wirkt gegen Gandalf in **Schlacht um Mittelerde** wie ein Zauber-Azubi im ersten Lehrjahr. Und: Während Ihre Normalo-Soldaten Erfahrung gewinnen und die Kampfkraft deutlich steigern, sind Ihre Helden gleichmäßig gleich mäßig. Dafür aber unkaputtbar: Falls es einen mal aus akutem Hitpoint-Mangel umhaut, müssen Sie nur alle Gegner in der Nähe beseitigen – schon steht der Gestrauchelte wieder auf den Beinen.

Auf dem Siedelpunkt

Einigeln ist schwer bis unmöglich: Da die Rohstoffvorkommen teils weit auseinander liegen, muss man nun offener siedeln als früher. Statt einer kompakten Siedlung, die man immer weiter ausdehnt, verteilt man die Bauten jetzt weiträumiger – hier ein Schwefelbergwerk samt Alchemistenlabor, dort die Ziegelei mit ihren Lehmgruben. Zur festen Defensive stehen nur Ballista- und Kanonentürme zur Auswahl, Mauern können Sie nicht hochziehen. Außerdem dürfen Ihre Leibeigenen nur an bestimmten Stellen Dorfzentren errichten. Da diese Bauten das Einheitenmaximum limitieren, ist eine schnelle Expansion vor allem in Multiplayer-Partien wichtig. **Siedler 5** spielt sich dadurch wesentlich dynamischer als die Vorgänger. Die Gegner-KI verpennt diese Dynamik allerdings gründlich – immer wieder rennt der Feind an den gleichen Stellen an, und immer wieder bekommt er dort eine Packung.



Unser Leibeigener hat eine Rohstoffkiste und einen **Bauplatz** entdeckt.



Trotz Formationsbefehlen enden Schlachten im wilden **Getümmel**.

DIE SIEDLER 5: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie eine gute Mischung zwischen Aufbau- und Echtzeit-Strategiespiel suchen

... wenn Ihnen die alten Siedler zu putzig waren

... wenn Sie gerne durch die Landschaft streifen

... wenn eine tuntige Sprachausgabe Sie nicht abturnt

... wenn Sie mit wenigen Truppentypen und Rohstoffarten auskommen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie unbedingt stundenlang an optimalen Warenkreisläufen schmirgeln möchten

... wenn Sie Kämpfe als unnötiges Übel empfinden

... falls Sie schon der Wegfall des Wegebaus in Siedler 3 aufgeregt hat

... wenn Ihnen eine gelungene Sprachausgabe wichtig ist

... wenn Ihnen ohne Handelsschiffe etwas fehlt

Entwuselte Grafik

Mit dem Wegfall der Knubbelnasen verschwindet auch die Wuselgrafik. Die Optik ist erwachsener; statt auf Zeitung lesen und Seilhüpfen konzentrieren sich die neuen Streber-Bürger auf die Arbeit. Und ja, die Grafik erstrahlt jetzt komplett in 3D. Wie in fast jedem Strategiespiel mittlerweile. Aber eins macht sie besonders gut: Wenn Sie ganz nah an die Gebäude heranzoomen, gibt's richtig nette Animationen zu sehen. In den Kasernen prügeln Soldaten auf wehrlose Sandsäcke ein, Armbrustschützen bolzen auf Schießscheiben, die über eine ulkige Zahnradanlage vorbeirattern, und in den Bergwerken bedienen die Kumpel gewagte Konstruktionen aus Förderbändern und brodelnden Schmelztiegeln.

Mistwetter Marke Eigenbau

Schick sehen auch die Wettereffekte mit Regen und Schnee aus. Ihre Siedler mögen die Tropfen und Flocken allerdings weniger – die Niederschläge verringern nämlich Marschtempo und Sichtweite. Glücklicherweise können Sie die Meteorologie erforschen; mithilfe eines Wetterturms samt Kraftwerk ändern Sie dann kurzerhand das Wetter zwischen Sonne, Regen und Schneefall. Das ist bei Multiplayer-Partien besonders witzig – bei heftigem Flockenfall sind feindliche Kanonentürme schneeblind und leichte Beute für Ihre Nahkämpfer.

Prügelei im Sandkasten

Neben der Kampagne können Sie sich auf acht Einzelspieler-Karten ausbreiten. Allerdings ist nur eine davon feindfrei, so dass Sie unbehelligt siedeln können. Einige der unterschiedlich aggressiven Gegner lassen sich zwar mit Tributzahlungen friedlich halten, trotzdem hätten wir uns für pazifistische Aufbauspieler mehr konkurrenzlose Karten gewünscht.

Der Mehrspielermodus über Netzwerk oder Internet bietet bis zu acht Siedlern Platz, die auf elf Karten in drei Modi antreten: Eroberung (Team mit dem letzten Haupthaus siegt), Technologierennen (wer zuerst alles erforscht hat, gewinnt) und Punktespiel (dauert eine Stunde, dann zählt der Punktestand).

Martin Deppe



Per **Wetterturm** wechseln Sie zwischen Sonne, Regen und Schnee.

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE



Die Kämpfer statt Die Siedler

Dass Die Siedler quasi die Fronten gewechselt haben und jetzt lieber Schwerter statt Maurerkellen schwingen, finde ich als Fan der ersten Stunde zwar bedauerlich, aber verständlich. Mit Echtzeit-Strategiespielen lässt sich international nun einmal mehr Geld verdienen als mit typisch deutschen Häuslebau-Simulationen. Jetzt allerdings müssen sich die Helden meiner Jugend an WarCraft 3, C&C Generäle und Schlacht um Mittelerde messen – und den Vergleich verlieren sie. Die Konkurrenten spielen sich temporeicher, haben vielfältigere Einheiten, unterschiedlichere Völker.

Liebevolle Levels

Versöhnt haben mich vor allem die abwechslungsreichen, stets fairen Missionen. Dass es abseits der Schlachtfelder so viel zu entdecken und erforschen gibt, dass sich meine Helden zwischendurch immer mal wieder Nebenaufgaben stellen, zeugt vom Einfallsreichtum der Macher. Letztlich ist aus dem fünften Siedler-Teil ein sehr gutes Echtzeit-Strategiespiel geworden, wenn auch keines der Spitzenklasse.

Meine Wertung **81**

MARTIN DEPPE



Nicht Fisch, nicht Fleisch – trotzdem sehr gut

Mal eben das seit vier Siedler-Teilen bewährte Konzept über den Haufen werfen und das sichere Aufbau-Terrain verlassen – dazu muss man wahnsinnig sein. Oder mutig. Oder wahnsinnig mutig. Beinahe wäre dieser Umzug Richtung Echtzeit-Strategie auch prompt gescheitert: nur noch Standard-Ressourcen, kein Fisch, kein Fleisch, null Warenkreisläufe, eine fürchterliche Sprachausgabe. Ich konnte kaum glauben, was Blue Byte den armen Siedlern alles angetan hat. Und was der normalerweise gute Oliver Kalkofe da für einen Mist quasselt.

Spaß nach dem Schock

Aber dann, nach den ersten zwei Schreckstunden, macht der Neubau richtig Laune. Weil ich um jedes Rohstoffvorkommen kämpfen und immer weiter expandieren muss. Weil ich die Umgebung erkunden kann – und das wirklich was bringt. Weil ich immer mehr Technologien erforschen will, um die Konkurrenz zu plätten. Kurzum, Teil Fünf ist gut zwischen Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel angesiedelt. Falls Sie die Vorgänger aber wegen ihrer nach Optimierung schreienden Warenkreisläufe und des Wuselfaktors gemocht haben, sollten Sie die Neusiedler vorbeiziehen lassen.

Meine Wertung **82**

PATRICK HARTMANN



Aufbauen oder kämpfen – aber bitte nicht beides!

Gegen Schlacht um Mittelerde haben die Siedler bei mir wenig Chancen. Ich will meine Siedlung ausbauen und mich um Ressourcen und geschmiert laufende Warenkreisläufe kümmern. Oder ich will mich auf Kämpfe konzentrieren. Aber doch nicht beides! Und bei der Sprachausgabe hat Siedler versagt – da zeigt Mittelerde, wie man eine stimmige Atmosphäre hinkriegt.

Andererseits gefallen mir die schön detailierten Bauwerke und der erwachsenere Look in Siedler 5. Und dass es gescheite Missionen gibt – die waren mir in den Vorgängern zu abwechslungsarm. Jetzt bin ich gespannt, wie sich das Spiel bei den Fans schlägt.

Meine Wertung **80**

DIE SIEDLER 5



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (42 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategiespiel
Publisher	Ubisoft
Webseite	www.diesiedler.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	25.11.2004
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	5
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- guter Mix aus Bauen und Kämpfen
- abwechslungsreiches Missionsdesign
- schöne, detaillierte Grafik

KONTRA

- nur noch Standard-Rohstoffe
- peinlich unwitzige Sprachausgabe
- nur Bodentruppentypen

MARTIN DEPPE	82
RÜDIGER STEIDLE	81
PATRICK HARTMANN	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**

Video

Tipps


Sie können eigene **Feuerwerkshows** erstellen, die regelmäßig den Nachthimmel über Ihrem Park erleuchten.


Die **Kamerafahrten** in Ihren Achterbahnen werden von johlenden Besuchern untermalt.


Ihre Parks gestalten Sie mit fünf **Themenbereichen** von Südsee bis Transsilvanien.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Der dritte Teil der Aufbau-Reihe erfindet den virtuellen Rummel nicht neu und bietet größtenteils Detailänderungen. Dank schmucker 3D-Grafik dürfen Sie aber endlich **selbst in Ihren Achterbahn-Kreationen Platz nehmen.**

139 Meter hoch, 206 km/h schnell und mit 270-Grad-Spiralen ausgestattet. Das ist »Kinga Ka«. Ab Frühjahr 2005 soll der rollende Adrenalinkick im ebenso berühmten wie berüchtigten Vergnügungspark »Six Flags« in New Jersey für flaue Mägen sorgen. Und ist dann ganz nebenbei die schnellste Achterbahn der Welt. Es sei denn, Sie kommen den Amis zuvor. In **Rollercoaster Tycoon 3** managen Sie nämlich nicht nur Ihren eigenen Vergnügungspark, sondern verwirklichen auch Ihre Vision des perfekten Höllenritts. Doch eines nach dem anderen.

Vergnügen in 3D

Im dritten Teil der Reihe erstrahlen Ihre Parks endlich in 3D. Vorbei die Zeiten, da sich pixelige 2D-Männchen in ebenso pixeligen Fahrgeschäften durchschaukeln ließen. Inzwischen können Sie Ihren Besuchern über die Schulter schauen, wenn sie durch die Parks schlendern oder gelangweilt in Warteschlangen stehen. Oder aber nur mit Mühe und Not die nächste Toilette erreichen, wenn Sie es mit der letzten Loopingbahn mal wieder übertrieben haben. Ob den Gästen in Ihren Bahnen zurecht schlecht wird, finden Sie im Selbstversuch heraus. Egal ob Holzachterbahn, Pferdchenkarussel oder Riesenrad: Sie dürfen in jeder Attraktion Platz nehmen und mitfahren.

Gut geplant ist halb verdient

Damit erschöpfen sich die wirklichen Neuerungen allerdings auch schon. Spielerisch bleibt alles beim Alten. Entweder Sie bauen im Endlosspiel Ihre eigene Vergnügungsoase auf oder Sie versuchen sich an der Kampagne. Die schickt Sie durch 18 bestehende Vergnügungsparks und stellt Sie vor unternehmerische Aufgaben. Sie sollen beispielsweise einen langweiligen Wildwest-Park aufpeppen, damit er mindestens 600 Besucher an einem Tag anlockt.

Das funktioniert wie in den beiden Vorgängern. Zunächst bauen wir ein paar Souvenirstände und Pommes-Buden – mit denen lässt sich schnelles Geld machen. Das wird umgehend in Attraktionen investiert. Wegen der knappen Finanzlage beschränken wir uns zunächst auf kleinere Fahrgeschäfte. Ein Kettenkarussell zum Beispiel; das freut die Kleinen. Einen Mausklick später steht das Karussell und wir müssen nur noch Ein- und Ausgang sowie den Verlauf der Warteschlange planen. Die Warteschlange muss in diesem Fall nicht allzu lang sein, da der Andrang gering sein dürfte. Bei größeren Attraktionen müssen Sie ein gesundes Mittelmaß finden. Bauen Sie zu kurze Wege, geht Ihnen potenzielle Kundschaft verloren, denn die Gäste warten wirklich nur innerhalb der Warteschlangen. Ist diese wiederum zu lang, stellen sich die meisten Besucher gar nicht erst an.

Wie sieht's denn hier aus?

Als nächstes kümmern wir uns um das Ambiente des Parks. Ein paar Bänke gegenüber dem Karussel wären eine gute Idee. Dann können die Eltern bequem ihren Sprösslingen zusehen. Jetzt haben wir die Qual der Wahl: Darf's eine Holzbank sein, eine Sitzgelegenheit aus edlem Marmor oder doch lieber etwas, das zum Thema des Parks passt? Bei fast allen Gebäuden, Zierobjekten und Fahrgeschäften haben Sie die Wahl aus fünf verschiedenen Themenwelten. Vom transsylvanischen Gruselschloss bis hin zum stilechten Saloon. Wir entscheiden uns für eine Bank im Western-Look und platzieren noch einen Verkaufsstand für Ballons neben dem Kettenkarussell. Welches Kind kann da schon widerstehen?

Manager im Kaufrausch

Ein paar Spieltage und Attraktionen später haben wir endlich genug Geld beisammen, um die erste eigene Achterbahn zu konstruieren. Fahrgeschäfte zu bauen ist grundsätzlich kinderleicht. Über die jederzeit eingeblendete Icon-Leiste am linken Bildschirmrand stehen alle wichtige Aktionen zur Verfügung. Vom Bauen neuer Attraktionen oder Souvenirständen bis hin zu knochentrockenen Statistikbildschirmen. Letztere interessieren uns im Moment aber nicht, denn jetzt wird erst einmal gebastelt. Dazu wählen wir zunächst aus verschiedenen Achterbahnarten: schmucke Exemplare aus Holz; Fahrten, während denen man unter den Schienen hängt; Wildwasserbahnen und viele mehr. Bei den meisten stehen vorgefertigte Streckendesigns zur

SO SPIELT SICH ROLLERCOASTER TYCOON 3

Spezielle Ereignisse peppen Ihre Fahrgeschäfte auf. Sobald eine Achterbahn über ein von Ihnen festgelegtes Streckenteil fährt, werden die Besucher beispielsweise von einem T-Rex angeknurrt.

Entertainer halten Ihre Besucher bei Laune. Auf Mausklick weisen Sie den kostümierten Alleinunterhaltern Arbeitsgebiete zu, in denen sie der Kundschaft beispielsweise das langweilige Warten versüßen.

Imbissbuden bringen nicht nur Geld in die Kasse, sondern locken Besucher auch in bestimmte Teile Ihres Parks. Stellen Sie in der Nähe genügend Abfalleimer auf. Sonst droht der Müllkollaps.

Bauen Sie Warteschlangen niemals zu verwinkelt und immer nah an die Attraktion heran. Ihren Besuchern vergeht ansonsten bereits vor dem Schlangestehen gründlich die Lust am Geldausgeben.



Karussells sind nicht bloß Kinderkram. Sie bieten auch eine einfache Möglichkeit, Kinder anzulocken. Die bringen dann ihre zahlungskräftigen Eltern mit, die Sie an Imbissständen ausnehmen können.

Ohne ausreichend Mechaniker läuft in Ihrem Park gar nichts. Die Fahrgeschäfte haben immer wieder kleine bis große Aussetzer und müssen repariert werden. Ansonsten sinkt der Ruf Ihres Parks.

Niemand haut sein Geld in einem schmutzigen Park auf den Kopf. Heuern Sie also genug Putzleute an, die sich darum kümmern, dass die Gehwege sauber bleiben. Ihre Besucher sollen sich ja wohl fühlen.

Sparen Sie nicht an Infoständen. Die dort angebotenen Übersichtskarten zeigen Ihren Kunden auf einen Blick, wo die coolsten Achterbahnen zu finden sind. So werden alle Attraktionen besucht.

Auswahl – aber wir wollen ja schließlich selbst Hand anlegen.

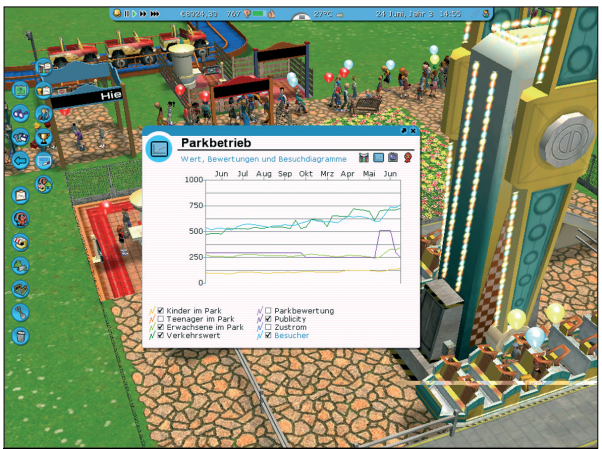
Baust Du noch oder fährst Du schon?

Haben Sie sich für einen Achterbahntyp entschieden, legen Sie die Strecke an. Frei platzieren dürfen Sie dabei nicht, sondern müssen ein Teilstück stets an das vorherige anschließen. Die Teile wählen Sie aus einem anfangs verwirrenden Menü am unteren Bildrand aus. Hier stehen Pfeile stellvertretend für Kurven und Anhöhen; daneben gibt es ein weiteres Menü für Sonderteile wie geneigte Kurven oder Korkenzieher-Loopings.

Und genau bei diesen Streckenabschnitten hat der Bau-Modus seine Schwächen. Nachdem ein paar Loopings und irrwitzige Kurven platziert sind, fällt es oftmals viel zu schwer, den Anschluss an die Station zu finden. Während des Tests kam es ständig vor, dass wir das letzte Drittel selbst erstellter Bahnen immer wieder neu aufbauen mussten, bis alles passte. Das Programm bietet für solche Situationen die Möglichkeit an, Bahnen vom Computer vervollständigen zu lassen. Der hatte bei komplexeren Bauten aber noch größere Schwierigkeiten als wir.

Wieso, weshalb, warum?

Steht die Achterbahn endlich, sind aber noch nicht alle Probleme gelöst. Was gilt es zu tun, wenn partout niemand einsteigen will? Warum stehen sich die Leute vor dem 08/15-Karussell die Beine in den Bauch und ignorieren unsere coole Loopingbahn? Eine Frage, die wir uns des öfteren stellen mussten. Hin und wieder war die Ant-



Da hilft auch keine putzige 3D-Grafik: Unspektakuläre **Statistikbildschirme** geben Auskunft darüber, ob Ihr Park rund läuft.

wort schnell gefunden: Wir setzten uns selbst in unsere Konstruktion und drehten eine Runde. Wenn uns während einer solchen Fahrt selbst ganz anders wurde, hatten wir es etwas zu bunt getrieben und unseren Besuchern schlotterten beim Anblick des Monstrums schlichtweg die Knie.

Was aber, wenn sich hin und wieder ein paar Gäste in die Bahn trauen und sie dufte finden? Dann hilft nur experimentieren: Ein paar Fressbuden in der Nähe aufstellen, um Gäste anzulocken. An Infoständen Übersichtskarten zum Spottpreis verhökern, um die Besucher auf die neue Attraktion hinzuweisen. Einen Entertainer im Knuddelbärkostüm engagieren, der Kinder anlockt, die Ihre Eltern im Schlepptau hinter sich herziehen. Die Statistikbildschirme helfen Ihnen bei der Fehlersuche nicht weiter. Warum etwas nicht funktioniert, müssen Sie schon selbst herausfinden.

Jeder wie er möchte

Genug genörgelt. Trotz der Mängel bei Bahnenbau und Problemhilfe ist **Rollercoaster Tycoon 3** mindestens ebenso suchtgefährlich wie die Vorgänger. Vor allem, weil sowohl Fans von Wirtschaftssimulationen als auch Gelegenheitsspieler glücklich werden. Sie wollen nur einen Park aufbauen und das Kirmes-Flair genießen? Kein Problem. Die Vergnügungsparks laufen auch rund, wenn Sie nicht überall feintunen. Wer möchte, kann wiederum genau das tun: Wie viele Runden dürfen die Besucher in den Fahrgeschäften drehen, wie viel kostet ein Hamburger und wie viel Ketchup gibt's auf einem Hotdog? Das können Sie ebenso einstellen, wie Sie die Farbgebung der Attraktionen bis hin zur Farbe der Gleise festlegen. Die Detailverliebtheit der Entwickler trägt auch humorvolle Blüten. Auf Mausklick bringen Sie Kinder zum Weinen, indem Sie deren Ballons zerplatzen lassen. Oder Sie setzen Ihre Mitarbeiter auf einen Hügel und amüsieren sich, wenn diese unbeholfen wieder herunterkullern. Im Spiel sind zahlreiche solcher Gags versteckt, die ihren Teil dazu beitragen, dass **Rollercoaster Tycoon 3** für viele Stunden fesselt.

David Bergmann

TECHNIK-CHECK

- Mehr RAM bringt keinen messbaren Performance-Gewinn, 512 MB sind optimal.
- Um mehr Leistung zu gewinnen, senken Sie zunächst die Sichtweiten-Einstellungen.
- Rollercoaster Tycoon 3 ist für Ati-Grafikkarten optimiert und läuft damit besser.
- Können Sie auf Details verzichten, läuft das Spiel bereits auf einem 1,0-Ghz-Rechner.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **700 MByte**
Ladezeiten **akzeptabel (256 MB)**, **gut (512 MB)**

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
1,0 GHz	800x600x16, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,5 GHz	800x600x16, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.024x768x32, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

GEORG VALTIN



Gleiches Spielprinzip mit besserer Technik

Die Entwickler bleiben der bewährten Spielmechanik treu: Park bauen, Personal einteilen, Finanzen managen und immer schön die Besucher zufrieden stellen. Das macht dank hübscher 3D-Grafik deutlich mehr Laune als in den Vorgängern. Wenn der Laden einmal läuft, verbringe ich die meiste Zeit damit, die Anlage zu verschönern: da ein Blumenbeet, hier eine Hecke, dort zwei Statuen – dank zahlreicher Schmuckgegenstände gibt's kaum Grenzen.

Weniger gefällt mir die etwas fummelige Steuerung: Buttons sind zu klein, Untermenüs teils zu viele Mausklicks entfernt und der Bau-Modus ist sehr umständlich zu bedienen.

Meine Wertung **83**

MARTIN DEPPE



Spielspaß auf Berg- und Talfahrt

Der neue Rollercoaster spielt sich selbst wie eine Achterbahnfahrt: Solange alles gut läuft, ist das Spiel wunderbar. Die schick detaillierten Bahnen sind ein Augenschmaus, und den ebenso animierten Besucherströmen schaue ich einfach mal gerne zu.

Aber wehe, wenn es hakt – dann beginnt eine kurze Talfahrt: Es ist schwer rauszufinden, warum der Kundschaft mein toller Park nicht gefällt. Hier fehlt mir direktes Feedback; gähnende Zuschauer sagen einfach mehr als dröge Statistiken. Klasse hingegen, dass ich in meine eigenen Bahnen einsteigen kann – und schon fährt der Spielspaß wieder bergauf!

Meine Wertung **82**

HANSI MÜLLER



Soviel Spaß haben mir Achterbahnen noch nie gemacht

Das nenn' ich mal einen Vergnügungspark. So heftig wie hier bin ich noch nirgends durchgeschüttelt worden. Bergauf, bergab, bergauf – zum Glück haben Mami und Papi nichts gesagt und ich durfte so oft fahren, wie ich wollte. Obwohl mir nach dem sechsten Mal in der Wildwest-Bahn schon ganz schön schlecht geworden ist. Das lag aber vielleicht auch nur daran, dass mir die anderen Kinder ständig in die Ohren gejohlt haben. Trotzdem: Hier will ich ab sofort öfter hin.

DAVID BERGMANN



Der Job eines Vergnügungspark-Besitzers ist kein leichter

Mit Rollercoaster Tycoon 3 verbindet mich eine Hassliebe. Einerseits begeistert mich der unglaubliche Detailreichtum. Stunden habe ich damit verbracht, Wege mit Blümchen und Parkbänken zu schmücken. Andererseits trieb mich der Bau-Modus oft genug in den Wahnsinn.

Dann wiederum hat mich die putzige 3D-Grafik versöhnt. Nicht zuletzt mit der Möglichkeit, endlich selbst alle Fahrgeschäfte ausprobieren zu können. Dumm nur, wenn ich der einzige war, dem meine Konstruktionen gefielen und die Kundschaft bloß die Nase rümpfte. Dann hieß es, mühsam den Planungsfehler zu finden.

Rollercoaster Tycoon 3 hat seine Macken. Macken, mit denen ich leben kann, wenn ich dafür so ein liebevoll gestaltetes und umfangreiches Aufbau-Strategiespiel bekomme.

Meine Wertung **85**

ROLLERCOASTER TYCOON 3



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (80 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Aufbaustrategie
Publisher	Atari
Webseite	www.rollercoastertycoon.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	6
Multiplayer	–

PRO

- putzige 3D-Grafik
- zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten...
- ... die Sie aber nicht nutzen müssen
- Sie können selbst Achterbahn fahren
- fordernder Karrieremodus
- völlig freies Gestalten der Parks
- sehr einsteigerfreundlich

KONTRA

- Achterbahnbau zu umständlich
- zu wenig Informationen, wenn eine Attraktion nicht rund läuft
- keine spielerischen Neuerungen
- sehr klein geratene Icons

DAVID BERGMANN	85
GEORG VALTIN	83
MARTIN DEPPE	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **83**

Demo | Video | Tipps



Die links anrennenden **wilden Horden** müssen Sie noch 21 Sekunden lang aufhalten – dann hat Magier Alric (rechts) endlich seinen Zauber fertig.

ARMIES OF EXIGO

Menschen und Elfen prügeln sich in erbitterten Echtzeitschlachten mit Ogern und Untoten. Klingt nach **WarCraft-Plagiat**. Ist es auch. Sogar ein freches. Aber ein verflixt gutes!

Magier Alric ist stinksauer. Jahrelang hat er an seinem Mega-Zauber studiert, der mit einem Schlag Heerscharen übler Monster den Garaus macht. Und jetzt, da er ihn endlich losdonnern will, rücken ihm just diese Heerscharen auf die Pelle. Ziemlich dicht. Doch für den großen Zauberknall braucht er noch 30 Minuten ...

Süden! Osten! Runter! Rauf! Zurück! Schneller!

Diese 30 Minuten sind die längsten, die wir seit langem in einem Echtzeit-Strategiespiel erlebt haben. Aber ganz bestimmt nicht vor Langeweile. Im Gegenteil: Damit Magier Alric vor der Kathedrale von Magoth ungestört an seinem tollen Zauber murmeln kann, müssen wir mit Heldenritter Dunehelm und viel zu wenigen Soldaten die beiden Stadttore verteidigen – gegen viel zu viele Angreifer. Damit nicht genug: Die Oger-Armee stellt zwei Wurfmaschinen auf den Nachbarhügel. Dummerweise kommen wir da zu Fuß nicht ran. Unser einziges eigenes Katapult ist fest montiert, sein Feuersektor klein. Zu klein. Und ein Luftangriff ist nicht drin – in dieser Mission steht noch kein Flieggerät bereit. Aber der Countdown rutscht auf 20 Minuten ...

Gut, dass es nicht nur in **Need for Speed** und **Tony Hawk's** einen Underground gibt, sondern auch in **Armies of Exigo**. In vielen Szenarios ist die Landschaft untertunnelt, ideal für Hinterhalte und Überraschungsangriffe. So wie jetzt: Wir schicken Ritter Dunehelm unter Tage, wo er zwei NPC-Gnome vor Riesenspinnen rettet. Dankbar buddeln die beiden uns einen Tunnelausgang, der rein zufällig neben die Wurfmaschinen führt. Einige Schläge und viel Kleinholz später scheuchen wir Dunehelm zurück an die Stadttore. Noch 12 Minuten ...

Grüne Welle

Unsere Torwarte haben gegen die Horden grüner Stürmer kaum noch Chancen. Hektisch trainieren wir in der Kaserne weitere Abwehrspieler, Schützen und heilkundige Priester. Erforschen in der Schmiede bessere Rüstungen, Schwerter, außerdem Pfeile mit mehr Bums. Ein Klick auf die Taverne zeigt, dass wir für unser restliches Gold drei Armbrust-Söldner anheuern können. Gekauft!

Im Tempel könnten wir jetzt einen Wiederauferstehungszauber für unsere Priester lernen. Könnten. Wenn wir noch Gold hätten. Mangels entsprechender Minen schicken wir zwei Arbeiter wieder in den Tunnel, wo Dunehelm bei seiner »Katapult Destruction Tour« einige Rohstoffkisten erspäht hat. Neben ein paar bissigen mutierten Ratten. Sechs Minuten ...

Rückzug! Ruckzuck!

Das erste Tor fällt. Eins zu Null für die Oger. Wir ziehen die überlebenden Verteidiger zur Südtribüne, um ihre



Im **Untergrund** stößt unser Trupp auf Schatzkisten – und Riesenratten.



Noch ein Ideenklau: Die Untoten spielen sich wie die **StarCraft-Zerg**.



Die Luftschiffe links erinnern an Jabbas Bake in **Rückkehr der Jedi**.



Nebenquest: Wenn wir dem Mann helfen, baut er uns einen Schacht.

Mannschaftskameraden am letzten Tor zu unterstützen. Die grünen Hooligans verfolgen uns – und rennen endlich mitten in den Schussbereich unseres stationären Katapults. Feuerbälle klatschen in die Angreifer. Dummerweise haben die Geschosse keine Freund-Feind-Kennung: Wenn unsere Abwehrkette zu dicht rangeht, erwischt sie das Friendly Fire.

Die noch nicht vorhandenen Flugeinheiten haben wir ja erwähnt. Dummerweise gilt das nicht für die Gegenseite: Die schickt zwei Kleindrachen auf Magier Alric, der seelenruhig weiter seinen Zauber vorbereitet. Während ein Priester den Verletzten heilt, bolzen unsere drei eingekauften Armbrust-Profis die Flieger vom Himmel. Die Anzeige steht auf zwei Minuten. Ohne Nachspielzeit ...

Elf-Meterschießen

Zwei zu Null! Trolle trollen sich durchs Südtor. Wir stellen um auf Manndeckung, ziehen fast die gesamte Abwehr Richtung Alric. Lediglich ein paar Elfenschützen postieren wir paarweise in den frisch gebauten Wachtürmen, die den einzigen Pflasterweg zur Kathedrale säumen. Den Spitzohren gelingen auf kurze Distanz ein paar Fouls an der dicht gedrängten Sturmspitze. Den ersten Ogern fehlen nur noch zehn Meter. Uns zehn Sekunden ...

Nun pfeif doch ab!

Wir klicken auf unsere Pikeniere, dann auf den »Blutrausch«-Button. Eine gute Entscheidung: Das Doping wirkt – die Soldaten um Alric stoßen kräftiger zu, zwei Trolle straucheln, der Magier gewinnt wertvolle drei Sekunden. Zwei. Eine. Abpfiff!

Kamerawechsel. In einer Spielgrafik-Zwischensequenz scheucht Alric selbstlos Ritter Dunehelm und die wenigen Überlebenden in den Feuerballsicheren Untergrund. Und spricht endlich seinen explosiven Zauber, der die anrennenden Monstren vom Platz fegt und disqualifiziert. Sieg für die Heimmannschaft!

Dreifrontenkrieg

Falls Sie glauben, diese Herzschlag-Partie sei das Finale gewesen, haben Sie daneben getippt: Das war gerade mal die vierte Mission der Menschenkampagne. Von den beiden Feldzügen der Oger und Untoten ganz zu schweigen. Die drei mal zwölf Szenarios bieten viel Spielfutter. Denn **Armies of Exigo** schickt Sie kreuz und quer durch das Namensgebende Fantasy-Reich Exigo, wo alle drei Parteien aufeinanderprallen. Auf Seiten der Menschen müssen Sie zunächst die verfeindeten Fürstentümer vereinen – allein das dauert schon sechs Missionen. Dabei treffen Sie auf tüftelige Gnome, die Ihnen nützliche Geräte bauen. Beispielsweise die Flugmaschinen und mobilen Katapulte, die unsere Stadtverteidiger so dringend gebraucht hätten. Oder auf Elfen, deren Späher sich nahezu unsichtbar machen können. Und dadurch ideal als Artilleriebeobachter für Ihre Wurfmaschinen fungieren.

Schlaue Truppen, laue Helden

Überhaupt ist das Zusammenspiel der verschiedenen Rassen und Einheiten gut ausbalanciert: Wachtürme enttarnen die Elfenspäher, und schnelle Reiter- oder Luftangriffe zerholzen die trägen Katapulte. Die KI der Gegner schwankt allerdings heftig: Einerseits greift der Feind immer wieder stumpf an gleicher Stelle mit identischer Truppenkonstellation an. Andererseits schaltet er clever Schwachpunkte in Ihren Reihen aus, etwa die heilenden, aber wehrlosen Priester hinter den Nahkämpfern. Und der Computergegner merkt genau, wenn Sie Verteidigungstürme in seine Nähe setzen wollen – dann knöpft er sich sofort Ihre Arbeiter vor. Dank sehr guter Wegfindung und geschickter, automatisch eingenommener Formationen laufen die Kämpfe schön übersichtlich ab. Nur die gelegentlichen Gefechte zwischen gleichen Parteien (etwa Menschen gegen Menschen) bringen etwas Durcheinander, da die



Netter Spaß: Zu den 34 Multiplayer-Maps gehört dieses **Schachbrett**.



Vor jeder Mission gibt es gute **Zwischensequenzen** in Spielgrafik.

Kämpen zu ähnliche Farben auf ihren Rüstungen und Kleidern tragen.

Je mehr Gegner eine Einheit auf dem Gewissen hat, desto höher sind ihr Level und Kampfwert. Mit Stufe fünf ist allerdings Schluss. Komischerweise bleiben die Helden immer gleich stark – egal, ob sie fünf oder 50 Opfer erlegt haben. Ab und zu finden Sie allerdings Artefakte, die etwa Hitpoints oder Magiemaximum erhöhen. Doch verglichen mit den **WarCraft 3**-Vorbildern sind die Heroen ungewöhnlich blass.

Nichts für Phlegmatiker

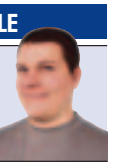
Beinahe hätten wir das Spiel in Army of Exitus umgetauft – stellenweise sind die Szenarios selbst auf »leicht« happig schwer. Etwa in der oben beschriebenen Verteidigungsmission: Wenn Sie sich nicht genau an den idealen Zeitablauf halten, ständig zwischen den Fronten wechseln, Truppen rekrutieren und forschen, werden Ihre Verteidiger glatt überrannt. Dazu kommt, dass Sie weder das Spieltempo verändern noch beim Pausieren Befehle geben können. Dadurch erleben Sie immer wieder sehr hektische Phasen: Wegen der Tunnel sind Ihre Basis-Dörfer nicht nur aus allen Himmelsrichtungen plus Himmel angreifbar, sondern eben auch von unten. Zum Glück lässt sich unten links eine zweite Mini-Karte einblenden, so dass Sie beide Ebenen im Blick haben.

Doch selbst in untergrundlosen Szenarios springen Sie oft zwischen Gebieten hin- und her: In einer Mission etwa soll Ihr Held drei Botschafter der abtrünnigen Fürsten treffen – Ihre Hauptquest. Doch dann kommt ein Nebenauftrag rein: Ein verfolgter Mönch braucht Geleitschutz zu seinem rebellischen Heimatdorf. Wenn er's lebend in den örtlichen Tempel schafft, stellen sich Dorf und Dörfler unter Ihre Fittiche. Fortan haben Sie zwei Siedlungen an der Strategenbacke. Beide werden natürlich prompt angegriffen. Gleichzeitig. Und dann sollen wir nebenbei den Belagerungsring um ein drittes Dorf sprengen ...

Martin Deppe

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE



Die Level-Macher verstehen ihr Handwerk

Fast würde ich mir wünschen, die Menschenkampagne wäre nicht so verdammt fesselnd. Dann könnte ich in Ruhe schmollen und Armies of Exigo als »nur eine weitere WarCraft Kopie« abstempeln. So einfach ist das leider nicht, denn vor allem die Szenariodesigner haben keineswegs nur abgekupfert, sondern selbst verdammt viel Einfallsreichtum bewiesen.

Zeitlimits, Skript-Sequenzen, Belagerungen, Gegenangriffe, dazu eine Menge Nebenquests – die Missionen-Macher verstehen ihr Handwerk. Wenn sie auch meine Geduld mit dem stellenweise haarigen Schwierigkeitsgrad auf eine harte Probe gestellt haben. Ich hätte mir beispielsweise gewünscht, dass ich die Spielgeschwindigkeit frei regulieren kann, besonders in den zeitkritischen Einsätzen.

Einfallslos, aber ausbalanciert

Gratulation an die Betatester: Die Einheiten sind gut ausbalanciert, wenn auch etwas einfallslos. Pikeniere gegen Reiter, Kavallerie gegen Katapulte – funktioniert blendend. Und die Unterwelt sorgt für im Wortsinn vielschichtige taktische Möglichkeiten.

Meine Wertung **85**

MARTIN DEPPE



Von WarCraft lernen heißt Siegen lernen

Ich wusste gar nicht, dass Blizzard nicht nur die Studios North and South hat, sondern auch East. Könnte man nämlich glatt vermuten, so dreist »orientieren« sich die ungarischen Entwickler von Armies of Exigo am großen Vorbild WarCraft 3. Doch Frechheit siegt bekanntlich – und so eroberte Armies of Exigo mein Strategenherz im Sturm. Vor allem wegen der sauspannenden Missionen, die mir nonstop Überraschungen, dramatische Wendungen und filmreife Szenen liefern. Und die konnte ich von Anfang an unbeschwert genießen, denn das sehr gute Interface ist ebenfalls bei WarCraft 3 gekl... entliehen; die Einarbeitungszeit lag also bei Null.

Ungarisch peppig

Gepatzt haben die Ungarn allerdings bei zwei Dingen: Der Schwierigkeitsgrad brodelt in einigen Szenarios zu heftig. Und die Helden wirken vergleichsweise blass, hier liegt Blizzard mit seinen heroischen Levelaufstiegen und Spezialfähigkeiten klar vorne. Aber da WarCraft 4 noch viele Jahre brauchen wird, scheuche ich erstmal die Armies weiter gen Feind.

Meine Wertung **85**

FLORIAN STANGL



Leckeres Strategie-Menü mit WarCraft-Aroma

Meine Güte, ist das heftig! Ich gestehe: Armies of Exigo habe ich auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gespielt. Der ist fordernd genug und offenbart dennoch alle Exigo-Qualitäten wie die vielfältigen Missionen und die gelungene Einheiten-Balance.

Armies of Exigo ist ein Strategiespiel, an dem ich mich festbeißen kann. Das mich fesselt. Das mich gelegentlich zur Weißglut treibt. Eigentlich ist es somit diesen Monat ein Pflichtkauf. Wenn, ja wenn da nicht Schlacht um Mittelerde wäre. Das ist einfach in vielen Bereichen besser und vor allem atmosphärischer. Danach werde ich mich aber Armies of Exigo widmen.

Meine Wertung **84**

ARMIES OF EXIGO



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (36 Seiten)
Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Strategie
Publisher	Electronic Arts
Webseite	www.eagames.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	2.12.2004
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis sauschwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	384 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- viele, sehr unterschiedliche Missionen
- zahlreiche Nebenaufgaben
- gute Animationen
- vorbildliche Wegfindung

KONTRA
- teilweise sehr schwer
- unspannende Helden

MARTIN DEPPE	85
RÜDIGER STEIDLE	85
FLORIAN STANGL	84

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

Video
Tipps



Die **Bluthunde** der Menschen sind eine der neuen Einheitentypen in Shadow of the Phoenix.



Große **Schlachten** mit Fußtruppen und Titanen gibt es auch wieder im zweiten Addon.



Hier stromern wir nur mit unserem **Helden** durch die Lande und pfeifen auf Basenbau.

SHADOW OF THE PHOENIX

Mit dem zweiten Addon hat Spellforce **wegen zu weniger Neuerungen** deutlich an Charme verloren.

Im zweiten Addon zu **Spellforce** schließt sich der Kreis. Die Zirkelmagier wurden wieder zum Leben erweckt, und das Fantasy-Land Nortander steht erneut vor dem Untergang. Sie spielen also wieder den Weltenretter. Und das dauert, denn **Shadow of the Phoenix** ist mit knapp 30 Stunden Spielzeit ein echtes Langzeit-Brett.

Mühselige Massenschlachten

An den 13 Inselwelten spielen Sie vor allem deshalb so lange, weil die Spielzeit oft künstlich gestreckt ist. Das liegt nicht etwa an Unmengen neuer Quests, sondern an übermächtigen Gegnern: Bereits am Anfang stößt Ihr Held auf riesige Ansammlungen von Feinden mit Erfahrungslevel 25, die viel zu stark sind. In solchen Situationen haben Sie nicht viel mehr zu tun, als ständig neue Truppen zu produzieren.

Welches Schweinderl hätten's gern?

Immerhin ist Ihr Held kein Grünschnabel mehr. Entweder Sie entscheiden sich für einen vorgefertigten Avatar mit einer höheren Erfahrungsstufe, oder Sie übernehmen einen Ihrer bestehenden Charaktere. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, gibt es kleine Unterschiede bei Nebenquests und Gesprächen mit NPCs. Der Held aus **Order of Dawn** beispielsweise kennt den Kriegsherr Shain Tal'Ach bereits, während sich der Charakter aus **Breath of Winter** erst mit ihm anfreunden muss.

Doppeltes Lottchen

Das Addon (nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm lauffähig) bringt 40 neue Zaubersprüche und 150 neue Waffen mit sich. Außerdem erhält jede Rasse je zwei neue Einheiten und Gebäude. Eine echte Mogelpackung: Die zwei Bauwerke produzieren lediglich die neuen Einheiten. Die wiederum sehen bei jeder Rasse anders aus, haben aber die gleiche Funktion. Der eine Neuzugang stampft besonders effektiv Gebäude ein. Der andere ist eine Art Schwarmeinheit, die alleine recht schwächlich ist, in großen Gruppen allerdings ordentlich zuschlägt. Die neuen Truppen bringen auch den Mehrspielermodus nicht weiter. Sowohl das Balancing als auch die taktischen Möglichkeiten bleiben unverändert.

David Bergmann

PATRICK HARTMANN



Für das zweite Addon zu wenig Tiefgang

Ich habe mich richtig auf das zweite Addon zu Spellforce gefreut. Endlich sollte es neue Einheiten und Gebäude geben. Doch dann war die Ernüchterung groß. Bei allen Rassen handelt es sich um sehr ähnliche Einheitentypen, die sich nur grafisch unterscheiden.

Wo bleibt die spielerische Finesse, die mich zwingt, mit jeder Rasse eine andere Taktik zu wählen? Zwar genieße ich immer noch die tolle Optik der Spellforce-Welt, doch tröstet auch die nicht über dünnes Missionsdesign hinweg.

Meine Wertung **79**

DAVID BERGMANN



Spellforce büßt mit der Zeit etwas an Genialität ein

Ein Hauptprogramm mit rund 90 Stunden Spielzeit und zwei Addons mit jeweils knapp 30 – Spellforce ist äußerst lang. Ich habe also 150 Stunden mit Quests und Massenschlachten verbracht. Zu viele, als dass mir Shadow of the Phoenix noch so viel Spaß machen könnte wie das Hauptprogramm.

Besonders langatmig sind die künstlich gestreckten Aufgaben: eine Armee aufbauen, sich am Gegner aufreiben, neue Armee aufbauen. Positiv: Ich kann meine Helden aus den Vorgängern übernehmen. Außerdem bleibt die grundsätzliche Genialität von Spellforce natürlich erhalten. Wer wirklich noch nicht genug hat, stürzt sich noch einmal ins Abenteuer. Der Rest wartet auf Spellforce 2.

Meine Wertung **79**

SPELLFORCE: 2. ADDON



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound 6.1-Surround

Genre	Echtzeit-Strategie
Publisher	Jowood
Webseite	www.spellforce.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	1,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 2 MX	RAM	256 MB
Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	GF FX 5800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO

- sehr gute Grafik
- spannende Story
- neue Multiplayer-Karten
- Sie dürfen alte Helden übernehmen

KONTRA

- kaum Neuerungen
- langatmiges Missionsdesign

DAVID BERGMANN	79
PATRICK HARTMANN	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **79**



Tiernachwuchs wie diese **Panther-Babys** locken besonders viel Kundschaft an.



Im **Bau-Modus** überziehen wir das Gehege per Pinsel mit artgerechtem Boden.



Das Fenster rechts unten zeigt, wie gut die **Bedürfnisse** unseres stattlichen Nashorns gedeckt sind.

ZOO TYCOON 2

Microsofts tierischer Aufbauspaß **transportiert die Zoo-Atmosphäre so gut auf den PC**, dass das Zuschauen dank hübscher 3D-Grafik genauso viel Spaß macht wie das eigentliche Spiel.

Egal ob Wilhelma, Hellabrunn oder Hagenbeck: Zoodirektoren haben einen stressigen Job. Sie müssen Personal managen, Futter organisieren, die ganze Anlage in Schuss halten und immer dafür sorgen, dass Tiere und Besucher sich wohl fühlen. Letzteres ist zwar auch das Ziel in Microsofts **Zoo Tycoon 2**, doch Tierpark-Chefs konzentrieren sich hier wie im Vorgänger hauptsächlich auf den Auf- und Ausbau virtueller Zoos. Um Personal und Finanzen kümmern Sie sich mit ein paar gemächlichen Mausklicks, danach läuft der Laden praktisch von selbst. So haben Spieler genügend Zeit, den possierlichen Tierchen und Zuschauern in hübscher 3D-Grafik beim Wuseln zuzuschauen.

Im Kern das Gleiche

Herzstück von **Zoo Tycoon 2** ist der Karrieremodus mit sieben Szenarien, deren drei bis vier Einzelmissionen Sie vor unterschiedliche Anforderungen stellen. So sollen Sie marode Anlagen sanieren, Nachwuchs für andere Zoos züchten, misshandelten Tieren ein neues Zuhause geben oder Spezies aller Kontinente bei sich ansiedeln. Klingt vielfältig, unterscheidet sich spielerisch aber kaum. Denn egal, welche Aufgabe Sie gerade lösen: Basis für den Erfolg ist immer der Bau eines gut funktionierenden Zoos mit allem Drum und Dran. Dazu gehören neben den Tiergehegen auch sanitäre Anlagen, Imbissbuden, Rutschen, Bänke, Souvenirstände sowie jede Menge Schmuckwerk wie Springbrunnen, Torbögen, Statuen und Blumenbeete. Je schöner Ihr Zoo, desto mehr Geld spülen die begeisterten Gäste in Ihre Kassen. Diese Kohle investieren Sie gezielt, um die geforderten Aufgaben zu lösen, falls das überhaupt nötig ist: Meist erfüllen Sie einige oder alle Missionsziele ohne besondere Anstrengung nebenher.

Bob, der Zoo-Baumeister

Einen Großteil der Zeit verbringen Sie damit, Unterkünfte für die tierischen Schauobjekte zu errichten. Also umzäunen Sie ein Stück Land, schließen es an das Wegnetz an und setzen die Tiere rein. Die 30 Arten, darunter Pinguin, Krokodil, Elefant und Nashorn, stellen natürlich unterschiedliche Anforderungen an ihre Unterkünfte. Angefangen vom Terrain über die Pflanzen bis hin zum Futter müssen Sie die Gehege genau auf die Bedürfnisse ihrer Bewohner abstimmen, sonst fühlen sie sich mies und erkranken vor lauter Unglück – das schreckt Besucher ab. Soweit kommt es aber gar nicht erst, wenn Sie beim Bauen die wertvollen Hinweise des KI-Beraters beachten: Wenn Sie eine Tierart auswählen, filtert das Programm per Knopfdruck nur die entsprechend kompatiblen Komponenten aus der Gesamtheit der Ställe, Bodenbeläge, Zäune, Nahrung und Spielzeuge. In der Kampagne erweitern nach und nach immer mehr Objekte die Startausrüstung, allerdings müssen die Neuheiten vor Gebrauch erst kostenpflichtig erforscht werden.

Leicht verdientes Geld

Obwohl Sie mit Recycling oder dem Verkauf gezüchteter Tiere Geld verdienen können, sind Gäste die Haupteinnahmequelle in **Zoo Tycoon 2**. Die Vergnügungssüchtigen zahlen Eintritt, kaufen Speisen, Getränke und Andenken. Das meiste Geld erhalten Sie allerdings durch die Spenden der Besucher, die beim Anblick glücklicher Tiere gerne ein paar Dollars opfern – natürlich nur, wenn Sie am Gehege mindestens ein entsprechendes Einwurfkästchen platziert haben.

Bei großen Zoos helfen Geldautomaten, die Besucher in der Anlage zu halten. Andernfalls geht den Gästen die Kohle weit vor der kompletten Besichtigung aus und sie begeben sich auf den Heimweg. Ärgerlich für Freunde des finanziellen Feintunings: Für Eintrittsgelder und Preise der verkauften Waren bietet das Programm nur drei abstrakte Stufen (billig, normal, teuer). Wer gerne Cent-weise auslotet, wie viel Besuchern ein Hot Dog wert ist oder sich minutenlang den Kopf über die Bestandteile eines Burgers zerbricht, greift besser zu **Rollercoaster Tycoon 3** (Test in diesem Heft): In punkto Mikromanagment bietet das Freizeitpark-Aufbauspiel deutlich mehr Substanz, zwingt es Spielern aber nicht auf.

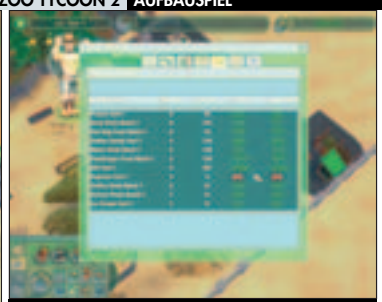
Handzahm und folgsam

Bei der Bedienung präsentiert sich **Zoo Tycoon 2** von seiner besten Seite: Dank sinnvoll strukturierter Menüs, gut erkennbarer und meist aussagekräftiger Icons finden sich Aufbauspieler sofort und Einsteiger spätestens nach dem lehrreichen Tutorial bestens zurecht. Übersichtliche Statistiken zeigen alle wichtigen Daten und verdeutlichen eventuelle Probleme. Wenn der Eiswagen beispielsweise in einem halben Jahr weniger Umsatz abwirft als der Sushi-Stand in einem Monat, sollten Sie der Sache auf den Grund gehen. Ist der Eismann schlecht erreichbar? Haben sich die Gäste unterwegs bereits mit Popcorn und Zuckerwatte so voll gestopft, dass sie lieber Bretzeln futtern oder Kaffee trinken würden?

Solche Fragen müssen Sie selbst beantworten, denn dazu gibt das Spiel kein konkretes Feedback. Davon



Die **grünen Icons** über den Köpfen verraten, dass sich Pinguin und Besucher pudelwohl fühlen.



Übersichtliche **Statistiken** zeigen wichtige Infos wie die Umsätze der Händler.



Im langatmigen Herausforderung-Modus **fotografieren** Sie vorgegebene Motive.

abgesehen meldet **Zoo Tycoon 2** alle wichtigen Nachrichten in einem Textfenster am oberen Bildrand. Bei schlechten Neuigkeiten impliziert der Wortlaut auch gleich die Lösung des Problems: »Elefant 2 braucht mehr Platz« veranlasst wohl jeden klar denkenden Menschen, das Gehege des Rüsseltiers schleunigst zu erweitern.

Buntes Treiben

Während **Zoo Tycoon 2** spielerisch kaum Neues bietet, hat die Grafik die fällige Evolution von 2D-Pixelgrafik in die dritte Dimension geschafft und transportiert die Zoo-Atmosphäre glaubwürdig auf den Bildschirm. An allen Ecken und Enden gibt es etwas zu sehen: Im Bärengehege tobt der Nachwuchs, davor sitzen zwei Erwachsene auf der Bank und schlürfen Kaffee, nebenan vergnügen sich die Kids beim Ponyreiten – man sieht Tieren und Gästen einfach an, dass sie sich wohl fühlen. Besonders gelungen: Wenn Sie Ihren Lieblingen neue Objekte und Spielzeuge ins Gehege stellen, reagieren die meist prompt darauf: Schimpansen turnen am Kletterbaum, Panther faulenzen auf dem Liegefels und Zebras reiben sich am Kratzbaum den Staub aus dem gestreiften Fell.

Andere Sichtweise

Damit Sie das bunte Treiben möglichst hautnah miterleben können, bietet das Spiel eine so genannte Besucherkamera. In dieser Ansicht sehen Sie den Zoo aus dem Blickwinkel der Polygonmenschen – unterhaltsam und nützlich zugleich, da Sie so beispielsweise feststellen können, ob Besucher freie Sicht auf die Tiere haben. Dabei fällt allerdings auf, dass bei den Modellen der Tiere öfters die Kollisionsabfrage versagt und die Viecher in bestimmten Situationen ineinander stehen. Zweite grafische Ungereimtheit: Da sich die Kamera nur drehen und zoomen, aber nicht neigen lässt, erkennen Sie Unebenheiten im Terrain sehr schlecht – das nervt vor allem im sonst sehr guten Bau-Modus.

Freiheit statt Herausforderung

Ebenso neu wie überflüssig ist der Spielmodus »Herausforderung«. Dabei bauen Sie einen Tierpark unter Berücksichtigung der namensgebenden Herausforderungen, die das Programm vorgibt. In den meisten Fällen sollen Sie in einem speziellen Foto-Modus Bilder von vorgegebenen Tieren, Attraktionen oder Situationen knipsen – etwa einen Steinbock, der auf einem Felsen schläft. Da Sie den Tieren ja nicht befehlen können, die geforderte Pose einzunehmen, verbringen Sie viel Zeit mit nerviger Warterei und können in dieser Zeit natürlich nichts anderen tun.

Wer einfach nur in Ruhe und ohne Beschränkungen seinen Traum-Zoo bauen will, wählt das »Freie Spiel«: Dort sind von Anfang an alle Gebäude und Tiere verfügbar, zudem besitzen Sie unendlich viel Geld. Wie für den ersten Teil wird Microsoft regelmäßig zusätzliche Inhalte für **Zoo Tycoon 2** zum kostenlosen Download anbieten. Die ersten beiden Boni gibt's bereits: den Panther als zusätzliches Spezies sowie einen Beute-Dummy für Raubtiere.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Der possierliche Streichelzoo unter den Wirtschaftssimulationen



Zoo Tycoon 2 hat nichts, was der Vorgänger nicht schon hatte. Bis auf die hübsche 3D-Grafik. Den brunftigen Nashörnern aus nächster Nähe beim Turteln zuzusehen, das würde selbst Professor Grzimek possierlich finden.

Mir gefällt vor allem die Kampagne, in der ich für erfüllte Ziele mit neuen Attraktionen belohnt werde. Trotzdem spiele ich lieber Rollercoaster Tycoon 3 – da ist einfach mehr los. Außerdem kann ich dort von den Preisen an Imbissbuden bis hin zur Farbe der Souvenirballons mehr feintunen.

Meine Wertung **83**

GEORG VALTIN

Kurzweiliger Aufbauspaß, der mich auf Dauer unterfordert



Da ich lieber in den Tierpark gehe als in Freizeitparks, spricht mich Zoo Tycoon 2 thematisch mehr an als Rollercoaster Tycoon 3. Da lehne ich mich gerne zurück und freue mich darüber, dass Tiere und Besucher sich in meinem Zoo wohl fühlen. Allerdings fehlt mir im Kampagnen-Modus auf Dauer einfach die Abwechslung und Herausforderung, da sich der Spielablauf trotz vielfältiger Missionsziele kaum ändert.

Trotzdem werde ich Zoo Tycoon 2 auf meiner Festplatte lassen und im »Freien Spiel« meinen Mega-Tierpark sukzessive weiterbauen, bis ich alle Spezies und Zierobjekte untergebracht habe. Denn der komfortable Aufbaupart macht mir hier deutlich mehr Spaß als bei der Konkurrenz.

Meine Wertung **77**

ZOO TYCOON 2



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (29 Seiten)

Sound Dolby-Surround

Genre	Aufbauspiel
Publisher	Microsoft
Webseite	www.zootycoon.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	26.11.2004
Schwierigkeit	nicht einstellbar, leicht
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Multiplayer	–

PRO
- sehr gute Steuerung
- hübsche 3D-Grafik
- zahlreiche Baukomponenten
- lebendige Zoo-Atmosphäre

KONTRA
- kaum spielerische Abwechslung
- zu wenig Mikromanagement

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	77
DAVID BERGMANN	83
	80

?! Tipps



Während fünf Mann die **Brandherde** bekämpfen, macht sich einer auf die Suche nach verletzten Personen. Dabei sitzt uns ein enges Zeitlimit im Nacken, bevor es Tote gibt.



In der höchsten **Zoomstufe** kann man die Details der liebevollen Grafik erkennen.



Hier ein kleiner Überblick über Ihren **Fahrzeugpark** und die Spezialisten.

FIRE DEPARTMENT 2

Die Schule brennt, Explosionen erschüttern die Stadt, ein Hubschrauber stürzt ab und setzt ein Hochhaus in Brand. Jetzt können nur noch Sie helfen!

Großfeuer, Explosionen, Flächenbrände – bei solchen Katastrophen wird den Feuerwehrmännern im Echtzeit-Strategiespiel **Fire Department 2** warm ums Herz. Und Sie schicken als Kommandant Mensch und Material direkt in die Feuersbrünste. Schließlich ist es Ihr Job – und der macht kurzzeitig richtig Spaß. Geboten werden vier Kampagnen mit jeweils drei thematisch zusammenhängenden Missionen, in denen man Feuerwehreinsätze mit mehreren Teams und Spezialeinheiten leiten muss. Ob die Feuerwerksfabrik die Nachbarschaft in Brand setzt oder Familien aus dem brennenden Einkaufszentrum zu retten sind – Ihre Leute sind vor Ort, können Verstärkung anfordern und setzen Hilfsgerät ein. Ihr Fuhrpark besteht aus 13 Fahrzeugtypen, die Sie mit neun verschiedenen Spezialisten für die jeweilige Brandsituation einsetzen.

Mafia statt Bügeleisen

Vor jeder Mission zeigen kurze Spielgrafik-Filmschnipsel die Feuerursache und die notwendigen Gegenmaßnahmen. Dass die Mafia bei einer Verfolgungsjagd die halbe Stadt verwüstet hat, ist zwar leicht verrückt. Aber viel origineller als das berühmte vergessene Bügeleisen. Außerdem geben die Schnipsel deutliche Hinweise auf die genaue Art des Feuers.

Die frei zoom- und drehbare Grafik steckt voller liebevoll animierter Einheiten. Etwa, wenn Ihre Jungs Leitern hochkrabbeln, Fensterscheiben mit Äxten malträtieren und Verletzte zum Notarztwagen tragen.

Wasser Marsch!

Während Genrekonkurrenten wie die **Emergency**-Serie oder **Alarm für Cobra 11** einen die Fitzelarbeit selber machen lassen, nehmen uns die Feuerwehrmänner in **Fire Department 2** viel ab. Wenn wir einen einzelnen Brandherd anklicken, löschen die Jungs fleißig alle direkt angrenzenden Feuer. Und wenn wir einen Verletzten anwählen, wird er automatisch zum nächstgelegenen Notarztwagen gebracht. Die Brandbekämpfer sind zudem so schlau, selbstständig leere Wasserbehälter wieder am Löschzug nachzufüllen, statt sich am brennenden Gebäude die Hände zu wärmen.

Michael Erlwein

FLORIAN STANGL



Dieser Löschschlauch hat das eine oder andere Loch

Als Kind wollte ich weder Feuerwehrmann noch Polizist werden. Trotzdem hat mich Fire Department 2 schon in der ersten Mission gereizt: Ich wollte unbedingt den Verletzten aus der Flammenhölle retten. Auch im zweiten Einsatz war mein Ehrgeiz mindestens so groß wieder Brandherd.

Doch mit jeder Mission flaut der Nervenkitzel ab, reizt mich das im Prinzip immer wieder gleiche Vorgehen weniger. Ohne das originelle Szenario wäre Fire Department 2 nur ein ganz ordinäres Strategiespiel.

Meine Wertung **68**

MICHAEL ERLWEIN



Nett umgesetzt, aber ohne großen Tiefgang

Gleich zu Beginn haben mich die für dieses Sub-Genre aber gute 3D-Grafik und vor allem die spannende, fast filmreife Musik begeistert. Kurz habe ich mich dann wirklich dabei erwischt, wie ich gegen Flammen ankämpfe, heldenhaft Menschenleben rette und Unheil von der Stadt abhalte. Leider nicht lange.

Schon bald haben mich Verluste kalt gelassen – viel spannender fand ich die Frage, wie schnell ein Wohnviertel komplett abbrennt. Das liegt sicher an meinem destruktiven Charakter. Aber auch daran, dass Fire Department 2 kein Spiel für wochenlangen Spaß ist – dafür ist es mit gerade einmal zwölf Einsätzen zu kurz und wenig abwechslungsreich – schließlich geht es immer nur um Feuerkatastrophen.

Meine Wertung **68**

FIRE DEPARTMENT 2



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (33 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Strategiespiel
Publisher	Pointsoft
Webseite	www.fd2-game.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	25.11.2004
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 6 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	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- detailreiche Grafik
- frei zoom- und drehbar
- Kampagnen mit integrierter Story

KONTRA
- ähnlicher Verlauf der Missionen
- teils zu wenig Vielfalt
- kleinere Übersichtsprobleme

Durchschnitts-Wertung der Tester

MICHAEL ERLWEIN	68
FLORIAN STANGL	68
	68



Die deutschen Panzerverbände beißen sich an den **eingegrabenen Verteidigern** die Zähne aus.



Neben der Kampagne gibt es elf Zusatzmissionen; hier die Invasion **Norwegens** 1940.



Die Hintergrundgeschichte wird in schmucklosen **Textbildschirmen** erzählt.

BLITZKRIEG
ROLLING THUNDER

Der **zweite Ableger** des einstigen Vorzeige-Taktikspiels Blitzkrieg führt Sie auf den Spuren General Pattons durch Nordafrika, Italien und Frankreich nach Deutschland.

Genau wie der erste Abkömmling **Burning Horizon** benötigt **Rolling Thunder** nicht das Original-**Blitzkrieg** zum Start, läuft also selbstständig. Sie führen Panzer, Infanterie und Artillerie gegen deutsche und italienische Truppen ins Feld. Luftunterstützung gibt's auf Knopfdruck, etwa Jagdbomber oder Fallschirmjäger. Genretypisch sammeln Sie keine Rohstoffe und bauen keine Feldlager auf, stattdessen sind Taktik-Gefechte pur angesagt. Im Mittelpunkt der 18 Missionen währenden Kampagne stehen die Schlachten des amerikanischen Panzergenerals George Patton, von der Landung der Amerikaner in Nordafrika bis hin zur letzten großen Wehrmachtsoffensive in den Ardennen. Dabei pocht **Rolling Thunder** nicht auf historische Akkuratesse, sondern findet die richtige Mischung aus Realismus und Spielspaß. So führen Sie ein halbes Dutzend Einheiten durch den gesamten Feldzug, die immer erfahrener und besser werden.

Aufklären, Artillerie, Attacke

Die Aufträge selbst ähneln sich ebenso wie der Spielablauf. Zumeist gilt es, gegnerische Stellungen zu stürmen oder eigene zu halten. Für erstere ist die beste Taktik, mit einem Scharfschützen die feindlichen Linien auszukundschaften und dann aus sicherer Entfernung mit der Artillerie draufzuhalten. Der Computergeneral lässt das meistens ohne Gegenwehr über sich ergehen. Fordernder sind die Verteidigungseinsätze: Soldaten verschanzen sich in Häusern und Schützengräben. MGs, Mörser und Kanonen graben sich ein, die Artillerie schießt Sperrfeuer, die eigenen Panzerverbände fallen den Angreifern in die verwundbare Flanke.

Spannend sind die vielen automatisch ablaufenden Ereignisse, die sich die Szenariodesigner ausgedacht haben. Beispielsweise sollen die Amerikaner bei der Landung in Sizilien einen schwer befestigten Hafen sichern, während gleichzeitig ein deutscher Panzervorstoß die eigenen Stellungen beinahe überrollt. Dann wieder sind Blitzattacken ohne Rücksicht auf Verluste gefragt, bevor der Feind seine Linien verstärken kann.

Multiplayer-Fans werden enttäuscht: Es gibt keine frischen Karten. Allerdings will CDV nach der Veröffentlichung zwei Multiplayer-Maps sowie eine Solo-Kampagne mit fünf Missionen zum Download anbieten.

Rüdiger Steidle

PATRICK HARTMANN

Für Profis noch immer spielenswert



Für Gelegenheitstaktiker wie mich ist Panzers die bessere Wahl. Rolling Thunder richtet sich eher an Profis, angefangen bei den trocken präsentierten historischen Hintergründen der Kampagne bis hin zum teils übertrieben hohen Schwierigkeitsgrad. Allerdings muss man den Entwicklern lassen, dass sie aus dem Oldie Blitzkrieg noch einmal so ziemlich alles herausgeholt haben. Vor allem die selbstablaufenden Ereignisse wie die dauernden Gegenangriffe machen die Missionen so richtig schön spannend.

Meine Wertung **75**

RÜDIGER STEIDLE

Die Engine ist einfach veraltet



Blitzkrieg und Panzers – das ist wie ein Königstiger aus dem Zweiten Weltkrieg gegen einen modernen Abrams-Kampfpanzer. Klar, der Tiger ist noch eine beeindruckende Maschine, zieht gegen sein modernes Gegenstück aber in jeder Beziehung den Kürzeren.

Rolling Thunder bleibt nicht nur technisch eine Generation zurück, sondern auch im Spieldesign. Die fitzelige Bedienung macht Massenschlachten zur Klick-Orgie. Andererseits sind gerade die umfangreichen Gefechte einer der Vorteile gegenüber Panzers. So wird Rolling Thunder vor allem unter historisch interessierten Taktikern Freunde finden. Mir hat besonders gefallen, dass es für die meisten Aufträge alternative Wege zum Sieg gibt.

Meine Wertung **79**

ROLLING THUNDER

?! Tipps



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (80 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Echtzeit-Taktik
Publisher	CDV
Webseite	www.blitzkrieg.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	15.11.2004
Schwierigkeit	4 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce 1	RAM	128 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	GF 2, Rad. 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	GF 2, Rad. 8500	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	5
Multiplayer	–

PRO
- spannende Skript-Ereignisse
- Spieldauer rund 25 Stunden
- Motivation durch Kern-Armee

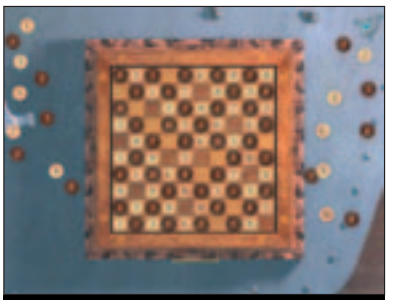
KONTRA
- technisch veraltet
- hoher Schwierigkeitsgrad
- Trial-and-Errror-Missionen

RÜDIGER STEIDLE	79
PATRICK HARTMANN	75

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**



In **Zwischensequenzen** erläutern Holmes (mitte), Dr. Watson (links) und Kommissar Lestrat den Fall.

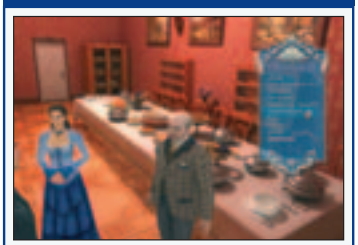


Diese mathematische **Knobelaufgabe** gehört zu den wenigen klassischen Rätseln.

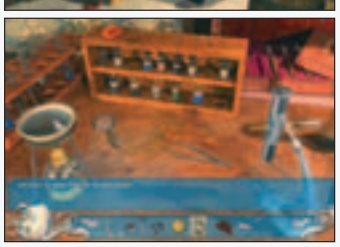


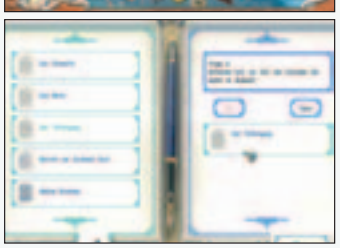
Sieht so eine Mörderin aus? Oder ist die hübsche **Lavinia** Opfer einer Intrige?

SO ARBEITET DER **DETEKTIV**









Sie vernehmen **Zeugen**, sammeln **Spuren**, untersuchen die **Beweisstücke** am heimischen **Labortisch** und beweisen am Ende jedes Kapitels in einem **Quiz**, dass Sie alle relevanten Informationen besitzen.

DAS GEHEIMNIS DES SILBERNEN OHRRINGS

Spannend wie ein Roman von Arthur Conan Doyle: In der Rolle von Meisterdetektiv Sherlock Holmes lösen Sie einen **vielschichtigen Kriminalfall mit filmreifen Finale.**

»Hat man das Unmögliche eliminiert, so muss das, was übrig bleibt, und mag es noch so unwahrscheinlich erscheinen, die Wahrheit sein.« Diesen bedeutenden Schachtelsatz gab Sir Arthur Conan Doyle seiner Romanfigur Sherlock Holmes als Grundsatz für die Lösung kniffliger Kriminalfälle mit auf den Weg. Doch keine Angst: Im Adventure **Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings** verkörpern Sie zwar den Meisterdetektiv, müssen aber keine denkintensiven Ausschlussverfahren meistern, um den spannenden Kriminalfall um einen ermordeten Unternehmer und dubiose Finanzgeschäfte zu lösen. Während der knapp 15 Spielstunden erzeugt der Titel den gleichen Effekt wie die Sherlock-Holmes-Bücher: Man taucht immer weiter in die Geschichte ein, versucht die Puzzlestücke selbst zusammen zu setzen und bewundert am Ende Holmes geistige Fähigkeiten. Apropos Ende: Bei erfolgreicher Lösung zeigt das Spiel eine 23-minütige Endsequenz, in der Holmes den Tathergang und die Zusammenhänge aufklärt.

Böse Tochter?

Das Spiel beginnt mit dem Mord an Melvyn Bromsby. Der schwerreiche Unternehmer schmeißt einen Empfang anlässlich der Rückkehr seiner Tochter Lavinia, die die letzten Jahre auf einem Internat in der Schweiz verbrachte. Doch bevor Bromsby auch nur einen Satz seiner Begrüßungsrede vollendet, wird er von einem tödlichen Schuss dahin gerafft. Im ersten Moment scheint die Tochter des Ermordeten die Hauptverdächtige zu sein. Doch Sherlock Holmes, der dem Empfang zusammen mit seinem Freund Doktor Watson beiwohnt, lässt sich natürlich nicht zu voreiligen Schlussfolgerungen hinreißen. An dieser Stelle übernehmen Sie die Kontrolle des Superhirns und beginnen sogleich mit den Ermittlungen am Tatort.

Haarige Spurensuche

Ihre wichtigste Aufgabe als Detektiv ist das Sichern von Beweisen. Da verräterische Spuren und Objekte nur selten gut sichtbar in der Gegend herum liegen, müssen Sie alle Schauplätze sehr genau inspizieren, sprich: den Bildschirm per Mauszeiger detailliert nach interaktiven Bereichen absuchen. Oft fördert erst die pixelgenaue Inspektion entscheidende Tat-Überbleibsel wie Haare oder Pulverreste zu Tage. Das ist zwar mitunter recht mühsam, aber eben das Los eines Detektivs und daher zu verschmerzen. Gut: Damit Sie nicht in spielerischen Sackgassen landen, dürfen Sie die Schauplätze erst dann verlassen, wenn Sie alle Hinweise gefunden haben.

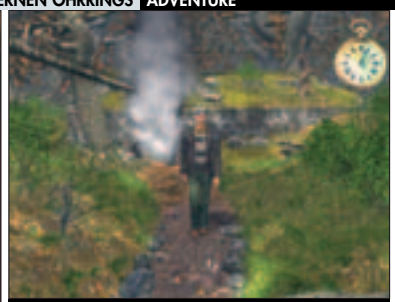
Dazu verwendet Holmes neben einer Lupe zwei weitere Utensilien. Mit einem Maßband ermittelt er die Größe von Fußabdrücken, und im Reagenzglas nimmt er Proben unbekannter Substanzen mit. Diese untersuchen und identifizieren Sie am heimischen Labortisch, indem Sie Stoffe beispielsweise erhitzen oder unter dem Mikroskop betrachten. Am Ende von jedem der fünf Kapitel müssen Sie in einem Quiz alle Fragen zum Fall richtig beantworten und mit Beweisen untermauern, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Da Ihr Notizbuch alle Gespräche, Beobachtungen und Dokumente speichert, müssen Sie lediglich den passenden Eintrag suchen und der »Ja«- oder »Nein«-Antwort beifügen.

Plauderei statt Verhör

Bei den Gesprächen mit Zeugen, Verdächtigen und anderen Nebenfiguren müssen Sie einfach nur alle vorgegebenen Schlüsselwörter auswählen



Nur bei genauer Suche entdecken Sie wichtige **Gegenstände** wie den Schlüssel (über dem Cursor).



Nervige **Action-Einlage**: Holmes muss unter Zeitdruck das Feuer im Wald löschen.



Bilder verraten oft wichtige Informationen wie die Beziehungen der NPCs zueinander.

und dem Dialog lauschen. In einigen Fällen unterhalten Sie sich mit den gleichen Personen mehrmals, wenn Sie neue Erkenntnisse gewonnen haben. Die Möglichkeit, Gesprächspartner mit geschickter Dialogführung (etwa per Multiple-Choice) in Widersprüche zu verstricken oder zum Herausrücken zusätzlicher Informationen zu veranlassen, fehlt – das dürfen Spieler von einen Detektiv-Abenteuer aber durchaus erwarten. So aber fühlen sich Adventure-Kenner weitestgehend geistig unterfordert. Lediglich bei den wenigen klassischen Knobelaufgaben, meist Mathematik- oder Logikrätsel, zieht der ansonsten moderate Schwierigkeitsgrad deutlich an.

Überflüssige Action

Obwohl Sherlock Holmes seine Fälle bekanntermaßen im Kopf löst, verlangt das Adventure von ihm auch körperliche Ertüchtigung in Form völlig überflüssiger Action-Einlagen. So sollen Sie beispielsweise in bewachte Gebäude eindringen, vor denen ein Aufpasser und sein Hund patrouillieren. Das gelingt nur, wenn Sie sich mit dem richtigen Timing an den aufmerksamen Wächtern vorbei schleichen. Was in **Thief 3** oder **Splinter Cell 2** den Reiz des Spiels ausmacht, verkommt in **Geheimnis des Silbernen Ohrrings** zur nervigen Geduldsprobe. Die träge, ungenaue Steuerung ist einfach nicht für derartige Manöver ausgelegt.

Das bestätigt sich auch bei der zweiten Action-Einlage, die Holmes zum Feuerwehrmann degradiert: Unter Zeitdruck müssen wir in einem Waldlabyrinth einen Kanister finden, an anderer Stelle mit Wasser füllen und ein Feuer löschen, bevor Beweise verbrennen. Was in den Köpfen der Entwickler spielerische Abwechslung bescheren sollte, bringt nichts als Frust.

Atmosphärisches Stillleben

Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings lebt zum großen Teil von der sehr gut eingefangenen Atmosphäre des viktorianischen Englands. Egal ob Sprachstil, Kleidung der Spielfiguren oder Einrichtung der Innenräume: Man fühlt sich augenblicklich in das London des späten 19. Jahrhunderts zurückversetzt. Kenner der Bücher bemerken bei den Figuren typische Charakterzüge und Verhaltensmuster: So demonstriert Holmes in vielen Zwischensequenzen seinen überlegenen Intellekt und erklärt Watson und Inspektor Lestrat in seiner latent-arroganten Art die komplexesten Zusammenhänge so, als würde sie jedes Kind herleiten können. Die Sprecher aller Charaktere sind vorbildlich, die klassische Hintergrundmusik von Komponisten wie Grieg, Schumann und Tschaikowski ist Geschmackssache.

Angesichts der vorbildlichen Atmosphäre fallen kleinere Fehler umso mehr auf: Beispielsweise erscheint Watson zum Empfang bei Bromsby ohne Jacket, und Lavinias Kleid zeigt mehr Ausschnitt, als es die Etikette zu jener Zeit zugelassen hätte. Schimpfe gibt's auch für unfreiwillig komischen Animationen der Hauptcharaktere: Selbst wenn man den Briten gerne eine steife Art nachsagt, müssen Holmes und Watson ja nicht gleich staksen, als hätten sie einen Stockschirm im Allerwertesten.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Trotz der unsympathischen Hauptfigur löse ich den Fall



Ständig putzt Holmes den armen Watson herunter und lässt das Genie raushängen. Das ist zwar der Buchvorlage entnommen, stört mich beim Spielen aber gehörig. Als Identifikationsfigur ist der Meisterschnüffler bei mir damit volle Kanne durchgefallen.

Ansonsten hat mir die Detektivarbeit sehr gut gefallen. Prompt war ich in die spannende Story eingetaucht und jagte jedem kleinen Hinweis hinterher. Wer gerne mitdenkt, ist hier goldrichtig. Wer aber ein klassisches Adventure erwartet, wird enttäuscht.

Meine Wertung **79**

GEORG VALTIN

Ein komplexer Fall, der Sherlock Holmes alle Ehre macht



Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings ist dank markanter Charaktere, guter Atmosphäre und der packenden Story für mich das beste Detektiv-Adventure der letzten Jahre. Da stört es mich auch nicht, dass ich kleinste Beweisstücke erst beim dritten Bildschirm-Suchlauf finde und kaum klassische Rätsel löse: Kriminologen gehen halt anders vor als Guybrush Threepwood und Co.

Statt die überflüssigen Action-Einlagen einzubauen hätten die Entwickler lieber mehr Zeit in die anspruchslosen Dialoge stecken sollen. Denn Gespräche tragen in vielen Sherlock-Holmes-Geschichten mehr zur Lösung des Falls bei als Beweisstücke – und das kommt hier eindeutig zu kurz.

Meine Wertung **81**

GEH. D. SILB. OHRRINGS



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (19 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Publisher	DTP
Webseite	www.sherlockholmes-game.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	600 MHz
Grafikkarte	Geforce	HD	256 MB
Auflösung	1.152x864	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	HD	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	HD	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO
- spannende Story
- markante Charaktere
- filmreife Auflösung des Falls

KONTRA
- nervige Action-Einlagen
- überflüssiges Quiz
- meist leblose Schauplätze

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	81
DAVID BERGMANN	79

80



Die Grafik von Revelation sieht in Bewegung **noch besser aus als auf Standbildern**.



In den Zwischensequenzen treiben **echte Schauspieler** die Geschichte voran.



Interessante Steuerung: Hier drehen Sie mit schnellen Mausbewegungen an der Kurbel.

MYST 4 REVELATION

Die vierte Episode der Myst-Saga besinnt sich auf **Stärken aber auch Schwächen** von Teil eins und zwei.

Myst 4 Revelation setzt die Geschichte rund um Einsiedler Atrus und seinen Söhnen Sirrus und Achenar fort: Nach mehrjähriger Isolierung sollen die beiden Lausbuben wieder in den Schoß der Familie zurückgeführt werden. Dazu benötigt Atrus Hilfe: Ihre Hilfe, versteht sich. Und schon landen Sie in der gerenderten Fantasiewelt von **Revelation** und klicken sich von einem 360°-Bildschirm zum nächsten. Eine echte 3D-Engine mit Schulterperspektive wie noch in **Myst 3** gibt es nicht mehr.

Tüftler an die Front

Bei Ihren Streifzügen stoßen Sie wie in den Vorgängern auf obskure Gerätschaften, deren Funktionsweise Sie oft erst herausfinden müssen, bevor es an die eigentlichen Logikpuzzles geht. So gilt es etwa gleich zu Beginn, die Energieversorgung in Atrus' heimeliger Hütte umzulenken. Dazu machen Sie sich an einem Stromkasten mit ein paar Anzeigen und vielen Knöpfen zu schaffen. Das Puzzle selbst ist recht simpel – doch bis Sie die Bedienung der Apparatur ausklamüsert haben, vergehen einige Minuten. Da der Schwierigkeitsgrad im Verlauf des Spiels drastisch ansteigt, sollten Sie Spaß an langwierigen Tüfteleien haben, um nicht zu verzweifeln. Die gute Nachricht: Die Rätsel sind zwar komplex, bleiben aber stets logisch. Sollten Sie im Spiel einmal partout nicht vorankommen, gibt eine zuschaltbare Hilfefunktion je nach Wunsch kurze Tipps oder sogar eine explizite Lösung. Ebenfalls hilfreich sind diverse Komfortfunktionen. So springen Sie auf Knopfdruck direkt zu bereits besuchten Locations und ersparen sich auf diese Weise minutenlange Klickorgien. Oder Sie machen Fotos von den überall verstreuten Hinweisen und müssen so keine handschriftlichen Notizen anfertigen.

Das Auge spielt mit

Das Spieldesign ist Geschmackssache, die Technik nicht. Die Grafik von **Revelation** ist mit unzähligen Details geschmückt: In Außenarealen wiegen sich Bäume im Wind, in Gebäuden schimmern Sonnenstrahlen durch die Fenster. Mit der Maus können Sie außerdem bestimmte Bildbereiche fokussieren – der Rest des Bildes wird dann unscharf. Das ist zwar bloß eine technische Spielerei, aber äußerst hübsch anzusehen.

David Bergmann

GEORG VALTIN



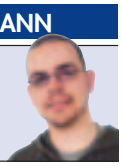
Nur für geduldige Rätselknacker

Technisch gibt's an Myst 4 nichts zu meckern: eine schicke Grafik, stimmige Musik, vorbildliche Steuerung. Und obwohl ich mit jedem gelösten Rätsel ein Stück weiter in die Story eintauche, will der Funke bei mir nicht so recht überspringen – der gemächliche Spielablauf ist mir zu zäh.

Mit der Zeit strapaziert das Herausfinden der Funktionsweise merkwürdiger Apparate aber meine Geduld. Freunde des Subgenres können trotzdem zugreifen: Momentan gibt's kein besseres Render-Adventure.

Meine Wertung **70**

DAVID BERGMANN



Myst bleibt ein Spiel für Myst-Fans

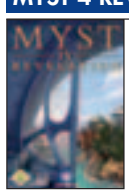
»Achso!« oder »Hätte ich auch drauf kommen können« – das mussten sich die Kollegen anhören, als ich Revelation gespielt habe. Oft saß ich über eine Stunde ratlos vor Maschinen mit kryptischen Schaltern und Anzeigen und habe einfach rumprobiert. Irgendwann fiel dann der Groschen oder, ich geb's ja zu, die integrierte Komplettlösung brachte den Hinweis.

Das ist mir zu trocken. Außerdem existieren viele Rätsel offenbar nur zum Selbstzweck und sind kaum in die Story eingebettet. Dass mir Myst 4 trotzdem Spaß macht, liegt an der grandiosen Atmosphäre und der spannenden Geschichte. Vor allem die Zwischensequenzen mit echten Schauspielern motivieren zum Weiterspielen.

Meine Wertung **78**

MYST 4 REVELATION

Demo



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

Ausstattung
2 DVDs, Handbuch (20 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Render-Adventure
Publisher	Ubisoft
Webseite	www.mystrevelation.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	nicht einstellbar
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Multiplayer	—

PRO
- schmucke Render-Umgebungen
- zuschaltbare Hilfefunktion
- spannende Story

KONTRA
- ausschließlich Logikpuzzles
- Apparaturen mitunter zu kryptisch
- erzwingt oftmals »Trial & Error«

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	70
DAVID BERGMANN	78
	74


In vielen Mini-Spielchen **entblößen** Sie mit guten Leistungen die Damen und mit schlechten Larry selbst.


Der **Schwierigkeitsgrad** des Dialog-Minispielchens zieht mit der Zeit kräftig an.


Hin und wieder präsentieren Sie Larrys geschockten Kommilitonen **nackte** Tatsachen.

LEISURE SUIT LARRY – MAGNA CUM LAUDE

AWARD PowerPlay für Sprachwitz – Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Von 1987 bis 1996 wollte Larry Laffer in sechs Adventures **nur das eine: Sex.** Nach acht Jahren erscheint ein neuer Eroberungsfeldzug, der alles anders, aber immer noch viel Spaß macht.

Das Spiel heißt **Leisure Suit Larry** – doch Kult-Schwerenöter Larry Laffer bestreitet im siebten Teil der Reihe nur einen Cameo-Auftritt. Den Star gibt diesmal sein Neffe Larry Lovage, und der steht dem sexhungrigen Onkel in nichts nach. Mit Bierbauch und Riesenschädel macht der Langzeit-Student eine ähnlich unvorteilhafte Figur, was ihn aber nicht davon abhält, der holden Weiblichkeit nachzustellen. Bei seinen Beutezügen an der Wilhelm-Ständer-Uni fängt er allerdings mehr Körbe als Küken.

Zumindest bis jetzt, denn die TV-Show »Swingles« soll sein Leben verändern. Drei willige Studentinnen buhlen um eine Nacht mit dem Gewinner der Sendung – und der soll natürlich Larry Lovage heißen. Der Möchtegern-Playboy muss aber erst einmal beweisen, dass er Sex nicht nur aus Schmuddelfilmchen kennt. Dazu muss er 15 Frauen mehr oder weniger glücklich machen ...

Spaß mit Spermien

Das war's dann auch schon mit den Gemeinsamkeiten zu den Vorgängern. **Magna Cum Laude** ist kein Point&Click-Adventure. Vielmehr ein buntes Potpourri derber Zoten, garniert mit kurzweiligen Minispielchen. Die verteilen sich auf das Gelände der Wilhelm-Ständer-Uni, das hippe Nobelviertel der umliegenden Stadt und deren Rotlichtbezirk. Bevölkert mit langweiligen Mathematik-Studenten, schwulen Barkeepern, rolligen Affen und potenziellen Eroberungen. Für letztere ackern Sie sich durch sieben Minispiele, die sich, wenn auch in Variationen, ständig wiederholen.

Am häufigsten steht das Dialog-Spielchen auf dem Programm, das an die Stelle von Multiple-Choice-Gesprächen tritt. Dabei saust ein fröhliches Comic-Spermium durch einen Hindernisparcours am unteren Bildschirmrand. Sie können das Kerlchen nach oben und unten lenken, um heranschwebenden roten Symbolen auszuweichen und grüne aufzuklauben. Damit füllen Sie eine herzförmige Anzeige, die bei Gesprächsende voll sein muss, wenn's weitergehen soll. Das Highlight von **Magna Cum Laude** ist die hervorragende deutsche Lokalisation. Die Gags in den teils mehrere Minuten langen Zwiegesprächen wurden vorbildlich übersetzt und sogar auf nationale Lachnummern wie Dieter Bohlen umgemünzt. Auch die Sprecher machen einen ausgezeichneten Job – allen voran Oliver »Larry« Pocher. Die gekonnt pointierten Dialoge deklassieren spielend die meisten Kinokomödien der letzten Jahre.

LARRY LOVAGE FLIRTET

»Wenn ich Dir nach Hause folge ... behältst Du mich dann?«

»Ich hab' ein Aua an den Lippen. Würden Sie draufpusten, damit es besser wird?«

»Wenn Du Deine Jungfräulichkeit wegwirfst, kann ich dann die Verpackung drumrum haben?«

»Wenn ich eine Rechtschreibreform machen müsste, würde ich Dich und mich zusammenschreiben lassen.«

»Deine Lippen sehen einsam aus. Würden die gern meine treffen?«



Bällchen und Brüstchen

Wer – absichtlich oder aus Versehen – die roten Symbole rammt, entlockt Larry herrlich platte Gags oder zusammenhanglose Zwischenrufe. Wenn etwa beim Date mit Hobbymusikerin Harriet der Samen auf ein Mini-Bild mit zwei roten Bällen glitscht, kommentiert Larry: »Mann, meine Eier jucken total«. Eine andere Anmache beginnt er mit dem wenig Erfolg versprechenden Satz »Sind die Hupen wirklich echt?« Der Humor spielt in einer Liga mit Filmen wie American Pie oder Road Trip. Wer über deren zugegebenermaßen pubertäre Gags nicht lachen kann, lässt die Finger von **Magna Cum Laude**.

Hüpfende Brüste, nasse Brüste

Redegewandtheit allein reicht nicht aus, um Frauenherzen zu erobern.

MAGNA CUM LAUDE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie die alten Larry-Teile vor allem wegen des Humors gespielt haben

... wenn Sie American Pie lustig fanden

... wenn Sie über derbe Zoten lachen können

... wenn Sie den Playboy nicht kaufen, um die Artikel zu lesen

... wenn Sie ein Spiel für zwischendurch suchen



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Sie tagtäglich in Internetforen über den Untergang des Adventure-Genres lamentieren

... wenn Sie nichts Anstößiges daran finden, gen Italien zu ziehen

... wenn Sie Blondinenwitze frauenfeindlich finden

... wenn Sie Oliver Pocher nicht ausstehen können

... wenn Sie bei dem Wort Hupen nur an Autos denken

Damit die virtuellen Busenwunder mit Ihnen in die Kiste hüpfen, arbeiten Sie jeweils eine ganze Reihe Minispiele ab. Die beschränkte Cheerleaderin Barbara Jo zum Beispiel kochen Sie in mehreren Dialogen weich, springen mit ihr auf dem Trampolin um die Wette und machen Sie schlussendlich auch noch betrunken. Erst dann können Sie mit der Dame schnackseln ... Verzeihung, könnten. **Magna Cum Laude** bleibt der Serie inhaltlich treu und deshalb läuft nichts so, wie Larry es gerne hätte.

Mehr als die Richtungstasten werden für die meisten Spiele nicht benötigt. Das Trampolinspringen etwa ähnelt Tanzmattenspielen wie **Dance Dance Revolution**: Es laufen Tastenfolgen über den Bildschirm, die im richtigen Moment gedrückt sein wollen. Beim »Quartern« kommt die Maus ins Spiel. Ähnlich wie in **Tiger Woods** gilt es, mit dem PC-Nager manuell Schwung zu holen, um Münzen in ein Glas zu schnipsen.

Sexshoppen

Die Spiele sind nicht nur zum Flirten wichtig. Immer wieder verteilt Larry etwa Flugzettel, um Geld zu verdienen. Das braucht er für manche storyrelevanten Aufgaben. Um beispielsweise Rockerbraut Suzi zu imponieren, muss sich der Schwerenöter in eine teure schwarze Lederkluft schmeißen. Die gibt's genauso in den stets präsenten Münzautomaten wie Gimmicks, mit denen sich Minispiele erleichtern lassen, oder Extras. Darunter Nacktbilder der 15 Damen und Strip-Spiele, in denen Larry den Pixelbräuten die Klamotten vom Leib tänzelt – oder am Ende selbst nackig ist, wenn er sich zu dämlich anstellt.

Mehr Witz als Spiel

Klingt spielerisch mau? Eigentlich schon, aber die grandiosen Dialoge und das typische Larry-Flair machen das spielend wieder wett. Keine Peinlichkeit, die dem Möchtegern-Frauenheld erspart bliebe – seien es Teddybären mit Umschnalldildos oder nacktes Flitzen in Schwulenkneipen. Am besten, Sie schauen sich unser Testvideo auf der Heft-DVD an. Wenn Sie dabei lachen können, ist **Magna Cum Laude** genau Ihr Spiel.

David Bergmann



Diese Dame will vom Uni-Maskottchen **ausgepeitscht** werden.

TEST-CENTER

PATRICK HARTMANN



Männer sind so einfach!

Wir sind ja angeblich die Krone der Schöpfung. In Magna Cum Laude gilt das auch für Frauen, weil sie Brüste haben. Und für Männer, weil die auf nichts anderes abfahren als auf die Spaßtüten der holden Weiblichkeit.

Das Peinliche: Es stimmt zumindest der zweite Teil. Horden von hormongesteuerten Redakteuren gafften beim Wet-Shirt-Wettbewerb sabbernd auf den Bildschirm. Dabei gibt's eigentlich nix zu sehen als wobbelnde Pixel-Möpse. Wirklich gelungen ist die Sprachausgabe. Der derbe Humor ist mal was anderes, und ich kann in Ruhe über Tittenwitze lachen. Und Schatz, wenn Du das liest: Die haben mich zum Test gezwungen.

Meine Wertung **82**

GEORG VALTIN



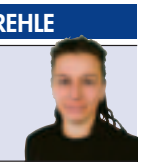
Schlüpfrige Schürzenjagd mit Lade-hemmungen

Die witzig-schlüpfrigen Dialoge reichen mir als Motivation, als Larry auf die Pirsch zu gehen. Ist ja auch kinderleicht: Ich erzähle Frauen, was sie hören wollen, fülle sie mit Alkohol – und schon hüpfen den scharfen Bräuten vor lauter Pimperlust die Nippel aus der Bluse. Da ist es mir egal, dass die einzige spielerische Herausforderung darin besteht, bei Minispielen vor Lachen nicht die falsche Taste zu drücken.

Nervig und angesichts detailarmer Grafik unverständlich: Das Spiel lädt bei jedem der häufigen Ortswechsel nach und zeigt dabei immer wieder die gleichen unspektakulären Bilder leicht bekleideter Damen.

Meine Wertung **78**

SANDRA STREHLE



Nicht nur Männersache

Von mir als Frau erwarten Sie jetzt sicher, dass ich mich an dieser Stelle maßlos aufrege. Doch weit gefehlt: Obwohl ich die Idee eines PC-Spiels zum Thema »plumpes Anbaggern« prinzipiell bescheuert finde, macht Larry Spaß. Vor allem, wenn ich in den witzigen Dialogen absichtlich die falschen Antworten gebe und der kleine Möchtegern-Macho volle Kanne abblitzt, amüsiere ich mich köstlich.

Meine Wertung **79**

DAVID BERGMANN



Magna Cum Laude ist für mich das spaßigste Spiel des Jahres

Ich habe eine Bitte: Verurteilen Sie Magna Cum Laude nicht von vornherein, weil es kein Adventure ist. Das ist zweifellos ein Bruch mit den Vorgängern. Aber was macht das schon, wenn der neue Larry einfach Laune macht? Bei nur wenigen Spielen versammelten sich derart viele Kollegen hinter mir, und bei kaum einer Komödie der letzten Jahre habe ich so oft so herzlich gelacht.

Da verschmerze ich gerne, dass die meisten Minispiele nach der x-ten Wiederholung schlichtweg langweilig sind. Schließlich ist stets der nächste zotige Dialog in Aussicht. Oder eine der zahlreichen Zwischensequenzen. Sofern Sie über platten Humor lachen können, sind Sie hier richtig. Mein Tipp: Kaufen Sie Bier und laden Sie sich Kumpels ein – gemeinsam macht Magna Cum Laude umso mehr Spaß.

Meine Wertung **84**

LEISURE SUIT LARRY



Video

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

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (27 Seiten auf CD)

Sound 5.1-Surround

Genre	Action-Adventure
Publisher	Vivendi Universal
Webseite	www.who-is-larry.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	einer; leicht
USK-Alterseinstufung	ab 18 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 5600	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	10
Steuerung	8
Multiplayer	–

PRO

- vorbildliche Lokalisation
- gelungener (platter) Humor
- taugt auch als Partyspiel

KONTRA

- Sie absolvieren lediglich Minispiele ...
- ... die sich oft wiederholen
- häufiges Nachladen

DAVID BERGMANN	84
PATRICK HARTMANN	82
GEORG VALTIN	78
SANDRA STREHLE	79

Durchschnitts-Wertung der Tester **81**



Atlantis kurz vor dem **Untergang**: Wir legen uns mit den Göttern an, um die Katastrophe abzuwenden.



Klassiker-Einlage: Wir knacken eine verschlossene Tür mittels einer Partie Sokoban.



In **Gesprächen** wählen Sie Fragen, indem Sie auf ein entsprechendes Icon klicken.

ATLANTIS EVOLUTION

Zwischensequenzen und Mini-Spielchen retten das Render-Adventure knapp über unseren Wertungsdurchschnitt.

So schnell kann's gehen: Eben noch in Patagonien hübsche Schnappschüsse fürs Familienalbum gemacht, und schon findet man sich einen Seesturm später auf dem versunkenen Kontinent Atlantis wieder. So abgedreht und verworren beginnt die Story des Render-Adventures **Atlantis Evolution**. Ähnlich wie das gesamte Spiel entfaltet sie erst gegen Ende ihre Stärken. Trotzdem entschädigt die halbwegs spannende Geschichte nicht für Schwächen im Spieldesign. Das fängt bei Bedienung und Menüs an: Statt Text müssen Sie Symbole identifizieren, wenn Sie Sound- oder Grafikeinstellungen vornehmen wollen.

Nadel im Heuhaufen

Die meiste Zeit verbringen Sie mit Cursor-Kreuzfahrten durch gerenderte Hintergründe. Da sich jeder Schauplatz um 360 Grad drehen lässt, nervt das mit der Zeit. Vor allem, weil die meisten surrealen Kulissen zwar viele Details zeigen, aber nur etwa jeder zehnte Raum etwas Nützliches enthält. Die langen Wege müssen Sie teilweise zigmal ablaufen, bevor Sie den richtigen Gegenstand zur Lösung eines Rätsels finden. Beispiel: Wir kommen durch ein Dschungellabyrinth in eine Höhle. Dort steht ein großer Ast, an dem ein Ring befestigt ist. Da wir nichts haben, um den Ast zu bewegen, wandern wir zurück in den Dschungel und finden einen Enterhaken, mit dem wir in der Höhle weiterkommen. Kurz danach fehlt das nächste Objekt: eine Steinmaske. Die finden wir nach einem Irrlauf ebenfalls im Dschungel. Solche Momente frustrieren wie die Suche nach dem Impfpass in Muttis Dokumentschublade.

Trash-Faktor

Neben den Rätseln müssen Sie in **Atlantis Evolution** diverse Mini-Spiele absolvieren: alte Klassiker wie **Frogger** oder **Pong**, die sinnbildlich für verzwickte Situationen stehen. So müssen Sie mit einer Partie **Snake** einen Todesstrahler stoppen und an anderer Stelle per **Sokoban** eine Türe öffnen. Grafisch sind die Spielchen indiskutabel, versprühen aber gerade deshalb einen extremen Trash-Faktor.

Sprachausgabe und Animationen der Figuren gehen in Ordnung, dafür klingen die Musikstücke sehr eigenwillig und erinnern stellenweise an eine Mischung aus knisternden Lagerfeuern und Walgesängen.

Patrick Hartmann

GEORG VALTIN



Manchmal unfreiwillig komisch

Ehrlich, ich kann Patricks Spaß an den Mini-Klassikern nicht verstehen. Als ich den ersten Oldie auf dem Monitor hatte, hielt ich das für einen ganz schlechten Scherz der Entwickler. Auch manche der Dialoge und den Stil der Atlantis-Welt finde ich unfreiwillig komisch und wenig ansprechend.

Das Positive an Atlantis Evolution sind die vielen Zwischensequenzen, die fast nach jedem Rätsel und bei vielen Gesprächen eingespielt werden. Dadurch bekommt das Abenteuer zumindest einen annehmbaren Spielfluss.

Meine Wertung **51**

PATRICK HARTMANN



Trash-Faktor rettet vor Totalabsturz

Gleich zu Beginn des Spiels fand ich die gebotene Story fade wie einen Diätjoghurt, doch wer die erste halbe Stunde übersteht, bekommt eine originelle Story präsentiert, die sogar ein wenig Anti-Klonpolitik versprüht. Die Sprachausgabe ist zumindest in Ordnung, und der Held halbwegs sympathisch. Doch die Cursor-Kreuzfahrten und die frustrierende Rennerei nach Gegenständen machen mich regelmäßig wahnsinnig.

Abgefahren finde ich die trashigen Klassikereinlagen. Allein schon deshalb habe ich bis zum Ende gespielt. Schließlich wollte ich wissen, welcher Oldie den Endgegner plättet. Wer für Revivals nichts übrig hat und ein gutes Render-Adventure sucht, sollte lieber zu Myst 4 greifen.

Meine Wertung **54**

ATLANTIS EVOLUTION



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

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (10 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Adventure
Publisher	Adventure Company
Webseite	www.atlantisevolution.com
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	4
Multiplayer	–

PRO
- viele Zwischensequenzen
- aufwändige Renderhintergründe
- Trash-Bonus durch Minispiele

KONTRA
- viele Rätsel sind zu undurchsichtig
- grauenvolle Musik
- verkorkste Bedienung

Durchschnitts-Wertung der Tester

PATRICK HARTMANN	54
GEORG VALTIN	51

53

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Prollig muss nicht peinlich sein: **Das Komplettpaket aus Rasen, Tunen und Protzen** geht in die zweite Runde – mit Vollgas! Wir haben unseren Führerschein vor der Polizei versteckt und Underground 2 über die Teststrecke gejagt.

Geiz ist geil? Quatsch! Rasen ist geil! Aber nur virtuell, versteht sich. Optimaler Spielplatz für alle, die ihre Kleinwagen mal so richtig quälen wollen, war vergangenes Jahr **Need for Speed Underground**. Trotz einiger Schwächen wie dem ab der Hälfte sprunghaft ansteigendem Schwierigkeitsgrad mauserte sich das Rennspiel schnell zum Publikumserfolg. Der Nachfolger setzt vor allem spielerisch noch einen drauf: Mehr Tuningteile, mehr Abwechslung und vor allem mehr Stadt haben uns tagelang in ihren Bann gezogen. Ja, Rasen ist geil – und macht süchtig!

Mein Maserati fährt 210

Schwupp, die Polizei hat es nicht gesehen: Auch in **Underground 2** gibt es keinen einzigen Polizeiwagen. Nicht mal einen Streifenpolizisten. Macht das Spaß? Ja, denn spontane Verfolgungsjagden liefern Sie sich diesmal mit anderen Tuningfreaks. In der virtuellen Stadt Bayview gondeln neben Taxis, Lkw und diversen Personenwagen auch getunte Rennsemmeln durch die Nacht. Letztere erkennen Sie schon von weitem an den leuchtend roten Rücklichtern. Wenn Sie einen der anderen Fahrer zu einem Verfolgungsrennen herausfordern wollen, fahren Sie eine Weile hinter ihm – er wird dann mit dem Bremslicht blinken. Jetzt müssen Sie nur die Aktionstaste drücken und das Rennen quer durch Bayview beginnt. Sieger ist, wer zuerst einen Vorsprung von 300 Metern herausfährt. Wer vorne ist, bestimmt den Weg. Mit einem wendigen Auto locken Sie den Gegner also in die verwinkelte Innenstadt, mit einem auf Höchstgeschwindigkeit optimierten Geschoss geht's dagegen auf die Highways. Für einen Sieg gibt es zwar nur vergleichsweise wenig Bares, aber dafür ist Bayview voller Gegner, sodass Sie ständig Verfolgungsrennen fahren können und so auch die Stadt samt ihrer Schleichwege kennen lernen.

GTA auf Speed

Bayview ist riesig. Electronic Arts protzt im Handbuch mit 125 Meilen frei befahrbarer Straßen – wer mit dieser abstrakten Zahl nichts anfangen kann, dem kann geholfen werden: Im Test haben wir alle fünf Stadtteile freigeschaltet und das gesamte Gebiet erkundet. Bayview hält dabei den gefühlten Vergleich mit **GTA 3** stand, so groß und abwechslungsreich ist das Areal. Der Spieler startet im »City Center«, einer typischen Innenstadt mit Neonreklame, breiten Boulevards und kleinen Seitenstraßen. Nach den ersten gewonnenen Rennen kommt per SMS die Meldung, dass die Straßensperre nach »Beacon Hill« (eine mondäne Einkaufsgegend) geräumt ist. Fahrerisch anspruchsvoller wird es auf den engen, bergigen Straßen von »Jackson Heights«, das ein wenig an Beverly Hills erinnert. Der »Airport« lockt nicht nur mit langen Geraden, sondern auch fiesen Schikanen, auf denen Sie Ihr Geschick im Umgang mit der Handbremse beweisen müssen. Richtig knifflig ist der fünfte Stadtteil »Coal Harbor«, denn die engen Wege sind zusätzlich voller Hindernisse, die beim Crash wertvolle Zeit kosten.

Angesichts der Größe von Bayview ist es kein Wunder, dass die Entwickler ein Navigationssystem eingebaut





Der **Weichzeichner-Effekt** beim Boost-Einsatz ist dezenter als im Vorgänger, aber immer noch sehenswert.


Die Stadt **Bayview** ist in fünf Bezirke unterteilt, die Sie durch Rennerfolge freischalten.


Lahm und träge: Rasen mit **Geländewagen** wie dem Hummer sind eine sinnlose Neuerung.

haben. Auf der Weltkarte sind neben Ihrer Garage (quasi Ihr Hauptquartier) die bereits gefundenen Rennstrecken und Ausrüstungsläden markiert. Die dürfen Sie anklicken und somit das Navi programmieren. Bei der Fahrt weist dann ein blauer Pfeil meist den kürzesten Weg zum Ziel.

Dennoch sollten Sie sich unbedingt die Zeit nehmen, zwischen zwei Rennen die Stadt zu erkunden. Während eines Verfolgungsrennens ist das Navi nämlich abgeschaltet, sodass Sie selbst den für Sie besten Weg finden müssen. Hilfreiche Abkürzungen finden Sie am besten durch entspanntes Cruisen ohne Rennstress.

SMS von Rachel

Im Vorgänger **Need for Speed Underground** landeten Sie zwischen den Rennen immer im Hauptmenü, aus dem Sie die nächste Herausforderung wählten. Darauf verzichtet **Underground 2**, sondern gibt Ihnen alle nötigen Infos, während Sie durchs nächtliche Bayview kreuzen. Meistens geschieht das per SMS, die Sie von anderen Fahrern, aufgesammelten »i«-Symbolen oder Rachel erhalten. Rachel? Die ist eine Freundin von Samantha. Samantha? Das war die Lady, die uns in **Underground 1** durchs Spiel führte. Ist ja auch egal, die Hintergrundstory um die so genannte Underground Racing League ist ohnehin Nebensache. Hauptsache ist, dass Rachel uns mit Tipps versorgt. Zum Beispiel erfahren wir so von freigeschalteten Tuningteilen oder neuen Läden, die Unikate führen (Aufkleber oder Karbonteile).

Mit Überspeed durch Bayview

Durch gewonnene Rennen steigt Ihr Ansehen in der Rennszene. Mehr und mehr Wettbewerbe werden freigeschaltet. Siegprämien sammeln Sie in Rundkursrennen, Sprints (Rasen von A nach B), Drift-Wettbewerben, Drag-Racing (Beschleunigungsrennen), StreetX (Drift-Variante mit mehreren Autos) und der Underground Racing League. Mit jedem Sieg wandert Geld auf Ihr Konto, das Sie am besten in Tuningteile investieren. Sie können den Motor frisieren, die Elektronik optimieren, die Schaltung verbessern, härtere Federn kaufen, einen Turbo einbauen und natürlich eine Lachgaseinspritzung nutzen. Für Letztere haben die Entwickler bei der Konsolen-Rennspielserie **Burnout** geklaut: Das Lachgas können Sie nämlich nicht an der Tankstelle auffüllen, sondern durch gewagte Fahrmanöver. Wie in **Burnout** sollten Sie also möglichst knapp am



Toll: unser Auto auf einem **DVD-Cover**.


Bescheiden: Das **Schadensmodell** produziert nur ein paar Kratzer und kaputte Scheiben.



Die **Underground Racing League** ist eine echte Herausforderung.



Die **Drift-Wettbewerbe** in Jackson Heights sind eine Fetzengaudi.

Zivilverkehr vorbei heizen, denn das gibt Punkte in Form von Lachgas. Auch Powerslides, Führungsrunden oder »Draftings« (im Windschatten ansaugen) produzieren Lachgas. Haben Sie es geschafft, die Nitro-Anzeige zweimal aufzuladen, können Sie sogar den »Überspeed«-Boost aktivieren, der den Wagen noch mehr als der normale Boost beschleunigt.

Selbstverständlich wollen **Underground 2**-Fahrer allen anderen zeigen, wie cool ihr Geschoss ist. Darum bietet das Spiel Hunderte von optischen Tuningoptionen. Karosseriefarben, Spoiler, Front- und Heckschürzen, Seitenschweller, Dachhutzen, Motorhaubenhutzen, Auspuff-Endrohre, Rückspiegel und so weiter finden Sie in den einschlägigen Läden. Dazu kommen Neonröhren, Aufkleber und sogar eine reichhaltige Palette an Car-Hifi für den Kofferraum. Wem nichts peinlich ist, der gönnt sich eine Hydraulikanlage und lässt seinen Flitzer wackeln und hüpfen. Damit legen Sie extrem coole Kunststückchen aufs Parkett.

Fahren wie auf Schienen

Bevor Sie im Karrieremodus mit einem Tiefer-Schneller-Lauter-Auto durch Bayview flitzen, müssen Sie mit einem Serien-Kleinwagen antreten. Das kann ein Peugeot 206 sein, oder ein Mazda MX-5, vielleicht ein Nissan 240 SX – obwohl sich die Wagen in echt hinsichtlich PS-Zahl und Antriebsart unterscheiden, ist es in **Underground 2** relativ egal. Wählen Sie einfach nach persönlichem Geschmack. Später im Spiel dürfen Sie sogar mit SUVs durch Bayview heizen und sie aufmotzen. Diese tiefer gelegten Geländekisten machen allerdings deutlich weniger Spaß als die kleineren, wendigen Flitzer.

Übrigens: Suchen Sie sich einen Schwierigkeitsgrad aus, der zu Ihrem fahrerischen Können passt. »Leicht« eignet sich nämlich nur für Spieler, die zum allerersten Mal ein Rennspiel probieren und sich nicht an KI-Gegnern stören, die offenbar absichtlich gegen Mauern fahren oder einfach stehen bleiben. »Mittel« ist für Gelegenheitsspieler geeignet, »schwer« schließlich für erfahrene Fahrer. Lobenswert ist die Entscheidung der Entwickler, den Schwierigkeitsgrad auch im Karrieremodus jederzeit ändern zu können. Dadurch können Sie sich Rennen, die Ihnen weniger liegen, gezielt vereinfachen.

Wer realistisches Fahrverhalten erwartet, der wird enttäuscht. Die Steuerung in **Underground 2** ist nämlich geschwindigkeitsabhängig und reagiert bei hohem Tempo ganz anders als beim Fahren durch verwinkelte Streckenabschnitte. Wenn Sie zum Beispiel auf einem Highway mit ca. 150 km/h fahren und lenken, fühlt sich das an wie die Steuerung in den Drag-Rennen aus dem Vorgänger. Der Wagen dreht dann nicht mehr um die Mittelachse, sondern wechselt die Spur, als fahre er auf Schienen. Das ist ungewöhnlich, denn für scharfe Kurven müssen Sie in so gut wie allen Fällen die Handbremse einsetzen. Haben Sie sich erst mal daran gewöhnt, können Sie sich voll dem eindrucksvollen Geschwindigkeitsgefühl hingeben – mehr als ein Reaktionstest (links/rechts) ist **Underground 2** auf den Highways allerdings nicht. Vorteil der eigenwilligen Steuerung: Ohne große Übung gelingen selbst Einsteigern schnell ansehnliche Powerslides und spektakuläre Drifts.

Ein Sound zum Verlieben

Spielerisch hat **Underground 2** gegenüber dem Vorgänger zugelegt, vor allem in punkto Komplexität. Grafisch sind die Unterschiede dagegen eher gering. Der spontan einsetzende Regen produziert Wassertropfen auf dem Monitor, der Weichzeichner-Filter verrichtet seine Arbeit etwas dezenter. Die Hardware-Anforderungen sind allerdings enorm, was offen-

SCHNELLER, LAUTER, HÄRTER

Erfolgreiche Fahrer verdienen krass Kohle – und stecken sie sofort in noch krassere Teile für ihr Geschoss. Wir zeigen an einem Beispiel, wie aus einem schon flotten Mitsubishi 3000 GT ein absolutes Mörderteil wird, das dem TÜV Alpträume und uns Fahrvergnügen beschert.



Solide Basis: Mit 3,0 Liter Hubraum und 286 PS ist der 3000 GT schon flott unterwegs.


Mit exklusivem Dekor und einer **Komplettverbreitung** samt Hydraulik ist der Wagen ein Unikat.


Neu in Underground 2: Tuning für den Kofferraum, inklusive fetter **Audioanlage**.

NFS UNDERGROUND 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie rasen, aber Ihren Führerschein behalten wollen

... wenn Ihnen extrem getunte Autos peinlich sind, Sie aber eigentlich gerne eines hätten

... wenn Sie Mamas Bügelbrett nicht auf Ihren Corsa schrauben dürfen

... wenn Sie NFS Underground 1 für den besten Teil von Need for Speed halten

... wenn Sie The Fast & the Furious für ganz großes Kino halten

... wenn Sie nächtliche Rennstrecken bei Regen lieben



Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn Ihnen eine fein dosierbare Steuerung wichtig ist

... wenn Sie halbwegs realistisches Fahrverhalten erwarten

... wenn Tunen spürbare Auswirkungen haben muss

... wenn Ihnen NFS Hot Pursuit von allen Need for Speeds am besten gefallen hat

... wenn Sie Le Mans mit Steve McQueen für den besten Rennfahrer-Film halten

... wenn Sie deutlich unterschiedliche Kurse bevorzugen

sichtlich allein an der riesigen Stadt Bayview liegt. Denn alle Autos außer den eigenen getunten Flitzern sind arm an Polygonen und Texturen.

Ein echtes Bravourstück ist den Entwicklern mit dem Sound gelungen. Die Motorengeräusche sind phänomenal: röhren, brabbeln, sägen, kreischen – jede Note der Tuning-Symphonie stimmt. Da dreht man gerne die ebenfalls hervorragende Musikuntermalung runter und gibt sich den 4- oder 6-Zylindern hin. Natürlich sind diese Sounds unrealistisch, aber sie sorgen für das richtige Flair. Ebenso wie »Wusch«-Effekte à la **Fast & Furious**, wenn Sie unter einer Autobahnbrücke hindurchrasen. Angesichts dieser fast perfekten Präsentation sind die unglaublich schwachen Videoclips völlig unverständlich. Da engagiert Electronic Arts mit Brooke Burke (Rachel) und Kelly Brook (Samantha) zwei leibhaftige Models – und dann tauchen die nur in Form von grottenschlechten Comic-Strips auf. Die ab und zu abgespielten kurzen Videoclips sind technisch ebenfalls mies.

Schadenfreude im LAN

Multiplayer über Internet konnten wir nicht testen, weil dieser Service noch nicht freigeschaltet war. Probefahrten im LAN zeigten aber, dass **Underground 2** mit menschlichen Gegnern noch mehr Spaß macht als gegen KI-Fahrer. Zum einen erhalten Sie über die Chat-Funktion neidische oder auch spöttische Kommentare zur Ausstattung Ihres Flitzers. Zum anderen ist die Schadenfreude deutlich höher, wenn man einen Kumpel gegen eine Mauer drängt.

Die verfügbaren Strecken richten sich danach, welche der Host bereits freigeschaltet hat. Der kann auch die Leistung der teilnehmenden Autos auf seinem Server begrenzen, damit nicht ein optimal getunter Wagen gegen Einsteiger antritt.

Florian Stangl

TECHNIK-CHECK

- Reduzieren Sie als ersten Schritt die Auflösung, das bringt pro Stufe rund 20%.
- Schalten Sie Antialiasing erst ab einer Geforce FX oder Radeon 9800 Pro zu.
- 800x600 plus Antialiasing sieht besser aus als 1.280x1.024 ohne Kantenglättung.
- Für Onlinespiele benötigen Sie einen DSL-Anschluss, ISDN ist zu langsam.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **1,9 GByte**
Ladezeiten **befriedigend (256 MB)**
gut (512 MB)

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
800 MHz	640x480, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600, 256 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,6 GHz	800x600, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	1.024x768, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

MARTIN DEPPE

Super Hirnfrei



Hätte EA doch genauso viel Aufwand in Optik und KI der Gegnerautos gesteckt wie in die aufdringliche Werbung für Burger King – dann wäre dieser neue Night-Rider noch besser. So aber hinterlassen viele gewonnene Rennen einen bitteren Nachgeschmack: Gegner, die sich immer wieder in der ersten Kurve gegenseitig rauskegeln, haben ihren Namen einfach nicht verdient.

Was bleibt, ist ein unkompliziertes, umfangreiches Rennspiel. Das Aufmotzen der Boliden samt immer fetteren Motorensound, die vielen Driftmöglichkeiten und die coole Atmosphäre werden mich noch lange in Gang halten – mit runtergeschaltetem Hirn.

Meine Wertung **85**

MICHAEL GALUSCHKA

Tolles Konzept, aber die Rennen selbst schwächeln



Ok, ich bin nachtblind und hab einen miesen Orientierungssinn. Und optisches Proll-Tuning hasse ich wie die Pest. Kaum die besten Voraussetzungen zum glühenden Underground-Fan, aber auch nicht der Grund für meine »schlechte« Wertung. Mich stören die Rennen selbst: zu banal, zu austauschbar, schlicht zu mittelmäßig. Und wenn ich mal eins versaue, starte ich einfach erneut.

Ein echter Motivationskiller, aber wohl ein Zugeständnis an den Massenmarkt. Den, das muss ich eingestehen, Underground 2 mit seinem konzeptionell großartigen Spoiler-und-Doppelrohr-Universum mehr anspricht als jedes andere Action-Rennspiel.

Meine Wertung **79**

GEORG VALTIN

Tuning- und Fahrvergnügen, aber wo sind die Cops?



Es macht einfach Spaß, die Wagen immer weiter zu aufzupeppen und durch die Stadt zu brettern. Da kommt es mir sehr gelegen, dass ich die Rennen gerade im ersten Drittel des Spiels angesichts der harmlosen KI meist mit viel Vorsprung gewinne.

Warum es in der großen Stadt keine Polizei gibt, verstehe ich allerdings nicht: Verfolgungsjagden mit Cops gehören doch zur illegalen Rennszene.

Meine Wertung **86**

FLORIAN STANGL

Je tiefer die Autos, desto höher der Spielspaß!



Underground 2 ist weniger Rennspiel als Geschicklichkeitstest mit aufgemotzten Autos und toller Musik. Für ein langes Rennwochenende klemme ich mich daher bei GTR und Richard Burns Rally hinters Lenkrad. Doch für den hochoktanigen Quickie ist Underground 2 perfekt: Angestachelt vom hohen Suchtfaktor (nur noch ein Sieg bis zum dickeren Auspuff) starte ich immer wieder ein Rennen. Und merke erst nach zwei Stunden, wie schnell die Zeit vergangen ist.

Großes Lob an die Entwickler, dass sie es geschafft haben, die frei befahrbare Stadt so abwechslungsreich hinzukriegen. Klar, auch mich stören Doof-KI und Simpel-Steuerung. Aber neben gegrilltem Steinbutt mit Chardonnay mag ich zwischendurch auch Currywurst mit Pommes und Bier.

Meine Wertung **88**

NFS UNDERGROUND 2



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

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Publisher	Electronic Arts
Webseite	www.electronicarts.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	18.11.2004
Schwierigkeit	drei; (zu) leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	7
Multiplayer	8

PRO

- frei befahrbare Stadt
- genialer Motorensound
- erstklassige Musikuntermalung
- Suchtgefahr durch Tuning-Teile
- abwechslungsreiche Rennen
- sanft ansteigende Lernkurve
- gutes Geschwindigkeitsgefühl

KONTRA

- limitierte Steuerung
- hässlicher Zivilverkehr
- umständliche Menüs
- teils grottige KI
- technisch miese Cutscenes

FLORIAN STANGL	88
GEORG VALTIN	86
MICHAEL GALUSCHKA	79
MARTIN DEPPE	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

Demo
Video
Tipps



Dreikampf um die Spitze: In Anderstorp stecken wir mit unserem **Ferrari 550** hinter dem Saleen fest.



GTR

Man hielt sie für ausgestorben: **ultrarealistische Rennsimulationen**, die eine einzelne Motorsportserie perfekt umsetzen. Doch mit diesem Fahrspaß-Knüller erlebt das Genre eine triumphale Wiederauferstehung – auch für Gelegenheitsraser!

Was beschäftigt den modernen Designer am meisten bei der Konzeption eines Rennspiels? Wie viele Heckscheibenaufkleber es im Tuning-Shop geben soll. Und ob die 15 Rennserien im Karrieremodus reichen, oder ob er der Marketingabteilung zuliebe weitere zehn Stück reinquetscht. Für Sim-Freaks ist die massenmarktkompatible Oberflächlichkeit vieler Rennspiele nur sehr schwer zu verkraften.

Mit Simbins **GTR** naht die Rettung: Das schwedisch-englische Entwicklerteam machte sich bereits mit **GTR 2002** einen Namen, einer tollen Mod auf Basis von EAs **F1 2002**. Der Nachfolger erscheint als eigenständiges Vollpreisspiel und benutzt die Lizenz der FIA-GT – einer der wenigen wirklich attraktiven und florierenden Rennserien. Keine zufällige Wahl: Henrik Roos ist zum einen Chef von Simbin, zum anderen auf einer Chrysler Viper in ebenjener FIA-GT aktiv. Beste Voraussetzungen also für ein erstklassiges Rennspiel.

Arcade-Appetithappen

In der Tat setzt **GTR** mit seiner Kombination aus kompromisslosem Realismus, überragender Fahrphysik und einer spannenden Motorsportserie neue Maßstäbe im Rennsim-Bereich. Und tut viel dafür, dass sich auch Einsteiger schnell heimisch fühlen und bei der Stange bleiben.

Ungewöhnlich: Noch vor dem eigentlichen Spielmodus muss man sich für einen von drei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Der Arcade-Modus wirkt wie eine Karikatur der Konkurrenz. In vier Levels drehen Sie gegen mehrere KI-Fahrer ein paar Runden und erfreuen sich am entschärften »wie auf Schienen«-Fahrmodell.

Mehr als »nett« ist **GTR** in diesem Modus aber nicht, selbst Einsteiger satteln besser auf den kaum schwierigeren, aber deutlich gehaltvolleren SemiPro-Modus um. Hier und in der Königsdisziplin »Simulation« haben Sie die Wahl zwischen einer Testfahrt ganz ohne Wettbewerbsdruck, einem Rennwochenende oder der kompletten GT-Meisterschaft.

Während eines Wochenendes gibt es einiges zu tun: Bei voll aufgedrehtem Distanzregler stehen bis zu 180 Minuten freies Training, 120 Minuten Qualifikation und satte drei Stunden Rennen an. Manche scheitern aber schon beim ersten Losfahren aus der Box: Steht die Schaltung auf komplett Manuell, stirbt der Motor ohne gefühlvollen Kupplungseinsatz (per Knopfdruck) schneller ab, als Sie »Ups« sagen können. Drei Meter weiter dann die nächste Hürde: Wer bei der 90-Grad-Drehung auf die Boxengasse zu viel Gas gibt, hängt entweder sofort in der Mauer oder besucht mal eben die Nachbargarage.

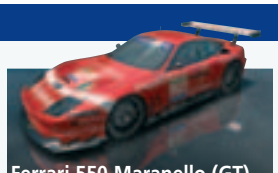
Die Welt dreht sich um uns

Überhaupt dürften die Anfangsrunden für die meisten eine einzige Drehorgie sein. Erste positive Erkenntnis: Auch bei den Abflügen stimmt die Fahrphysik, jeder Ausrutscher wirkt nachvollziehbar, der eigene Fehler ist

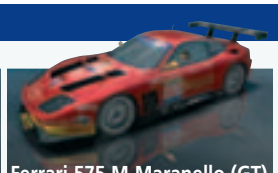
DIE GTR-FAHRZEUGE

13 Fahrzeugmodelle gibt es im Spiel. Dabei sind die Entwickler keiner Arbeit aus dem Weg gegangen: Selbst Autos, die 2003 gerade mal drei Rennen (911 GT2) oder gar nur ein Training (Murcielago) bestritten, wurden eingebaut. Chrysler Viper und Ferrari 550 Maranello sind zudem mit etwas schwächeren, älteren Varianten vertreten, der 996 GT3-RS gleich mit 21 verschiedenen Lackierungen.

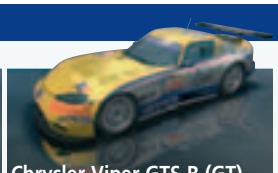
Die Autos der GT-Kategorie sind bis zu 650 PS, die der N-GT-Klasse bis zu 450 PS stark. Die Wagen der G2- und G3-Klassen fuhren nur bei den 24h von Spa.



Ferrari 550 Maranello (GT)
Seit 2000 im Einsatz, Meisterauto 2003 und 2004. Als Straßenversion nicht mehr erhältlich, wird er auf der Strecke auch 2005 zu den Top-Autos gehören.



Ferrari 575 M Maranello (GT)
Erstes Rennen, erster Sieg: Besser konnte die Premiere des 575er zum Ende der 2003er Saison gar nicht laufen. Seitdem hat er die Erwartungen aber nicht erfüllt.

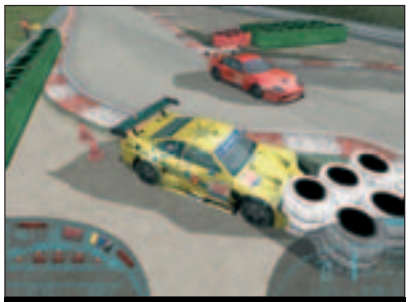


Chrysler Viper GTS-R (GT)
1999 bis 2002 mit drei Titeln das dominierende Auto. Mittlerweile veraltet und erfolglos, wird die Viper 2005 erstmals seit 1997 keine komplette Saison mehr fahren.


Einsteigern fällt in der **Außenperspektive** der Umgang mit den Fahrzeugen anfangs etwas leichter.


Nach schweren Unfällen geht das **Pacecar** auf die Piste und führt das Feld langsam um den Kurs.


In der **Startphase** lassen sich mit etwas Mut und Risiko etliche Plätze gutmachen.


Statt der **Schikane** haben wir nur einen Reifenstapel in Enna-Pergusa erwischt.


Das Rennen von **Spa** wird per kostenlosem Download um eine 24h-Variante erweitert.

klar ersichtlich. Wie schnell Sie einen kompletten Umlauf ohne Leitplankenbesuch überstehen, hängt neben dem eigenen Können in erster Linie von den insgesamt sieben Fahrhilfen ab – vom Bremsassistenten bis hin zur dreistufigen Traktionskontrolle.

Wer nach der Eingewöhnungsphase sein Fahrzeug richtig unter Kontrolle hat, erlebt eine Offenbarung: Der Fahrspaß in **GTR** erreicht ungeahnte Höhen! Und das in 13-facher Ausfertigung, unterscheiden sich doch alle Autos deutlichst voneinander. Der Lister Storm ist ein Biest, der Lambo Murcielago gebärdet sich nervös, während mit dem 360 Modena selbst sonntagsfahrende Hausfrauen halbwegs schnell zurechtkommen würden.

Am Limit haben aber selbst Profis alle Hände voll zu tun, jeder kleine Fahrfehler bedeutet je nach Situation entweder Kiesbett (Untersteuern) oder Königs-Kreisel (Übersteuern). Nur mit blitzschnellen Manövern lässt sich das Unheil abwenden. Das Triumphgefühl eines gelungenen Gegenlenkmanövers ist schlicht unbezahlbar. Aber auch auf den Geraden muss man höllisch aufpassen. Beim Bremsen aus hohen Geschwindigkeiten wedeln die Karren gerne wie eine Ente mit dem Bürzel.

Vom rechten Weg abgekommen

Zu den herausragenden Merkmalen der GTR-Langstreckenrennen gehört das sich dynamisch verändernde Grip-Niveau der Strecken. Nach und nach lagern sich abseits der Fahrspur kleine Reifenstückchen ab. Während auf der Idealllinie durch den Gummiabrieb die Haftung beständig zunimmt, gerät ein Ausflug zu den Reifenbröseln schnell zur schwer kontrollierbaren Rutschpartie. Auch das Wetter kann sich auf Wunsch im Laufe eines Rennens jederzeit ändern. Doch während die überragende Fahrphysik auch auf nasser Piste glänzend funktioniert (mit mancher Auto-Strecken-Kombi macht es fast mehr Spaß als im Trockenen), kommt der Regen optisch ziemlich trostlos daher und enttäuscht uns.

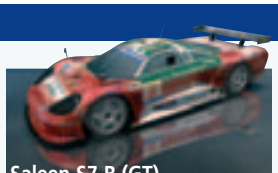
Geht einem mal wieder die Piste aus und das Schadensmodell steht auf »An«, kann man nur hoffen, dass es nicht zu gnadenlos zuschlägt. Prinzipiell halten die GT-Renner recht viel aus. Kleinere Abflüge quittieren sie maximal mit ein paar verbeulten Blechteilen. Gerät der Bandenkuss etwas heftiger, kann es spürbare Auswirkungen geben: Die Lenkung ist krumm, der Anpressdruck weg – oder das ganze Rad. Zur Box reicht's meistens noch, wo sich alles wieder richten lässt. Wer dort manchen Reparaturversuch für überflüssig hält, kann einzelne Arbeiten ebenso abblasen wie in Echtzeit die Benzinmenge variieren und die Reifensorte bestimmen.

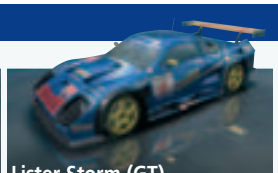
Eine Lebensversicherung hat Ihr Bolide aber nicht abgeschlossen: Bei wirklich brutalen Crashes fallen Sie ohne Chance auf eine Weiterfahrt sofort aus. Das kann auch den Computerfahrern passieren, deren Ausfallquoten, und -gründe bewundernswert genau der echten Serie nachempfunden sind. Theoretisch kann zwar auch Sie ein mechanischer Defekt rauskicken, was uns aber kein einziges mal passierte – tatsächlich sind GT-Autos sehr zuverlässig.

Im Cockpit zuhause

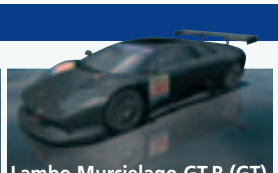
Bei einer echten Simulation stellt sich die Frage nach der idealen Kameraansicht kaum. Mit dem Heck im Blickfeld steuert es sich speziell für Sim-Neulinge zwar etwas leichter, den vollen Genuss verschafft aber nur die Cockpit-Perspektive. Nicht nur, dass man seinen Sitz stufenlos in der Länge und Höhe verstellen kann. Drei unscheinbare Regler in den umfangreichen Optionen gehören zu den echten Glanzpunkten des Spiels.

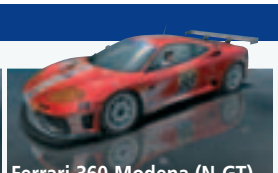
Mit der »G-Force-Simulation« bestimmen Sie, wie stark die Fliehkräfte im Cockpit optisch simuliert werden. Mit »Look to Apex« wandert Ihr Blick bei der Kurvenfahrt automatisch dezent nach innen. Und mit »World Movement« schließlich regeln Sie, wie stark es Sie bei Bodenwellen oder dem Überfahren der Randsteine im


Saleen S7-R (GT)
Ami-Sportwagen mit einem bärigen Ford-V8-Motor. 2003 erstmals am Start, erfreut sich der zuverlässige und in kundiger Hand schnelle Saleen zunehmender Beliebtheit.


Lister Storm (GT)
Der skurrile Brite gewann 2000 den Titel. 2003 gehörte der Lister noch zu den schnellsten Autos, 2004 verschwand er nach und nach von der Bildfläche.


Porsche 911 GT2 (GT)
2003 nur in den ersten beiden Rennen im Einsatz. Trotz 600 PS schaffte die antiquierte Konstruktion auf Basis des alten 911ers nur noch Zeiten im N-GT-Bereich.


Lambo Murcielago GT-R (GT)
Obwohl 2003 ohne Renneinsatz, hievte SimBin den wunderschönen Kampfstier in GTR. Erst in der zweiten Saisonhälfte 2004 tauchte er regelmäßig bei Rennen auf.


Ferrari 360 Modena (N-GT)
Der 360 Modena war 2003 das dominierende N-GT-Fahrzeug. Aufgrund des schwachen Ergebnisses bei den 24h von Spa ging der Titel trotzdem an Porsche.



Das Fahrverhalten ändert sich bei einem **Regenguss** enorm.



Die **Heckflügelkamera** liefert aufregende, real wirkende Rennbilder.

Cockpit durchschüttelt. Ist die optimale Kombination gefunden, beschert einem das Trio ein visuelles Rennspielerlebnis der Extraklasse. Da fehlen dann wirklich nur noch die Rückmeldungen, die Magen und Popo bei schnell gefahrenen Kurven normalerweise ans Gehirn vermitteln.

Anlehnungsbedürftige Gegner

Allein auf der Piste wäre somit alles in bester Ordnung. Doch die KI der normalerweise erstklassigen Computerfahrer sinkt mitunter auf niedrige zweistellige IQ-Werte ab. Bei Ausrutschern und Kollisionen anderer tun sie sich sehr schwer damit, havarierte Fahrzeuge zu umkurven. Überhaupt zieren sie sich, die Ideallinie zu verlassen. Wer langsam auf ebenjener fährt, versammelt mit der Zeit einen richtigen Rattenschwanz hinter sich – nur tröpfchenweise trauen sich die CPU-Piloten trotz deutlich schnellerer Fahrweise zu überholen. Auch im Nahkampf gebärden sie sich etwas schlafmützig: Wer zu früh bremst, muss damit rechnen, einfach von hinten abgeräumt zu werden. Eine Katastrophe ist **GTR** in Sachen KI zwar nicht gerade – im Renntempo sind knallharte, rundenlange Duelle möglich. Doch wehe, man fährt nicht volles Rohr; je langsamer die Marschgeschwindigkeit, umso größer sind die KI-Aussetzer.

Die erwähnten Intelligenzprobleme drücken ein wenig auf den Fun-Faktor bei den Rennen. Zumal **GTR** ein weiteres typisches Problem ereilt: Mit dem Gewühl der ersten halben Runde kommt das riesige, bis zu 37 Wagen starke Feld scheinbar nicht zurecht. Es fährt unrealistisch langsam, weshalb man hier mit etwas Risiko locker zehn, zwölf Plätze gut machen kann.

Ansonsten fällt vor allem Kennern des echten Motorsports auf, wie akribisch die FIA-GT-Serie umgesetzt wurde. Die Rennverläufe kommen den echten Läufen mit ihren Kräfteverhältnissen, Boxenstopps, Keilereien und Aufholjagden sehr nahe.

Alles Einstellungssache

Selbst dem besten Fahrer reicht sein Können kaum aus, um in **GTR** bei höchstem Schwierigkeitsgrad ganz vorne mitzufahren. Also ab in die Mechanikerkluft und versuchen, über das zwei Bildschirme umfassende Setup-Menü die letzten Sekündchen herauszuholen. Sowohl in Sachen Einstellmöglichkeiten als auch dem nachvollziehbaren Einfluss aufs Handling erreicht **GTR** hier das Niveau, dass wir von den Papyrus-Simulationen gewohnt sind.

Und da harte Zahlen oft mehr zählen als das Gefühl des Fahrers, darf natürlich auch die Telemetrie nicht fehlen. Hier übertrieb es Simbin fast schon: Zum Einsatz kommt mit dem Motec-Modul die originale Software, wie sie auch einige echte Teams benutzen. Die erschlägt einen förmlich mit Millionen an Daten, für deren genauen Durchblick schon ein abgeschlossenes Ingenieurstudium nötig ist. Immerhin sind die wirklich essenziellen Infos halbwegs schnell aufzuspüren.

FAHR' MIT KÖPFCHEN – **TRACKIR IM PRAXISTEST**

Mit der Unterstützung des TrackIR-Systems beschreitet GTR neue Realismus-Pfade bei Rennspielen. Wirklich neu sind weder Gerät noch Prinzip: Ein kleine Kamera registriert Ihre Kopfbewegungen und setzt sie 1:1 im Programm um. Einsatzgebiet von TrackIR sind hauptsächlich Flugsimulationen, um dort die interaktiven Cockpits bequem zu bedienen.

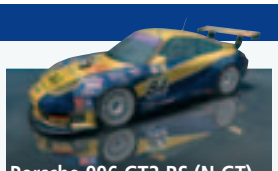
Dummerweise lassen sich in den GTR-Cockpits die Knöpfchen nicht betätigen. Trotzdem macht TrackIR auch hier viel Spaß und Sinn: So kann man perfekt in die Kurven »hinein sehen« und außerdem die Außenspiegel richtig nutzen, die bei manchen Modellen nicht auf dem Schirm zu sehen sind.



Name	TrackIR
Hersteller	NaturalPoint
ca. Preis	80 Euro



Lang werden wir mit dem »nur« 450 PS starken **Ferrari 360 Modena** den anderen nicht mehr folgen können.



Porsche 996 GT3-RS (N-GT)

Seit 2000 trägt der 996 GT3-RS mit dem 360 Modena gnadenlose Duelle um die N-GT-Meisterschaft aus. Nur 2001 war man unterlegen, ansonsten vier Mal Meister.



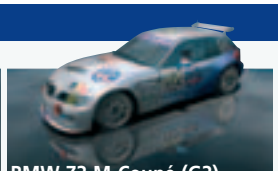
Chevrolet Corvette CR5-R (G2)

Die Corvette trat 2003 nur bei den 24 Stunden von Spa an. Leistungsmäßig kann sie mit den großen GT mithalten, entsprach bislang aber nicht den FIA-GT-Regularien.



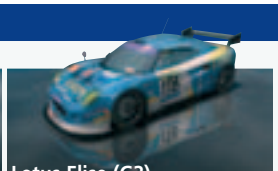
Morgan Aero 8 (G2)

Das auffälligste Auto kommt von Morgan. Der Aero 8 trat ebenfalls nur beim 24-Stunden-Rennen an und ist in Sachen Performance selbst einem N-GT unterlegen.



BMW Z3 M-Coupé (G3)

Ein weiteres ungewöhnliches GT-Auto ist das Z3 M-Coupé. Mit unter 400 PS Leistung ein Einsteigerauto, das sich in GTR mit der Lotus Elise um den letzten Platz prügelt.



Lotus Elise (G3)

Das mit Abstand schwächste Auto im Feld. Dank des niedrigen Gewichts und eines tollen Fahrwerks kann die Elise aber fast mit dem doppelt so starken Z3 mithalten.

GTR – KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie endlich mal wieder das Gefühl haben wollen, in einem richtigen Rennwagen zu sitzen

... wenn Sie beim Bollern und Grollen eines 650 PS starken V12 eine Gänsehaut bekommen

... wenn Sie europäische Rennstrecken-Klassiker amerikanischen Drehwurm-Ovalen vorziehen

... wenn Ihnen bei »schützenswerten Tierarten« zuerst Schlangen und Kampfstiere einfallen

... wenn Sie bei Drei-Stunden-Rennen mehr Adrenalin ausschütten als bei Drei-Runden-Rennen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn für Sie zu einem Rennspiel Großstadt-Jagden, aufsammelbare Boni oder zukaufbare Seitenschweller gehören

... wenn Sie »Telemetrie« für eine Physik-Lehrsendung im dritten Fernsehprogramm halten

... wenn Sie nach drei Runden eine Strecke im Schlaf beherrschen wollen

... wenn Sie DTM Race Driver 2 für eine überkomplizierte, beinharte Simulation halten

... wenn Sie Ihr Auto am liebsten per Tastatur oder Gamepad dirigieren



Ergreifende Zwölftonmusik

Gewaltige Höhen und kleinere Tiefen gibt es bei der Präsentation zu vermelden. Top sind die akkuraten Fahrzeugmodelle mit ihren messerscharfen Texturen und den schönen Spiegelungen. Absolut erstklassig fallen auch die Motorsounds aus – jedes Fahrzeugmodell jagt mit seinem eigenen, original aufgenommenen Brüllen und Fauchen über die Piste, untermalt von vielen mechanischen Sounddetails.

Dagegen schwankt die Qualität der Streckengrafik beträchtlich. Fast wirkt es so, als hätten die Entwickler unterschiedlich viel Arbeit in die Kurse gesteckt. Rein fahrtechnisch setzt die Umsetzung der Strecken aber Maßstäbe. Jede Biegung, Steigung und charakteristische Stelle wurde zentimetergenau programmiert, jede kleine Unebenheit klar herausgearbeitet.

Multiplayer-Leid

Um auch nach Jahren noch eine große Fanschar für sich zu begeistern, braucht eine Rennsimulation vor allem einen exzellenten Netzwerk-Code. Im LAN läuft **GTR** sehr gut, doch die Qualität des Internet-Modus leidet unter dem ein oder anderen Schnitzer.

So brauchen zum Beispiel auch Dedicated Server die Original-CD. Relativ volle Server kommen mit dem ständigen Aus- und Einstieg von Spielern nicht zurecht und stürzen dann schon mal ab. Und wenn ein Fahrer dem Spiel beitritt, friert der Bildschirm für zwei Sekunden ein. Besonders nervig ist das ständige »voten«, ob die aktuelle Session übersprungen werden soll. Somit sind trotz Patch-Version 1.1.0.0 nicht mehr als gute 8 von 10 Punkten für den Multiplayer-Modus drin.

Michael Galuschka

TECHNIK-CHECK

- Mit 384 MB stockt GTR während der Rennen öfter. Passiert Ihnen das auch mit 512 MB, sollten Sie darauf achten, dass davon möglichst viel tatsächlich für GTR frei sind.
- Reduzieren Sie zuerst die Anzahl der sichtbaren Gegner und hörbaren Soundsamples.
- Lassen Sie die Auslagerungsdatei am besten automatisch von Windows verwalten.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **1,0 GByte**
Ladezeiten **unabhängig vom RAM sehr langsam**

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
1,0 GHz	800x600x16, 384 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	1.024x768x16, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024x32, 1.024 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1.280x1.024x16, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200x32, 1.024 MB	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TEST-CENTER

RÜDIGER STEIDLE



Geniales Fahrgefühl – da spürt man jede einzelne Pferdestärke

Als jemand, der hinter Ideallinie ein Schlagwort des Schlankheitswahns vermutet hat, gehöre ich nun wirklich nicht zur Zielgruppe von GTR. Und dann bringt mich Michael dazu, mich »nur fünf Minuten« hinters Lenkrad zu klemmen. Stunden später freue ich mich wie ein kleiner Junge, weil ich die S-Kurve in Enna-Pergusa endlich ohne Ausflug ins Kiesbett geschafft habe.

Kein anderes Spiel hat mir bisher so glaubwürdig das Gefühl vermittelt, mehr als 600 Pferdestärken über den Asphalt zu peitschen. Einzig die nicht nur für Neulinge wie mich arg steile Lernkurve vergällt mir etwas den Spaß. Ich vermisse ein echtes Fahrertraining.

Meine Wertung **90**

FLORIAN STANGL



Trotz KI-Macken das derzeit beste Rennspiel

Wenn ein Spiel es schafft, mich für sein Echtwelt-Pendant zu begeistern, dann ist das etwas ganz Besonderes. Die GT-Serie war mir bis GTR schnuppe – aber seit der ersten Testrunde mit dem derzeit besten Rennspiel bin ich absolut süchtig. Wenn ich mir auf Eurosport ein Rennen ansehe, erkenne ich jede Bodenwelle aus GTR wieder.

Mit fehlerfreier KI wäre GTR noch besser. Die Aussetzer kann ich aber ignorieren, denn die Probleme treten im echten Rennen eigentlich nicht auf. Der geniale Fahrspaß macht das theoretische Manko locker wett. Und die aufregende Multiplayer-Variante motiviert über viele Monate.

Meine Wertung **91**

STEFAN GIRLICH*



Göttlich gut – egal ob für Einsteiger oder ausgebuffte Profis

GTR ist für mich das Pro Evolution Soccer der Rennspiele. Während die Konkurrenz mit starken Lizenzen für gigantische Fuhrparks punktet, setzt GTR 100% Rennatmosphäre dagegen. Und weil es einen Arcade-Modus und viele sinnvolle Fahrhilfen gibt, ist das Spiel auch grundsätzlich für jeden spielbar. Aber: Nur mit gutem Lenkrad macht's wirklich Spaß. Damit jedoch ist GTR ein Geschenk der Rennspielgötter.

Meine Wertung **91**

MICHAEL GALUSCHKA



Mein persönliches Top-Spiel des Jahres!

Kurzer Kontroll-Check: Tatsächlich, ich bin noch nicht mit meinem Lenkrad verwachsen. Verwunderlich, denn nichts berührten meine Hände in den letzten Wochen so oft und gerne wie den Gummikranz des Momo-Lenkers beim GTR-Spielen. Kein anderes Rennspiel vermittelt in der Cockpit-Perspektive ein dermaßen grandios-intensives Fahrgefühl. Wenn sich die Kiste auf den Bodenwellen schüttelt, die Sicht verschwimmt und das Force Feedback zerrt, dann ist das Racing pur.

Der überlegenen Führung im Genre stehen allerdings die Gegner sprichwörtlich im Weg. Deren Intelligenz hält sich im Nahkampf und beim Umrunden gestrandeter Fahrzeuge mitunter arg in Grenzen, was aber am 90er und einem »persönliches 2004-Highlight«-Siegel auch nichts mehr ändert.

Meine Wertung **92**

GTR



Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (24 Spieler)
Internet (24 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (80 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Rennsimulation
Publisher	10tacle
Webseite	www.gtr-game.com
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	drei Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	10
Multiplayer	8

PRO

- überragende Fahrphysik
- exzellente Steuerung
- tolle Fahrzeugmodelle
- Top-Umsetzung der FIA-GT
- umwerfender Motorensound
- detailliertes, gut nutzbares Setup
- Telemetrie-Software
- trotz des hohen Realismusgrades auch für Anfänger geeignet

KONTRA

- KI-Aussetzer
- Streckengrafik mitunter öde
- Force Feedback nicht optimal

MICHAEL GALUSCHKA	92
RÜDIGER STEIDLE	90
FLORIAN STANGL	91
STEFAN GIRLICH	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **91**

** Stefan Girlich ist Chefredakteur von DVD Vision und spielt seit Jahren Grand Prix Legends.*

Demo
Video



Englands Nachwuchs-Talent Wayne **Rooney** ist auch in Pro Evolution Soccer 4 ein äußerst torgefährlicher Spieler.



Frei- und Eckstöße dürfen Sie in Pro Evolution Soccer 4 erstmals indirekt ausführen.



Die KI der **Torhüter** wurde überarbeitet – die Keeper halten deutlich besser als im Vorgänger.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Realistische Ballphysik, glaubhafte Spielzüge, fordernder Karrieremodus: Von offiziellen Lizenzen abgesehen, ist Pro Evolution Soccer 4 die fast perfekte Fußballsimulation. Und **verweist Ex-Weltmeister Fifa auf den zweiten Platz.**

Fußball: heiß geliebter deutscher Nationalsport, ein steter Streitpunkt zwischen Männlein und Weiblein. Und eine Domäne der **Fifa**-Reihe von EA Sports. Lange Zeit zumindest, denn der Meistertitel der Kickerserie wird schon seit Jahren von Konamis **Pro Evolution Soccer** bedroht – seit dem letztem Jahr auch auf PC. Mit dem vierten Teil geht der Pokal nun endgültig an **Pro Evo**, wie die Serie von Fans genannt wird. Trotz fehlender Lizenzen und kleiner Mängel im Detail.

Was zählt, ist auf'm Platz

Auch in der vierten Auflage spielt sich **Pro Evolution Soccer** wirklichkeitsgetreuer als **Fifa**. Die Partien laufen zwar wider den Realismus spürbar schneller ab, dafür sind die Spieler nicht so träge wie im Konkurrenten. In **Fifa 2005** hat man noch immer das Gefühl, Stürmer müssten bei einer Ballannahme kurz vorm Tor erst einmal die zu lang geratene Annahme-Animation abspulen, bis sie endlich schießen. Dazu kommt es aber oftmals gar nicht mehr, weil der gegnerische Keeper ihnen das Leder längst abgenommen hat. In **Pro Evo 4** gehen die Animationen zügig ineinander über und bremsen nicht den Spielfluss. Die Stürmer – um bei diesem konkreten Beispiel zu bleiben – halten deshalb aber keineswegs direkt nach der Annahme voll aufs Tor. Kommt ein Pass etwa zu steil an, haben die Spieler auch in **Pro Evo 4** Probleme damit, den Ball unter Kontrolle zu bringen.

Gib mich die Kirsche

Pro Evo 4 wartet mit zahlreichen spielerische Feinheiten auf. Bis Sie diese in Ihre Spielweise integriert haben, vergeht eine verhältnismäßig lange Eingewöhnungszeit. Einfach drauflos bolzen führt weder gegen die starke KI noch gegen erfahrene Spieler zum Erfolg. Fußball-Einsteiger und **Fifa**-Umsteiger nutzen deshalb den Trainingsmodus, der anhand vorgegebener Spielzüge die Steuerung für Kurz- und Steilpässe, Dribblings und Tacklings erklärt. **Pro Evo 4** kommt mit sieben Tasten aus und ist damit einfacher zu kontrollieren als **Fifa**, das neun Tasten benötigt. Viele Knöpfe sind mehrfach belegt – wollen Sie den Ball etwa lupfen, drücken Sie die Sprint- und Passtasten gleichzeitig. Löblich: Je nachdem, wie die Spieler zum Ball positioniert sind, führen Sie automatisch unterschiedliche Aktionen oder Tricks wie Fallrückzieher aus. Darum müssen Sie sich nicht küm-





Star-Mannschaften wie die Équipe Tricolore erkennt man auf den ersten Blick.



Durch fehlende Zielhilfen verkommt das Elfmeterschießen zum reinen **Glücksspiel**.



Erstmals steht auch der **Schiedsrichter** auf dem Platz und beobachtet mit strengem Blick das Spielgeschehen.

mern. Doch nicht alles an **Pro Evo** ist einsteigerfreundlich: Gewöhnungsbedürftig sind beispielsweise Standardsituationen. Bei Frei- und Eckstößen oder Elfmetern gibt es keine optischen Zielhilfen wie in **Fifa**. Das Augenmaß des Spielers ist gefragt. Die Trainingseinheiten lohnen sich auf Grund kleinerer Änderungen übrigens auch für **Pro Evo**-Veteranen. Bei Pässen lässt sich etwa durch die Länge des Tastendrucks bestimmen, ob das Leder zum nächsten oder zum weiter entfernten Mitspieler gedroschen wird.

Anfangs macht **Pro Evo**-Neulingen vor allem die realistische Ballphysik zu schaffen. Bei Regen springt die Pille oftmals selbst bei perfekter Ballannahme vom Fuß, Torschüsse aus einer schnellen Drehung heraus enden meist neben dem Kasten. Durch den hohen Realismusgrad bleibt **Pro Evo 4** jederzeit nachvollziehbar. Der Topstürmer verstolpert den Ball? Eine Flanke kommt zu ungenau? Nach solchen Fehlern weiß man sofort, was falsch gelaufen ist. Zu früh gepasst, den Ball zu weit vorgelegt – menschliches Versagen ist meist die Ursache für Ärgernisse. Nur selten wird man im Glauben zurückgelassen, alles richtig gemacht zu haben. Das ist bei **Fifa 2005** öfter der Fall.

Das Runde muss ins Eckige

Hat man sich erst einmal in das Spiel eingearbeitet, gehen flinke Dribblings und flotte Konter zügig von der Hand. Die Spielzüge sind abwechslungsreich, Situationen entstehen tatsächlich aus dem Spiel heraus. **Fifa 2005** dagegen wirkt wie seine Vorgänger stark geskriptet: Situationen wiederholen sich fortlaufend, bestimmte Aktionen führen jedes Mal zum Erfolg. Das macht **Fifa** allerdings auch einsteigerfreundlich.

Pro Evo dagegen verlangt viel Kleinstarbeit von Ihnen. Sie müssen beispielsweise die Abwehr fast im Alleingang managen. Die KI-Kicker in Ihrer Hintermannschaft bemühen sich nur widerwillig um den Ball und lassen den gegnerischen Stürmern zu viel Raum. Profis haben damit keine Probleme, Einsteiger kassieren in den ersten Partien jedoch ein Tor nach dem anderen. Immerhin wurde die Manndeckung gegenüber dem Vorgänger vereinfacht. Sind Sie an einem Gegenspieler dran, rufen Sie auf Knopfdruck einen weiteren Verteidiger herbei und nehmen den Angreifer gemeinsam in die Zange.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Pro Evo 4 bietet gegenüber dem Vorgänger hauptsächlich Detailänderungen. So ist der Schiedsrichter erstmals nicht nur in Zwischensequenzen zu sehen, sondern ständig auf dem Platz. Der Unparteiische hat noch einmal die Vorteilsregel gebüffelt und pfeift wesentlich zuverlässiger. Endlich passé ist das Handspiel der Stürmer, das **Pro Evo 3** rein zufällig auslöste und damit Angriffe vereitelte, ohne dass der Spieler etwas dafür konnte. Spielerisch bedeutsamer ist die Möglichkeit, Freistöße auch indirekt auszuführen. Damit stehen für Standardsituationen weitaus mehr Varianten zur Verfügung als bisher. Mehr Varianten gibt es auch für den Mehrspielermodus. Bis jetzt waren nur Hotseat-Partien möglich – diesmal dürfen Fußballfans auch im lokalen Netzwerk gegeneinander antreten. Laut Konami wird **Pro Evo 4** auch über das Internet spielbar sein. Über die Performance des Online-Modus können wir noch keine Auskunft geben, denn zum Testzeitpunkt war das Spiel noch

PRO EVOLUTION SOCCER 4 GEGEN FIFA 2005

	Pro Evolution Soccer 4	Fifa 2005
Umfang	Originaldaten von 3.000 Fußballern; größtenteils unlizenzierte 57 National- und 80 Vereinsmannschaften; Manager-Part	Originaldaten von 350 Club-Mannschaften, 40 Nationalmannschaften, 12.000 Fußballern und 20 Ligen; Manager-Part
Steuerung	Spieler reagieren zügig auf Ihre Anweisungen; nach längerer Eingewöhnungszeit gehen selbst komplizierte Spielzüge und Angriffsversuche flott von der Hand	Spieler reagieren etwas träge auf Ihre Anweisungen; die Steuerung per »Off the Ball«, mit dem Sie Kicker in den freien Raum laufen lassen, ist zu umständlich
Technik	realistisch nachgebildete Spieler mit fantastischen Animationen; die Stadien sind sehr detailarm, und das Publikum besteht aus kaum animierten 2D-Modellen	realistisch nachgebildete Spieler und Stadien; hübsche Animationen; das Publikum besteht aus 2D-Modellen, die aber abwechslungsreich gestaltet und animiert sind
Atmosphäre	nach großen Chancen gibt es Einspieler, die an die Fifa-Qualität jedoch nicht heranreichen; die Premiere-Kommentatoren Wolf Fuß und Hansi Küpper sprechen unmotiviert, sind aber nahe am Spielgeschehen	zahlreiche Einspieler, die an eine TV-Übertragung erinnern; je nach Austragungsort unterschiedliche Fangesänge; die RTL-Kommentatoren Florian König und Tom Bartels sprechen zwar motiviert, aber zu oft am Spielgeschehen vorbei
Realismus	Situationen und Szenen entstehen aus dem Spiel heraus; viele spannende Strafraumszenen; äußerst realistische Ballphysik	Spielzüge wiederholen sich oft; viele Szenen spielen sich im Mittelfeld ab; der Ball verhält sich oftmals unberechenbar



Wie Fifa baut Pro Evo die Atmosphäre einer **TV-Übertragung** auf.

nicht im Handel erhältlich, dementsprechend wurden auch noch keine Spiele ausgetragen.

Mach et, Otze!

Ihr Können stellen Sie in Freundschaftsspielen, Pokalwettbewerben oder internationalen Ligen unter Beweis. Dabei wählen Sie aus insgesamt 57 National- und 80 europäischen Vereinsmannschaften mit 3.000 lizenzierten Spielern. Am spannendsten ist die Meisterliga: Sie holen einen Zweitliga-Club in Pokal- und Ligaspielen aus dem Tabellenkeller. Haben Sie die ersten Spiele gewonnen und das Vereinssäckel gefüllt, erweitern Sie den Kader und schicken Ihre Ballakrobaten ins Trainingscamp.

Die Spieler verbessern auch in den Begegnungen fortwährend ihre Fähigkeiten – wer viele Pässe spielt, schlägt später zielsicher Flanken in den gegnerischen Strafraum; wer ständig übers Spielfeld wetzt, wird zum schnellen Stürmer. Die Kicker gewinnen nur in Positionen an Erfahrung, in denen sie eingesetzt werden und lassen sich gezielt zu genialen Dribbelkünstlern oder kopfballstarken Torjägern heranzüchten. So entsteht nach und nach die eigene Traumelf. Die Nachwuchsförderung ist auch deshalb wichtig, weil ältere Spieler mit der Zeit abbauen. Rudi Völler weiß davon ein Liedchen zu singen.

Kick it like Beckham

Bei der Präsentation kann **Pro Evo 4** der **Fifa**-Reihe nach wie vor nicht das Wasser reichen. Die Spieler sehen in Konamis Kickerei zwar erstmals besser aus als im Konkurrenten und sind erstklassig animiert, ansonsten wird jedoch bestenfalls Mittelmaß geboten. Das Publikum besteht aus matschigen 2D-Figuren, die Ersatzbänke sind leergefegt und viele Stadien dermaßen öde texturiert, dass sie nicht einmal dem Regionalliga-Duell SC Paderborn gegen KFC Uerdingen würdig wären.

Der größte Schwachpunkt von **Pro Evo** bleiben fehlende Lizenzen. Während **Fifa 2005** alle großen internationalen Ligen mit Originaldaten auffährt, bietet Konami lediglich die spanische, italienische und holländische Liga. Deutsche Fußballfans sitzen wieder auf dem Trockenen – Vereine aus der Bundesliga sucht man ebenso vergebens wie echte Namen in der Nationalmannschaft. Hier kicken Kalm und Smeider anstelle von Kahn und Schneider. Ein schwacher Trost: Mit dem umfangreichen Editors lassen sich Spieler und Teams erstellen. Kurz nach Release dürften entsprechende Fan-Patches verfügbar sein.

Können Sie damit leben, ist **Pro Evolution Soccer 4** erste Wahl, wenn Sie eine Fußballsimulation suchen.

David Bergmann

DAS ORIGINAL



Außerhalb Europas ist die **Pro Evolution Soccer**-Serie unter dem Namen **Winning Eleven** bekannt und geht bereits in die achte Verlängerung. Von 1996 bis 2003 erschien die Reihe ausschließlich auf Playstation und Playstation 2 und ist entsprechend auf das Standard-Gamepad von Sony ausgelegt. Legen Sie sich deshalb am Besten einen solchen Controller nebst USB-Adapter wie den »S-Joy Converter« zu. Wenn Sie ein PC-Gamepad eines anderen Herstellers verwenden möchten, sollte es zumindest vier Schultertasten haben.

TEST-CENTER

MICHAEL GALUSCHKA

Besser kann man echten Fußball nicht in Bits und Bytes quetschen



Ich will erst gar nicht damit anfangen, alle Genialitäten von PES4 aufzuzählen. Mal abgesehen davon, dass mein Meinungskasten dafür eh viel, viel zu kurz ist: Jeder, der schon mal die PS2-Version oder auch nur einen der Vorgänger gespielt hat, weiß eh, was ich meine.

Und für all die (und auch mich) stellt sich nur die eine Frage: Wie gut ist die Umsetzung geworden? Nunja, bis auf das grausame Gamepad-Einstellungs-Gewürge gut, aber nicht ideal. Insbesondere die gegenüber PES3 gemachten Fortschritte bei der Grafik treten so deutlich wie sonst nirgends hervor. Wer Sportspiele mag, wird Pro Evolution Soccer 4 vergöttern.

Meine Wertung **92**

GEORG VALTIN

Der beste PC-Fußball, aber auch nicht perfekt

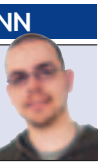


Pro Evolution Soccer 4 fühlt sich von allen Simulationen am ehesten wie echter Fußball an. Ganz einfach, weil das Geschehen auf dem Rasen nachvollziehbar ist und mich damit zu emotionaleren Reaktionen veranlasst als das geskriptet wirkende Fifa 2005. Mein größter Kritikpunkt ist die KI der Mitspieler, die mir einfach zu uneigenständig agiert und mich mit regelmäßigen Aussetzern zur Weißglut bringt.

Meine Wertung **87**

DAVID BERGMANN

Pro Evo 4 ist die bis jetzt beste Fußballsimulation



Ja, die Fifa-Reihe bietet mehr Lizenzen. Nein, bei Pro Evo kann ich nicht mit meinem Lieblingsverein den DFB-Pokal einsacken. Das stört mich nicht die Bohne. Der HSV bereitet mir real schon genug Schmerzen – da spiele ich virtuell gerne mit anderen Vereinen auf. Außerdem verzichte ich für grandiose Spielbarkeit jederzeit auf offizielle Lizenzen, und Pro Evo 4 spielt sich schlichtweg sensationell.

Die realistischen Animationen der Spieler und die grandiose Ballphysik vermitteln mir den Eindruck eines realen Fußballspiels. Pässe und Flanken landen fast immer dort, wo ich sie hinspielen will – und wenn nicht, dann bin ich selbst schuld. Trotzdem habe ich einige Wünsche für den Nachfolger: Bessere Grafik, eigenständigere KI – und vielleicht klappt's ja doch mit den Lizenzen.

Meine Wertung **91**

FLORIAN STANGL

Fifa hat endlich seinen Meister gefunden



Sieht aus wie Fußball, spielt sich wie Fußball, fühlt sich an wie Fußball. Auch für mich ist Pro Evo 4 die derzeit beste Simulation unseres Nationalsports, obwohl kleine Detailmängel für mich die 90er-Wertung gerade so verhinden. Am meisten fehlt mir die Bundesliga-Lizenz, dann stören mich gelegentliche Fehler wie hinter der Linie gefangene Bälle, die nicht als Tor gegeben werden.

Alles egal: Pro Evo 4 spielt sich solo wie gegen Freunde so traumhaft gut, dass Fifa einpacken muss. Vor allem die Freiheit beim Spielaufbau fesselt mich an den PC.

Meine Wertung **89**

PRO EVO. SOCCER 4



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

Ausstattung
1 DVD, Handbuch (68 Seiten)

Sound 5.1-Surround

Genre	Fußballsimulation
Publisher	Konami
Webseite	www.pes4.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	30.11.2004
Schwierigkeit	6 Stufen; leicht bis sauschwer
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	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	256 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- realistische Ballphysik
- wirklichkeitsnaher Spielablauf
- nahezu perfekte Steuerung
- viele taktische Möglichkeiten

KONTRA

- recht schwache KI-Spieler
- fehlende Lizenzen

DAVID BERGMANN	91
MICHAEL GALUSCHKA	92
FLORIAN STANGL	89
GEORG VALTIN	87

Durchschnitts-Wertung der Tester **90**



In der ersten Kurve drücken wir zwei Konkurrenten in die Banden. Die **Fahrer** fliegen durch die Frontscheibe.


Die KI-Konkurrenten drängeln rücksichtslos – genau das macht die **Zweikämpfe** so spannend.



Das **Wagentuning** ist eher rudimentär, wirkt sich aber spürbar auf das Fahrverhalten aus.

FLAT OUT

Physik-Engine sei Dank: So spektakulär durften PC-Rennfahrer ihre Kisten noch nie schrotten. Wer allerdings allzu oft die Leitplanke küsst, trägt zwar schicke Beulen, aber selten den Sieg davon.

Flat out – das bedeutet frei übertragen so viel wie »voll aufs Gas steigen«, und genau darum geht's im Rennspiel der finnischen Entwickler von Bugbear. Als klassischer Spaß-Raser ist **Flat Out** das genaue Gegenteil von hyperrealistischen Simulationen wie **GTR** (Test in diesem Heft). Hier geht's allein ums Gummi geben. Die Zutaten: 16 Phantasie-Autos vom aufgemotzten Kleinwagen bis zum Musclecar, drei Rennserien mit zusammen 36 Rundkursen über Stock und Stein, ein Hindernisparcours. Und ein Schadensmodell, das die Kotflügel so hübsch verbeult und die Windschutzscheibe so spektakulär splittern lässt wie sonst nirgendwo.

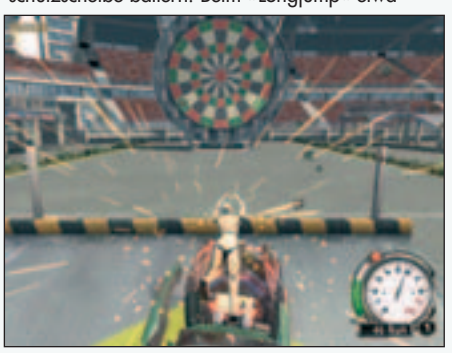
Für eine Handvoll PS

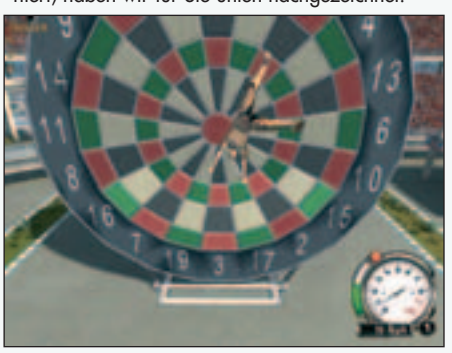
Ihre Karriere als Crashcar-Pilot beginnen Sie in der Bronzeliga, der »kleinsten« der drei. Mit dem knappen Startkapital suchen Sie sich beim örtlichen Händler eines von zunächst fünf verfügbaren Autos aus, allesamt Kleinwagen oder Mittelklasseflitzer mit wenig mehr als 100 Pferdestärken unter der Haube. Damit treten Sie gegen sieben Computerfahrer an. Anfangs stehen lediglich drei Strecken zur Wahl, um weitere frei zu schalten, müssen Sie unter den ersten drei ins Ziel kommen. Mal geht es über verschneite Landstraßen, mal durch Kiesgruben, mal über Schlagloch-ge-

NACH HERZENSLUST **CRASHEN**

Im Karrieremodus kommt das hervorragende Schadensmodell von Flat Out nur wenig zur Geltung. Dafür umso mehr bei den Bonusstrecken. Zwölf Events sind einzig auf sensationelle Kollisionen ausgelegt. Sechs davon als relativ gewöhnliche Crashrennen, in denen Sie die anderen Teilnehmerwagen zu Metallklumpen verarbeiten oder sich als erster ins Ziel drängeln sollen. Cooler sind die sechs Crash-Test-Dummy-Kurse. In einer großen Arena sollen Sie die Fahrerpuppe so weit und hoch oder zielgenau wie möglich aus der Windschutzscheibe ballern. Beim »Longjump« etwa knallen Sie die Kiste vor eine solide Betonmauer. Je weiter der Dummy fliegt, desto mehr Punkte gibt es. Ähnlich läuft das »Bowling« ab, nur dass Sie dort auch noch neun aufgestellte Kegel treffen müssen. Wie die Königsdisziplin »Darts« funktioniert, haben wir für Sie unten nachgezeichnet.


Auf dieser langen **Rampe** nehmen Sie Anlauf. Vollgas ist allerdings nur selten die beste Wahl.


Der manuelle **Abschuss** des Dummys per Tastendruck sollte zeitgleich mit dem Aufprall erfolgen.


Wenn Sie alles richtig gemacht haben, landet die **Puppe** nach dem Kunstflug in der Mitte.

spickte Waldwege. Je nach Platzierung gibt es mehr oder weniger Geld, das Sie zwischen den Events in diverses Tuning-Zubehör investieren. Ein Superlader bringt ein paar PS mehr, die Rennaufhängung sorgt für besseres Kurvenverhalten, die Profireifen liefern stärkere Bodenhaftung. Fair: Sie dürfen die Wettbewerbe beliebig oft antreten. Kommen Sie also einmal nicht weiter, fahren Sie einfach eine leichtere Strecke noch einmal. Vielleicht reicht der Kontostand dann ja für den aufgebohrten Motor aus, der auf der schwierigeren Etappe endlich die Entscheidung bringt.

Deutsche Crash Test Dummys

Zwar stehen zwei verschiedene Fahrmodelle zur Wahl: »Normal« oder »Profi«. Letzteres lässt die Wagen etwas feinfühliger auf Lenkbewegungen reagieren und leichter ausbrechen als in der Standard-Einstellung. Formel-1-Erfahrung müssen Sie aber für keinen der beiden Schwierigkeitsgrade gesammelt haben. Die Fahrphysik ist simpel, aber stimmig. Selbst mit der Tastatur lassen sich die Autos perfekt um die Kurven treiben und gefühlvolle Drifts aufs Parkett legen.

Die Entwickler haben vor allem an der Spielphysik und dem Schadensmodell gefeilt. Die Boliden und große Teile der Umgebung sind komplett kaputtbar. Da kachelt ein allzu forscher Fahrer mit 60 Sachen in einen Reifenstapel, dass die Pneus nur so durch die Gegend fliegen. Die Motorhaube verabschiedet sich in hohem Bogen, die Front gleicht einer Boxerschnauze, die Scheiben zerbersten in tausend Splitter. Ein anderer überschlägt sich in der Kurve, wirbelt durch die Luft, kracht Dach voran in die Büsche – der Kofferraum nur noch ein Haufen zerknittertes Blech. Ein dritter Fahrer nimmt frontal einen Brückenpfeiler aufs Korn und wird durch die Windschutzscheibe herausgeschleudert. Hätten die Programmierer in der deutschen Version die Piloten nicht durch Crash Test Dummys aus Plastik ersetzt, würde ein feuchter roter Fleck den Asphalt zieren. So übel zugerichtet die Flitzer nach solchen Kollisionen aber auch aussehen: Auswirkungen haben die Schrammen kaum. Die Autos büßen nur ein paar Stundenkilometer Höchstgeschwindigkeit ein, sonst passiert nichts.

Der Mehrfahrer-Modus

Auch ungeübte Fahrer sollten kaum länger als zehn bis 15 Stunden brauchen, um ihre Karriere als Rallyepilot erfolgreich abzuschließen. Danach hat **Flat Out** noch zwei Dinge in petto. Zum einen den Bonusparcours – siehe Extrakasten. Zum anderen einen spaßigen Mehrspielermodus, der allerdings nur im lokalen Netzwerk und (noch) nicht im Internet funktioniert. Gerade weil das simple Fahrmodell verbunden mit der ausgefeilten Physik-Engine spannende Zweikämpfe am Fließband produziert, eignet sich **Flat Out** perfekt als Highspeed-Happen für Zwischendurch. Ist kein Netzwerk verfügbar, lassen sich immerhin die Bonusrennen abwechselnd an einem PC bestreiten; einen Splitscreen-Modus gibt es leider nicht.

Technisch präsentiert sich die Grafik wunderhübsch, obwohl die Strecken-Settings etwas Abwechslung vermissen lassen. Lautsprecher werden vom schwachen Motorensound unterfordert, dafür aber vom rockigen Gitarrensoundtrack beansprucht, der von einer Reihe unbekannter Indy-Bands eingespielt wurde.

Rüdiger Steidle



Strecken wie Autos sind den Grafikern hervorragend gelungen.

TEST-CENTER

MICHAEL GALUSCHKA



Optisch glänzend, spielerisch etwas stumpf

Irgendwie lässt sich der Entwicklungsprozess bei Flat Out wunderbar nach verfolgen. Bugbear hatte scheinbar ein tolles Schadensmodell, danach eine schöne Grafik-Engine und schließlich eine ordentliche Fahrphysik in petto. Doch dann wussten sie wohl nicht so recht, was für eine Art Spiel nun daraus werden sollte. Herausgekommen ist eine Ansammlung einzelner Rennen, eingebettet in einen plumpen »Karrieremodus«.

Sei's drum: Die drei eingangs erwähnten Zutaten reichen für ein Rennspiel der Ober-, aber nicht Spitzenklasse, das ich immer wieder mal für ein halbes Stündchen zwischendurch herauskramen werde.

Meine Wertung **77**

CRASH TEST DUMMY



Keiner fliegt so schön wie ich!

Na super! In allen anderen Ländern sitzen »echte« Piloten aus digitalem Fleisch und Blut hinterm Steuer, nur in Deutschland muss ich auf dem Fahrersitz Platz nehmen – Jugendschutz sei Dank. Und gibt's hier einen Airbag? Renngurte? Wenigstens die klassische Dreipunkt-Variante? Fehlanzeige! Schon am kleinsten Laternenpfahl segle ich über die Motorhaube. Aber in der Crash-Arena, da darf ich zeigen, was ich kann: Beim Weitsprung, beim Wettkegeln oder beim Dartwerfen. Da fliegt keiner so schön wie ich.

RÜDIGER STEIDLE



Schade, dass Karambolagen das Aus bedeuten

Das Schadensmodell tritt bei Flat Out nur bei den Bonus-Events wirklich in Erscheinung, etwa beim Fahrerkegeln oder im Dummy-Hochsprung. Wer sich bei den Rallyes auf Zweikämpfe einlässt oder von der Strecke abkommt, hat schon verloren. Die meisten Durchgänge entscheiden sich in der ersten Kurve: Liege ich danach vorn, komme ich gewöhnlich als erster durchs Ziel. Fliege ich raus, ist ein Neustart angesagt.

Dabei läuft Flat Out gerade bei den Duellen mit den Computerfahrern zur Hochform auf. Mit Höchstgeschwindigkeit driften, drängeln, drücken, ausbremsen – da ziehe ich Flat Out sogar Underground 2 vor. Ich hoffe, die Entwickler stecken ihre Physik-Engine als nächstes in ein »richtiges« Stock-Car-Rennspiel, in dem ich nach Herzenslust kollidieren kann.

Meine Wertung **80**

FLORIAN STANGL



Gute-Laune-Rennspiel mit wenig Tiefgang

Die Langzeitmotivation eines Need for Speed Underground 2 suchen Sie hier vergeblich. Dazu fehlt Flat Out einfach die Substanz. Macht aber nix: Für launige Rennen zwischendrin ist es goldrichtig. Wobei ich zugeben muss, dass mir die Rallye-Rasereien deutlich weniger Spaß machen als die Kollisions-Events. Es ist die helle Freude, die arme Puppe immer wieder mit Schmackes durch die Winschutzscheibe zu donnern.

Meine Empfehlung: Wer in Trackmania nicht nur an selbstgebauten Strecken seinen Spaß hatte, sondern vor allem Rennen gefahren ist, wird sich auch mit Flat Out amüsieren.

Meine Wertung **78**

FLAT OUT

?! Tipps



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (12 Seiten)
Sound 5.1-Surround

Genre	Rennspiel
Publisher	Empire Interactive
Webseite	www.flatoutgame.com
ca. Preis	45 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	2 Stufen; leicht bis mittel
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	1,3 MHz
Grafikkarte	GF 3, Rad. 9700	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 MHz
Grafikkarte	GF 4, Rad. 9800	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,8 MHz
Grafikkarte	GF FX, Rad. X800	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- ausgefeiltes Schadensmodell
- spannende Positionskämpfe
- fairer Ligamodus
- eigener Grafikstil

KONTRA
- kurze Spieldauer
- keine Internet-Partien

RÜDIGER STEIDLE	80
MICHAEL GALUSCHKA	77
FLORIAN STANGL	78

Durchschnitts-Wertung der Tester **78**

ANSTOSS 2005

Mit der Edition 2005 legt Ascaron Anstoss 4 zum zweiten Mal neu auf. Der einstige Skandal-Manager ist inzwischen gereift und konzentriert sich aufs Wesentliche: **Transfers, Training, Tore**.

»Wegener gibt ab auf Ketterl, der zieht an der Außenlinie an drei Freiburgern vorbei, hohe Flanke in den Strafraum, wo anscheinend die gesamte Abwehr im Urlaub weilt, direkt angenommen von Gummel und – vorbei! Am leeren Kasten vorbei. Das gibt es doch nicht! Das darf doch nicht wahr sein!« So könnte ein Sportreporter die Torszenen von **Anstoss 2005** kommentieren – wenn das Spiel denn einen Kommentator hätte. Unsere Szenenbeschreibung offenbart zwei weitere Mängel: Erstens erinnert die 3D-Darstellung der Partien oft nur entfernt an Fußball. Etwa, wenn ein Stürmer meilenweit am Ball vorbei tritt und der trotzdem im Netz zappelt. Und zweitens muss sich auch der mittlerweile sechste Teil der Reihe mangels Lizenz mit Phantasienamen von Kickern und Vereinen zufrieden geben, die nur in seltenen Fällen an die Originale erinnern. Oder hätten Sie erkannt, dass sich hinter Ketterl und Gummel Spieler des 1. FSV Mainz 05 verbergen?

So werden sich die meisten **Anstoss**-Käufer wieder einmal per Fan-Patch die Originalnamen zurückholen und den Textmodus den 3D-Szenen vorziehen. Der beschreibt Chancen, Fouls und besondere Ereignisse in der Art eines Radiokommentars locker und authentisch, wenn er auch etwas hinter der Vielfalt des Textmodus von **Anstoss 3** zurückbleibt.

Platz im Präsidentensessel

Nach der Installation steht zunächst die Frage nach dem Spielmodus an. Prinzipiell gibt es zwei Varianten: Entweder Sie beginnen einfach bei Ihrem Lieblingsverein, oder Sie durchleben eine lange Karriere. Dann heuern Sie als unbeschriebenes Blatt zunächst bei einem Dritt- oder Viertligisten an. Erst wenn Sie dem zum Aufstieg verholfen haben oder Pokalerfolge vorweisen können, werden stärkere Teams auf Sie aufmerksam. Genügend Geld vorausgesetzt, besteht als Krönung der Laufbahn schließlich die Möglichkeit, im Sessel des Clubpräsidenten Platz zu nehmen. Der hat nun mehr Macht als in der **Edition 03/04**, darf etwa die Budgets verwalten, über Spielereinkäufe entscheiden, das Stadion ausbauen oder dem Trainer in die Aufstellung quatschen. Klingt nach zu viel Arbeit? Dann ist die Option »Schnelles Spiel« genau das Richtige für Sie. Dort übernehmen vom Computer gesteuerte Assistenten Nebentätigkeiten wie das Training, und Sie können sich auf Taktik und Aufstellung konzentrieren.

Schlüssige Menüführung

Auch wenn Sie sich entscheiden, alle Aufgaben selbst wahr zu nehmen, geht die Bedienung dank der durchdachten Menüführung schnell von der Hand. Stets präsent sind die sechs Hauptpunkte (Presse, Organizer, Team, Training, Transfer und Management), die sich dann noch einmal in vier Unterfelder unterteilen. So gelangen Sie über den Schalter Training etwa zu Gruppentraining, Wochenplaner, Trainingslager und einem Bericht über den Verlauf. Mehr als drei Klicks sind Sie nie von der gewünschten Aktion entfernt. Einziger Nachteil des Systems: Bis man herausgefunden hat, welche Einstellung sich in welchem Bildschirm verbirgt, vergeht schon einige Zeit.

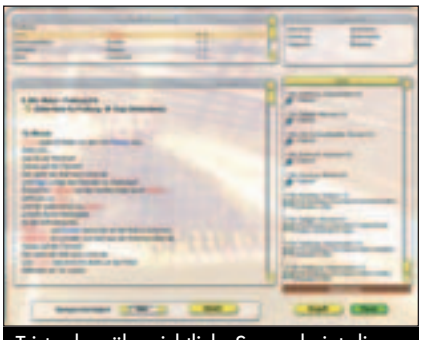
Am wichtigsten ist der Team-Bereich. Dort legen Sie nicht nur die Aufstellung fest, sondern auch die Taktik für die nächste Begegnung, und erhalten Einblicke in die Stärken und Schwächen Ihrer Spieler und der Gegner. Wie in den meisten anderen Einstellungen lassen sich die Formation und die Spielstrategie über eine Reihe von Sortierfunktionen mit wenigen Mausklicks schnell ändern. 4-4-2 statt 5-4-1, Abwehrriegel statt Offensivfußball, erfahrene oder junge Spieler aufstellen – all das dauert nur Sekunden. Wer mag, darf allerdings jedes noch so kleine Detail regeln, etwa Manndecker zuteilen oder den rechten Innenverteidiger etwas weiter links positionieren.

Wichtig ist auf dem Platz

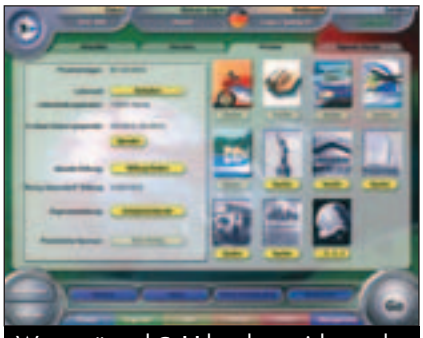
Beinahe ebenso wichtig wie Aufstellung und Taktik sind die Traineransprachen vor dem Spiel, in der Pause und danach. Ein aufmunterndes »Das wird schon noch, Jungs!« kann beim 0:1 Wunder wirken. Die falsche Rede zur falschen Zeit lässt die Motivation der Kicker allerdings ebenso schnell in den Keller sacken. Sehr schön: Die Predigten gibt es auch wirklich zu hören. Dabei zieht der Sprecher sämtliche Fußballklischees durch den Kakao. Da werden feucht-fröhliche Partys in der Umkleide gefeiert, die Vorstände als Sündenböcke fürs schlechte Abschneiden präsentiert oder die Spieler im feinsten Ruhrpottslang verhöhnt. Allerdings ist nicht immer nachzuvollziehen, warum Lob oder



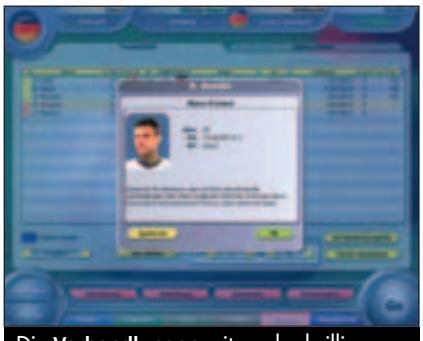
Die **Aufstellung** lässt Sie die Kicker auf Wunsch millimetergenau auf dem Rasen platzieren.


Trist, aber übersichtlich: So erscheint die Spieldarstellung im **Textmodus** ...


... und so im **3D-Modus**. Der erinnert aber nur selten an echte Fußballbegegnungen.



Wer genügend **Geld** hat, kann sich von der Luxusjacht bis zum Traumhaus alles leisten.



Die **Verhandlungen** mit wechselwilligen Profis sind deutlich schwieriger geworden.



Die richtige **Ansprache** zur rechten Zeit kann ein verloren geglaubtes Spiel noch retten.

Donnerwetter nun nicht den erhofften Effekt haben. Beispielsweise quittieren die Mannen eine Dankesrede für ein glückliches Unentschieden mit Unverständnis, murren dann aber über den verdienten Anschiss nach der Niederlage gegen eine Amateurmannschaft im DFB-Pokal.

Ebenso undurchsichtig ist, ob Taktikvorgaben tatsächlich umgesetzt werden – was schlicht daran liegt, dass die Spieldarstellung eben nur Ausschnitte zeigt. Klar, allgemeine Anweisungen wie »Bolzt den Jungs die Beine weg!« liefern eindeutige Resultate (in dem Fall eine Menge gelbe und rote Karten). Aber ob sich nun die neue Viererkette bewährt oder das intensive Zweikampf-Training wirklich etwas bringt, lässt sich anhand der 3D-Filmchen kaum sagen; da taugen die Statistiken nach Spielende schon eher.

Im Abseits

Auch abseits gewöhnlicher Traineraufgaben gibt es eine Menge zu tun. Da wird die altertümliche LED-Anzeigetafel zur modernen Videoleinwand aufgerüstet, dem Rasen eine Pflegekur nebst Unterbodenheizung gegönnt oder ein nagelneuer Fanartikel-Shop hochgezogen. Finstere Gesellen zweigen Geld in Schwarze Kassen ab, spritzen verletzte Spieler fit oder ermuntern gar die Mannschaft zum Doping. Insbesondere der »Privatbereich« sorgt für Langzeitmotivation. Erfolgreiche Manager leisten sich Luxusjachten oder Ferienhäuser, gewinnen persönliche Sponsoren oder gründen eine Image fördernde Stiftung. Besonders lohnenswert sind Fortbildungskurse. So lassen sich etwa Fremdsprachen erlernen, um in ausländischen Ligen Arbeit zu finden, oder die Fähigkeiten der Spielfigur verbessern. Ähnlich wie in einem Rollenspiel verfügt die über sechs Talente, etwa für Trainingsgestaltung, Öffentlichkeitsarbeit oder Verhandlungsgeschick. Mit zehn Punkten bei »Psychologie« sind motivierende Halbzeitreden kein Problem.

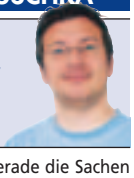
Kein Golden Goal mehr

Die Macher von Ascaron selbst preisen **Anstoss 2005** nicht als völlig neues Spiel an, nennen es stattdessen eine »konsequente Weiterentwicklung«. Mit anderen Worten: Die meisten Neuerungen stecken im Detail. Beispielsweise sind die Vertragsverhandlungen mit den Profis nun erheblich fordernder. Wer beim ersten Angebot zu niedrig liegt, bekommt oft keine zweite Chance. Umgekehrt bittet manch reuiger Sünder um Nachbesserung, wenn er bei keinem anderen Verein fündig wird. Auch die Interaktionsmöglichkeiten mit dem Präsidium wurden erweitert. Das fängt bei den Budgetgesprächen zu Beginn der Saison an. Mit etwas Geschick lassen sich dort noch Hunderttausend für den begehrten Stürmer aus Brasilien herauskitzeln. Wenn sich der Erfolg nicht einstellen will, kann der Spieler auch Aussprachen suchen oder den Rücktritt anbieten.

Weitere Neuerungen betreffen unter anderem das Regelwerk, das auf die Begebenheiten der neuen Saison angepasst wurde, etwa der Gruppenmodus im internationalen Vereinspokal oder die Golden-Goal-Regel.

Rüdiger Steidle

MICHAEL GALUSCHKA



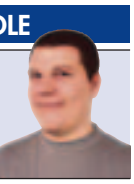
Ein Spiel wie Frings: souverän, aber nur selten mit Geistesblitzen

Anstoss 2005 macht gerade die Sachen gut, die mich an EAs Optionsmonster FM 2005 tierisch nerven. Ein offensiver Mittelfeldmann taugt auch drei Meter weiter vorne als Halbstürmer noch was. Und die Menü-Bildschirme sind zwar schlichter als ein leeres Word-Formular, dafür aber genauso übersichtlich.

Trotzdem ist die Luft irgendwie raus. Wenn Anstoss zur nächsten Saison nicht einen ähnlichen Sprung macht wie Schalke unter Rangnick, dann wird er bald in den Niederungen der zweiten Liga verschwinden.

Meine Wertung **80**

RÜDIGER STEIDLE



Ein solider Manager für wenig Geld

An Umfang übertrifft der hyper-detaillierte Fußball Manager 2005 Ascarons Anstoss auch in der 2005er-Version. Ebenso bei der Spieldarstellung: Die ist beim Erzrivalen von Electronic Arts einfach realistischer, atmosphärischer und aussagekräftiger. An Anstoss gefällt mir dafür die Bedienung, die wunderbar flüssig von der Hand geht. Und dass die Entwickler das Thema mit dem nötigen Humor nehmen, was vor allem die gelungenen Traineransprachen in der Umkleide beweisen.

So ist die Edition 2005 vor allem Hobby-Vereinsführern zu empfehlen, denen der Spaß an der Sache wichtiger ist, als die Länge der Fanschals festzulegen. Für 30 Euro empfehlenswert. Nehmt euch ein Beispiel, EA!

Meine Wertung **80**

ANSTOSS 2005



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (68 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Fußballmanager
Publisher	Trend
Webseite	www.ascaron.com
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	600 MHz
Grafikkarte	GF 1, Rad. 8500	RAM	128 MB
Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	GF 2, Rad. 9700	RAM	512 MB
Auflösung	800x600	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	GF 2, Rad. 9700	RAM	1,0 GB

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	8
Multiplayer	5

PRO
- einfache Menüführung
- witzige Ansprachen
- Aufstieg zum Präsidenten möglich

KONTRA
- schwache Spieldarstellung
- mangelndes Feedback
- kleinere Bugs

MICHAEL GALUSCHKA	80
RÜDIGER STEIDLE	80

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**



Per **Grind** sammeln wir gleichzeitig Punkte und erledigen das Missionsziel »Möwen erschrecken«.


Wer den Story-Modus auf »einfach« schafft, schaltet Bonus-Skater **Shrek** frei.


Im Berlin markiert der berühmte **Checkpoint Charlie** sehr passend die Levelgrenze.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Auf ihrer chaotischen Weltreise hinterlassen die Skater um Bam Margera und Tony Hawk eine Spur der Verwüstung – und bei Spielern jede Menge Spaß.

Der Titel »World Destruction Tour« steht **in Tony Hawk's Underground 2** nicht etwa für die außenpolitische Linie der USA, sondern für den neuen Story-Modus. In dessen Mittelpunkt ist neben Titelheld Tony Hawk diesmal auch Jackass-Stuntman Bam Margera. Die beiden Spaßvögel kidnappen die besten Skater und teilen sie in zwei Teams, die in einem globalen Kräftemessen gegeneinander antreten und alles kaputt fahren, was nicht niet- und nagelfest ist. Als Nachwuchstalent sind Sie mit von der Partie und bekommen trotz dieser etwas aufgesetzten Hintergrundgeschichte genau das, was Sie von der Serie erwarten: halsbrecherische Stunts, einen rockigen Soundtrack, einfallsreiche Missionsziele und eine große Prise Anarcho-Humor.

Bewährtes Stuntsystem

Bevor es mit der Weltreise losgeht, machen Sie sich im Trainingsmodus das Bewegungsrepertoire Ihres Funsportlers vertraut. Diverse Tutoren lehren Sie zunächst Grundtechniken wie Ollie, Manual, Grind sowie Flip-, Grab- und Lip-Tricks. Danach erklärt das Spiel die spärlichen neuen Spezialmanöver – das bereits überaus umfangreiche Repertoire schier unendlicher Stunt-Kombinationen lässt den Entwicklern einfach wenig Raum für Innovationen. Einzig der so genannte Sticker Slap ist brauchbar: Wenn Sie auf eine Wand zu fahren, per Ollie dagegen springen und gleich noch einmal die Ollie-Taste drücken, pappt Ihr Skater einen Aufkleber an die Wand, stößt sich gleichzeitig ab und fährt in entgegen gesetzter Richtung weiter. In der Praxis lassen sich mit diesem Kniff beispielsweise Grind-Kombos verlängern, da Sie nach einem Sticker Slap einfach auf der gleichen Rail zurück rutschen.

Die anderen neuen Tricks brauchen Sie nur, wenn Levelziele ihre Ausführung explizit verlangen, beispielsweise Pirouetten auf einen Hydranten zu drehen. Profis können das Tutorial auch überspringen, wenn sie mit einer punktreichen Kombo ihre **Tony Hawk's**-Kenntnisse nachweisen.

Sinnfreie Wutanfälle

Wenn Sie bei einer Kombo stürzen, blendet das Programm einen Wutbalken ein, der sich bei schnellem Drücken der Grind-Taste füllt. Je voller er ist, desto mehr rastet Ihr Skater aus: Nebst einer Animation, in der er sein Board zu Boden schleudert oder darauf herum stampft, erhalten Sie für die nächsten Kombo einen Wutbonus und Multiplikator – für einen Lacher gut, ansonsten aber ohne praktische Bedeutung. Gleiches gilt für die Punktboni, die Sie für rüpelhafte Randale erhalten: Glasscheiben zerdeppern und Passanten mit Tomaten bewerfen macht zwar für kurze Zeit Laune, bringt aber weit weniger Zähler als eine halbwegs vernünftige Kombo.

Feuerwerk und Schrimps-Attacke

Auf Ihrer Weltreise besuchen Sie unter anderem Barcelona, Berlin, New Orleans und Australien. Um zur jeweils nächsten der sieben Stationen zu gelangen müssen Sie in den vorbildlich gestalteten, interaktiven Levels Punkte sammeln, indem Sie vorgegebene Aufgaben erfüllen. Dabei stehen ähnlich kreative und abgedrehte Unterfangen auf dem Programm wie in den Vorgängern: Restaurantgästen das Essen vom Teller kicken, Rettungsschwimmer mit Schrimps bewerfen und mit dem brennenden Skateboard ein Feuerwerk auslösen. Mitunter bauen die Ziele aufeinander auf: In New Orleans erwecken Sie zunächst die Toten, indem Sie die Grüfte auf dem Friedhof öffnen. Anschließend retten Sie Stadt mit einer bestimmten Trickkombination vor den ausgebüchsten Geistern.

Auf jeder Karte verstecken sich ein bis zwei zusätzliche Charaktere, die Sie freispielen müssen und mit denen Sie anschließend spezielle Zusatzmissionen erfüllen. So befreien Sie in Barcelona einen Torero, indem Sie einen Stier ablenken, der fortan durch die



Spektakuläre **Luft-Stunts** sind auch in diemal wieder das Markenzeichen der Serie.



Geskriptete Events wie diese zerstörerische Verfolgungsjagd ändern oft die Levelarchitektur. Hier zerstört ein **wütender Stier** die Umgebung.

Gegend rennt und die Straßen mit Haufen verziert. Ein Missionsziel des Toreros besteht darin, einen dieser Misthaufen als Rampe zu benutzen und einen Grab-Trick zu zeigen. Problem im Story-Modus: Das Spiel zeigt Ihnen die Levelziele zu Beginn in einem kurzen Kameraschwenk. Allerdings sind Beschreibungen à la »Dornröschen, aufwachen!« so abstrakt, dass erst ein Blick ins Menü verrät, wie Sie die Aufgabe meistern können – das stört natürlich den Spielfluss.

Klassisches Recycling

In **Tony Hawk's Underground 2** feiert der klassische Spielmodus ein Comeback, sprich: Wie in den ersten drei Teilen der Serie haben Sie pro Lauf zwei Minuten Zeit und müssen altbewährte Ziele erfüllen, beispielsweise bestimmte High-Scores überbieten, vorgegebene Grinds meistern, das versteckte Videoband finden und die verstreuten Buchstaben C-O-M-B-O mit einer Trickkombination einsammeln. Außerdem finden Sie in den Levels so genannte Stat-Points, mit denen Sie die Attribute Ihres Skaters, etwa Sprungkraft, Balance und Tempo, steigern. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl der Ziele geschafft haben, dürfen Sie in den nächsten beziehungsweise die zwei nächsten Levels.

Dabei handelt es sich um die gleichen Schauplätze wie im Story-Modus oder um die aus vergangenen Teilen, etwa Los Angeles und Canada aus Teil drei sowie School (Miami) und Downhill Jam (Phoenix) aus dem ersten **Tony Hawks's**-Spiel. Für Erstkäufer ist das okay, schließlich handelt es sich um sehr gute Levels. Serien-Veteranen werden sich dagegen enttäuscht neue Herausforderungen wünschen.

Johnny Cash vs. Metallica

Traditionell begleitet ein hochwertiger Soundtrack das Funsport-Spektakel. Neben den üblichen Rock-, Punk- und Rap-Songs skaten Sie diesmal auch zu ungewöhnlichen Klängen, darunter Frank Sinatra (That's Life), Johnny Cash (Ring of Fire) und The Doors (Break On Through). Insgesamt enthält **Tony Hawk's Underground 2** über 50 Lieder, sowohl von namhaften Bands wie Metallica, Faith No More und den Red Hot Chilli Peppers sowie weniger bekannten Künstlern der Indie- und Skater-Szene. Auch Umgebungssounds und Sprachausgabe der zahlreichen NPC verwöhnen die Ohren. Allerdings sind viele Texte angesichts breitesten Slangs nur dank deutscher Untertitel verständlich.

Georg Valtin

TEST-CENTER

DAVID BERGMANN



Coole Stunts und eine irre Kampagne – so macht Sport Spaß

Tony Hawk's ein simples Funsport-Spiel? Mitnichten. Vom Charakter- über den Parcoursbaukasten bis hin zu den weitläufigen Arealen der »World Destruction Tour«: Underground 2 ist voll gestopft mit coolen Ideen. Und verdammt schwer. Bei vielen Aufgaben musste ich mir eine halbe Stunde lang die Fingerkuppen wund spielen, bis der entscheidende Trick endlich klappte.

Die abgefahrenen Stunts und Zwischensequenzen haben mich aber immer wieder motiviert, noch einmal aufs Board zu steigen. So abgedroschen es klingt: Wer auch nur ein wenig für Sportspiele übrig hat, muss Underground 2 einfach haben.

Meine Wertung **91**

FLORIAN STANGL



Fetziger Funsport und genau meine Art von Humor

Dieses Spiel rockt. Zum einen natürlich wegen der coolen Mucke. Aber viel mehr dank der bewährten Tricks und Moves der Tony-Hawk's-Serie. Mit einem guten Gamepad gehen selbst die gewagtesten Kombos locker von der Hand; auch Einsteiger haben eine (zugegeben kleine) Chance. Schade nur, dass die neuen Tricks in den recycelten Levels der Vorgänger nicht so gut funktionieren.

Highlights sind für mich die kreativen Missionsziele (Torero befreien in Barcelona) und die augenzwinkernde Selbstironie der Skater. So macht ein Spiel Spaß -- es geht auch ohne bierernsten Realismus, aber man muss den schwarzen, teils bösen Humor mögen.

Meine Wertung **88**

PATRICK HARTMANN



Meine einzige Sportspiel-Leidenschaft gehört Tony Hawk's

Tony und ich sind alte Freunde: Die ersten beiden Teile habe ich auf meiner Dreamcast-Konsole durchgezockt. Die beiden Fortsetzungen auf der Playstation 2. Und alte Liebe rostet eben nicht. Ich freue mich immer noch wie ein Fünfjähriger beim Topfschlagen, wenn ich eins der Levelziele meistere. Fehlen nur noch ein paar Songs von Blind Guardian und Running Wild im ansonsten brillanten Soundtrack.

Meine Wertung **91**

GEORG VALTIN



Motivierende, unterhaltsame Skateboard-Simulation

Diese Serie scheint gegen Abnutzungserscheinungen resistent zu sein: Underground 2 macht Spaß wie eh und je, angesichts der über Jahre perfektionierten Spielmechanik habe ich aber auch nichts anderes erwartet. Besonders beeindruckt mich, dass den Designern immer wieder neue abgedrehte Missionsziele einfallen. Und das Leveldesign ist traditionell fantastisch: Es gibt kaum einen Zentimeter, den ich nicht für Tricks nutzen kann, so muss es sein.

Davon abgesehen bietet Tony Hawk's Underground 2 wenig Neues und ist mit persönlich zu kurz: Bereits nach circa zehn Stunden haben Kenner der Serie den Story-Modus bewältigt. Dazu kommt das dreiste Level-Recycling der Designer im Classic-Modus, in dem ich die meisten Schauplätze noch aus früheren Teilen kenne.

Meine Wertung **90**

T. H. UNDERGROUND 2



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (64 Seiten)

Sound Dolby Surround

Genre	Skateboard-Simulation
Publisher	Activision
Webseite	www.thug2online.com
ca. Preis	35 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	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	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO
- vorbildliches Leveldesign
- kreative Missionsziele
- genialer Soundtrack
- Story- und Classic-Modus

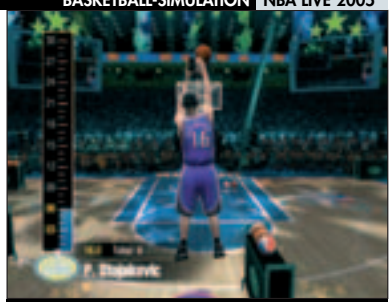
KONTRA
- wenig neue Levels
- für Einsteiger sehr schwer

GEORG VALTIN	90
DAVID BERGMANN	91
FLORIAN STANGL	88
PATRICK HARTMANN	91

Durchschnitts-Wertung der Tester **90**

Video

?! Tipps



Den **Dreier-Wettbewerb** gewinnen Sie nach einigen Übungsrunden problemlos.



Wie alle digitalen Spieler sieht **Allen Iverson** seinem realen Vorbild sehr ähnlich.



Chicago-Star Anonio Daris fliegt an den Verteidigern vorbei und gibt den Ball mit **Dunk** zurück.



NBA LIVE 2005

Allstar-Wochenende, verbesserter Karrieremodus und noch komplexere Steuerung: Nach großen spielerischen Fortschritten im Vorjahr **konzentrierte sich EA diesmal eher aufs Drumherum.**

Shaquille O'Neal geht für die Miami Heat auf Korbjagd, Vin Baker spielt für die New York Knicks, und Dirk Nowitzkis bester Kumpel Steve Nash zeigt seine Zauberpässe neuerdings im Trikot der Phoenix Suns. Kurz: Nach großen personellen Änderungen steht der amerikanischen Basketball-Profiliga NBA eine spannende Saison bevor. Dagegen gibt es in der dazugehörigen Simulation **NBA Live 2005** wenig Neues wie den aufgebohrten Karrieremodus, die überarbeitete, erweiterte Steuerung und das komplette Allstar-Weekend zum selber Spielen. Das ist zwar alles ganz nett, doch hat sich die Serie im Vergleich zum Vorjahr spielerisch kaum weiterentwickelt – problematische Altlasten vergangener Jahre trüben auch diesmal wieder den Spielspaß.

Dribblings nur für die Kleinen

Die wichtigsten spielerischen Änderungen betreffen die Steuerung: Die Entwickler entschärften die Freestyle-Dribblings (Spezialmanöver mit dem rechten Analog-Stick) insofern, dass nur noch kleinere, agile Spieler wie Guards und Small Forwards mit blitzschnellen Drehungen, Täuschungen und Crossovers durch die gegnerischen Reihen tanzen können. Wenn Sie solche Dribblings mit bulligen Centern versuchen, endet das im Unterschied zum Vorgänger realistischerweise fast immer mit einem Ballverlust.

Wenn ein Spieler zum Korb hochsteigt, dürfen Sie die Aktion durch nochmaliges Drücken der entsprechenden Taste neuerdings im Sprung ändern. Statt den Ball etwa per Dunk zu versenken, verzögert der Akteur seine Bewegung und versenkt die Kugel als Korbleger. Damit lassen sich effektiv gegnerische Blocks umgehen, was gegen Teams mit starken Verteidigern enorm hilft. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Abpraller vom Korb beziehungsweise Brett per Tastendruck als Tip-In oder -Dunk zu verwandeln statt den Ball sicher als Rebound zu fangen. Klingt sinnvoll, bringt aber wenig: Die meisten Bälle springen so ab, dass sie überhaupt nicht als Tip-In geschweige denn Tip-Dunk verwertbar sind.

Nervige Altlasten

Die Entwickler haben es erneut verpasst, bekannte Schwachstellen der Serie auszumerzen. Nach wie vor stoppen Spieler, um Pässe zu fangen, statt sich den Ball im Lauf zu schnappen. Tempogegenstöße schließen Sie daher am besten solo ab, da sich die Verteidiger meist schon wieder formiert haben, ehe Ihre trantütigen Mitspieler auf Angriff umschalten. Darüber hinaus erzielen Stars viel zu hohe Trefferquoten, da sie den Ball aus der Nahdistanz per Dunking oder Korbleger bombensicher versenken. Außerdem ist die KI auch in **NBA Live 2005** viel zu stark bei Offensiv-Rebounds. Zwar lässt sich diese Quote wie fast alle Parameter im Optionsmenü per Schieberegler verändern, doch erwarten Käufer natürlich schon in der Grundeinstellung ein vernünftiges Balancing.

Sei ein Allstar!

Erstmals enthält ein **NBA Live** das komplette Allstar-Wochenende – neben den Play-Offs das Highlight jeder Saison. Das spaßträchtigste Kräftemessen des Events ist der Slam-Dunk-Wettbewerb. Dabei hämmern Sie die orange Murmel möglichst kreativ durch die Reuse und erhalten dafür von fünf Preisrichtern Noten. Die Tricks sind zwar sehr spektakulär, steuern sich aber so kompliziert, dass sie nur nach stundenlanger Übung klappen.

Beim Dreier-Wettbewerb müssen Sie 25 Distanzwürfe in 60 Sekunden verwandeln, wer dabei die meisten

NBA LIVE 2005: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen …

… wenn Sie den Vorgänger nicht haben beziehungsweise nicht auf aktuelle Saisondaten verzichten können

… wenn Sie gerne spektakuläre Dunkings zeigen wollen, aber im echten Leben zu klein oder sprungschwach dafür sind

… wenn es Ihnen nichts ausmacht, dass Sie die meisten Multiplayer-Modi nur über Electronic Arts' Online-Portal nutzen können

… wenn Sie ein Team managen und trainieren, es bei Bedarf aber auch eigenhändig auf dem Parkett zum Sieg führen wollen

… wenn Sie die Dallas Mavericks um unseren Dirk Nowitzki endlich zum verdienten Titel führen wollen

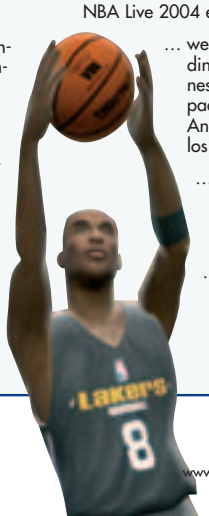
Sollten Sie nicht kaufen …

… wenn Sie eine große spielerische Weiterentwicklung im Vergleich zu NBA Live 2004 erwarten

… wenn Sie mit der koordinierten Bedienung eines Zehn-Tasten-Gamepad inklusive zweier Analogsticks hoffnungslos überfordert sind

… wenn Sie während des Spiels deutsche Kommentatoren hören wollen

… wenn Sie Magic Johnson für einen berühmten Zauberer halten und bei Utah Jazz an Musik denken





Die aufmerksame **Defensiv-KI** versucht, Karl Malone unter dem Korb mit gleich zwei Verteidigern aufzuhalten.



Mit erhobenen Armen bietet sich unser Center (Nummer 45) als **Passempfänger** an.



Trainingslager verbessern die Werte der Spieler im Dynasty-Modus dauerhaft.

Punkte sammelt, gewinnt. Diese Scharfschützenübung beschränkt sich auf das Drücken zweier Tasten: Ball nehmen und schießen. Mit dem richtigen Timing und Dreier-Experten wie Pedrag Stojakovic oder Reggie Miller versenken Sie jeden Wurf. Neben den beiden Spezialdisziplinen gehören zum Allstar-Wochenende natürlich auch die Partien zwischen den besten Akteuren des Ostens und des Westens sowie Rookies (Spieler in ihrer ersten Saison) und Sophomores (Profis in ihrer zweiten Saison).

Karriere machen

Von den zahlreichen Varianten, darunter Freundschaftsspiel, Eins-gegen-Eins, Playoffs und Saison, motiviert der Dynasty-Modus am meisten. Dabei übernehmen Sie eine Mannschaft Ihrer Wahl, die Sie über 25 Jahre managen. Gleichzeitig kümmern Sie sich um das Training, indem Sie Coaches für Teildisziplinen wie Passen und Rebounds verpflichten.

Die dafür benötigten Dynasty-Punkte fließen zum einen nach Siegen auf Ihr Konto. Zum anderen, wenn Ihr Team vorgegebene Karriereziele erreicht, etwa in einem Match alle Freiwürfe versenkt. Der Clou im Dynasty-Modus: Sie können die Partien nicht nur selbst spielen oder von der KI simulieren lassen, sondern während der Berechnung selbst zum Gamepad greifen und Rückstände aufholen.

Schönheitsoperation

Von den grafischen Schwächen des Vorgängers hat Electronic Arts die gröbste ausgemerzt: Die hässlichen Gesichtstexturen des Vorgängers wichen fotorealistischen Bildern. Jetzt erkennen Sie Stars tatsächlich am Konterfei und nicht erst anhand des Namens auf dem Trikot. Auch die neuen Animationen für Zusammenstöße in der Luft und Korbwürfe gefallen. Allerdings bleibt das Problem, dass einzelne Aktionen zwar sehr realistisch aussehen, aber die Übergänge zwischen Bewegungen zappelig und unnatürlich abgehackt wirken.

Das Publikum besteht (ausgenommen von den ersten Reihen) wieder einmal aus zweidimensionalen, groben Pixelklumpen, was vor allem bei Kameraschwenks die ansonsten vorbildliche Atmosphäre stört. Diese entsteht einerseits durch die fernsehreife Präsentation und andererseits durch die hervorragende Soundkulisse: Das Publikum reagiert dynamisch auf das Geschehen auf dem Parkett, Trainer brüllen Anweisungen von der Seitenlinie, und das legendäre amerikanische Reporter-Duo Marv Albert und Mike Fratello kommentiert die Aktionen abwechslungsreich, situationsbezogen und mit viel Sachverstand.

Online nur über EA

Wenn Sie im Internet gegen andere Menschen antreten wollen, müssen Sie das Spiel zunächst registrieren und sich bei Electronic Arts' Online-Portal anmelden. Neben Freundschaftsspielen erlaubt **NBA Live 2005** auch das Erstellen individueller Turniere und zeigt umfangreiche Statistiken zu Ihrer Online-Karriere. Wer einfach gegen einen Freund spielen will, kann dies an einem PC oder über DirectIP; LAN-Unterstützung fehlt.

Georg Valtin

MICHAEL GALUSCHKA



Die 2005er Version bekommt von mir einen Korb

Meine Antwort auf die immer währende Gretchenfrage »Wie hält's EA mit der Innovation?« fällt negativ aus. Hier eine Steuerungsfinesse mehr, da eine neue Option – wirklich Gehaltvolles ist ihnen nicht eingefallen. Das ist gerade noch verzeihlich, da der Sprung von NBA 2003 auf NBA 2004 ein gewaltiger war; die spielerische Basis stimmt. Trotzdem gäbe es noch einiges zu tun: Meine hektisch animierten Männer sind die reinsten Zappelphilippe, und beim Pass in den Lauf heißt es nach wie vor Fehlanzeige.

Meine Wertung **80**

GEORG VALTIN



Sehr gute, aber innovationsarme Simulation

So richtig hat sich die Serie im Jahrgang 2005 nicht weiterentwickelt: Viele vom Hersteller angepriesene Neuerungen entpuppen sich in der Praxis als nette Dreingaben, die sich kaum auswirken oder nach kurzer Zeit langweilen. Etwa der Dunking-Wettbewerb: Statt nach stundenlangem Üben einen halbwegs gescheiten Dunk hinzulegen, ergötze ich mich doch lieber an den irren Korbstopfern der KI-Konkurrenten.

Trotz dieser Unstimmigkeiten ist NBA Live 2005 eine sehr gute Basketball-Simulation. Die Atmosphäre ist einfach so gut, dass ich über Mängel wie zu hohe Trefferquoten oder KI-Aussetzer hinwegsehe. Der Dynasty-Mode gefällt mir besonders, weil ich jetzt in die simulierten Spiele eingreifen kann.

Meine Wertung **85**

NBA LIVE 2005



Multiplayer
Einzel-PC (2 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (20 Seiten)

Sound	Stereo
Genre	Basketball-Simulation
Publisher	Electronic Arts
Webseite	www.electronicarts.de
ca. Preis	50 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	700 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Rad. 9800 XT	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- fernsehreife Präsentation
- gute Gegner- und Mitspieler-KI
- motivierender Karrieremodus

KONTRA
- kaum spielerische Neuerungen
- unrealistisch hohe Trefferquoten
- Online-Modi nur über EA voll nutzbar

Durchschnitts-Wertung der Tester

GEORG VALTIN	85
MICHAEL GALUSCHKA	80

83



Das Geschwindigkeitsgefühl ist klasse, hier zum Beispiel beim **Riesenslalom**.


Die alternative **Ego-Perspektive** erfordert eine kurze Eingewöhnungsphase.


Im **Karrieremodus** basteln Sie sich einen Skifahrer, der Weltmeister werden könnte.

SKI ALPIN 2005

Es geht bergab – und das ist gut so: In Ski Alpin 2005 stürzen sich PC-Skifahrer von den Hängen und Pisten. Das **Rennspiel auf zwei Brettern** staubt die Konkurrenz ein.

Eine gute Ski-Alpin-Simulation war längst überfällig. Und wenn nicht EA Sports sich darum kümmert, muss eben 49 Games in die Bresche springen. Das sind die Entwickler des spaßigen **RTL Skispringen**, was die Skihaserl unter der PowerPlay-Crew aufhorchen ließ.

Rollenspiel für Skifahrer

Erst mal basteln wir uns im Karrieremodus einen Junior-Skifahrer mit unseren persönlichen Daten und vorgefertigten Gesichtern. Schade, hier hätte uns eine Funktion zum Importieren von Porträtfotos besser gefallen. Ähnlich einem Rollenspiel verpassen wir unserem Rennass Fähigkeiten in den Disziplinen Abfahrt, Riesenslalom, Super G und Slalom. Da es nur eine beschränkte Anzahl verteilbarer Punkte gibt, heißt es Abwägen: Lieber im Slalom schwächeln, aber Abfahrt und Super G ausbauen? Die Abstufungen fallen anfangs kaum ins Gewicht, langfristig aber durchaus. Für besondere Erfolge erhalten Sie nämlich weitere Talentpunkte in der jeweiligen Disziplin. Je weiter Sie im internationalen Skizirkus nach oben kommen, desto anspruchsvoller werden die Rennen und desto wichtiger die Fähigkeiten Ihres Alter Ego.

Immer dicht am Tor vorbei

Die Rennen selbst profitieren von der simplen, aber gefühlvollen Steuerung. Mit wenigen Tasten gehen Sie in die Hocke, setzen das Gewicht des Fahrers ein oder benutzen die Kanten. Die authentischen Strecken in Wengen oder Lech stellen ähnliche Anforderungen an den Spieler wie die Originale an die Skifahrer: Sprünge über Dutzende Meter, rasante Steilhänge, knifflige Gleitpassagen – und vor allem immer anspruchsvoller gesteckte Kurse. Fair: Im einfachen Schwierigkeitsgrad dürfen Sie fünf Tore verpassen, im mittleren drei, und erst im Profi-Modus werden Sie sofort disqualifiziert. Für einen Nachfolger wünschen wir uns deutlich unterschiedliche Schneeverhältnisse – das Wachsen der Skier vor dem Start allein reicht nicht.

Florian Stangl

VORSICHT, MOGELPACKUNG

Verwechslungsgefahr: **Ski Racing 2005** von Jowood sieht auf dem ersten Blick aus wie eine ebenbürtige Konkurrenz zu **Ski Alpin 2005**. Ist es aber nicht: Schlechtere Grafik, miese Steuerung, unfairer Schwierigkeitsgrad und fehlendes Flair degradieren das Skispiel mit Hermann-Maier-Lizenz zum Loser. Wir verzichten daher auf einen ausführlichen Test und empfehlen Ihnen **Ski Alpin 2005** von 49 Games.

GEORG VALTIN



Endlich ein gutes Skispiel – ich freue mich wie ein Schneekönig!

Ski Alpin 2005 ist mehr als ein simples Rennspiel: Wenn mein voll ausstaffierter Pistenschreck mit 160 Sachen Richtung Tal braust oder sich durch die eng gesteckten Slalomstangen schlängelt, führt ein falscher Schwungansatz zum Sturz oder Rückstand.

Hoffentlich entwickelt sich Ski Alpin genauso konsequent weiter wie RTL Skispringen – Version 2005 ist auf alle Fälle eine solide Basis. Auf meiner Wunschliste stehen schönere Animationen, mehr Realismus und unterschiedliche Streckenbedingungen.

Meine Wertung **78**

FLORIAN STANGL



Gepriesen seien die Skifahrer

Ich war ehrlich überrascht, wie viel Spaß PC-Skifahren macht. Beim Riesenslalom etwa haben mir nach ein paar Rennen die Füße wehgetan, weil ich bei jedem Schwung vehement mitgelenkt habe – so gut sind Steuerung und Geschwindigkeitsgefühl. Der Humor der österreichischen Kommentatoren-Mischung aus Franz Beckenbauer und Hans Moser (»Typen wie den muss man wahrscheinlich vor sich selber beschützen«) sorgt immer wieder für Schmunzler.

Das Spiel ist stellenweise unrealistisch (was nur anfangs dem Spielspaß zugute kommt), könnte schöner sein und leidet unter der verkorksten Menüführung mit abwechselnder Maus-Tastatur-Steuerung. Trotzdem: Schifoan is' des Leiwandste!

Meine Wertung **80**

SKI ALPIN 2005



Multiplayer
Einzel-PC (12; Hotseat)
Netzwerk (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (36 Seiten)

Sound: Stereo

Genre	Sportspiel
Publisher	RTL
Webseite	www.skialpin2005.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	25.11.2004
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	640x480	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce	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	Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

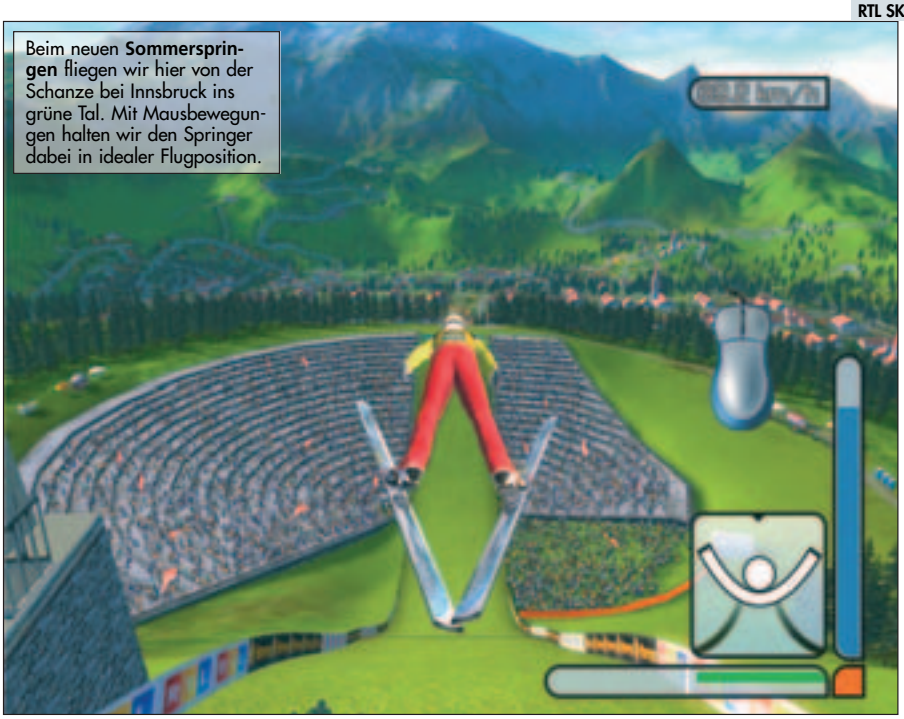
Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Multiplayer	7

PRO
- gefühlvolle Steuerung
- reizvolle Strecken
- motivierender Karrieremodus

KONTRA
- kein Wettereinfluss
- limitierte Animationen
- kein Splitscreen

FLORIAN STANGL	80
GEORG VALTIN	78

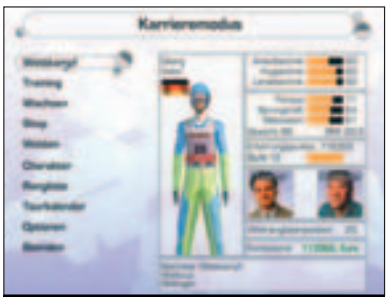
Durchschnitts-Wertung der Tester: **79**



Beim neuen **Sommerspringen** fliegen wir hier von der Schanze bei Innsbruck ins grüne Tal. Mit Mausbewegungen halten wir den Springer dabei in idealer Flugposition.



Ein ruhiger **Anlauf** und präziser Absprung sind die Basis für konkurrenzfähige Weiten.



Dieses Menü des **Karrieremodus** zeigt alle wichtigen Daten unseres Springers.

SKISPRINGEN 2005

Fingerspitzengefühl statt Sprungkraft: Zeigen Sie auf nachgebauten Originalschanzen im virtuellen Weltcup, dass Sie besser springen als die echten Weitenjäger!

In kaum einer Sportart liegen Triumph und Versagen so dicht beieinander wie im Skispringen: An einem Tag jubeln Athleten auf dem Siegerpodest, am nächsten scheitern sie in der Qualifikation. So ergeht es Ihnen anfangs oft in **RTL Skispringen 2005**, das die faszinierende Weitenjagd auch in diesem Jahr wieder pünktlich zur neuen Saison auf den PC bringt. Was nach Frust klingt, motiviert und erzieht zu Perfektionismus, schließlich ist der Spieler selbst für Fehler verantwortlich und will es im nächsten Sprung besser machen. Das kennt man schon aus dem Vorgänger, seit dem sich wenig getan hat: Ein Tutorial für Einsteiger, zusätzliche Original-Schanzen, Sommerspringen und grafisches Feintuning sind schon die größten Neuerungen. Ein wichtiger Kaufanreiz fehlt nach wie vor: die Lizenz für echte Namen von Sportlern und Ausrüstern.

Mit Fingerspitzengefühl

Die Spielmechanik basiert genau wie in den Vorgängern auf einer Mischung aus gutem Timing und gefühlvoller Steuerung: Bei Absprung und Landung müssen Sie im richtigen Moment die Maustaste drücken, während Sie Ihren Springer in der Anlaufspur und in der Luft mit dezenten Mausbewegungen in der richtigen Position halten. Fehler bestraft das Programm sofort mit einem Sturz, miesen Haltungsnoten und schwachen Weiten. Oft entscheidet nur eine Zehntelsekunde, ob Sie einen Rekordflug oder eine Bruchlandung hinlegen – da hilft nur fleißiges Üben im Trainingsmodus.

Auf in die Weltspitze

Bevor Sie im Karrieremodus das erste Mal von der Schanze hopsen, basteln Sie einen Athleten und verteilen Punkte auf Fitness, Absprungtechnik und andere Werte, die Sie im weiteren Verlauf mithilfe von Trainern steigern. Zunächst starten Sie im Juniorenwettbewerb und steigen bei guten Leistungen über den Europacup schließlich in den Weltcup auf. Die Saison umfasst neben den normalen Springen auch besondere Events wie die Skiflug-Weltmeisterschaft und die Vier-Schanzen-Tournee. Für vordere Platzierungen erhalten Sie Preisgeld, das Sie in bessere Ausrüstung investieren, darunter Brillen, Bindungen und natürlich Ski. Der Schwierigkeitsgrad zwischen den drei Wettkampf-Serien schwankt gewaltig: Während Sie die beiden ersten mit etwas Übung und soliden Leistungen problemlos gewinnen, zeigen die KI-Springer im Weltcup frustrierend perfekte Sprünge.

Georg Valtin

DAVID BERGMANN

Das Tiger Woods des Wintersports: simpel, aber süchtig machend



Als Fischkopp war mir der suizidale Weitsprung bis jetzt völlig fremd. Umso mehr hat mich der Suchtfaktor von Skispringen 2005 überrascht. Immer wieder sause ich die Schanzen hinunter, um zumindest eine neue persönliche Bestweite aufzustellen. Der Konkurrenz die Stirn zu bieten, ist viel schwerer: Die KI-Springer fliegen fast immer ein paar Meter weiter als ich.

Schade: Abseits der Schanze wird zu wenig geboten. Auf lange Sicht reicht mir der Drang zum Perfektionismus nicht als Motivation.

Meine Wertung **78**

GEORG VALTIN

Schön, aber nicht der ganz große Sprung nach vorn



Mist, da springe ich noch Schanzenrekord, greife aber bei der Landung in den Schnee, weil ich vor lauter Ehrgeiz das Timing versaut habe! Na gut, dann halt beim nächsten Sprung, oder übernächsten, oder dem danach … RTL Skispringen 2005 erzeugt das typische »Das muss doch zu schaffen sein«-Gefühl und motiviert dadurch ungemein – egal, ob bei den Kräftemessen mit (teils übermächtigen) KI-Springern oder Freunden im spaßigen Mehrspielermodus.

Nächstes Jahr will ich mich endlich aber endlich mal mit echten Springern messen und mit Blizzard- statt Lizard-Ski vom Bakken hüpfen. Angesichts der sicher wieder überragenden Verkaufszahlen sollte die dafür benötigte Lizenz doch drin sein.

Meine Wertung **81**

RTL SKISPRINGEN 2005



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

Ausstattung
1 CD, Handbuch (32 Seiten)

Sound Stereo

Genre	Skisprungsimulation
Publisher	RTL Playtainment
Webseite	www.49games.de
ca. Preis	30 Euro
Verkaufsstart	25.11.2004
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
USK-Alterseinstufung	ohne Beschränkung
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7000	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9200	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	768 MB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	9
Multiplayer	8

PRO

- motivierendes Spielprinzip
- umfangreicher Karrieremodus
- sehr gute Steuerung

KONTRA

- keine Originaldaten
- teils zu starke KI-Springer
- Kommentar wiederholt sich oft

GEORG VALTIN	81
DAVID BERGMANN	78

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

LIEBLINGS-**KLASSIKER** DER REDAKTEURE

Martin Deppe



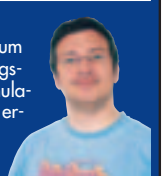
Dank hervorragender Fan-Kampagnen stürze ich mich immer wieder mal in eine gepflegte Partie des Rundenstrategie-Hits **HEROES OF MIGHT & MAGIC 4**. Sehr zum Leidwesen meiner Umzugskartons, die sich irgendwie nicht von selber leeren wollen. Aber der Heroes-Suchtfaktor ist einfach zu groß.

Florian Stangl



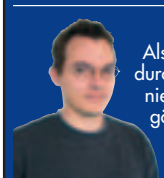
1993 wurde ich mit **NHL HOCKEY** zum Eishockey-Süchtigen. Aber das bislang beste NHL trägt die Jahreszahl 95. Die liebevollen Animationen kommen trotz (oder gerade wegen?) der 2D-Grafik perfekt rüber, die Sprachausgabe war auf den Punkt und die Steuerung das absolute Highlight: knackig und exakt.

Michael Galuschka



Ich spiele derzeit wieder **MADTV**. Zum einen ist es bis heute eine der witzigsten und originellsten Wirtschaftssimulationen überhaupt – und noch dazu erstaunlich spielstark. Zum anderen weckt es mit seinen drei Sendern nostalgische Erinnerungen an die selige Prä-Privatfernsehen-Ära.

Georg Valtin



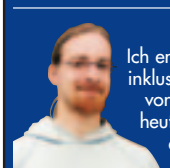
Als J.C. Denton streife ich regelmäßig durch den ersten Teil von **DEUX EX**, genieße die spielerische Freiheit und ergötze mich am genialen Spieldesign. Allerdings ärgere ich mich dann auch immer wieder sehr, dass Entwickler Ion Storm den Nachfolger so verpatzt hat und hoffe auf den dritten Teil.

Rüdiger Steidle



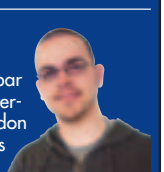
Für mich gibt es kaum ein besseres militärisches Rundenstrategiespiel als **PANZER GENERAL 3D**. Überhaupt gehört die General-Reihe von Entwicklerlegende SSI für mich zu den besten Serien. Anlaufstelle für Interessierte: www.strategy-planet.com/panzergeneral

Patrick Hartmann



Ich empfehle allen Strategen **STARCRAFT** inklusive dem Addon **BROOD WAR**. Das vorbildliche Balancing der Rassen hat heute noch Referenzcharakter, so dass die Schlachten zwischen Zerg, Terranern und Protoss wohl erst dann zum alten Eisen gehören, wenn Blizzard endlich Teil Zwei rausrückt.

David Bergmann



Auch Jahre nach dem Release schnetzle ich mich mit meinem Barbar immer noch gerne durch die Monsterhorden von **DIABLO 2** und dem Addon **LORD OF DESTRUCTION**. Allein muss ich in Blizzards Action-Rollenspiel dabei nie losziehen: Im Battle.net finde ich nach wie vor genügend Gleichgesinnte.

SPIEL GENRE	PATCH TEST IN	ANBIETER ERSCHIENEN	ca. PREIS WERTUNG
BAPHOMET'S FLUCH 3 Adventure	– –	Ak Tronic November 2003	10 Euro **75**
BEYOND DIVINITY Rollenspiel	1.45 –	Ubisoft April 2004	20 Euro **63**
BEYOND GOOD & EVIL Actionspiel	1.01 –	Rondomedia Dezember 2003	15 Euro **79**
BLITZKRIEG Echtzeit-Taktik	1.20 –	CDV März 2003	10 Euro **77**
CASTLE STRIKE Echtzeit-Strategie	1.10 –	Data Becker Januar 2004	20 Euro **73**
CELTIC KINGS – THE PUNIC WARS Echtzeit-Strategie	– –	Pointsoft April 2003	25 Euro **70**
COMMANDOS 3 Echtzeit-Taktik	1.42 –	Eidos Oktober 2003	20 Euro **78**
DTM RACE DRIVER Rennspiel	11_120 –	Ak Tronic März 2003	10 Euro **82**
DUNGEON SIEGE Action-Rollenspiel	1.11.1462 –	Rondomedia Mai 2002	15 Euro **79**
FIFA 2004 Fußballsimulation	1.10 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **81**
FUSSBALL MANAGER 2004 Fußballmanager	1.12 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **82**
HAEGEMONIA Echtzeit-Strategie	1.10 –	Ak Tronic November 2002	10 Euro **79**
HITMAN CONTRACTS (dt.) Actionspiel	1.74 –	Eidos April 2004	30 Euro **81**
HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS Actionspiel	– –	Electronic Arts November 2003	30 Euro **87**
JEDI KNIGHT 3 Ego-Shooter	1.01 –	Activision September 2003	25 Euro **81**
JURASSIC PARK – OPERATION GENESIS Aufbauspiel	– –	Vivendi März 2003	30 Euro **76**
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Rollenspiel	1.03 –	Activision November 2003	30 Euro **93**
LORDS OF THE REALM 3 Strategiespiel	1.01 –	Vivendi März 2003	15 Euro **54**
MAGIC – BATTLEGROUNDS Rundenstrategie	1.40 –	Atari Februar 2004	10 Euro **61**
MAX PAYNE 2 Actionspiel	1.01 –	Take 2 Oktober 2003	10 Euro **87**
NBA LIVE 2004 Sportspiel	1.004 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **81**
NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rennspiel	1.40 –	Electronic Arts November 2003	15 Euro **82**
NEVERWINTER NIGHTS Rollenspiel	1.64 –	Atari Juni 2002	15 Euro **84**
NHL 2004 Sportspiel	1.04 –	Electronic Arts Oktober 2003	15 Euro **85**
NO ONE LIVES FOREVER 2 Ego-Shooter	1.30 –	Vivendi Oktober 2002	10 Euro **82**
PRINCE OF PERSIA 4 Actionspiel	– –	Rondomedia Dezember 2004	15 Euro **86**
RUNAWAY Adventure	– –	DTP November 2002	25 Euro **82**
SIEDLER 4 Aufbauspiel	2.00.1056 –	Green Pepper März 2001	7 Euro **81**
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Funsport	– –	ASH Oktober 2003	25 Euro **89**
URU – AGES BEYOND MYST Adventure	1.20 –	Rondomedia Dezember 2003	15 Euro **70**
VIETCONG Taktik-Shooter	1.60 –	Take 2 April 2003	10 Euro **81**
XIII Ego-Shooter	1.01 –	Rondomedia November 2003	15 Euro **80**

AKTUELLE COMPILATIONS



AFRIKA KORPS VS. D-DAY

Anbieter	Pointsoft	ca. Preis	20 Euro
Genre	Echtzeit-Taktik	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**AFRIKA KORPS**		81
	D-DAY		79
Wertung			GUT



AGE OF MYTHOLOGY GOLD

Anbieter	Microsoft	ca. Preis	55 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**AGE OF MYTHOLOGY**		84
	TITANS (Addon)		83
Wertung			SEHR GUT



ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	30 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	**ANNO 1503**		83
	SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN (Addon)		84
Wertung			SEHR GUT



BEST OF SIERRA – STRATEGIE

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**EMPIRE EARTH**		80
	HOMEWORLD 2		81
	WAR OF THE RING		76
Wertung			GUT



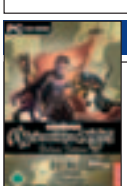
GHOST RECON COMPLETE

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	10 Euro
Genre	Taktik-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**GHOST RECON**		79
	DESERT SIEGE		77
	ISLAND THUNDER		78
Wertung			GUT



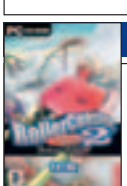
GOTHIC 2 LIMITED GOLD EDITION

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Soundtrack, Poster, Lösungsbuch		
Spiele	**GOTHIC 2**		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Wertung			SEHR GUT



NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**NEVERWINTS NIGHTS**		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		85
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		87
Wertung			SEHR GUT



ROLLERCOASTER TYCOON 2 DELUXE

Anbieter	Atari	ca. Preis	40 Euro
Genre	Aufbauspiel	USK	ohne Beschr.
Spiele	**ROLLERCOASTER TYCOON 2**		80
	WACKY WORLDS (Addon)		75
	TIME TWISTER (Addon)		75
Wertung			GUT



SPELLFORCE GOLD

Anbieter	Koch Media	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**SPELLFORCE**		86
	BREATH OF WINTER (Addon)		87
Wertung			SEHR GUT



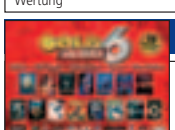
TOLKIEN COLLECTION

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 12 Jahre
Spiele	**DER HOBBIT** | Action-Adventure		67
	DIE GEFÄHRTEN | Action-Adventure		61
	WAR OF THE RING | Echtzeit-Strategie		76
Wertung			BEFRIEDIGEND



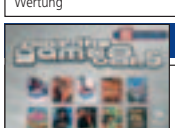
WARCRAFT 3 BATTLECHEST

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	35 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Enthält auch	Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon		
Spiele	**WARCRAFT 3**		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Wertung			SEHR GUT



GOLD GAMES 6

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	10 Euro
Genre	diverse	USK	ohne Beschr.
Spiele	**BATTLE REALMS** | Echtzeit-Strategie		84
	CONFLICT ZONE | Echtzeit-Strategie		78
	DER WEG NACH EL DORADO | Adventure		72
	EVIL TWIN | Action-Adventure		78
	GOTHIC | Rollenspiel		86
	GRANDIA 2 | Rollenspiel		79
	MOTOCROSS MADNESS | Rennspiel		71
	POOL OF RADIANCE 2 | Rollenspiel		75
	RALLY CHAMPIONSHIP 2002 | Rennspiel		62
	RAYMAN M | Actionspiel		70
	SCHIENE & STRASSE | Wirtschaftssimulation		69
	SIEDLER 4 | Aufbauspiel		81
	SILENT HUNTER 2 | Uboot-Simulation		78
	STARLANCER | Weltraumsimulation		81
	WARLORDS BATTLECRY 2 | Echtzeit-Strategie		78
Wertung			GUT



PLAY THE GAMES 5

Anbieter	Eidos	ca. Preis	20 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	**C&C: ALARMSTUFE ROT 2** | Echtzeit-Strategie		85
	COMMANDOS 2 | Echtzeit-Taktik		81
	DESPERADOS | Echtzeit-Taktik		78
	MONOPOLY TYCOON | Wirtschaftssimulation		73
	ROLLERCOASTER TYCOON | Aufbauspiel		76
	STARTOPIA | Aufbauspiel		80
	SUPERBIKE 2001 | Rennspiel		77
	THIEF 2 | Actionspiel		83
	TIGER WOODS PGA TOUR 2001 | Golfsimulation		73
	TOMB RAIDER – DIE CHRONIK | Action-Adventure		72
Wertung			GUT



Neverwinter Nights: Hübsche Zaubereffekte sind ein Markenzeichen der leistungsstarken Aurora-Grafikengine.



Schatten von Undernzit: In der Wüste lauern uns Riesenameisen auf.



Horden des Unterreichs: Betrachter gehören unter Tage zu den härtesten Gegnern.

NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Dreifaches Abenteuer für Rollenspieler: Holen Sie sich über 100 Stunden Spielspaß für 40 Euro.

Stimmungsvolle 3D-Grafik, die Forgotten Realms als Schauplatz und die dritte Ausgabe der D&D-Regeln als spielerisches Fundament: **Neverwinter Nights** hat alle Zutaten für ein hervorragendes Rollenspiel, enttäuscht aber in den ersten Spielstunden. Sie erledigen Standardquests und bekämpfen auf der Suche nach den Komponenten für ein Heilmittel immer wieder die gleichen anspruchslosen Gegner. Es lohnt sich aber, den zähen Anfang zu erdulden, denn ab der Mitte des Spiels lassen Story und Quest-Design ihre Muskeln spielen. Mit steigenden Charakterlevels erhalten Sie immer mehr klassenabhängige Spezialfertigkeiten beziehungsweise Zauber, was die Auseinandersetzungen mit mächtigen Gegnern, etwa Drachen und Dämonen, spannend und interessant macht. Wie in **Baldur's Gate 2** lässt sich das Spiel jederzeit pausieren. Sehr praktisch, wenn Ihr Held beispielsweise im Kampf einen Heiltrank schlürfen soll oder Sie Ihren NPC-Begleitern in Ruhe Befehle geben wollen.

Schwere Berufswahl

Im Addon **Die Schatten von Undernzit** erleben Sie ein komplett eigenständiges Abenteuer. Im Gegensatz zum Hauptprogramm stimmt hier von Anfang an der Spannungsbogen, Rätsel und Kämpfe wechseln sich in angenehmen Rhythmus ab. Neben den üblichen Berufen wie Paladin oder Magier dürfen Sie nun auch in so genannte Prestige-Klassen wie Harfner-Kundschafter, Schattentänzer oder Arkaner Bogenschütze aufsteigen, wodurch Ihr Charakter einzigartige Fähigkeiten erhält. Die Story führt Sie an exotische Schauplätze wie die Wüstenwelt Anauroch, wo Ihr Held gegen neue Monster wie überdimensionierten Ameisen, Medusen und giftige Riesenskorpione antreten muss. **Schatten von Undernzit** beweist auch, dass Rollenspiele nicht immer bierernst sein müssen: Mit Situationskomik und witzigen Dialogen ist das Spiel immer wieder für einen Lacher gut.

Ab in die Tiefe

In der zweiten Erweiterung **Horden des Unterreichs** bekommen Sie es mit den übelsten Gestalten der Forgotten Realms zu tun: Dunkelelfen, Betrachter, Gedankenschinder und Konsorten überfallen die altehrwürdige Stadt Waterdeep – Sie sollen herausfinden, wer und was dahinter steckt. Bei den taktisch anspruchsvollen Schlachten gegen die fürchterlichen Widersacher stehen Ihnen diesmal zwei NPCs zur Seite, darunter interessante Figuren wie eine abtrünnige Dunkelelfin und ein Halbdämon. Technisch macht **Horden des Unterreichs** die beste Figur der drei Programme: Trotz der nach wie vor eckigen Levelstruktur wirken die Schauplätze und Figuren dank verbesserter Grafik-Engine so detailliert und stimmungsvoll, als hätten die Entwickler einen Drizzt-Roman von R.A. Salavtore digitalisiert. Apropos Buch: Die Anleitungen (insgesamt 244 Seiten) liegen dreister Weise nur in digitaler Form bei.

Georg Valtin

GEORG VALTIN



Sehr guter Inhalt, dürftige Ausstattung

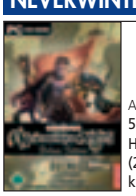
Was die Ausstattung betrifft, so ist die Bezeichnung »Deluxe« völlig unangebracht: Den Spielen liegen keine gedruckten Handbücher, keine Extras, ja noch nicht mal der aktuelle Patch 1.64 bei. Den sollten Sie auf jeden Fall von der Bioware-Website downloaden oder nach der Installation aller drei Titel per Update-Funktion im Hauptmenü direkt aufspielen.

Inhaltlich gibt's dagegen nichts zu deuteln: Neverwinter Nights ist trotz des mäßigen Einstiegs eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre; die beiden Addons überbieten das Hauptprogramm sowohl inhaltlich als auch technisch. Außerdem ist das Paket eine Langzeitinvestition: Nach dem Durchspielen der drei mitgelieferten Titel finden Sie im Internet jede Menge Nachschub in Form von Abenteuern, die Fans gebastelt haben – der mitgelieferte Editor macht's möglich.

ENTHÄLT FOLGENDE TITEL

Neverwinter Nights	84
Schatten von Undernzit (Addon)	85
Horden des Unterreichs (Addon)	87

NEVERWINTER N. DELUXE



Ausstattung
5 CDs,
Handbuch
(244 Seiten auf CD),
keine Extras

Publisher	Atari
Webseite	www.atari.de
ca. Preis	40 Euro
Verkaufsstart	erhältlich
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahre
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch

SYSTEM-CHECK

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4 Ti	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Multiplayer	8

WERTUNG FÜR DIE COMPILATION	Sehr gut
PREIS/LEISTUNG	Gut

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

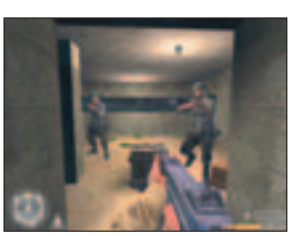
BLITZKRIEG



Falls Ihnen die Taktik-Schlachten im Zweiten Weltkrieg zu happig sind, haben wir Abhilfe für gestresste Feldherren: Im laufenden Spiel können Sie mit der ^-Taste die Konsole aufrufen und anschließend die folgenden Cheats eingeben. Die Tricks funktionieren teilweise auch im Addon Rolling Thunder.

CHEAT	WIRKUNG
@Password(»Panzerklein«)	Cheats aktivieren
@God(0)	God-Mode
@Win(0)	Mission gewinnen
SetIGlobalVar(»Cheat.Enable.Chapters«, 1)	Hauptmissionen freischalten
SetIGlobalVar(»Cheat.Enable.Missions«, 1)	alle Missionen freischalten

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE



Damit der unbekannte Soldat heil durch den Zweiten Weltkrieg kommt, haben wir ein paar Codes zusammengetragen. Um die Fronthilfen zu aktivieren, müssen Sie zunächst per Rechtsklick die Eigenschaften des Desktop-Icons von United Offensive verändern. Hier hängen Sie den relativ langen Parameter +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0 an. Nun lässt sich im Spiel mit der ^-Taste die Konsole öffnen, wo Sie die Codes aus der folgenden Tabelle eingeben.

Achtung: In der US-Version funktionieren die Schummeleien teilweise erst, wenn Sie das Spiel zuerst abspeichern und noch mal neu laden.

CHEAT	WIRKUNG
weapon 32	gibt Gewehren einen Automatik-Modus
toggle r_showLeafLights	zeigt Lichtlinien
toggle r_showtricounts	zeigt Texturnummern an
toggle r_showportals	markiert Eingänge mit blauen Linien
noclip	durch Wände gehen
notarget	Feinde können Sie nicht sehen
cmdlist	Liste aller Befehle im Spiel
give [Objekt]	gewünschtes Objekt erscheint
gfxinfo	Grafikinfos anzeigen
give all	alle Waffen
god	God-Mode
map [Name]	lädt die gewünschte Karte
toggle r_lockpvs	macht zufällig Texturen unsichtbar
toggle r_lightmap	weiße Texturen
kill	Selbstmord
toggle cg_drawgun	macht die Spielfigur unsichtbar (verbessert Framerate)
toggle cg_thirdperson	erhöhter Kamerawinkel
toggle r_measureOverdraw	Farbeffekte
toggle r_showtris	Drahtgitter-Modus
give health	Energie auffüllen
give ammo	maximale Munition
toggle cg_draw2d	entfernt das HUD
toggle r_fastsky	entfernt die Himmelstextur
map_restart	Level neu starten
toggle g_entinfo	zeigt wichtige Skripts an
jumptonode [XXX]	teleportiert Sie zu Kartenpunkt XXX

Die für den map-Cheat relevanten Kartennamen haben wir in einer kurzen Tabelle für Sie sortiert. Denken Sie daran, das Spiel vor dem Kartenwechsel abzuspeichern.

Aber Vorsicht: Manchmal übernimmt das Programm Ihre Waffen und Lebenspunkte beim Teleport.

KARTENNAME	MISSION
bastogne1	Mission 1: Bastogne 1
bastogne2	Mission 2: Bastogne 2
foy	Mission 3: Foy
noville	Mission 4: Noville
bomber	Mission 5: Bomber
trainbridge	Mission 6: Bahnbrücke
sicily1	Mission 7: Sizilien 1
sicily2	Mission 8: Sizilien 2
trenches	Mission 9: Schützengräben
ponyri	Mission 10: Ponyri
kursk	Mission 11: Kursk
kharkov1	Mission 12: Kharkov 1
kharkov2	Mission 13: Kharkov 2

DOOM 3



Zu id Softwares Horrorschocker gibt es mittlerweile eine ausführliche Cheat-Sammlung. Um die Konsole im Spiel zu aktivieren, drücken Sie gleichzeitig auf die STRG-Taste + Alt + ^. Danach können Sie die Codes aus der Liste eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
pm_thirdperson 0	Schulterkamera abschalten
pm_thirdperson 1	Schulterkamera aktivieren
give all	alle Waffen, maximale Gesundheit, Panzerung und Munition
give berserk	Berserker-Modus
give weapon_bfg	BFG
give weapon_chaingun	Chaingun
give weapon_chainsaw	Kettensäge
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_plasmagun	Plasmagewehr
give weapon_machinegun	Maschinengewehr
give weapon_shotgun	Schrotflinte
give ammo	maximale Munition
give health	maximale Gesundheit
give armor	125 Rüstungspunkte
kill	Spielfigur töten
pm_crouchspeed XXX	Geschwindigkeit beim Kriechen
pm_runspeed XXX	Geschwindigkeit beim Rennen
pm_walkspeed XXX	Geschwindigkeit beim Gehen
pm_noclipspeed XXX	Geschwindigkeit im noclip-Modus
pm_jumpheight XXX	Sprunghöhe
com_showfps 1	Frame-Rate anzeigen
freeze	alles auf dem Bildschirm einfrieren
benchmark	Benchmark
give pda	PDA-Einträge des aktuellen Levels erhalten
god	God-Mode
set g_dragEntity 1	mit dem Fadenkreuz Objekte greifen
gfxinfo	Grafikinfos
notarget	Unsichtbarkeit
killmonsters	alle Monster töten
editor	Map-Editor öffnen
quit	Spiel beenden
aviDemo	speichert ein Spielvideo ab
doomhell	in den letzten Level springen

CHEAT	WIRKUNG
com_allowconsole 1	nur ~ öffnet die Konsole
g_nightmare 1	Nightmare-Modus freischalten
noclip	durch Wände laufen
g_showplayershadow 1	Spielerschatten im Solo-Modus anzeigen
status	Spielstand anzeigen

LEVEL WÄHLEN: Um in einen bestimmten Spielabschnitt zu springen, geben Sie einfach einen der folgenden Codes in die Konsole ein. Im gewählten Abschnitt starten Sie mit allen Waffen, die bis dahin möglich sind – plus ein wenig Munition.

CHEAT	WIRKUNG
map game/alphalabs1	Alpha Labs 1
map game/alphalabs2	Alpha Labs 2
map game/alphalabs3	Alpha Labs 3
map game/alphalabs4	Alpha Labs 4
map game/caverns1	Caverns 1
map game/caverns2	Caverns 2
map game/comm1	Comm 1
map game/commoutside	Comm Outside
map game/cpu	CPU
map game/cpuboss	KI-Boss
map game/delta1	Delta 1
map game/delta2	Delta 2
map game/delta3	Delta 3
map game/delta4	Delta 4
map game/delta5	Delta 5
map game/enpro	Enpro
map game/hell1	Hölle 1
map game/hellhole	Hölle 2
map game/mars_city1	Mars City 1
map game/mars_city2	Mars City 2
map game/mc_underground	MC Underground
map game/monorail	Monorail
map game/pdas	PDAs
map game/recycling1	Recycling 1
map game/recycling2	Recycling 2
map game/site3	Site 3
map game/mp/d3dm1	Multiplayer Map 1
map game/mp/d3dm2	Multiplayer Map 2
map game/mp/d3dm3	Multiplayer Map 3
map game/mp/d3dm4	Multiplayer Map 4
map game/mp/d3dm5	Multiplayer Map 5
map testmaps/test_box	kleiner Testraum
map testmaps/test_lotsaimps	großer Raum mit Gegnern
map testmaps/test_boxstack	Raum zur Physik-Demo

OBJEKTE UND MONSTER: Mit diversen Cheats können Sie sich fast sämtliche Objekte an einen gewünschten Ort im Level beamen lassen. Dazu

öffnen Sie erneut die Konsole und geben dort die Schummeleien ein. Bei fetten Gegnern sollten Sie vorher den God-Mode aktivieren, um nicht sofort ins Gras zu beißen.

CODE	WIRKUNG
spawn monster_zombie_maint	Zombie mit gelber Jacke
spawn env_ragdoll_skeleton2	Skelett
spawn env_ragdoll_skeleton	blutiges Skelett
spawn monster_demon_archvile	Arch-Vile-Dämon
spawn marscity_marine_helmet_p90_walking	bewaffneter Wächter
spawn weapon_bfg	BFG 9000
spawn moveable_base_boulder	Felsen
spawn moveable_burger	Hamburger
spawn moveable_cannister	Kanister
spawn moveable_cartonbox (1 bis 8)	Karton
spawn weapon_chaingun	Chaingun
spawn monster_zombie_commando_cgun	Chaingun-Zombie
spawn moveable_chair (1,2 oder 5)	Stuhl 1,2 oder 5
spawn moveable_burgerboxclose	Burgerschachtel
spawn moveable_cokecan	Coladose
spawn moveable_computer	Computer
spawn monster_boss_cyberdemon	Cyberdemon
spawn moveable_explodingbarrel	explosives Fass
spawn monster_zombie_fat	fetter Zombie
spawn monster_flying_cacodemon	fliegender Cacodemon
spawn moveable_gizmo (1-3)	Gizmo
spawn char_security_goggles_pistol	Wache mit Pistole
spawn monster_demon_hellknight	Hellknight
spawn moveable_burningbarrel	hoch explosives Fass
spawn monster_demon_imp	Imp
spawn moveable_blaptop	Laptop
spawn weapon_machinegun	Machinengewehr
spawn monster_demon_maggot	Maggot-Dämon
spawn monster_demon_mancubus	Mancubus-Dämon
spawn moveable_monitor	monitor
spawn moveable_burgerboxopen	offene Burgerschachtel
spawn moveable_burningtank	explosive Gasflasche
spawn moveable_explodingtank	explosive Gasflasche
spawn monster_demon_pinky	Pinky-Dämon
spawn weapon_pistol	Pistole
spawn weapon_plasmagun	Plasmagewehr
spawn weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
spawn weapon_shotgun	Schrotflinte
spawn weapon_soulcube	Soul Cube
spawn env_gibs_leftarm (or right)	blutiger Arm
spawn env_gibs_torso	blutiger Körper
spawn env_gibs_leftleg (or right)	blutiges Bein
spawn env_gibs_spine	blutige Wirbelsäule
spawn monster_demon_cherub	Cherub (baby locust)
spawn monster_zombie_bernie	Flaming Bernie zombie!
spawn char_hazmat	Eierkopf im Strahlenschutzanzug
spawn monster_flying_lostsoul	Lostsoul erscheint in Bodennähe
spawn monster_demon_revenant	Revenant
spawn monster_zombie_boney	starker Zombie
spawn monster_demon_imp_crawl_armdoor	erzeugt einen Imp in seltsamer Pose
spawn monster_demon_imp_crawler	erzeugt einen krabbelnden Imp
spawn char_campbell_bfg	Campbell mit BFG
spawn char_campbell_bfgcase	Campell mit BFG-Kiste
spawn char_campbell	einfach nur Campell
spawn char_swann	Swann
spawn monster_boss_sabaoth	Sabaoth (Vorsicht Endgegner!)
spawn char_betruger	Dr. Betruger
spawn monster_boss_guardian	Höllenchef Guardian
spawn monster_boss_Vagary	SpinnenbossVagary.
spawn moveable_ktable	Küchentisch
spawn monster_zombie_commando	Tentakel-Zombie
spawn monster_demon_tick	Tick-Dämon
spawn monster_demon_trite	Trite
spawn moveable_item_[Waffe]	erschafft die gewünschte Waffe
spawn moveable_wrench	Schraubschlüssel

SPEZIELLER PDA: Im Level »Excavation Site« gibt es kurz nach dem Fahrstuhl zur Hölle ein verstecktes Gimmick der Entwickler. Quetschen Sie sich kurz hinter dem Fahrstuhl links an der Wand entlang, damit der Trigger für die finale Zwischensequenz nicht ausgelöst wird. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, gelangen Sie in eine Sackgasse. Dort erleuchten ein paar Kerzen einen Stein mit dem id-Logo. Ein Klick auf diesen Stein öffnet die Wand links von Ihnen. Durch die Öffnung erreichen Sie einen Raum mit einem ganz besonderen PDA.



VIDEOSPIEL: Gleich zu Beginn des Spiels (noch bevor die Hölle losbricht) sollten Sie der Küche einen Besuch abstatten. Dort steht ein Spielautomat mit dem Titel »Super Turkey Puncher 3«. Falls es Ihnen gelingt einen High-Score von 25.000 Punkten oder mehr aufzustellen, erhalten Sie eine Nachricht auf Ihren PDA, in der die Entwickler Sie beglückwünschen.

EVIL GENIUS



In einer laufenden Partie drücken Sie ganz einfach die STRG-Taste + Alt + D gleichzeitig. Dadurch lässt sich mit ^ die Konsole öffnen. Dort tragen Sie die Cheats aus der folgenden Tabelle ein und bestätigen anschließend mit Enter. Die XXX-Platzhalter sind variabel und lassen sich durch jede beliebige Zahl ersetzen.

CHEAT	WIRKUNG
giveall	komplette Ausrüstung
df_buildinstantobjects	Bauzeit auf Null setzen
help	Befehlsliste anzeigen
money XXX	Konto um XXX aufbessern
setmaxpopulation XXX	Bevölkerungslimit auf XXX setzen
takeall	alle Objekte entfernen
unlockglossary	Hilfstexte freischalten
timer_fps	Framerate anzeigen
df_fps 1/0	Grafikdetails
fireinthedisco	kleiner Lichteffekt
SuperAgentInfo	Details zu Superagenten
SuperAgentCall	Superagenten herbeirufen
SuperAgentSetLock	schaltet Agenten frei
SuperAgentSetDefeat	Agenten direkt besiegen
SuperAgentSetDefeatable	Agenten verwundbar machen
TransferIsland	Standort wechseln
Repair_HealthIncrease XXX	Regenerationsrate modifizieren
Speed XXX	Spielgeschwindigkeit modifizieren
TestMessages	originelle Nachricht der Entwickler
SetAgencyXXX	aktiviert Gruppe XXX
Give XXX	Figur XXX bekommen

FLAT OUT



AUTOKAUF: Entscheiden Sie sich in jeder neuen Liga für das teuerste Modell. Dann bleibt zwar weniger Geld zum Aufrüsten. Die kleinen, billigen Kisten geraten aber auch mit teurem Tuning nur allzu schnell ans Leistungslimit, bringen also nichts.

VORSICHT: Gerade bei Rennbeginn lohnt es sich selten, sich ins Getümmel zu stürzen. Stattdessen lieber Abstand halten. Während der Rest der Teilnehmer sich in der ersten Kurve gegenseitig von der Strecke schubst, zieht man selbst unbehindert innen vorbei an die Spitze.

DRÄNGELN: Auf Zweikämpfe sollten Sie sich nur im Notfall einlassen. Versuchen Sie dann, Ihren Gegner an den Straßenrand zu drängen. Mit etwas Glück bleibt er an einem Laternenpfahl oder Reifenstapel kleben. Aber Achtung: Die Duelle bremsen auch Ihr Fahrzeug gehörig aus!

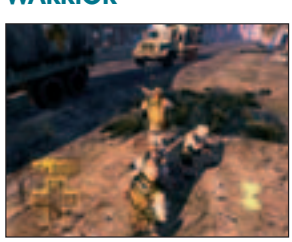
NITRO: Den Booster sollten Sie ausschließlich auf langen Geraden einsetzen, wo Sie die Endgeschwindigkeit auch ausnutzen können. Ausnahme: Beim Beschleunigen aus einer Kurve heraus, oder um vor einer Engstelle einen lästigen Widersacher zu überholen.

TUNING: Den Einkaufszettel immer den nächsten Strecken anpassen. Gibt es einen Highspeed-Kurs, zählt vor allem mehr Motorpower. Schlängeln sich die Wagen um kurvige Landstraßen, bringen Fahrwerks-Upgrades und bessere Reifen weitaus mehr.

GELDSORGEN: Ist partout kein Weiterkommen, einfach noch einmal einen bereits absolvierten Kursus antreten. Zur Not auch in einer bereits abgeschlossenen Liga. Vielleicht reicht die Gewinnsumme ja für die nötigen paar PS mehr unter der Haube.

STUNT-ARENA: Bei den Kunstflug-Events gibt es fast immer einen idealen Absprungpunkt. Sie müssen den Dummy im gleichen Augenblick »abfeuern«, in dem Ihr Vehikel auf das Hindernis vor dem Ziel prallt. Mit etwas Übung finden Sie den richtigen Winkel schnell heraus.

FULL SPECTRUM WARRIOR



Wenn Ihnen manche der Einsätze zu brenzlig sind, haben wir für Sie ein paar nützliche Kniffe, die helfen, alle Situationen zu meistern. Wechseln Sie im Spiel in die Optionen und wählen Sie dort den Eintrag »Cheats«. Nun können Sie die Kommandos aus der folgenden Tabelle eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
Ha2p1pyp9Tur5tle	Version für US Army
Mercenaries	unendlich Munition
Bulgarianninja	unbegrenzt M203-Granaten

CHEAT	WIRKUNG
Naked Op4	nimmt allen Feinden die Deckung
Canadianvision	markiert Feinde auf dem GPS
NickWest	Big-Head-Modus

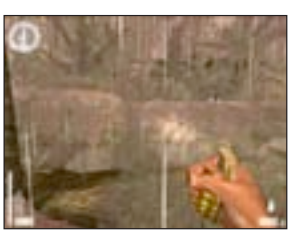
KOHAN 2



Wenn Ihnen in dem Strategiespiel eine der komplexen Missionen zu kniffl ig ist, helfen Sie doch einfach mit diesen Schummeleien nach. Um die Codes zu aktivieren, drücken Sie in einer laufenden Partie Enter und tippen in der Eingabezeile den Cheat ein. Anschließend bestätigen Sie erneut mit der Enter-Taste.

CHEAT	WIRKUNG
gimme	100 Goldstücke erhalten
lasik	Kriegsnebel aufdecken
victoryismine	Mission gewinnen
wasted	Mission verlieren

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT



TEAMWORK: Nicht umsonst sind Sie Teil eines Teams. Stürmen Sie nicht alleine vor, sondern beobachten Sie Ihre Kameraden. Die wissen im Notfall, was zu tun ist, oder geben manchmal sogar nützliche Tipps.

SKRIPT-SCHWÄCHEN: An manchen Stellen erwartet Pacific Assault vom Spieler, dass er zu einem bestimmten Punkt läuft. Vorher hängen die geskripteten Ereignisse in einer Art Endlosschleife – das können Sie ausnutzen. Sehen Sie sich in aller Ruhe um, oder gehen Sie sogar ein Stück im Level zurück, um zum Beispiel nach Munition zu suchen.

GRANATEN: Das Tutorial im Boot Camp ist für erfahrene Spieler überflüssig. Einzige Ausnahme ist das Granaten-Training. Nehmen Sie sich hier Zeit, denn in den späteren Gefechten müssen Sie die Dinger oft unter Zeitdruck durch kleine Fenster werfen. Hier gilt das Motto: Übung macht den Meister

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



RENNEN WIEDERHOLEN: Wenn Sie ein Rennen neu starten, sinkt der Schwierigkeitsgrad. Wenn Sie also gleich zu Beginn merken, dass die Gegner zu flott unterwegs sind, legen Sie einfach noch mal von vorne los.

DRIFTS: Eine simple, aber effektive Methode für möglichst viele Drift-Punkte ist folgende: Anstatt mit der Handbremse durch die Kurven zu rutschen, bringen Sie den Wagen auf den Geraden durch rhythmisches links und rechts lenken in leichte Schlingerbewegungen. Wenn der Rhythmus stimmt, sammeln Sie »outrageous drifts« am laufenden Band.

HANDBREMSE: Benutzen Sie vor scharfen Kurven die Handbremse, um per Powerslide durch die Biegung zu heizen. Dadurch verlieren Sie deutlich weniger Tempo.

PUNKTVERLUST VERMEIDEN: Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen kostet Lachgas. Um das zu vermeiden, versuchen Sie, bei einem Crash seitlich in die Streckenbegrenzung zu knallen.

NO ONE LIVES FOREVER 2



Falls Ihnen manche der Missionen in unserer Vollversion zu schwer sind, helfen Sie Cate Archer doch einfach mit einem Cheat auf die Sprünge. Drücken Sie dazu die Taste T und tippen Sie dann die Codes in die Chatzeile ein. Achten Sie unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung der Worte. Denn die Cheats funktionieren ausschließlich in der unten angegebenen Schreibweise.

CHEAT	WIRKUNG
ammo	Munition auf Maximum
guns	alle Waffen und Gadgets
Skillz	Cate bekommt einen Skillpoint
baddaboom	Explosionen unter dem Ziel

CHEAT	WIRKUNG
Armor	Rüstung auffüllen
Health	Gesundheit auffüllen
mods	sämtliche Modifikationen
kfa	alle Waffen, volle Munition, Energie und Panzerung
God	God-Mode
Poltergeist	Unsichtbarkeit
build	Versionsnummer einblenden
Maphole	weiter zur nächsten Mission
rosebud	lässt ein Schneemobil erscheinen
Pos	Position im Level anzeigen

ROLLERCOASTER TYCOON 3



SAUBERMANN: Stellen Sie ausreichend Mülleimer auf. Im Zweifelsfall eher zu viele als zu wenige. Der Vorteil: Die Behältnisse sind auf lange Sicht bedeutend kostengünstiger als eine Putzkolonne.

HÖHENANGST: Auch wenn's weniger Spaß macht – sofern Sie mit Ihrem Park Geld verdienen wollen, bauen Sie moderate Achterbahnen. Bei zu extremen Steigungen oder zu vielen Loopings wird den Gästen angst und bange und niemand steigt ein.

SCHLANGESTEHEN: Achten Sie beim Anlegen von Warteschlangen darauf, nicht zu verwinkelt zu bauen. Außerdem sollte der Eingang maximal vier Felder von der Attraktion entfernt sein. Ansonsten stellen sich die Besucher gar nicht erst an.

ZUGABE: Gerade bei unspektakulären Fahrgeschäften wie Karussells dürfen Sie großzügig sein. Lassen Sie Ihre Gäste zwei bis drei Runden statt nur einer drehen. Das steigert die Bewertung des Parks, und Sie können getrost mehr Geld für diese ohnehin eher schlecht besuchten Attraktionen verlangen.

WERBUNG: Sie haben gerade die coolste Achterbahn aller Zeiten gebaut? Starten Sie eine Werbekampagne und senken Sie den Preis für die Übersichtskarten an den Infoständen. Das kostet zwar eine Stange Geld, dafür wirft die Attraktion aber auch wesentlich schneller Gewinn ab.

CHEATS: Ihre Parkbewohner können wahre Wunder vollbringen. Wenn Sie das nicht glauben, dann benennen Sie doch einfach mal einen Kunden mit einem Namen aus der folgenden Tabelle. Dadurch lösen sich manche Probleme im Park fast von selbst.

NAME	WIRKUNG
Atari	alle Gäste lachen
Frontier	Fahrgeschäfte laufen ohne Defekte
Guido Fawkes	schaltet den erweiterten Feuerwerks-Editor frei
Chris Sawyer	alle Gäste hüpfen vor Freude
John Wardley	Achterbahnbau ohne Höhenbeschränkung

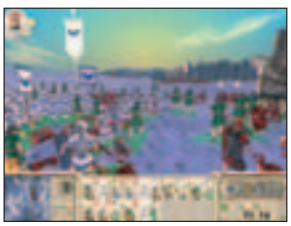
ROME



Die teilweise sehr happigen Missionen in der Antike lassen sich mit einigen Tricks vereinfachen. Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste - oder ^ und geben Sie anschließend die Schummel-Codes ein. Achtung: Manche der Cheats funktionieren nur einmal im Spiel.

CHEAT	WIRKUNG
bestbuy	Kampagnen-Einheiten zehn Prozent günstiger
gamestop	Kampagnen-Einheiten zehn Prozent günstiger
oliphaunt	Elefanten in der Kampagne 40 Prozent größer
capture_settlement [Stadtname]	eingegebene Stadt erobern
date [Jahr]	Datum verändern
season [summer/winter]	Jahreszeit auf Sommer oder Winter ändern
create_unit [Stadtname/Charakter] [Einheitsname] [Menge] [Erfahrung/ Rüstung/Waffe]	Einheit mit entsprechenden Werten erschaffen
jericho	Mauern bei einer Belagerung zerstören
force_diplomacy [accept/decline/off]	zwingt Gegnern Ihre Diplomatiewünsche auf
add_money 20000	20.000 Goldstücke
give_trait_points [Held] [Fähigkeit] [XXX]	Held bekommt XXX Punkte in der gewählten Fähigkeit
give_trait [Held] [Fähigkeit] [XXX]	Held bekommt die gewünscht Fähigkeit ab Level XXX
add_population [Stadtname] [XXX]	Einwohnerzahl der gewünschten Stadt um XXX erhöhen
auto_win [attacker/defender]	Angreifer/Verteidiger gewinnt sofort die Schlacht
process_cq [Stadtname]	alle Bauprojekte fertigstellen
process_rc [Stadtneme]	alle Militäreinheiten fertigstellen
invulnerable_general [Held]	gewünschter Held wird unbesiegbar
kill_character [Einheit]	gewünschte Einheit töten
list_traits	Fähigkeitenliste anzeigen
move_character [Einheit] [XXX,YYY]	teleportiert die gewünschte Einheit zu den angegebenen Koordinaten
toggle_fow	Fog of War an/aus

GELDSEGEN: Wer gleich zu Beginn der Kampagne mit einem fetten Konto starten will, kann mit einem kleinen Eingriff die Staatskasse füllen. Alles was Sie dazu brauchen ist ein Texteditor wie das in Windows integrierte WordPad. Öffnen Sie mit diesem Programm die Datei »descr_strat« im Unterordner \Data\world\maps\campaign\imperial_campaign in Ihrem Rome-Installationsverzeichnis. Nun suchen Sie bei den Fraktionen den Eintrag »denari« und ändern diesen Betrag von 5.000 auf eine Zahl Ihrer Wahl – zum Beispiel 999.999. Speichern Sie anschließend die Datei ab. Nun können Sie gleich zu Beginn des Feldzuges so richtig aus dem Vollen schöpfen.



ANDERE FRAKTIONEN SPIELEN: Um auch mal ein anderes Volk als die Rothelmchen zu spielen, gehen Sie erneut mit einem Editor wie WordPad in die Datei »descr_strat« im Unterordner \Data\world\maps\campaign\imperial_campaign. Unter dem Eintrag zu den Fraktionen ändern Sie dort je nach Wunsch alle »unlockable« oder »unplayable« Einträge in »playable«. Danach speichern Sie ab und können nun im Spiel auch mit einer der anderen Parteien antreten.

VORSICHT: Dieser Eingriff kann zu Abstürzen des Spiels oder Ihres Rechners führen. Erstellen Sie vor dieser Veränderung auf jeden Fall eine Sicherungskopie der Datei.

SACRED



Um die Cheats zu aktivieren, müssen Sie zuerst die Desktop-Verknüpfung von Sacred leicht modifizieren. Dazu öffnen Sie per Rechtsklick die Eigenschaften-Anzeige und hängen im Feld »Ziel« den Parameter /CHEATS=1 an. Nun einfach abspeichern. Dadurch können Sie im Spiel durch Druck auf ⌨ oder ⌨ die Konsole öffnen und die Codes eintippen. Achtung: Legen Sie vorher eine Sicherungskopie Ihres Helden an.

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

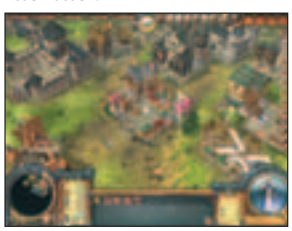
SIEDLER 5



VERSORGUNG: Sichern Sie möglichst schnell die Grundversorgung mit Rohstoffen. Ihre Start-Leibeigenen sollten sich sofort auf die umliegenden Vorkommen stürzen, sodass sie alle fünf Ressourcen abbauen. Gleichzeitig müssen Sie die Umgebung erkunden, um Ressourcen-Schächte aufzustöbern. Hierfür eignet sich Dario mit seinem Aufklärer-Falken am besten – den Helden können Sie in Multiplayer-Partien sofort kaufen.

ROHSTOFFE: Idealerweise sollten Sie anfangs je zwei Lehmgruben und Steinbrüche besetzen, plus je eine Schwefel- und Eisenmine. Denn Lehm und Steine sind zu Beginn am wichtigsten. Die jetzt freien Arbeiter hacken derweil Holz. Achtung: Wenn der zugewiesene Baumbestand abgeschlagen ist, suchen sich die Holzfäller keine neuen Opfer – die müssen Sie ihnen zuweisen!

UPGRADEN: Ausbau ist besser als Neubau. Ein Großes Wohnhaus bringt Ihnen mehr als drei kleine, ein Gutshof mehr als drei Bauernhöfe. Gleiches gilt für Produktionsstätten. Achten Sie aber darauf, dass die meist weiter von Ihrer Siedlung entfernten Minen Wohnhäuser und Farmen in der Nähe haben – notfalls in der jeweils kleinen Ausführung, bis Sie sich ein Upgrade leisten können. Ansonsten haben die Bergarbeiter nämlich viel zu weite Wege zum Schlafen und Essenfassen.



SCHLÜSSELPOSITIONEN: Der Computergegner rennt fast immer stumpf an der gleichen Position ge-

Bild zeigt einen Ingame-Screenshot • www.singles-the-game.de

Und wer schrubbt ihr den Rücken?

PC CD-ROM
Singles
flirt up your life!
DEEP SILVER

Sie haben es in der Hand. Denn jetzt gibt es die extra große SINGLES EXTENDED Version – die Bestseller-Life-Sim mit den vielen Extras:

Geniale Erweiterungen
u.a. Küchenset, Photosession und 1001-Nacht-Set

Exklusive Goodies
u.a. Sticker-Set, Postkarten und großes Wendeposter

Erweitertes Handbuch
inkl. umfangreichem Flirtguide und Tipps & Tricks von PC Games

WERTUNG: 80% 1/04 „Das neue Flirt-Game!" Geheimtipp des Monats! GameStar 10/03 „Blümchensex für Pixelbürger" SAT.1.de

Jetzt im Handel oder unter www.Softunity.com

gen Ihre Siedlung an. Wenn Sie an dieser Stelle Ihre Armee postieren, fangen Sie die Angreifer locker ab. Gegebenfalls verstärken Sie die Stellung mit Ballista- oder Kanonentürmen. Ihre Verteidigungsarmee gewinnt durch die regelmäßigen Abwehrgefechte zudem Erfahrung: Also sollten Sie die Gefallenen durch frische Truppen ersetzen, bevor Sie eigene Angriffe starten – so schlagen Sie mit einer kompletten und erfahrenen Armee zu.

SIMS 2



Drücken Sie im Spiel die STRG-Taste + Shift + C gleichzeitig, um das Cheat-Fenster zu öffnen. Anschließend können Sie die Codes eingeben und mit Enter bestätigen. Speichern Sie auf jeden Fall den Spielstand, bevor Sie anfangen zu cheaten.

CHEAT	WIRKUNG
motherlode	Konto auf 50.000
exit	Cheat-Fenster schließen
expand	Cheat-Fenster vergrößern
kaching	Konto plus 1.000
vsync on/off	Performance verbessern, aber Details abschalten
help -all	Cheats auflisten
StretchSkeleton	Sims vergrößern oder verkleinern
aging off	Alterungsprozess abschalten
aging on	Alterungsprozess einschalten

Zusätzlich gibt es in Sims 2 noch ein paar versteckte Codes, mit denen Sie die Optik des Spiels beeinflussen können. Dazu müssen Sie zunächst den so genannten **Postprocessing**-Cheat aktivieren, den Sie ganz oben in der Liste finden. Öffnen Sie dazu im Spiel erneut mit STRG-Taste + Alt + C das Cheat-Fenster.

CHEAT	WIRKUNG
letterBox XXX	Erzeugt einen Letterbox-Effekt (XXX = 0.0 bis 0.4)
vignette X Y Z	Erzeugt einen Verschwimmen-Effekt (X,Y,Z = 0.0 to 1.0)
slowMotion XXX	Spielgeschwindigkeit modifizieren (XXX = 0 bis 8; 0 ist Normal)
filmGrain XXX	Grieselfilter über den Schirm legen (XXX = 0.0 bis 1.0)
bloom rgb XXX	Effekt für eine Rückblende (XXX = 0.0 to 1.0)
boolProp enablePostProcessing false	schaltet Postprocessing-Modus ab
boolProp enablePostProcessing true	aktiviert Postprocessing-Modus

Zwei unserer Schummeleien funktionieren nur in der Nachbarschaftsübersicht. Drücken Sie dort erneut die STRG-Taste + Alt + C für das Cheat-Fenster und geben Sie die entsprechenden Codes ein.

CHEAT	WIRKUNG
deleteAllCharactres	Entfernt alle Sims von der Übersichtskarte
TerrainType (desert/temperate)	Verändert das Terrainset zwischen Wüste und gemäßigtem Klima

Neben den üblichen Tricks im Spiel gibt es zu Die Sims 2 noch einige Parameter, die Sie an die Desktop-Verknüpfung anhängen können. Einfach per Rechtklick auf das Icon die Eigenschaften anzeigen lassen und im Zielfeld eine dieser Zeilen hinzufügen.

PARAMETER	WIRKUNG
-nosound	Sound deaktivieren
-f	Vollbild-Modus
-r[XXX]x[YYY]	Auflösung auf XXX mal YYY stellen
-w	Spiel im Fenster starten

BILDER MALEN: Um im Haus Ihre eigenen Kunstwerke zu verteilen, gibt es einen Trick. Als Vorraussetzung dafür muss Ihr Sim aber zuerst Kreativität auf Level 5 steigern und sich daran machen, ein Stilleben zu malen. Sobald der Sim loslegt, erscheint ein Rahmen. Den sollen Sie über dem gewünschten Modell zentrieren. Drücken Sie nun C, um das Spiel zu pausieren und Alt + Tab, um aus Sims 2 auf den Desktop zu wechseln. Hier öffnen Sie ein Malprogramm wie zum Beispiel Paint und damit Ihr Werk. Das befindet sich normalerweise im Ordner C:\Eigene Dateien\EA Games\The Sims2\Storytelling\SNAPSHOT.BMP. Nun können Sie entweder Ihr eigenes Kunstwerk kreieren oder ein beliebiges Bild einfügen. Das müssen Sie nur entsprechend in SNAPSHOT.BMP umbenennen und auf die entsprechende Größe zuschneiden. Sobald das gewünschte Bild im oben genannten Ordner liegt, gehen Sie per Druck auf Alt + Tab zurück in Sims 2. Dort wird Ihr Sim nun das gespeicherte Bild malen. So können Sie ein Foto der Familie einfügen oder ein Selbstporträt aufhängen.



RADIOPROGRAMM: Wem die Musik in Sims 2 zu fade ist, der kann seine eigenen MP3-Dateien ins Sim-Radioprogramm integrieren. Die entsprechenden Dateien finden Sie im Ordner C:\Eigene Dateien\EAGames\The Sims2\Music\Musiksender. Für Musiksender setzten Sie Ihren Lieblingssender ein. In diesen Ordner kopieren Sie die gewünschten MP3-Dateien dorthin. Im Spiel müssen Sie jetzt nur noch in den Optionen den Radiosender suchen und Ihre Lieblingslieder in die Playlist aufnehmen.

TV-PROGRAMM: Ähnlich wie bei den MP3-Dateien können Sie sogar Ihre Wunschfilme in der Sims-Glotze abspielen. Dazu müssen Sie die Datei einfach in den Ordner C:\Eigene Dateien\EA Games\The Sims 2\Movies\ TV-Sender kopieren. Ersetzen Sie die TV-Station entsprechend durch Ihr gewünschtes Programm. Nun brauchen Sie im Spiel nur noch die Fernbedienung in die Hand zu nehmen, schon können Sie den ausgesuchten Film einschalten. Vorsicht: Die Filmdateien müssen im AVI-Format sein und sollten nicht größer sein als 128x128 Pixel und eine Framerate von maximal 15 nicht überschreiten.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



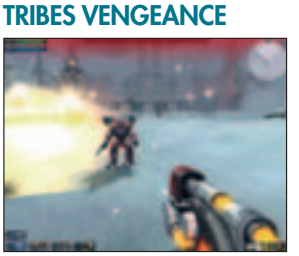
Im Funsportspiel haben die Entwickler von Neversoft tonnenweise Easter-eggs und Charaktere versteckt. Um die Goodies freizulegen, müssen Sie im Spiel bestimmte Ziele meistern. Wir haben für Sie eine umfangreiche Liste mit den Anforderungen und der dazugehörigen Belohnung zusammengestellt. Wir wünschen viel Spaß mit den teilweise sehr skurilen Charakteren, die alle neue Levelziele und teilweise neue Boards mitbringen.

ZIEL	BELOHNUNG
Klassik-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad schaffen	Steve-O
meistern Sie den Level Boston im Story-Modus	Benjamin Franklin
Bezwingen Sie den Story-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad	Call-of-Duty-Soldat
meistern Sie den Level Berlin im Story-Modus	Graffiti-Künstler
Klassik-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad schaffen	Jesse James
meistern Sie den Level New Orleans im Story-Modus	Hofnarr
meistern Sie den Level Barcelona im Story-Modus	Stierkämpfer

ZIEL	BELOHNUNG
Klassik-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad schaffen	Natas Kaupas
Story-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad schaffen	Nigel
Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad schaffen	Paulie
Story-Modus im einfachen Schwierigkeitsgrad schaffen	Peds Gruppe A
Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad schaffen	Peds Gruppe B
Story-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad schaffen	Peds Gruppe C
Klassik-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad schaffen	Peds Gruppe D
Klassik-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad schaffen	Peds Gruppe E
100% des Story-Modus durchspielen	Peds Gruppe F
100% des Klassik-Modus durchspielen	Peds Gruppe G
Alle Gaps in allen 15 Levels schaffen	Peds Gruppe H
Story-Modus im einfachen Schwierigkeitsgrad schaffen	Phil Magera
Meistern Sie den Level Skatopia im Story-Modus	Ryan Sheckler
Story-Modus im einfachen Schwierigkeitsgrad schaffen	Shrek
Meistern Sie den Level Australien im Story-Modus	Shrimp-Händler
Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad schaffen	The Hand
Klassik-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad schaffen	Tony Hawk im Outfit von Tony Hawk's Pro Skater
Im Zoo auf den Rücken des Elefanten springen	Tor zum Aquarium öffnen
Springen Sie mit Jesse James über drei Autos	R/V-Halfpipe freischalten
Story-Modus schaffen	Pro Skater Level
Klassik-Modus schaffen	Triangel Level
Alle Gaps in allen 15 Levels schaffen	Cheats Film
100% des Klassik-Modus durchspielen	Neversoft Skate Movie
Klassik-Modus durchspielen	Pro-Bails-1-Film
100% des Story-Modus durchspielen	Pro-Bails-2-Film
Story-Modus durchspielen	World-Destruction-Tour-Film



TRIBES VENGEANCE



RÜSTUNG: Schnallen Sie sich generell die dickste Rüstung um, die es an den

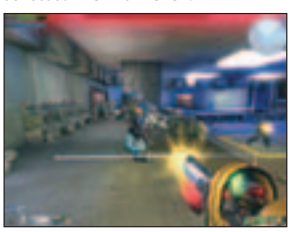
Inventar-Stationen zur Auswahl gibt. Die mangelnde Bewegungsfreiheit machen Sie einfach durch dickere Wummen wieder wett.

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. So sind Sie für den nächsten Kampf immer bestens gerüstet.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR: Das Sniper-Rifle verbraucht bei jedem Schuss Energie aus dem Jetpack. Damit machen Sie zwar viel Schaden, können dafür aber schlechter aus einer Gefahrenzone flüchten.

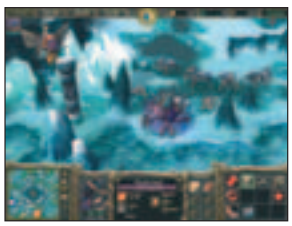
ENDGEGNER: Konzentrieren Sie sich in den Kämpfen mit fetten Brocken immer auf den Anführer. Wenn er Gehilfen dabei hat, versuchen Sie die KI-Schurken gegenseitig in deren Geschossbahnen zu ziehen.



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

WARCRAFT 3



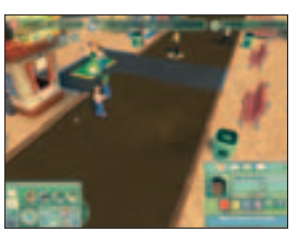
Die komplette Cheat-Liste für Blizzards Strategie-Meisterwerk gilt sowohl für das Hauptprogramm als auch für das Addon Frozen Throne. Wenn Ihnen die Nagas also mal zu dicht auf die Pelle rücken, öffnen Sie mit Enter die Chateingabe und tippen dort die Codes ein. Falls Sie alles richtig gemacht haben erscheint die Meldung »Cheat aktiviert« auf dem Schirm. In Klammern stehende Begriffe müssen durch die entsprechenden englischen Begriffe oder Zahlen ersetzt werden. Zum Beispiel Nightelf für Nachtelfen.

CHEATS	WIRKUNG
keysersoze XXX	XXX Goldstücke
thereisnospoon	unendlich Mana
iocainepowder	markierte Einheit töten
somebodysetusupthebomb	Mission verlieren
thedudeabides	schneller zaubern
allyourbasearebelongtous	Mission gewinnen
whosyourdaddy	alle Einheiten unverwundbar
motherland [Rasse] [Levelnummer]	Levelwahl
leafittome XXX	XXX Holz
greedisgood XXX	XXX Gold und Holz
riseandshine	Zeit auf Tag stellen
lightsout	Zeit auf Nacht stellen
strengthandhonor	Niederlage abstellen
tenthleveltaurenchieftain	spielt den Song »Power of the Horde«
whoisjohngalt	schnelle Forschung
=	letzten Cheat wiederholen
sharpandshiny	alles erforschen
daylightsavings	Schaltet Tag-Nacht-Wechsel aus
WarpTen	Bauzeiten verkürzen
PointBreak	kein Einheitenlimit
synergy	Tech-Tree abschalten
itvexesme	Siegbedingungen ausschlaten
pointbreak	keine Versorgungsgebäude benötigt
iseedeadpeople	Karte aufdecken



EASTEREGG: Um die geheime Mission in der Menschen-Kampagne freizuschalten, gehen Sie im dritten Kapitel »Die Kerker von Dalaran« zu dem Raum mit den drei Schafen. Sobald Sie im Raum auf die Bodenplatten treten blöken die Wollknäule »bah«, »ram« und »ewe«. Sobald die Schafe in dieser Reihenfolge Geräusche von sich geben, öffnet sich eine Geheimtür. Aktivieren Sie im nächsten Raum das Geheimlevel-Symbol und Sie dürfen anschließend den geheimen Level absolvieren. Sobald der gemeistert ist, bekommen Sie in der vierten Mission eine besondere Spielfigur als Belohnung für die Mühen.

ZOO TYCOON 2



STARTHILFE: Falls Sie zu Beginn einer Mission Geldprobleme haben, sollten Sie alle Bäume, Felsen und Pflanzen außerhalb bereits vorhandener Gehege per Bulldozer entfernen. Dabei kommen oft einige Tausend Dollar zusammen.

KAPITALANLAGE: Bauen Sie so früh wie möglich Souvenirstände und Restaurants, da diese schnell sehr hohe Gewinne abwerfen. Auch eine Kompostieranlage ist eine lohnende Anschaffung, da sie quasi nebenbei und dauerhaft Geld einbringt.

DRECK VERMEIDEN: Errichten Sie in der Nähe ihrer Imbissbuden ausreichend Bänke, damit sich die Besucher zum Essen und Trinken setzen können. Außerdem sollten in unmittelbarer Umgebung der Buden leicht zugängliche Papierkörbe aufstellen, sonst werfen die Gäste den Müll einfach auf den Boden und verschmutzen damit den Zoo.



UNTERHALTUNG: Unterschätzen Sie nicht das Unterhaltungsbedürfnis der Besucher. Schmücken Sie Ihren Zoo mit Statuen, Spielplätzen für Kinder, Springbrunnen und ähnlichen Zierobjekten.

GEHEGEGRÖßE: Denken Sie daran, dass Tiere früher oder später Nachwuchs bekommen und damit der Platzbedarf steigt. Legen Sie die Gehege also von vornherein entsprechend großzügig an, sonst müssen Sie später umständliche und sehr teure Umbaumaßnahmen vornehmen oder Tiere verkaufen. Beachten Sie beim Bauen auch, dass Gäste gerne von mehreren Seiten freie Sicht ins Gehege haben wollen.

Patrick Hartmann

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 Bündel 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

Willkommen beim Hardwareteil der PC PowerPlay! In Zusammenarbeit mit dem renommierten Testcenter des PC-Fachmagazins »Chip« versorgen wir Sie monatlich mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.

Liebe PC PowerPlay-Leser,

das Thema »Hardware für PC-Spieler« ist seit geraumer Zeit seinem Nischendasein entwachsen. Lange vorbei sind die Jahre, als sich nur ein paar Freaks für die Unterschiede bei Mainboard-Chipsätzen interessierten. Neue Highend-Grafikkarten von Ati und Nvidia erwarten viele Spieler inzwischen ähnlich sehnsüchtig wie den kommenden Action-Hit.

Keine Frage also, dass wir Sie in der PC PowerPlay nicht nur über Software-Knüller, sondern auch über die neuesten Trends und die besten Geräte im Hardware-Bereich auf dem Laufenden halten wollen. Wir versorgen Sie monatlich mit aktuellen News, fundierten Tests, ausführlichen Themen-Schwerpunkten samt technischen Hintergrundinformationen und informativen Bestenlisten. Um ein Gerät richtig beurteilen zu können, spielen immer zwei Dinge zusammen: die subjektiven Eindrücke eines erfahrenen Redakteurs sowie eine möglichst große Sammlung objektiver Test- und Messwerte. Doch Letzteres ist extrem aufwändig und teuer: Allein ein gutes Messgerät für TFT-Bildschirme kostet einen mittleren fünfstelligen Euro-Betrag.

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay kooperiert mit dem Chip-Testcenter

Um Ihnen den bestmöglichen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir intensiv 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 – künftig auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder,

GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY **HARDWARE-WERTUNGSKASTEN**

Allgemeine Angaben:
Um welche Art von Hardware handelt es sich, wie teuer ist sie (mittlerer Händlerpreis), von wem kommt sie und wo finde ich im Internet zusätzliche Informationen.

Preis/Leistung:
Wie gut sind Qualität und Leistung (in Schulnoten) in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Fazit:
Das Ergebnis des Tests – inklusive Stärken, Schwächen und Besonderheiten – nochmal in kurzer Form zusammengefasst.

DIAMONDBACK

Typ	**Maus**
ca. Preis	**50 Euro**
Hersteller	**Razer**
Internet	**www.speedlink.de**

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	95
Technik	(10%)	92
Ergonomie	(20%)	87
Ausstattung	(20%)	89

Preis/Leistung	**Sehr gut**
Bestenliste	**Platz 1** (von 8 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Ultrapräzise Supermaus, die vor allem bei hektischen 3D-Shootern glänzen kann. Die Allroundqualitäten machen sie aber auch zu einem angenehmen Alltagsbegleiter.«

92

Das Testobjekt:
Der exakte Name des getesteten Geräts.

Einzelwertungen:
So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Bestenliste:
So reiht sich das Gerät in die Liste aller bisher getesteten Modelle gleicher Kategorie ein.

Die Endwertung:
Ergibt sich aus den gewichteten Ergebnissen der Einzeldisziplinen und erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Mit diesem rund 50.000€ teuren **Monitor-Messgerät** decken wir selbst kleinste Bildfehler auf.



Elektrische Spannungsmessungen gehören bei vielen Produktkategorien zum Standardprozedere.



Im rund 200 Quadratmeter großen **Chip-Testcenter** stapeln sich die Geräte bis unter die Decke – kein Wunder bei rund 1.000 Tests im Jahr.



Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen bis zu fünf Plattformen für ausführliche Tests von Grafikkarten & Co. zur Verfügung.

Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs.

Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zuwerden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Nachfolgend eine Tabelle mit den für jede Geräteklasse zum Zuge kommenden Einzelwertungen samt ihrer Gewichtung.

Michael Galuschka

ALLE TEST-EINZELWERTUNGEN IM ÜBERBLICK

Boxensysteme	Klangtest 50%	Pegelfestigkeit 20%	Ausstattung 20%	Bedienung 10%
DVD-Brenner	Brennleistung 40%	Leseleistung 30%	Kompatibilität 20%	Technik 10%
DVD-Laufwerke	Leistung DVD 45%	Leistung CD 35%	Ausstattung 10%	Lautstärke 10%
Gamepads	Praxistest 50%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung 10%
Grafikkarten	Leistung 50%	Bildqualität 25%	Technik 15%	Ausstattung 10%
Joysticks	Praxistest 50%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung 10%
Komplett-PCs	Leistung 45%	Komponenten 25%	Ausstattung 10%	Verarbeitung/Aufbau 20%
Kopfhörer/Headsets	Klangqualität 60%	Tragekomfort 20%	Ausstattung 10%	Verarbeitung 10%
Lenkräder	Praxistest 50%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%	Verarbeitung 10%
Mainboards	Leistung 30%	Stabilität 30%	Ausstattung 30 %	Service 10%
Mäuse	Praxistest 50%	Technik 10%	Ergonomie 20%	Ausstattung 20%
Mauspads	Praxistest Spiele 60%	Praxistest Office 10%	Ergonomie 20%	Verarbeitung 10%
Prozessoren	Spieleleistung 50%	Arbeitsleistung 20%	Technik 20%	Kosten 10%
S-ATA Festplatten	Transferrate 40%	Zugriffszeit 30%	Laustständ 15%	Praxistest 15%
Soundkarten	Klangqualität 40%	Spielegeschw. 25%	Technik 20%	Ausstattung 15%
TFT-Monitore	Bildqualität 40%	Spieletauglichkeit 25%	Ergonomie 20%	Ausstattung 15%

SCHREIBEN SIE UNS

Mit dem nächsten Heft führen wir eine neue Rubrik ein, in der wir uns regelmäßig auftretenden Problemen rund um Spiele-PCs widmen. Falls Sie dazu – egal ob in Form eines Problems oder nützlicher Tipps – etwas beitragen wollen, dann schreiben Sie uns an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay Hardware
Max-Planck-Strasse 13
97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an

hardware@pcpowerplay.de

– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!

HARDWARE NEWS



17-ZOLL-TFT MIT 10 MS

Die in Millisekunden angegebene Reaktionszeit zwischen dem Schwarz-Weiß-Wechsel ist eine entscheidende Zahl für die Spieletauglichkeit eines TFT-Monitors. Kein Wunder also, dass die Hersteller gerne mit niedrigen Werten protzen. Doch obwohl fast kein Modell den bisherigen Theorie-Bestwert von 12 ms in der Praxis halten kann, legt Iiyama noch mal eine Schippe drauf. Der 17-Zöller **E435S** soll sogar nur 10 ms brauchen und wurde auf die Ansprüche der Spieler hin optimiert. Dank TN-Panel hat er zumindest die dafür am besten geeignete Technologie verbaut. Der **E435S** ist ab sofort zu haben und kostet inklusive DVI-Eingang knapp 450 Euro.

NETZWERK-HARDWARE FÜR SPIELER

Früher bestenfalls für Systemadministratoren gedacht, kommen immer mehr Netzwerkprodukte für Spieler auf den Markt. Zu den eifrigsten Anbietern gehört Modding-Spezialist Sharkoon, der sich auf extraschnelle Gigabit-Produkte konzentriert. Im **Gigabit Gaming Kit** sind für 30 Euro zwei PCI-Netzwerkkarten mit RJ45-Anschluss und einem 5-Meter-Patchkabel enthalten. Günstige 70 Euro müssen Sie für den massiv gebauten, gut verarbeiteten **5 Port Switch** ausgeben.

IPOD-MINI-KONKURRENT VON CREATIVE



Zu Apples wenigen ernsthaften Konkurrenten im Markt der Festplatten-MP3-Player gehört ohne Zweifel Creative Labs. Mit dem **Zen Micro** greift man ab Mitte November den **IPod Mini** an: Das nur 84x59x19 cm große Kästchen ist in mehr Farben erhältlich (zehn satt fünf), hat eine größere Festplatte (fünf statt vier Megabyte) und ist vielseitiger (inklusive Radio, Mikrofon und Organizer-Software). Er fällt zwar theoretisch auch etwas teurer aus (Herstellerpreis 269 statt 259 Euro), die tatsächlichen Straßenpreise dürften aber unter denen des **IPod Mini** liegen.

NEUE SPIELE-HEADSETS VON PLANTRONICS

GameCom 1 und **GameCom Pro 1** heißen die neuen Spiele-Headsets von Plantronics. Während das rund 40 Euro teure **GameCom 1** auf konventionelle Technik setzt und einfach an den Kopfhörerausgang von Soundkarte oder Boxen gestöpselt wird, bringt das **Pro 1** (ca. 90 Euro) einen eigenen Soundprozessor (DSP) mit. Anschluss an den PC findet es per USB. Sobald das Headset eingesteckt wird, deaktiviert es eine eventuell bereits vorhandene Soundkarte und übernimmt selbst das Kommando. Klanglich sollen beide dank 40 mm großer Membranen besonders im Bassbereich glänzen.



LOGITECH MX510 IN ROT

Der bemühte Pressetext-Vergleich mit einem Ferrari wirkt übertrieben, doch schick ist sie schon: Logitechs höchst beliebte Spieler-Maus **MX510** (in unserer Maus-Bestenliste auf Platz 2) gibt es jetzt auch in Rot. Und zwar nicht in im knalligen Ferrari-Rot, sondern einem eher dunklen Weinrot, inklusive des bekannten Perlmutt-Hologramm-Effekts.

Mit dabei ist auch die neue MouseWare-Version 9.8. Die erlaubt zum Beispiel für jedes Programm individuelle Einstellungen, inklusive der Wahl zwischen Windows-eigener und MouseWare-Hardwarebeschleunigung. Kostenpunkt für die rote **MX510**: rund 40 Euro.



HARDWARE-TICKER

Ati erkämpft Führung

Laut einer Untersuchung des Marktforschungsunternehmens Mercury Research musste Nvidia seine weltweit führende Marktposition bei Chips für 3D-Grafikkarten im Desktopbereich an Ati abgeben. So brach der Nvidia-Anteil von 58 auf 42 Prozent ein, während Ati seinen Anteil von 38 auf 55% steigern konnte.

Ricoh brennt nicht mehr

Einst ein Pionier unter den DVD-Brenner-Fabrikanten, steigt der japanische Hersteller Ricoh nun aus dem Geschäft mit CD- und DVD-Brennern aus. Als Begründung wurden schrumpfende Margen und Gewinnspannen in diesem Bereich angegeben. DVD-Rohlinge wird Ricoh hingegen weiterhin produzieren.

Mehr Garantie bei Maxtor

Nach Seagate verlängert auch Maxtor seine Garantiezeiten. Statt ein bis drei gewährt man je nach Baureihe nun drei bis fünf Jahre Garantie. Erst vor wenigen Jahren hatten etliche Hersteller die Fristen auf bis zu ein Jahr verkürzt – inzwischen scheint man wieder mehr Vertrauen in die eigenen Produkte zu haben.

Disney-PC für Kids

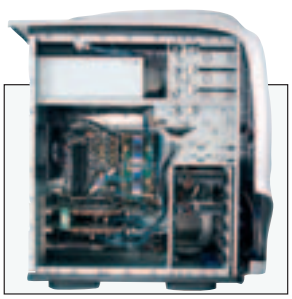


Mäusestark! Mit dem Disney Dream Desk bietet Medion einen Rechner speziell für Kinder an. Optik, Technik und Software wurden sorgfältig an die Kleinen angepasst. Und eine Maus ist beim Preis von 900 Euro auch dabei – natürlich mit Ohren als Tasten.

NVIDIA NFORCE4: DREI VARIANTEN

Nvidias neuer Mainboard-Chipsatz **Nforce4** für AMDs Sockel-939-Plattform wird in drei Varianten zu haben sein. Basis- und Ultraversion unterscheiden sich nur durch einen zweiten S-ATA-Controller, das SLI-Modell unterstützt zusätzlich den Parallel-Betrieb zweier Grafikkarten. Allen drei gemein ist der Support von PCI-Express, S-ATA 2 sowie einer integrierten Hardware-Firewall.

Die ersten Produktankündigungen mit dem **Nforce4** kamen kurz darauf von Msi und Alienware. Msi bringt die zwei Mainboards **K8N Diamond** und **K8N Neo4 Platinum** auf den Markt. Beide unterstützen ebenso das SLI-Feature wie der knapp 5.000 Euro teure PC von Alienware, für den man extra das Edel-Label Alx erschuf. Hier kommen zwei **6800 Ultra** zum Einsatz.



PREISWERTE BOXENSYSTEME VON TERRATEC

Im Boxenbereich ist Terratec vornehmlich in niedrigen Preisgefilden unterwegs. Auch mit zwei neuen Lautsprechersystemen zielt man auf das untere Segment ab. Das Stereo-Subwoofer-System **HomeArena MX 2.1** kostet 40 Euro, als Belastbarkeit gibt Terratec realistisch klingende 22 Watt (12 Watt der Woofer, fünf Watt jeweils die Satelliten) an.

Wer bei Spielen oder Filmen mehr auf Surround-Klang steht, bekommt mit dem **HomeArena MX 5.1** drei Satelliten und damit 15 Watt Nennleistung extra. Der Aufpreis dafür ist allerdings unverhältnismäßig hoch: Das MX 5.1 kostet mit 80 Euro glatt doppelt so viel.



NEUE Z-BOARD-LAYOUTS

Die Idee ist wirklich gut: Bigbens originelle Spielertastatur **Z-Board** erlaubt das Auswechseln des herkömmlichen Tastenfeldes gegen speziell auf bestimmte Spiele angepasste Layouts. Bislang gab es neben der Grundausrüstung mit zwei allgemeinen Tastenfeldern fürs Büro und für Actionspiele, dazu kam noch eine Spezialversion für **Doom 3**.

Nun kann das Aufgebot zwei weitere Neuzugänge verzeichnen: Sowohl die Tastenfelder für **Medal of Honor: Pacific Assault** als auch **Everquest 2** sind zum Preis von jeweils 25 Euro zu haben.







LICHT IM GRAFIKKARTEN-DSCHUNGEL

Lust auf eine neue Grafikkarte? Die wird einem von Nvidia und ATi schnell wieder genommen: **Dutzende Chipvarianten sorgen für Verwirrung** und machen es schwer, die passende Karte zu finden. Wir helfen Ihnen dabei.

Irgendwann passiert es jedem PC-Spieler: Eine neue 3D-Karte muss ins Haus. Denn selbst beim ambitioniertesten »meine alte tut's doch noch«-Vorsatz kommt ein Grafikkracher auf den Markt, der die Spieler zitternd die neuesten Händlerpreislisten durchsehen lässt. Doch wer sich nicht regelmäßig mit Hardware und 3D-Karten beschäftigt, lässt bald wieder entmutigt davon ab. Schier unüberschaubar ist das Angebot, die kryptischen Modellzahlen fliegen dem potenziellen Kunden nur so um die bald glühenden Ohren: 6800, 9800, 6600, 5750, X700 – ganz zu schweigen von Zusätzen wie LE, XT, SE, Pro und Ultra.

Und das, obwohl mit Nvidia und ATi derzeit nur zwei Chip-Hersteller ernsthaft um die Gunst des Spielers buhlen – zur Jahrtausendwende waren es noch ein gutes halbes Dutzend. Doch entweder entschliefen sie friedlich (3Dfx, Rendition, ST/Videologic) oder haben sich anderen Nischen zugewandt (Bitboys, 3D Labs). Und wieder andere probier(t)en es zwar hin und wieder, bleiben dabei aber erfolglos (S3, XGI, Matrox). Lesen Sie dazu auch unseren kleinen Ausflug in die abwechslungsreiche Geschichte der 3D-Chips (s. Kasten unten).

Das große Chip-Roulette

Dass sich die beiden Großen Ati und Nvidia den Markt quasi fifty-fifty aufteilen, nutzen sie für eine extensive Modellpalette, die sämtliche Geschwindigkeits- und Preisregionen abdeckt. Dazu gesellen sich Karten vergangener, offiziell bereits abgelöster Baureihen, die von etlichen Herstellern aber immer noch angeboten werden.

Und spätestens damit wird die Verwirrung komplett: Ist die ältere Karte, die letztes Jahr noch für 500 Euro absolutes Highend darstellte, für inzwischen nur noch 250 Euro immer noch schneller als ein brandaktuelles Modell für 200 Euro? Und was ist mit dem PCI-Express, der AGP als neuen Steckplatz-Standard ablösen und noch mal einen Performance-Zuwachs versprechen soll? Was sollte meine Karte überhaupt alles könne, um auch für die nahe Zukunft gerüstet zu sein? Fragen über Fragen, auf die wir Ihnen auf den folgenden Seiten die passenden Antworten geben.

Michael Galuschka

INHALT

Die Geschichte der 3D-Karten S. 167
Tut's Ihre Alte noch? 3D-Technik auf dem Prüfstand S. 168
Aktuelle Grafikkarten Das haben Nvidia und Ati zu bieten S. 170
Kaufberatung für Grafikkarten Wo bekommen Sie mehr fürs Geld? S. 174

DIE GESCHICHTE DER 3D-KARTEN, TEIL 1

Wichtige, tragische und skurrile Momente aus der Frühzeit der 3D-Karten-Ära

April 1995

Die Matrox Millennium erscheint und gilt fortan als schnellste (2D-)Grafikkarte.

September 1995

Eine unbekannte Firma namens Nvidia präsentiert mit dem NV1 den ersten konkret für Spiele entwickelten 3D-Chip. Technisch innovativ, wird er kommerziell ein Flop. Nvidia verschwindet für zwei Jahre von der Bildfläche.

Ende 1995

Ati (3D Rage), S3 (Virge), Rendition (V1000) und Videologic (PowerVR) kündigen ebenfalls 3D-Chips an.

Die berühmt-berüchtigten Bitboys entwickeln für Tritech den Pyramid 3D zur Marktreife. Tritech geht Pleite, den Chip gibt es nie zu kaufen.

1996

3D Rage, Virge, V1000, PowerVR und Matrox Mystique erscheinen. Von »3D-Beschleuniger« kann nur teilweise die Rede sein.

Oktober 1996

Mit 3Dfx betritt eine weitere Firma die 3D-Bühne. Im August wird der Voodoo angekündigt, im Oktober gibt es Karten zu kaufen. Das Addon-Board ist phänomenal schnell und macht 3Dfx zum Shootingstar.

April 1997

Der Riva 128 wird angekündigt. Die Szene ist verblüfft: Nvidia existiert noch!

September 1997

Der Riva 128 erscheint im Handel. Die Szene ist noch verblüffter: Das Ding ist unter Direct3D sauschnell!

März 1998

Der 3D-König kehrt zurück: 3Dfx bringt den Voodoo 2 in den Handel, der noch mal um einiges schneller als der Vorgänger ist. 3Dfx ist auf dem frühen Höhepunkt seiner Macht.

Fortsetzung auf Seite 172

TUT'S IHRE ALTE NOCH?

Unverzichtbar, ganz nett oder überflüssiger Krempel? Wir fühlen der **Notwendigkeit aktueller Grafikkarten-Technik** auf den Zahn.



Der Bildqualitäts-Klassiker im Einsatz: Far Cry ohne (links) und mit **Antialiasing**.

Geschwindigkeit ist nicht alles: Abseits von puren MHz-Zahlen profiliert sich eine Grafikkarte vor allem darüber, ob sie auch technisch auf dem neuesten Stand ist. Denn Innovationen und neue Strömungen wechseln im Jahresrhythmus. Wir stellen die aktuellen Trends vor und sagen Ihnen, ob Sie bei der Entscheidungsfindung für die nächste Grafikkarte eine Rolle spielen sollten.

Trend 1: Antialiasing

Rein technisch ist Antialiasing (AA) nichts Besonderes mehr und schon seit Jahren in DirectX, OpenGL und auch den meisten Grafikkarten implementiert. Noch mal kurz zusammen gefasst: AA eliminiert die berüchtigten Treppen bei aufeinander treffenden Polygonkanten. Zuerst nahm man an, dass sich das Problem mit der Etablierung von Auflösungen jenseits der 800 mal 600 Pixel von selbst eliminiert. Doch mit der grafischen Komplexität heutiger Spiele in Zusammenhang mit immer größer werdenden Bildschirmdiagonalen macht Antialiasing selbst bei 1.280 mal 1.024 Pixel und mehr noch Sinn.

Auf breiter Basis durchgesetzt hat sich AA erst in den letzten zwei Jahren mit dem Auftauchen von **Geforce FX** und **Radeon 9700**. Das liegt daran, dass Antialiasing zum Großteil reine »Muskelprotzerei« ist und dementsprechend leistungsfähige Grafikchips samt ordentlichem Speicher-Holz vor der Hütte braucht. Inzwischen gehört AA mit seiner erkennbaren Steigerung der Bildqualität zum grafischen Allgemeingut. Selbst mit Chips der gehobenen Mittelklasse vom Schlage einer **Ati X700** und **Geforce 6600** sind Sie dabei auf der sicheren Seite.

Power-Barometer: immer noch heiß! Antialiasing hat sich längst durchgesetzt und wird schon bald ebenso selbstverständlich sein, wie es etwa bilineare Filterung seit Jahren ist.

Trend 2: Anisotropische Filterung

Bei der anisotropischen Filterung (AF) gilt im Prinzip das Gleiche wie für das Antialiasing. Lediglich der Effekt ist ein anderer: Die Qualität von Texturen, die sich in einem sehr flachen Winkel zum Betrachterauge befinden, leidet bisweilen stark unter herkömmlichen Filtermethoden. Die filtern nämlich in alle Richtungen gleich stark, was zum Beispiel bei den Mittelstreifen einer Fahrbahn zu Pixelmatsch führt. Weißer Streifen und Asphalt laufen ineinander, was unrealistisch und schlecht aussieht. AF verhindert dies, indem es in verschiedene Richtungen verschieden stark filtert.

Power-Barometer: ziemlich warm. Noch trifft man anisotropische Filterung nicht ganz so häufig an wie etwa Antialiasing. Da es aktuelle 3D-Karten aber nur noch dezent ins Schwitzen bringt, wird sich das recht kurzfristig ändern.

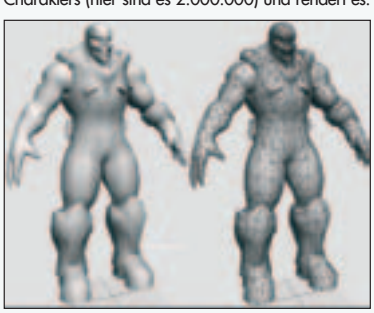
Trend 3: Normal Mapping

Seit **Doom 3** ist ein Begriff in aller Munde: Normal Mapping. Trägt doch diese Texturing-Technik maßgeblich zur atemberaubenden Optik von ids Shooter bei. Normal Mapping arbeitet im Prinzip ähnlich wie Bump Mapping: Mit Hilfsmitteln soll ohne Erhöhung der Polygonzahlen ein Objekt detaillierter und plastischer wirken. Beim Bump Mapping dient dazu eine spezielle Textur (die so genannte Height

NORMAL MAPPING



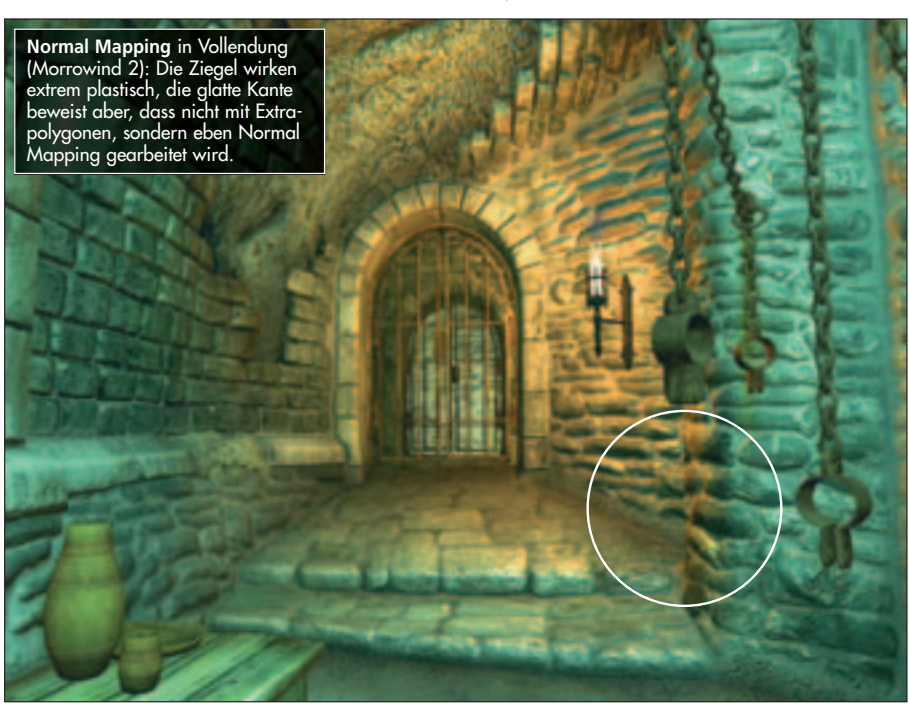
So entsteht typischerweise eine Normal Map: Der Designer entwirft ein **High-Polygon-Model** eines Charakters (hier sind es 2.000.000) und rendert es.



Daraus generiert er eine Normal Map und überträgt sie auf den **Low-Poly-Charakter** (5.500), wie er im fertigen Spiel zu sehen sein wird.



Die fertig gerenderte Figur sieht dank der Normal Map **superdetailliert** aus. Dass sie nur relativ wenige Polygone aufweist, sieht man am besten an den nach wie vor glatten Rändern.



Normal Mapping in Vollendung (Morrowind 2): Die Ziegel wirken extrem plastisch, die glatte Kante beweist aber, dass nicht mit Extrapolygonen, sondern eben Normal Mapping gearbeitet wird.

Map), die für jeden Pixel Höheninformation bereit hält – normalerweise dargestellt in Graustufen. Diese Info wird nun bei der Ausleuchtung einer Szene mit einberechnet, inklusive Schatten und Highlights. Das wirkt auch ohne Performance fressenden Einsatz zusätzlicher Polygone sehr plastisch.

Bump Mapping ist allerdings einigen Beschränkungen unterworfen: Die Textur wirkt als Gesamtheit immer noch sehr flach, und speziell bei sehr schrägen Betrachtungswinkeln geht der Effekt schnell wieder verloren beziehungsweise wirkt sehr unrealistisch. Normal Mapping verbessert das, indem neben der Höheninformation (Z-Wert) auch Informationen zur Ausrichtung auf X- und Y-Achsen-Ebene bereitgehalten werden. Der Pixel »blickt« also in eine bestimmte Richtung, was im Vergleich zum »groben« Bump Mapping erstens feiner aussieht, zweitens mehr Tiefenwirkung erlaubt und drittens speziell bei dynamischen Lichtquellen deutlich echter wirkt als Bump Mapping.

Noch schlägt Normal Mapping besonders den schwächeren 3D-Karten mit mickrigem und langsamen Speicher heftig auf den Magen, weshalb viele Entwickler noch Bump Maps bevorzugen. Für die nächsten ein, zwei Jahre wird es aber zu einem der wichtigsten 3D-Features heranwachsen.

Power-Barometer: heiß! **Doom 3** hat es vorgemacht, viele andere werden nachziehen: Normal Mapping kann Spiele um einiges schöner machen, ohne dabei halbwegs schnelle Grafikkarten über Gebühr zu strapazieren.

Trend 4: Displacement Mapping

Displacement Mapping (DM) geht in eine ähnliche Richtung wie Normal Mapping, allerdings nochmals ein paar Zacken verschärft. Auch hier wirken durch spezielle Texturen Polygonobjekte deutlich detaillierter als sie es normalerweise sind. Die Betonung liegt auf normalerweise, denn DM verändert tatsächlich die Struktur des Objekts. Dazu werden zuerst die Ausgangs-Polygone per »Tesselation« in ganz viele kleine Dreiecke zerlegt. Anschließend wird eine Displacement Map darüber gelegt, die quasi als eine Art Höhenkarte fungiert.

Der Trick dabei: Jeder der (durch die Tesselation) sehr vielen Polygonschnittpunkte wird nun tatsächlich entsprechend dem dazugehörigen Wert der Displacement Map modifiziert. Es entsteht eine sehr feine Struktur, die real aus Polygonen besteht.

Displacement Mapping ist im (derzeit nur von Nvidias 9xxx-Reihe unterstützten) Shader Model 3.0 enthalten. Da es jedoch sehr rechen- und Hardwareintensiv ausfällt, findet man es derzeit in noch keinem Spiel. Hin und wieder wird bereits das Virtual Displacement Mapping (auch Parallax Mapping genannt) benutzt, das aber nicht polygonbasiert arbeitet, sondern eher eine Art verfeinertes und besser aussehendes Normal Mapping darstellt.

Power-Barometer: lauwarm. Die potenziellen Möglichkeiten sind fantastisch, doch noch überfordert Displacement Mapping erhältliche Grafikkarten. Es bedarf mindestens noch ein, zwei 3D-Karten-Generationen, bis es halbwegs zum grafischen Allgemeingut gehören wird.

Trend 5: Shader Model 3.0

Besonders viel hätte man über das Shader Model 3.0 nicht zu hören bekommen, wenn, ja wenn sich Ati nicht dazu entschlossen hätte, den Support dafür bei seinen neuen X700/800-Baureihen überraschend wegzulassen. Damit betrieb man unfreiwillig Konkurrenz-PR für Nvidia; dort beherrscht jeder Chip der 9xxx-Reihe die aktuelle Shader-Version, was man dort auch nicht müde wird zu erwähnen.

Der marketingmäßige Schaden hält sich trotzdem in Grenzen, der technische noch viel mehr. Grundsätzlich ist das Shader Model das »Gerüst«, auf das die Pixel- und Vertexshader bei ihrer Arbeit zurückgreifen. Und da hat Versionsnummer 3 seinem Vorgänger schon einige Finessen voraus. Manche kann es besser (längere Shader-Befehle für komplexere Effekte), andere überhaupt erstmalig (z.B. Displacement Mapping oder Dynamic Branching für effektivere Beleuchtungsalgorithmen), doch der Spieler merkt davon wenig. Einzelne Beispiele wie **Far Cry** oder **Pacific Fighters** deuten zwar das Potenzial vom SM 3.0 an, aber bis es auf breiter Spielefront unterstützt wird, hat auch Ati längst entsprechende Karten im Programm. Ein wirklich triftiger Grund, sich gegen Ati und für Nvidia zu entscheiden, ist das Shader Model 3.0 nach derzeitigem Stand jedenfalls nicht.

Power-Barometer: warm. Schön, wenn man eine Nvidia-Karte hat und bereits jetzt bei einigen Spielen dezente Verschönerungen bewundern darf. Groß ist die Lücke für Ati-Besitzer aber nicht. Erst 2005 werden die Features des Shader Model 3.0 verstärkt Unterstützung finden, dürften dabei aber kaum die Optik der Spiele revolutionieren.

Trend 6: PCI-Express

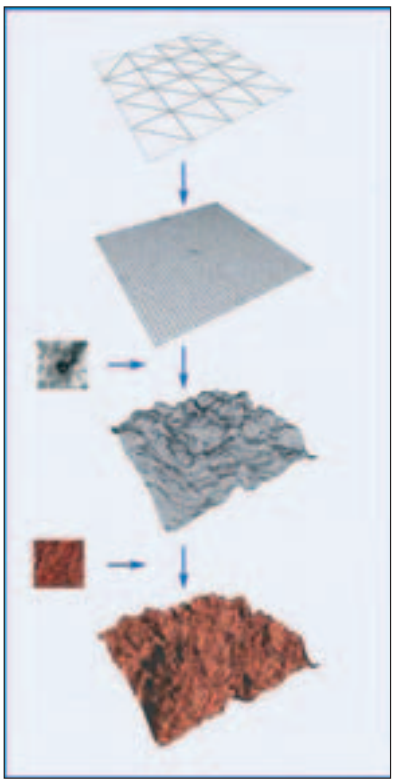
Die Umstellung auf die PCI-Express-Schnittstelle stellt eine der größten Änderungen in der PC-Architektur der letzten Jahre dar. Mainboards weisen einen entsprechenden neuen Steckplatz auf, in den die gewohnten AGP-Karten nicht mehr reinpassen. Bislang sind es Intel-Platinen (Sockel 775) mit i915/i925-Chipsatz, die auf PCI Express bauen. Mit dem **Nforce4**-Chipsatz von Nvidia gesellt sich bald AMDs Sockel-939-Plattform dazu.

Doch was bringt PCI Express dem Spieler in der Praxis? Um es kurz zu machen: mittelfristig gar nichts. Denn das Hauptmerkmal der neuen Schnittstelle ist der störungsfreie Datenstrom (mit bis zu 4,0 Gbit/Sekunde) in beide Richtungen gleichzeitig. Davon profitieren am ehesten aufwändige Videoanwendungen und HDTV – der Spieler hat davon vorerst gar nichts. In Benchmarkmessungen kommen PCI-Express- und AGP-Varianten des gleichen Chips auch auf vergleichbare Werte.

Nützlicher ist da schon die verbesserte Stromversorgung: Die maximale Leistungsaufnahme über den Steckplatz hat sich von 25 Watt (AGP) auf 75 Watt verdreifacht. Nett gedacht, eine **Geforce 6600** kann dadurch auf eine zusätzliche Stromeinspeisung verzichten. Nicht jedoch Highend-Chips wie der **Geforce 6800**, die deutlich über 75 Watt Leistungsaufnahme liegen und deshalb weiterhin von einer externen Buchse gespeist werden müssen. Für die haben sich Ati und Nvidia eine neues, 6-poliges Format ausgedacht – entsprechende Adapter liegen den Grafikkarten zum Glück bei.

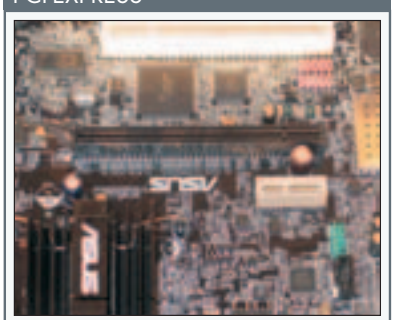
Power-Barometer: kalt! Für die Kombination »Spiele und 3D-Karten« bringt PCI-Express praktisch gar nichts. Aktuell und mittelfristig besteht deshalb keinerlei Grund, es als Entscheidungsfaktor in seine Kaufüberlegungen mit einzubeziehen

Michael Galuschka

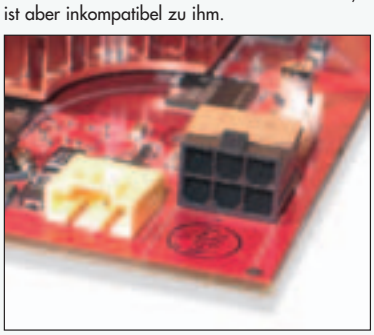


Displacement Mapping im Schema: Zuerst wird per Tesselation die ursprüngliche Polygonfläche in viele kleine Dreiecke zerlegt. Anschließend legt man die Displacement Map darüber, die das Polygonraster »verzieht«, und rendert schließlich das so entstandene 3D-Gitter.

PCI-EXPRESS



Der **PCI-Express-Steckplatz** für 3D-Karten: Sieht dem AGP-Port zum Verwechseln ähnlich, ist aber inkompatibel zu ihm.



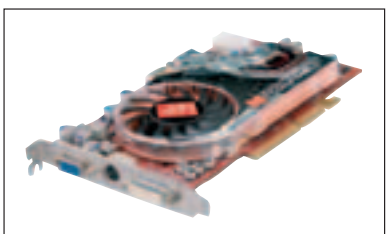
Für die Versorgung leistungshungriger Grafikkarten kommt bei PCI-Express eine neue **6-polige Strombuchse** zum Einsatz.

AKTUELLE GRAFIKKARTEN

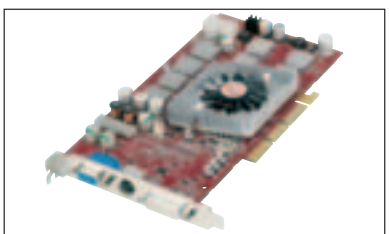
PCI-Express ist auf dem Vormarsch, die wichtige Mittelklasse im Preisbereich um 200 Euro wird runderneuert: Das haben Nvidia und Ati derzeit alles zu bieten – **Zahlen, Fakten und Preise** der wichtigsten 3D-Grafikchips.

Auf den folgenden drei Seiten geben wir Ihnen einen Überblick über alle aktuell und künftig (soweit vorhersehbar) wichtigen 3D-Chips. Wir erklären, wo sie sich leistungsmäßig in etwa einordnen, welche Varianten es jeweils gibt, worauf zu achten ist und wie viel Geld Sie in etwa für eine entsprechende Grafikkarte ausgeben müssen. In anschließenden Tabellen finden Sie die wichtigsten Daten und Zahlen noch einmal zusammengefasst.

Bitte beachten Sie: Zusätzlich zu den »offiziellen« Modellbezeichnungen tauchen auf den folgenden Seiten immer wieder Kürzel wie **NV43** oder **RV380** auf. Dabei handelt es sich um die internen Codes der Chips. Verwenden zwei unterschiedliche Baureihen (z.B. Nvidia **6200** und **6600**) einen Baustein desselben Codes, so deutet das u.a. auf den gleichen Produktionsprozess (Baugröße) und eine ähnliche Liste unterstützter 3D-Funktionen hin.



Ati X800: Atis schnellsten 3D-Chip gibt es sowohl für AGP als auch PCI-Express.



Ati Radeon 9800 Pro: Der 3D-Klassiker spielt immer noch eine wichtige Rolle.

ATI-CHIPS

X800

Atis Spitzenchip **RV420** ist sowohl AGP- als auch PCI-Express-tauglich. Die Modellpolitik verwirrt ein wenig: Den langsam(er)en **X800 Pro** gibt es ausschließlich für AGP. Ihm wurden vier Pixelpipelines gekappt (12 statt 16), getaktet ist er mit »nur« 475 (Chip) bzw. 900 MHz (Speicher). Den normalen **XT** wiederum kann man (außer bei Sapphire) nur für PCI-Express kaufen. Er hat alle 16 Pipelines und ist mit 500/1000 MHz getaktet.

Das Spitzenmodell **X800 XT Platinum Edition** gibt es für beide Bussysteme. Die Daten: 520 MHz Chip- und 1.150 MHz Speichertakt. Nicht nur der Chip selbst, auch der schnelle GDDR3-Speicher mit seiner 256-Bit-Anbindung sorgt dafür, dass der **X800** Atis mit Abstand schnellster Chip ist. Aber auch der teuerste: Er ist lediglich als 256-MB-Version erhältlich, entsprechende Karten kosten zwischen 400 und 600 Euro.

Radeon 9800 Pro

Die im Vergleich zu Nvidias 6xxx-Reihe bei Ati eher überschaubare Neuheitenriege führt gerade im AGP-Bereich zu einigen Löchern. Die **9600** (XT) bleibt weiter im Angebot, kostet aber selbst in der 256-MB-Version kaum 180 Euro. Zur **X800 Pro** bleibt da eine ungesunde Lücke von über 200 Euro – ein wichtiger Preisbereich, in dem Ati Marktanteile an Nvidia zu verlieren droht.

Zum einen behilft man sich mit der **X800 SE** (siehe Kasten), zum anderen arbeitet man an der AGP-**X700**. Wichtigster Lückenbüßer ist aber der weiterhin produzierte **9800 Pro**. Eigentlich schon ein Klassiker, ist er vielen Herstellern wichtiger denn je. Er arbeitet immer noch sehr schnell und passt mit rund 200 Euro (128 MB DDR-Speicher) bis gut 300 Euro (256 MB schneller DDR2-Speicher) preislich ideal in das Loch zwischen **9600** und **X800**.

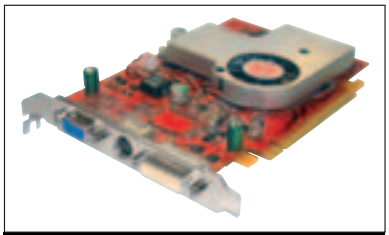
X700

Der **X700** gehört wie der **X800** zur neuen Generation der Ati-Chips, was sich auch am internen Code (**RV410**) zeigt. Es gibt ihn in drei Varianten: Die X700 ohne Zusatz kommt auf 400 MHz Chip- und 700 MHz Speichertakt (DDR), die Pro-Variante auf 425/860 MHz und die XT gar auf 475/1050 MHz. Pro und XT bauen zudem auf den extrem schnellen GDDR3-Speicher, allerdings nur mit 128-Bit-Interface. Allen gemein sind die acht Pixel- und sechs Vertex-Pipelines, das Shader Model beschränkt sich aber wie bei allen Ati-Karten auf Version 2.0. Eigentlich sind **X700**-Karten nur für PCI-Express ge-

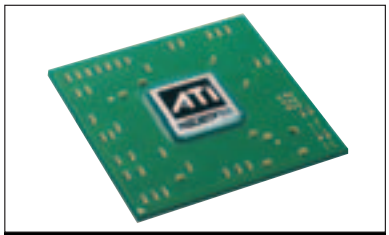
RADEON

	Bezeichnung Chip	Interface	Fertigungsprozess	Anzahl Transistoren	Chiptakt	Speichertakt	Art des Speichers	Speicherbandbreite	Speichergröße	Pixel-Pipelines	Vertex-Pipelines	Shader Model	Preisspanne entsprechender 3D-Karten
X800 XT PE	R420/R423 (PCI-E)	AGP/PCI-Express	0,13 µm	180 Millionen	520 MHz	1.150 MHz	GDDR3	256 Bit	256 MB	16	8	2.0	500 - 600 Euro
X800 XT	R423	PCI-Express	0,13 µm	180 Millionen	500 MHz	1.000 MHz	GDDR3	256 Bit	256 MB	16	8	2.0	420 - 480 Euro
X800 Pro	R420	AGP	0,13 µm	180 Millionen	475 MHz	900 MHz	GDDR3	256 Bit	256 MB	12	8	2.0	420 - 480 Euro
X800 SE	R420	AGP	0,13 µm	180 Millionen	425 MHz	800 MHz	GDDR3	256 Bit	256 MB	8	8	2.0	350 - 400 Euro
9800 Pro	R350	AGP	0,15 µm	110 Millionen	380 MHz	680 MHz	DDR/DDR 2 (128/256 MB)	256 Bit	128/256 MB	8	4	2.0	180 - 320 Euro
X700 XT	RV410	PCI-Express	0,11 µm	120 Millionen	475 MHz	700 MHz	GDDR3	128 Bit	128/256 MB	8	6	2.0	250 - 300 Euro
X700 Pro	RV410	PCI-Express	0,11 µm	120 Millionen	425 MHz	860 MHz	GDDR3	128 Bit	128/256 MB	8	6	2.0	200 - 250 Euro
X700	RV410	PCI-Express	0,11 µm	120 Millionen	400 MHz	1.050 MHz	DDR1	128 Bit	128 MB	8	6	2.0	150 - 200 Euro
X600 XT*	RV380	PCI-Express	0,13 µm	75 Millionen	500 MHz	740 MHz	DDR1	128 Bit	128/256 MB	4	2	2.0	140 - 200 Euro
X600 Pro*	RV380	PCI-Express	0,13 µm	75 Millionen	400 MHz	600 MHz	DDR1	128 Bit	128/256 MB	4	2	2.0	120 - 160 Euro
X300	RV370	PCI-Express	0,11 µm	75 Millionen	325 MHz	400 MHz	DDR1	128 Bit	128/256 MB	4	2	2.0	80 - 100 Euro
X300 SE	RV370	PCI-Express	0,11 µm	75 Millionen	325 MHz	400 MHz	DDR1	64 Bit	64/128 MB	4	2	2.0	70 - 80 Euro

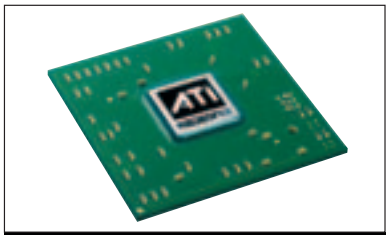
* Daten gelten größtenteils auch für die AGP-Version 9600 Pro/9600 XT



Ati X700: Die neue gehobene Mittelklasse ist vorerst nur für PCI-Express erhältlich.



Ati X600: Kein wirklich neuer Chip, sondern nur die PCI-Express-Version des 9600 Pro.



Ati X300: Atis Einsteigerchip ist vor allem in der SE-Version kaum für Spiele geeignet.

dacht. Mit einem »Rialto« genannten Brückenchip soll der **X700** ab 2005 auch für AGP fit gemacht werden. Wie Nvidias **Geforce 6600** gehört der **X700** bei Preisen von rund 160 bis 300 Euro zu den Chips mit einem attraktiven Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn man denn welche bekommt: Bei Redaktionsschluss war ausschließlich die Pro-Variante tatsächlich in Form von Grafikkarten zu haben.

X600

Der X-Name lässt auf die aktuellste Chipgeneration schließen, doch das täuscht: Der intern **RV380** bezeichnete Chip ist im Großen und Ganzen nur die PCI-Express-Variante des hinlänglich bekannten **Radeon 9600 XT (RV360)**. In Sachen Technik gleicht er mit vier Pixel- und zwei Vertex-Pipelines und einem 128-bittigen DDR-Speicherinterface der **X300**. Allerdings sind die beiden 600er deutlich höher getaktet: Die **X600** Pro mit 400 (Chip) und 600 (Speicher) MHz, die **X600 XT** sogar mit 500/740 MHz. Das reicht noch für Leistungen der unteren Mittelklasse; ernsthafte Spieler sollten aber auch diese Modelle nicht mehr in ihre Verkaufsüberlegungen mit einbeziehen. Die Preise liegen bei rund 120 (Pro) bis 180 Euro (XT) für Karten mit 128 MB. Die **XT600 XT** wird eventuell mit dem Erscheinen des normalen **X700** im Dezember eingestellt.

X300

Auch der **X300 (RV370)** ist kein neues Modell, sondern basiert auf dem AGP-Chip **Radeon 9600**, allerdings auf der langsameren Variante ohne XT-Zusatz **(RV350)**. Leistungsmäßig bedeutet das nicht viel mehr als Einsteigerklasse. Kein Wunder bei einer Taktung von nur 325 MHz (Chip) bzw. 400 MHz (DDR1-Speicher) und einer Speicheranbindung von 128 Bit.

Wie bei der 9600er gibt es auch hier eine SE-Version, wobei das »Special Edition« nichts Gutes bedeutet. Bei gleicher Taktung von Chip und RAM ist der Speicher hier nur 64 Bit breit angebunden, weshalb Spieler die SE-Variante noch mehr als die normale **X300** links liegen lassen sollten – trotz günstiger Preise von rund 70 (SE) bis 90 Euro für die 128-MB-Variante.

SONDERFALL ATI X800 SE

Eigentlich ist die »billige« SE-Version der X800 nur für Komplett-PCs gedacht. Aufgrund der nachhaltig dünnen Verfügbarkeit der X800-Karten entschloss sich Ati allerdings, den Chip doch an zwei Hersteller – MSI und Sapphire – für Endkunden auszuliefern. Beim SE handelt es sich um Chips, die sich bei der Produktion als minderwertig herausgestellt haben. Sie sind nur mit 425/800 MHz getaktet, die Zahl der Pixelpipelines wurde auf acht reduziert.

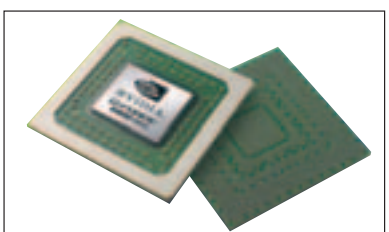
Angesichts dessen ist der Preis von rund 350 bis 380 Euro recht happig, was die Kunden aber nicht weiter stören dürfte – Hauptsache, sie bekommen überhaupt eine der begehrten X800. Die SE ist aber nur ein kurzes Zwischenspiel und wird bis Ende des Jahres schon wieder vom Markt verschwunden sein.

NVIDIA-CHIPS

Geforce 6800

Nvidias Topmodell **NV40** ist gleichermaßen für PCI-Express wie AGP verfügbar. Und das in gleich vier Varianten: Die größte Rolle spielen die »normale«, die GT und die Ultra. Seit kurzem ist auch eine LE-Version (»Light Edition«), ursprünglich nur für Komplettsysteme gedacht, einzeln im Handel erhältlich. Die Modelle sind in fast jedem Aspekt fein voneinander abgestuft: Die LE wird mit 300/700 MHz getaktet, hat einfachen DDR-Speicher, vier Vertex- und acht Pixelpipelines. Für die **6800** ohne Zusatz heißen die Daten 650/700 MHz, fünf Vertex- und zwölf Pixelrenderer.

Einen Leistungssprung macht der GT. Nicht nur, dass entsprechende Karten im Gegensatz zum normalen 6800er meistens mit 256 MB Speicher angeboten werden – mit seinen 500 MHz Chiptakt



Nvidia Geforce 6800: Das Spitzenmodell ist in vielen Varianten erhältlich.

GEFORCE

	Bezeichnung Chip	Interface	Fertigungs-prozess	Anzahl Transistoren	Chiptakt	Speichertakt**	Art des Speichers	Speicherband-breite	Speicher-größe	Pixel-Pipelines	Vertex-Pipelines	Shader Model	Preisspanne entsprechender 3D-Karten
6800 Ultra	NV40	AGP/PCI-Express	0,13 µm	222 Millionen	400 MHz	1.000 MHz	GDDR3	256 Bit	256 MB	16	6	3.0	500 - 600 Euro
6800 GT	NV40	AGP/PCI-Express	0,13 µm	222 Millionen	350 MHz	1.000 MHz	GDDR3	256 Bit	128/256 MB	16	6	3.0	300 - 450 Euro
6800 (NV40)	NV40	AGP	0,13 µm	222 Millionen	325 MHz	700 MHz	DDR1***	256 Bit	128/256 MB	12	5	3.0	280 - 400 Euro
6800 LE (NV40)	NV40	AGP	0,13 µm	222 Millionen	325 MHz	700 MHz	DDR1***	256 Bit	128/256 MB	8	4	3.0	230 - 300 Euro
6800 (NV41)	NV41	PCI-Express	n. bek.	n. bek.	325 MHz	n.bek.	DDR1***	256 Bit	128/256 MB	12	5	3.0	n. bek.
6800 SE (NV41)	NV41	PCI-Express	n. bek.	n. bek.	325 MHz	n.bek.	DDR1***	256 Bit	128/256 MB	8	4	3.0	n. bek.
6600 GT	NV43	AGP/PCI-Express	0,11 µm	146 Millionen	500 MHz	1.000 MHz	GDDR3	128 Bit	128/256 MB	8	3	3.0	200 - 300 Euro
6600	NV43	AGP/PCI-Express	0,11 µm	146 Millionen	300 MHz	600 MHz	DDR1	128 Bit	128/256 MB	8	3	3.0	130 - 200 Euro
6200	NV43	PCI-Express	0,11 µm	146 Millionen	300 MHz	550 MHz	DDR1	128 Bit	64/128 MB	4	3	3.0	80 - 120 Euro
FX 5900 XT/PCX 5900	NV35	AGP/PCI-Express	0,13 µm	130 Millionen	375 MHz	700 MHz	DDR1	256 Bit	128/256 MB	8	n. bek.	2.0	150 - 200 Euro
FX 5700/PCX 5750	NV36	AGP/PCI-Express	0,13 µm	82 Millionen	425 MHz	500 MHz	DDR1	128 Bit	128/256 MB	4	n. bek.	2.0	100 - 150 Euro

** Nvidia macht bei vielen Modellen keine exakten Vorgabe zum Speichertakt
*** technisch auch GDDR3 möglich, es werden aber quasi keine entsprechenden Karten angeboten

(Speicher: 1.000 MHz) ist er deutlich schneller und hat zudem sechs Vertex- und die vollen 16 Pixelpipelines. Die **Ultra** unterscheidet sich da nur durch noch höhere Taktraten. Mag auch eine **X800 XT Premium Edition** im Zweifelsfall ein wenig schneller sein: Mit den 6800ern ist Nvidia im oberen Marktsegmente nicht nur sehr breit (Preise reichen von unter 300 bis 600 Euro), sondern auch qualitativ bestens aufgestellt.

Geforce 6600

Edelmodell **6800** hin oder her: Für Nvidia ist der Mittelklasse-Volumenchip **6600** aktuell das wichtigste Pferd im Stall. Die beiden erhältlichen Varianten unterscheiden sich relativ stark. Der **6600** ohne Zusatz muss mit 300 MHz Chiptakt und normalem DDR-Speicher mit rund 600 MHz auskommen, die **GT**-Version operiert mit satten 500 MHz Chiptakt und teurem, schnellerem GDDR3-RAM mit mindestens 1.000 MHz. Die Anzahl an Pixel- und Vertex-Pipelines (je 8) sowie das 128-bittige Speicherinterface ist jeweils gleich.

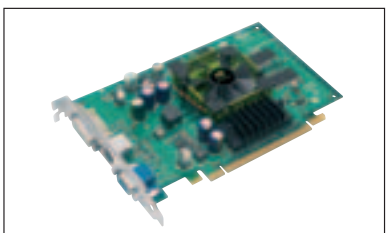
Der Preisrahmen ist höchst attraktiv: Von knapp 150 Euro für eine 128-MB-6600 bis zu rund 250 Euro für besonders schnelle **GT**-Modelle reicht der Rahmen. Etwas kurios: 256 MB Videospeicher wird es nur in Verbindung mit der **GT**-losen **6600** geben. Noch im November sollen von der 6600er die ersten AGP-Samples auftauchen.



Nvidia Geforce 6600: frischer Wind für die so populäre Mittelklasse.

Geforce PCX 5750/5900

Beide Karten sind nicht so neu, wie es das von Nvidia bisher nicht benutzte PCX-Kürzel vermuten lässt. Es handelt sich lediglich um auf die PCI-Express-Schnittstelle angepasste Chips vom Typ **FX5700** und **FX5900 XT**. Die Mittelklasse-Modelle werden übrigens auch im AGP-Bereich – zumindest bis zur ausreichenden Verfügbarkeit der **6600** – weiterhin eine große Rolle spielen. Karten mit diesen Chips kosten je nach Konfiguration zwischen knapp 100 Euro (**PCX 5700**, 128 MB) und gut 200 (**PCX 5900**, 256 MB) Euro und markieren damit die untere Mittelklasse.

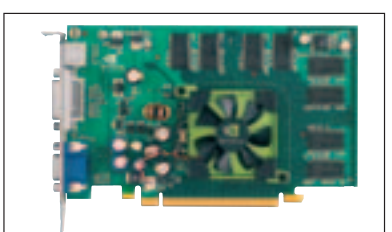


Nvidia Geforce PCX 5900: PCI-Express-Version des schnellen Geforce 5900XT.

Geforce 6200

Nvidias neuer Einsteigerchip ist rein für PCI-Express ausgelegt. Ähnlich wie beim **X300** wurde vor allem im Bereich der Pipelines abgespeckt: Vier stehen für Pixel, drei für Vektoren zur Verfügung. Ansonsten ist der **6200** kein eigener Chip, sondern trägt wie der **6600** den Code **NV43**, hat den gleichen Chiptakt (300 MHz) und beruht auf dem gleichen Produktionsprozess. Die gegenüber dem **6600** fehlenden vier Pixelpipelines sind nur deaktiviert und auf dem Board physikalisch vorhanden – für Tüftler bestehen gute Chancen zum billigen Tuning.

Nvidia-typisch ist der Speichertakt nicht festgelegt. Der Hersteller schlägt 550 MHz vor (DDR1),



Nvidia Geforce 6200: Der Erfolg dürfte entscheidend vom angepeilten Preis abhängen.

es sind aber auch langsamere/günstigere Varianten denkbar. Wie beim **X300** heißt es auf eventuelle Versionen mit 64-bittigem Speicherinterface aufzupassen: Die sind schlicht nicht spieletauglich. Und obwohl die fehlende Kompression von Tiefen- und Farbinformationen noch mal ein wenig auf die Performance drückt, dürfte die **6200** künftig ein attraktives Angebot für alle darstellen, die partout nicht mehr als 150 Euro ausgeben wollen.

NEUER NV41: 6700 ODER 6800?

Leichte Verwirrung herrschte um den neuen Nvidia-Chip NV41: Löst er nun den NV40 ab und firmiert somit unter der bereits bekannten Bezeichnung Geforce 6800, oder kommt er als zusätzliche Baureihe unter dem Namen Geforce 6700? Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen: Karten mit dem NV41 werden tatsächlich Geforce 6800 heißen, wegen ihrer maximal zwölf Pixelpipelines allerdings nur als LE und als 6800 pur in die Läden kommen. Und das auch nur als PCI-Express – im AGP-Bereich wird weiterhin der NV40 das Nvidia-Maß aller Dinge sein.

DER REST VOM FEST

Ach, was waren das zum Beispiel 1997 noch für Zeiten, als sich fast ein Dutzend Firmen um 3D-Marktanteile stritt. Heute sind es neben Nvidia und Ati gerade mal noch zwei Anbieter (Matrox lassen wir außen vor), die 3D-Chips anbieten, die zumindest ansatzweise für Spieler geeignet sind.

Der relative Neuling XGI (ein Zusammenschluss der Grafikabteilungen von SiS und Trident) hat mit dem **Volari** einen interessanten 3D-Chip im Angebot. Als »Duo«-Version arbeiten sogar zwei davon auf einem Board, womit die entsprechenden Karten auf passable Werte kommen. Zu kaufen gibt es sie jedoch kaum, und wenn dann für überhöhte Preise angesichts der Leistung.

Von vornherein eher auf den Budget-Markt zielt der revitalisierte, inzwischen in **VIA**-Besitz befindliche 3D-Veteran S3. Für Karten mit dem **DeltaChrome S8**-Chip zahlen Sie je nach RAM-Bestückung knapp unter oder über 100 Euro. Damit zielt er auf **X300** und **9200** ab, kann aber vor allem in Sachen Bildqualität (Antialiasing und anisotropische Filterung funktionieren nicht wirklich) nicht mit der Konkurrenz mithalten.

Michael Galuschka

DIE GESCHICHTE DER 3D-GRAFIKKARTEN, TEIL 2 (Fortsetzung von Seite 167)

Sommer 1998

Überraschung: Für kurze Zeit erringt Matrox mit der G200 3D-Krone, wird aber schon im Monat darauf von Nvidias neuer Riva TNT gestürzt.

Die Bitboys verkünden derweil die Entwicklung eines neuen Chips namens Glaze 3D mit geradezu unglaublichen Leistungswerten.

Anfang 1999

Unzählige Firmen haben inzwischen eine Flut ordentlicher bis untauglicher 3D-Chips auf den Markt gespült, die ersten (Cirrus Logic, Number Nine, Rendition) gehen darin unter.

Juni 1999

Matrox kontert mit dem exzellenten G400. Man kündigt an, das teure 3D-Spektakel künftig nicht mehr mitzumachen. Innerhalb von zwei Jahren versinkt der Name Matrox für Spieler in der Bedeutungslosigkeit.

November 1999

S3 macht den ordentlichen Savage 2000, wird von VIA aufgekauft und zieht sich aus dem Highend-Sektor zurück.

Nvidia bringt den Geforce 256, den ersten Chip mit Hardware-T&L. Ohne den neuen fertig entwickelt zu haben, kündigen die Bitboys einen neuen Glaze 3D mit nochmals verbesserten Leistungswerten an.

Mai 2000

Nvidia drückt aufs Tempo: Mit dem Geforce 2 erscheint schon wieder ein neuer Chip.

Juli 2000

Ati gelingt mit dem neuen Radeon 256 ein guter Wurf – man ist endgültig zurück in der 3D-Spitzenklasse, an die man sich zuvor schon mit dem 3D Rage 128 Pro wieder herangepirscht hatte.

Ende 2000

Ein Katastrophenjahr für 3Dfx. Die Entwicklungsarbeiten an der neuen Voodoo-Generation ziehen sich extrem lange hin. Der V4 4500 erweist sich schließlich als zu schwach, die V5 6000 kommt erst gar nicht mehr auf den Markt. Die konkurrenzfähige V5 5500 alleine reicht nicht: 3Dfx ereilt der finanzielle Kollaps und wird von Nvidia aufgekauft.

März 2001

Die Bitboys benennen den Glaze 3D in Avalanche um.

April 2001

Mit dem Kyro 2, basierend auf PowerVR-Technologie, erscheint der letzte ernstzunehmende Versuch, die drohende Nvidia-Ati-Monotonie zu durchbrechen. Zuerst ist das Vorhaben sehr erfolgreich, doch aufgrund von Querelen erscheint bis heute kein Nachfolger.

Ab Mitte 2001

Nvidia und Ati teilen den Grafikkartenmarkt für Spieler genüsslich unter sich auf.

2002/2003

Ohne dass der Avalanche jemals fertiggestellt wurde, beenden die Bitboys die Entwicklung von Desktop-3D-Chips und schwenken auf den Mobile-Bereich um. Entsprechende Chips gibt es ab 2004 tatsächlich zu kaufen.

KAUFBERATUNG FÜR

DIE EINSTIEGSKLASSE

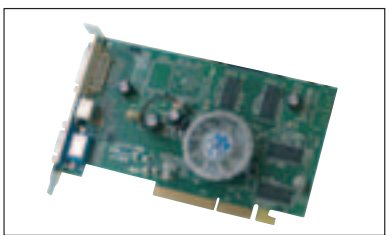
9200, 9250, 9550, 9600 SE, X300 5200/5500, PCX 5300, 5700 LE

Einen unüberschaubaren Wust an Chips (speziell für AGP) bietet Ati in der Einstiegsklasse bis 100 Euro an. Die (großteils immer noch erhältlichen) **9200** und **9600** wurden mittlerweile um einen **9250** (höher getakteter **9200**) und einen **9550** (niedriger getakteter **9600**) ergänzt. Dazu kommen jeweils besonders billige SE-Varianten. Allen gemein ist eines: Sie genügen nur niedrigsten Spiele-Ansprüchen, **9200/9250** beherrschen zudem noch nicht einmal DirectX 9.0.

Ist Ihr Budget aber wirklich auf maximal 100 Euro begrenzt, bleiben zwei Alternativen: Sie probieren Ihr Glück bei Ebay oder suchen nach den wenigen Karten mit »echten« **9600er/9600 Pro**-Chips samt 128-bittigem Speicherinterface, wie sie vereinzelt noch für um die 100 Euro zu finden sind. Nur die sind ihr Geld halbwegs wert.

Der 128-Bit-9600er steckt auch hinter der PCI-Express-Variante **X300**. Hier ist der Gegenwert bei rund 90 Euro Einstandspreis noch akzeptabel. Um die kaum billigere, aber untaugliche SE-Version sollten Sie aber einen großen Bogen machen.

Nicht wirklich viel besser, aber immerhin übersichtlicher sieht es bei Nvidia aus. Deren aktuelle Offerten in der Klasse bis 100 Euro: **Geforce 5200/5500** (die PCI-Express-Variante heißt **PCX 5300**) und die LE-Version vom **Geforce 5700**. Bei beiden heißt es allerdings aufpassen: Die **5200** wird inzwischen fast nur noch in der Version mit extrem langsamem 64-Bit-Speicherinterface angeboten, ohne dass es auf Karte oder Verpackung auf Anhieb ersichtlich ist. Und die **5700 LE** ist gegenüber der normalen **5700** extrem heruntergetaktet und damit kaum noch schneller als eine **5200**. Immerhin sind die Nvidia-Karten mit voller DX9-Unterstützung und fortschrittlichen Shadern technisch noch auf der Höhe der Zeit, und hin und wieder verirrt sich auch eine richtige **5700** für rund 100 Euro zu den Händlern, was eine durchaus faire Offerte darstellt.



Schnäppchen für Genügsame: Sapphire hat eine **9600 Pro** für 100 Euro im Angebot.

Ergebnis: Knapper Sieg für Nvidia. Das Angebot ist in dieser Preisklasse übersichtlicher, echte Rohrkrepierer wie Atis **9250 SE** sind nicht dabei. Sollten Sie nicht mehr als 100 Euro ausgeben wollen, ist eine normale **5700** ein recht attraktives Angebot. Das Gegenstück bei Ati ist die **9600 Pro**: Auch sie hat für 100 Euro ein ordentliches Preis-Leistungsverhältnis. Echte Billig-Knüller findet man aber derzeit bei beiden Anbietern nicht im Programm.

KAUFTIPPS

ATI		
AGP	Sapphire Atlantis Radeon 9600 Pro128 MB	ca. 100 Euro
PCI-Express	Asus Extreme AX300/TD 128 MB	ca. 90 Euro
NVIDIA		
AGP	Leadtek Winfast A360 TDH128 (FX 5700)	ca. 100 Euro
PCI-Express	Sparkle SP-PX37DT (PCX 5300)	ca. 80 Euro

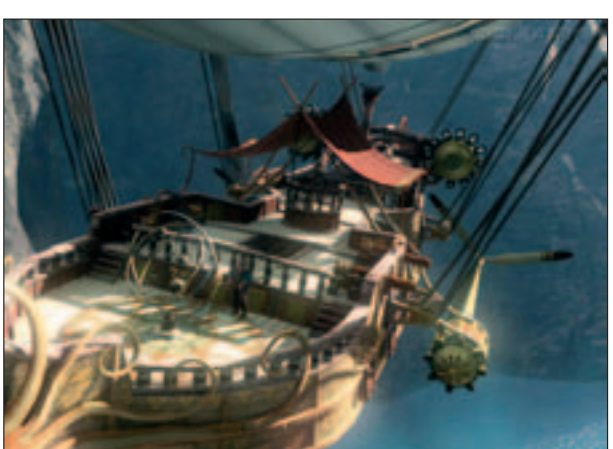
DIE UNTERE MITTELKLASSE

9600 Pro/XT, 9800, X600 6600, PCX 5750

Vergleichsweise überschaubar ist Atis Palette in der Klasse zwischen 100 und 200 Euro. Diverse **9600**-Varianten (normal, Pro, XT) tummeln sich hier. Eine **9600 XT** (128 MB Speicher reichen) für unter 150 Euro ist dabei ein durchaus attraktives Angebot, mit dem sich zumindest momentan noch die meisten Titel mit ordentlichen Frameraten spielen lassen. Ganz vereinzelt finden sich sogar noch 9800er-Karten (Non-Pro) für um die 160, 170 Euro bei den Händlern – die sind ebenso ein Schnäppchen wie die Pro-Variante, wenn Sie sie für um die 200 Euro ergattern können. Denn billiger lassen sich so gut wie alle aktuellen Hits in voller Qualität bei ordentlicher Geschwindigkeit nicht spielen.

Zu Atis **X600**-Reihe für PCI-Express braucht man nicht viel sagen. Sie entspricht technisch und preislich weitestgehend der **9600**-Serie. Lediglich bei der XT-Version müssen Sie mit einem Aufschlag von rund 20 Euro rechnen.

Breit gestaffelt präsentiert sich Nvidia in dieser hart umkämpften Preisklasse. Ab 100 Euro gibt es den mit Atis **9600 XT** vergleichbaren **FX 5700** zu kaufen (die PCI-Express-Version **PCX 5750** kostet im Schnitt 20 Euro mehr), vereinzelt auch noch den ähnlich schnellen **FX 5600XT**. Knapp darüber liegt der **6600**, dessen AGP-Version noch auf sich warten lässt. Und noch mal ein wenig teurer ist der (zu Recht) sehr beliebte **FX 5900XT**. Ihm fehlen zwar die neuesten technischen Gimmicks der 6xxx-Reihe, in punkto Speed schlägt er dafür bis auf Atis **Radeon 9800** alle Konkurrenten in dieser Klasse. Auch hier ist die PCI-Express-Variante **PCX 5900** rund 20 Euro teurer.



Do it yourself: Der **3D Mark** ist auch in der Version 2005 das ideale Hilfsmittel, um selber die Leistungsfähigkeit der Grafikkarte zu messen.



Lieber Nvidia: **Doom 3** gehört zu den Spielen, bei denen der Leistungsunterschied zwischen Nvidia- und Ati-Grafikkarten relativ auffällig ist.

GRAFIKKARTEN

Nach technischen Grundlagen und Marktübersicht geht es ans Eingemachte: **Welche Chips sind ihr Geld wert?**



Asus' V9999/TD ist eine der wenigen Karten mit **Geforce 6800** für unter 300 Euro.

Ergebnis: kleiner Vorteil Ati. Bekommt man die Karte für maximal 200 Euro, ist der **Radeon 9800 Pro** ganz klar der Platzhirsch: preislich Mittelklasse, leistungsmäßig Oberklasse. Auch Nvidias **FX5900 XT** ist je nach Preis ein attraktives Angebot, die nagelneue **6600** enttäuscht auch nicht. Die jeweiligen Volumenmodelle **9600/X600** und **FX 5700/PCX 5750** liegen bei der Leistung sehr dicht beieinander, ohne dabei wirklich zu überzeugen.

Weitere Neuzugänge halten die untere Mittelklasse auch in den nächsten Wochen und Monaten spannend: Nvidias **6200** etwa liegt leistungsmäßig zwischen **X300** (ca. 90 Euro) und **X600 Pro** (140 Euro). Ob sie erfolgreich wird, hängt vor allem davon ab, an welcher der beiden Karten sie sich preislich orientiert. Und dann ist da noch Atis **X700** ohne Pro oder XT. Sie soll im Januar 2005 erscheinen und deutlich unter 200 Euro kosten – auch hier hängt der Erfolg davon ab, wie deutlich.

KAUFTIPPS

ATI		
AGP	Club 3D Radeon 9800 128 MB	ca. 160 Euro
PCI-Express	Gigabyte GV-RX60X128V 128 MB (XT600 XT)	ca. 170 Euro
NVIDIA		
AGP	PNY Verto FX 5900XT 128 MB	ca. 180 Euro
PCI-Express	Leadtek Winfast PX6600 TD 128 MB	ca. 160 Euro

DIE OBERE MITTELKLASSE

X700, 9800 Pro
6600/GT, PCX 5900

Dürr: Außer der **9800 Pro** hat Ati in der Preisklasse von 200 bis 300 Euro im AGP-Bereich nichts zu bieten. Unter PCI-Express sieht es mit der **X700**-Reihe schon viel besser aus. Erhältlich ist bislang allerdings nur die Pro-Version. Im Dezember soll die noch rund 25 Euro teurere **X700 XT** folgen. Erste Benchmarks – die Pro liegt auf **9800-Pro**-Niveau, die XT deutlich darüber – geben klar die Richtung vor: Die **X700** ist eine sehr attraktive Baureihe mit einwandfreiem Preis-Leistungsverhältnis. Per Rialto-Brückenchip soll die **X700** ab Anfang 2005 auch für den AGP-Port verfügbar sein.

Nvidia ist in der Oberklasse ganz gut aufgestellt: Die GT-Version der neuen **6600** liegt im Schnitt bei rund 250 Euro, auch die **6800** in der abgespeckten LE-Version kostet ungefähr das gleiche. Da beide zudem ähnlich schnell sind, wäre die LE eigentlich überflüssig. Doch wie oben beschrieben, wird sie wohl zum Lieblingskind risikofreudiger Tuning-Freunde. Ebenfalls noch unter der 300-Euro-Marke liegt die normale **Geforce 6800** – der Leistungsunterschied zu **6800 LE/6600 GT** ist dabei sogar einen Tick größer als der Preisunterschied.



PCI-Express-Mittelklasse: die Gigabyte GV-RX60X128V mit **XT600-XT-Chip**.

Ergebnis: unentschieden. Nvidia hat gleich drei attraktive Modelle im Angebot, die alle durchaus empfehlenswert sind. Wobei sich die **6800 LE** nur für diejenigen rentiert, die einen Tuning-Versuch wagen wollen. Ati kontert bei PCI-Express mit der taufrischen, sehr vielversprechenden **X700**-Reihe. Bis zum Erscheinen neuer Chips bzw. der Rialto-Version der **X700** hat man im AGP-Lager nur ein Modell vorzuweisen. Das hat es aber in sich: Die **Radeon 9800 Pro** bietet nach wie vor mit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis überhaupt. Egal, ob sie nun 195 oder 215 Euro kostet.

KAUFTIPPS

ATI		
AGP	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate Edition 128 MB	ca. 240 Euro
PCI-Express	Sapphire Hybrid Radeon X700 Pro 256 MB	ca. 230 Euro
NVIDIA		
AGP	Asus V9999/TD 128 MB (Geforce 6800)	ca. 280 Euro
PCI-Express	MSI NX6600GT-TD128	ca. 200 Euro

DIE SPITZENKLASSE

X800
6800

In der Spitzenklasse jenseits der 300 Euro sind die Fronten klar abgesteckt: Im Hochgeschwindigkeits-Vierkampf stehen sich von Ati der **X800 Pro** und der **X800 XT** sowie auf Seiten Nvidias der **6800 GT** und der **6800 Ultra** gegenüber. An der Spitze geht das Duell unentschieden aus: Je nach Spiel und Benchmark liegt mal die **X800 XT** vorne, mal die **6800 Ultra** – am deutlichsten bei **Doom 3**. Abseits von extremen **Doom 3**-Fans fällt eine eindeutige Kaufempfehlung daher schwer.

Bei den »kleineren Brüdern« kristallisiert sich hingegen Nvidia als Sieger heraus. Hier liegt die **6800 GT** insgesamt leicht vorne, mit Preisen von rund 430 bis 450 Euro kostet sie ungefähr das selbe wie der **X800 Pro** von Ati. Außerdem ist der Unterschied zum größeren Chip weniger stark ausgeprägt als zwischen **X800 XT** und **Pro**.

Ergebnis: Nvidia gewinnt mit Transistorlänge. Die Spitzenmodellen erkämpfen sich ein Patt, bei den langsameren Varianten kann sich die **6800 GT** durchsetzen. Sie ist auch insgesamt unsere Empfehlung, weist sie doch in der Spitzenklasse das beste Preis-Leistungs-Verhältnis auf.

KAUFTIPPS

ATI		
AGP	Sapphire Atlantis Radeon X800 XT	ca. 530 Euro
PCI-Express	Gigabyte GV-RX80T256V (X800 XT)	ca. 480 Euro
NVIDIA		
AGP	Leadtek Winfast A400 GT TDH (Geforce 6800)	ca. 430 Euro
PCI-Express	bis zum Redaktionsschluss hatte Nvidia keine Highend-Karten für PCI-Express im Angebot	

FAZIT: NVIDIA LEICHT VORNE

Gratulation an Nvidia: Die Geforce-Macher erholten sich nicht nur prächtig vom früheren, teilweise deftigen Rückstand auf Ati. Unserer Meinung nach haben sie aktuell sogar das minimal bessere Lineup in petto. Im Preisbereich zwischen 250 und 400 Euro ist Ati vor allem im AGP-Bereich derzeit arg ausgedünnt, während Nvidia mit der breiten Palette an **6600**- und **6800**-Varianten für fast jeden Spielertyp die passende Karte im Angebot hat.

Sicher fühlen darf sich Nvidia aber keinesfalls. Die **X700**-Reihe steht erst am Anfang, macht aber einen sehr vielversprechenden Eindruck. Und im Low-Budget-Bereich scheint der wahrscheinliche Einstandspreis der **6200** mit rund 130 Euro angesichts der Leistungen etwas hoch gegriffen.

In der gehobenen Mittelklasse setzt sich ein bestehender, für Spieler erfreulicher Trend fort: Schon in Karten der 200- bis 250-Euro-Klasse wird praktisch alles an feinster Technik verbaut, was die Hersteller auf Lager haben. Ordentlich schnell sind diese Karten noch dazu, so dass sich die 450 und mehr Euro für die Highend-Modelle eigentlich sparen lassen.

Michael Galuschka



Hardware-Kategorie **Maus**

RAZER DIAMONDBACK

Dank überragender Präzision das ideale Gerät (nicht nur) für Actionspieler.

Als Mausspezialist Razer im Frühjahr sein erstes optische Modell rausbrachte, war die Enttäuschung groß: Die **Viper 1000** geriet viel zu klein und leicht und war mit nur drei Tasten mager ausgestattet. Und auch bei der Technik gab es noch ein wenig Spielraum nach oben – die Auflösung etwa fiel mit 800 dpi recht zurückhaltend aus.

Mit dem Nachfolger **Diamondback** wurden praktisch alle Scharten ausgewetzt. Das 50 Euro teure Edelteil liegt perfekt in der (auch großen) Hand und ist deutlich schwerer. Im Gegensatz zu einem Großteil der edlen Konkurrenz ist der Nager voll linkshändertauglich. Der mitgebrachte Maustreiber erlaubt Feinheiten wie eine für X- und Y-Achse getrennt einstellbare Empfindlichkeit und Makros mit bis zu acht Befehlsfolgen.

Der von Kärna neu entwickelte optische Sensor schafft eine Auflösung von 1.600 Punkten pro Zoll. Da Auflösung viel, aber nicht alles bedeutet, erhöhte Razer zudem die Werte für die Datenrate und die maximal mögliche Framerate (gibt bei einer Maus die maximalen verschiedenen Mauszeigerstellungen pro Sekunde an).

Das klingt nicht nur toll, auch in der Praxis zeigt sich die **Diamondback** überragend präzise und nervt selbst bei schnellen Shootern nicht mit Pixelhüpfern oder Verzögerungen. Das Gleitgefühl ist dank großer Teflonpads an der Unterseite butterweich. Abgerundet wird die überzeugende Vorstellung von zwei griffigen Haupttasten und einem vergleichsweise riesigen, satt laufenden Scrollrad. Einziger Malus: Je nach Benutzer sind die vier seitlichen Tasten nur unbequem zu erreichen.

Schöner Rücken

Ihren Namen hat die **Diamondback** von einer Farbvariante, die zum Test noch nicht erhältlich war: Für zehn Euro Aufpreis schimmert das Gehäuse in einem edlen, diamanten wirkenden Farbton, der sich je nach Lichteinfall leicht ändert. Doch solche optischen Sperenzchen hätte sie gar nicht nötig: Ihre Qualitäten reichen auch so zum Spitzenplatz in unserer Maus-Bestenliste.

Michael Galuschka

DIAMONDBACK

Typ		**Maus**
ca. Preis		**50 Euro**
Hersteller		**Razer**
Internet		**www.speedlink.de**
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	95
Technik	(10%)	92
Ergonomie	(20%)	87
Ausstattung	(20%)	89
Preis/Leistung		**Sehr gut**
Bestenliste		**Platz 1** (von 8 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Ultrapräzise Supermaus, die vor allem bei hektischen 3D-Shootern glänzt. Die Allroundqualitäten machen sie aber auch zu einem angenehmen Alltagsbegleiter.«

92



Hardware-Kategorie **Maus**

RAPTOR-GAMING M1

Frisch auf den Tisch: Maus aus deutschen Landen mit Höhen und Tiefen.

Raptor, nicht Razer. Der Name des deutschen Herstellers klingt nicht nur so ähnlich, sondern hat auch indirekt etwas mit dem bekannten US-Mausspezialisten zu tun. Als Razer nämlich Anfang des Jahres 2004 die Zusammenarbeit mit Terratec beendete, machten Letztere auf eigene Faust mit den Modellen Mamba und Viper weiter. Aber auch nicht lange – vor kurzem zog sich Terratec aus dem Mausgeschäft zurück. Ex-Terratec-Mitarbeiter gründeten daraufhin Raptor-Gaming und führten das Geschäft fort.

Das erste eigene Modell hört auf den schlichten Namen **M1** und kommt in einer Art silbernen Keksdose daher. Für nicht gerade billige 40 Euro erwirbt der Kunde eine Maus, bei der sich Licht und Schatten beständig abwechseln. Top ist die Technik mit hochpräziser 1.600 dpi Auflösung – die **M1** gehört damit zu den genauesten Nagern derzeit. Den theoretischen Pluspunkt kann sie in der Praxis auch tatsächlich umsetzen. Seien es superschnelle Shooter oder hektische Strategiespiele – die **M1** kommt mit allen Anforderungen einwandfrei zurecht.

Dank der Softtouch-Oberfläche fasst sich die **M1** sehr angenehm an. Doch ist die Maus so klein, dass nur kleine Hände was davon haben: Mit einer richtigen Pranke berührt man sie mit kaum mehr als den Fingerspitzen. Einher mit der nicht vorhandenen Größe geht das geringe Gewicht. Die **M1** ist dadurch sehr anfällig für äußere Störfaktoren wie etwa ein gespanntes Mauskabel.

Tasten- und Treibermangel

Ein wenig auf die Office- und Alltagstauglichkeit drückt die spartanische Ausstattung. Das klassische Drei-Knopf-Prinzip ist dem Preis nicht angemessen, zumal sich die Mausradtaste fast unbenutzbar schwer drücken lässt. Auf eigene Treiber verzichtet die **M1**, sie funktioniert nur unter Windows XP und 2000. Das rundet den durchwachsenen Eindruck ab, den wir von der Raptor-Gaming-Maus gewonnen haben. Mögen Sie es eher klein und leicht, dürften Sie noch am ehesten zur passenden Zielgruppe der Maus gehören.

Michael Galuschka

M1

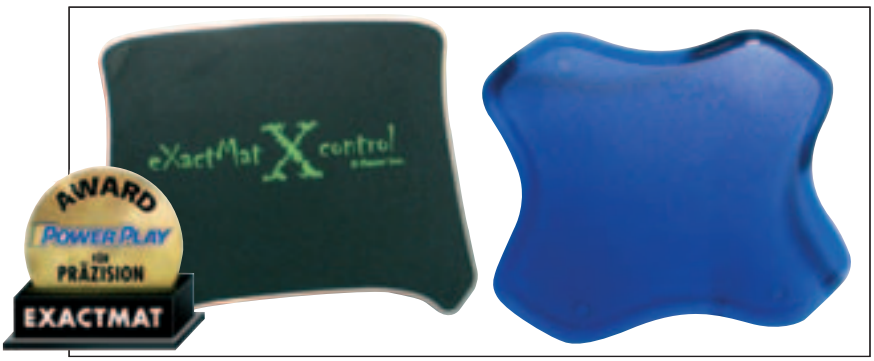
Typ		**Maus**
ca. Preis		**40 Euro**
Hersteller		**Raptor-Gaming**
Internet		**www.raptor-gaming.com**
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	77
Technik	(10%)	85
Ergonomie	(20%)	62
Ausstattung	(20%)	51
Preis/Leistung		**Ausreichend**
Bestenliste		**Platz 5** (von 8 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Fühlt sich gut an und spielt sich auch gut. Die Raptor-Gaming M1 hat passable Ansätze, ist aber viel zu klein und leicht. Die karge Ausstattung passt nicht zum großzügigen Preis.«

70

RAZER **EXACTMAT** vs. KRYPTEC **X-BOARD V2**



Hardware-Kategorie: Mauspads

Extradick oder Ultraflach? Beim Zusammentreffen zweier Mauspad-Philosophien gibt es vor allem einen Sieger: den Spieler.

Ob aalglatte Werbepads, verschmutzende Stoffmatten oder winzige Ein-Euro-Teile aus dem Büromarkt: Es grenzt an Tierquälerei, was alles auf Computernager losgelassen wird. Dank eSports und optischer Mäuse etablieren sich aber zunehmend hochwertige Pads, mit denen das Fadenkreuz nicht mehr grausam über den Schirm holpert.

Zwei Höhepunkte dieser Entwicklung trafen am PC-PowerPlay-Schießstand zum direkten Duell aufeinander. Die **Razer Exactmat** gehört zur Kategorie der flachen Aluminiumpads, während das **Kryptec X-Board V2** zu den klassischen Vertretern relativ dicker Plastik-Bretter gehört.

Pad mit zwei Seiten

Dass beide zur absoluten Pad-Elite gehören, wird schon im Sicht- und Anfass-Test deutlich. Erstklassige Verarbeitung kennzeichnet beide Produkte. Speziell der halbtransparente, in fünf Farben erhältliche Kunststoff des **X-Board** macht auch optisch einiges her. Das kontert Razer mit der Wendemöglichkeit der **Exactmat**: Auf der einen Seite ist die dünne Kunststoff-Schicht ziemlich rau, auf der anderen Seite extra glatt – gedacht für ultraschnelle Shooter wie **Quake 3**.

Als kleinen Mangel weisen beide Pads ziemlich scharfe Kanten auf. Beim **X-Board** sind die allerdings an der Unterseite und stören somit im Alltagsbetrieb kaum, während das Aluminium des **Exactmat** schon mal am Handgelenk schaben kann.

Oberflächen zum Verlieben

Aber: Wichtig ist auf'n Pads – um es mal frei nach einer alten Fußballer-Weisheit zu formulieren. Doch auch im harten Praxistest geben sich beide Kandidaten kaum Blößen. Beide überzeugen mit einem hervorragendem Gleitgefühl, wenngleich bei der **Exactmat** die beiden Oberflächen »extrem« sind – einmal arg glatt und einmal sehr rau. Dafür punktet das Pad mit seiner riesigen Fläche und dem flachen Design, mit dem jede Hand zurecht kommt. Die Oberfläche des **X-Board** ist für den Alltagsbetrieb der ideale Kompromiss. Bei einem flach aufgelegten Handgelenk sind die fünf Millimeter Dicke trotz sanft ansteigender Kante allerdings gewöhnungsbedürftig. Außerdem fällt die nutzbare Fläche angesichts der Außenmaße etwas dürftig aus.

Doch das sind alles nur Kleinigkeiten: Beide Modelle katapultieren sich in die Spitzenklasse und legen dabei eigene Schwerpunkte. Der Wendehals **Exactmat** bietet zwei Oberflächenvarianten, während die des **X-Board** astreine Allround-Eigenschaften aufweist. Letztendlich gewinnt das Razer-Pad den Vergleich knapp, kostet aber doppelt so viel – auch eine Art der Entscheidungshilfe.

Michael Galuschka

EXACTMAT

Typ		Mauspad
ca. Preis		40 Euro
Hersteller		Razer
Internet		www.speedlink.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest Spiele	(60%)	92
Praxistest Office	(10%)	89
Ergonomie	(20%)	87
Verarbeitung	(10%)	89
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 1 (von 2 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Razers Exactmat gehört zur absoluten Profiklasse der Mauspads. Für den Alltagsbetrieb ist es fast ein wenig überqualifiziert – und mit 40 Euro zudem auch ziemlich teuer.«

90

X-BOARD V2

Typ		Mauspad
ca. Preis		20 Euro
Hersteller		Kryptec
Internet		www.bigben-interactive.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest Spiele	(60%)	88
Praxistest Office	(10%)	88
Ergonomie	(20%)	81
Verarbeitung	(10%)	93
Preis/Leistung		Sehr gut
Bestenliste		Platz 2 (von 2 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Das in fünf Farben erhältliche X-Board besticht mit seinen Allround-Qualitäten und der formidablen Verarbeitung. Die dafür verlangten 20 Euro sind ein höchst attraktiver Preis.«

87

LOGITECH **Z-5500**



Hardware-Kategorie: Surround-Boxenset

Mann ist das laut: **Highend-Boxenset** mit fast unendlichen Pegelreserven.

Das **Z-5500** ist Logitechs neues Top-Produkt in der Lautsprecher-Palette. Beim Auspacken fällt sofort der für ein PC-/Multimediasystem gewaltige Subwoofer auf. Satte 25 Zentimeter misst die Basschüssel, fünf mehr als noch beim beliebten Vorgänger **Z-680**. Das Konzept blieb gleich: ein auf Klangqualität und Maximalpegel getrimmtes Boxenset, das mit Dolby Digital, Dolby Pro Logic 2 und DTS alle wichtigen Surround-Standards unterstützt. Für moderne Soundkarten steht ein analoger Sechskanaleingang zur Verfügung. Gesteuert wird das **Z-5500** über eine schicke »Kommandoeinheit«, zusätzlich liegt eine Fernbedienung bei.

Im Hörtest wird schnell klar, dass die Wattprotzerei nicht übertrieben ist. Das System hat Kraft ohne Ende – bevor der Verstärker oder die Lautsprecher verzerren, verbiegt es eher Ihre Ohren. Bei Spielen und (DVD-)Filmen bläst einen die Dynamik schlicht weg, mit Musik kommt das Set nicht ganz so gut klar: Es fehlt am Feingeist, der mächtige Subwoofer bollert ein wenig vorlaut seine Bässe in den Raum. An reine Hifi-Lautsprecher ähnlicher Preisklassen kommt das **Z-5500** somit nicht ran. Als flexibles, pegelkräftiges Allzwecksystem verdient es hingegen unsere uneingeschränkte Empfehlung. Zumal einige Händler den empfohlenen Verkaufspreis von 400 Euro um mehr als 100 Euro unterbieten.

Michael Galuschka

Z-5500

Typ		Surround-Boxenset
ca. Preis		350 Euro
Hersteller		Logitech
Internet		www.logitech.de
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	84
Pegelfestigkeit	(20%)	90
Ausstattung	(20%)	86
Bedienung	(10%)	81
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 1 (von 8 getesteten Lautsprechern)

FAZIT

»Da wackeln die Wände: Das Z-5500 schafft gewaltige Lautstärken und klingt bei Spielen und Filmen noch dazu absolut top. Nur musikalisches Futter mag es nicht ganz so gerne.«

85

SPEEDLINK

4 IN 1 LEATHER FF WHEEL



Hardware-Kategorie: Lenkrad

In Leder gewandeter Straßenarbeiter, der es mit jeder Plattform macht.

Lenkräder sind teuer, Lenkräder brauchen viel Platz. Wenn dann neben dem PC auch noch die ein oder andere Konsole das Wohnzimmer ziert, haben Rennspieler schnell ein Geld- und Platzproblem. Abhilfe schaffen die immer populärer werdenden Multiplattform-Wheels. Zu dieser Garde gehört auch das **4 in 1 Leather FF Wheel** von Speedlink. Es findet neben dem PC auch an allen aktuellen Konsolen Anschluss, bietet echtes Force Feedback und hat einen (ziemlich stinkenden) lederummantelten Lenkradkranz. Die drei Speichen dazwischen sind mit mehrfach beschrifteten Knöpfen geradezu übersät.

Verarbeitet ist das Lenkrad insgesamt ordentlich, trotzdem leidet die Anmutung unter dem billigen Plastik und dem typischen Taiwan-08/15-Design. Ähnlich durchwachsen geht's im Praxistest weiter. Die Befestigungsklammer hält das **4 in 1** bombenfest am Tisch, der Lenker selbst arbeitet ausreichend präzise. Abzüge gibt es für den zu kurzen Pedalweg, die windigen Schaltwippen und die zu eng beieinander liegenden Knöpfe. Das Force Feedback enttäuscht bei etlichen Spielen mit falschen oder fehlenden Effekten. Für PC-only-Spieler ist das **4 in 1 Leather FF Wheel** für die verlangten 80 Euro deshalb keine Empfehlung. Spielen Sie Rennspiele hingegen auf mehreren Plattformen, können Sie es in die engere Wahl nehmen.

Michael Galuschka

THRUSTMASTER

DUAL TRIGGER GAMEPAD



Hardware-Kategorie: Gamepads

Mit analogen Schultertasten der Rennspiel-Spezialist unter den Pads.

Mit gleich mehreren Besonderheiten wartet Thrustmasters **Dual Trigger Gamepad** auf. Das rund 20 Euro teure, gefällig gestaltete Pad funktioniert nicht nur am PC (per USB), sondern dockt auch an den PlayStation2-Gameport an. Von Xbox-Controllern guckte sich das **Dual Trigger** die beiden analogen Schultertasten mit einem Hebelweg von rund einem Zentimeter ab. Damit eignet es sich speziell für actionbetonte Rennspiele zum feinfühligen Gas geben und bremsen.

Trotz einer dezent billigen Anmutung mancher Bedienelemente kann das Pad anfangs punkten: saubere Verarbeitung, komplette Ausstattung und eine für große wie kleine Hände geeignete Gehäuseform. Im Praxistest kämpft das Thrustmaster aber ausgerechnet mit diversen Unzulänglichkeiten der an sich löblichen Analogtrigger-Idee. So sind sie nicht eigenständige Buttons und damit unabhängig belegbar, sondern arbeiten als Knopf 1 und 2. Wenn Sie also die beiden Trigger benutzen, »fehlen« auf der Vorderseite die beiden wichtigsten Knöpfe - speziell bei Spielen mit vielen Steuerungsfunktionen ein echter Makel. Benutzt man sie nicht, sieht's auch nicht viel besser aus: Dann sind nämlich die beiden herkömmlichen Schultertasten nur krampfhaft-unbequem zu erreichen – auf Dauer schmerzen die Finger. Fazit: gut gedacht, mittelmäßig gemacht.

Michael Galuschka

PHILIPS

190S5FS



Hardware-Kategorie: TFT-Monitor 19-Zoll

Günstiger, spieletauglicher TFT mit etwas karger Ausstattung.

Da fällt die TFT-Wahl schwer: Diverse Display-Technologien balgen sich mit verschiedenen Vorzügen und Nachteilen um die Gunst des Kunden. Die beim **Philips 190S5FS** verbaute nennt sich »TN+Film« und führt zwei Hauptvorteile ins Feld. Sie ist günstig und glänzt mit schnellen Reaktionszeiten, was eine hervorragende Eignung auch für schnelle Action-Kracher verspricht. Ganz bestätigten sich die Herstellerangaben von 12 ms jedoch nicht. Je nach Kontrast liegen die tatsächlichen Werte zwischen 13 und 24 ms – einwandfreie Werte, mit denen die Spieletauglichkeit insgesamt als gut bis sehr gut einzustufen ist. Weitere Pluspunkte sind das attraktive Design und die nicht überragenden, aber völlig ausreichenden Blickwinkel ohne Kontrastminderung oder Farbstiche.

Erkauft wird der günstige Preis von durchschnittlich rund 450 Euro allerdings durch eine bestenfalls mäßige Ausstattung. Der 190S5FS kann lediglich analog angesteuert werden, ein DVI-Anschluss für das letzte Quäntchen Bildqualität fehlt. Und der Standfuß ist wenig flexibel: Der Bildschirm lässt sich zwar neigen, aber weder drehen noch in der Höhe verstellen oder um 90 Grad kippen. Dennoch ist der Monitor ein für Spieler durchaus attraktives Angebot, in unserer Bestenliste für 19-Zoll-TFTs schafft er immerhin Platz 9.

Michael Galuschka

4 IN 1 LEATHER FF WHEEL

Typ		Lenkrad
ca. Preis		80 Euro
Hersteller		Speedlink
Internet		www.speedlink.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	59
Ergonomie	(20%)	64
Ausstattung	(20%)	79
Verarbeitung	(10%)	62
Preis/Leistung		Befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 7 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Schon allein durch die Plattform-Flexibilität hat das 4 in 1 Wheel seine Existenzberechtigung. Als reiner PC-Lenker ist es aber nicht mehr als Mittelmaß, 80 Euro sind dafür zu viel.«

64

DUAL TRIGGER GAMEPAD

Typ		Gamepad
ca. Preis		20 Euro
Hersteller		Thrustmaster
Internet		www.thrustmaster.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	61
Ergonomie	(20%)	65
Ausstattung	(20%)	78
Verarbeitung	(10%)	72
Preis/Leistung		Befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 6 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Bitte nochmal: Das Dual Trigger Gamepad krankt an Designfehlern, die das verheißungsvolle Konzept in der Praxis nur unzureichend zur Geltung kommen lassen.«

66

190S5FS

Typ		19-Zoll-TFT
ca. Preis		450 Euro
Hersteller		Philips
Internet		www.philips.de
EINZELWERTUNGEN		
Bildqualität	(40%)	76
Spieletauglichkeit	(25%)	84
Ergonomie	(20%)	72
Ausstattung	(15%)	52
Preis/Leistung		Gut
Bestenliste		Platz 9 (von 21 getesteten 19-Zoll-TFTs)

FAZIT

»Ansprechend gestalteter TFT mit spieletauglichem TN-Display und allgemein guter Bildqualität. Der günstige Preis von unter 500 Euro liegt auch in der mageren Ausstattung begründet.«

74

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**:
Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

AGP-GRAFIKCHIPS: EINSTIEGSKLASSE

Platz	Name	verbaut in	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Gesamtwertung
SPITZENLASSE						
1	NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA**	(z.B. Leadtek A400 Ultra TDH, Gigabyte GV-N68U256D)	550 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
2	ATI **RADEON XT800 XT PE**	(z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT)	550 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE 6800 GT**	(z.B. Aopen Aeolus 6800GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D)	450 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
4	ATI **RADEON X800 PRO**	(z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro)	450 Euro	12/04	Sehr gut	**SEHR GUT**
5	NVIDIA **GEFORCE 6800**	(z.B. Asus V9999/TD, MSI NX6800-TD128)	300 Euro	12/04	Sehr gut	**GUT**
MITTELKLASSE						
1	ATI **RADEON 9800 PRO**	(z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800Pro-TD128)	220 Euro	12/04	Sehr gut	**GUT**
2	NVIDIA **GEFORCE 6800 LE**	(z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800LE-TD128)	270 Euro	12/04	Gut	**GUT**
3	NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT**	(z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle8835XT-DT)	180 Euro	12/04	Sehr gut	**BEFRIEDIGEND**
4	ATI **RADEON 9800**	(z.B. Club 3D Radeon 9800)	180 Euro	12/04	Sehr gut	**BEFRIEDIGEND**
5	ATI **RADEON 9600XT**	(z.B. Abit R9600XT, Asus A9600XT/TD)	150 Euro	12/04	Gut	**BEFRIEDIGEND**
EINSTIEGSKLASSE						
1	ATI **RADEON 9600 PRO**	(z.B. Club3D Radeon 9600Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro)	120 Euro	12/04	Gut	**AUSREICHEND**
2	NVIDIA **GEFORCE FX5700**	(z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128)	110 Euro	12/04	Gut	**AUSREICHEND**
3	NVIDIA **GEFORCE FX5700 LE**	(z.B. AOpen Aeolus FX5700LE-DV128LP, Asus V9570LE)	90 Euro	12/04	Ausreichend	**MANGELHAFT**
4	ATI **RADEON 9600 SE**	(z.B. MSI RX9600SE-T128, Sapphire Atlantis Radeon 9600 SE)	80 Euro	12/04	Ausreichend	**MANGELHAFT**
5	NVIDIA **GEFORCE FX5500**	(z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT)	70 Euro	12/04	Ausreichend	**MANGELHAFT**

S-ATA FESTPLATTEN

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
1	WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD**	155 Euro	74 GB, 10.000 U/min, 8 GB Cache	–	Gut	92	94	51	75	**84**
2	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	150 Euro	250 GB, 7.200 U/min, 8 GB Cache	–	Gut	76	77	72	87	**77**
3	EXCELSTOR **J680S**	55 Euro	80 GB, 7.200 U/min, 2 GB Cache	–	Sehr gut	73	74	76	83	**75**
4	SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C**	95 Euro	160 GB, 7.200 U/min, 8 GB Cache	–	Gut	70	65	89	86	**74**
5	SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7**	119 Euro	200 GB, 7.200 U/min, 8 GB Cache	–	Befriedigend	80	69	49	72	**71**

LENKRÄDER

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
1	LOGITECH **MOMO RACING**	120 Euro	FF-Wheel	–	Gut	90	88	86	20*	**82**
2	LOGITECH **FORMULAR FORCE GP**	70 Euro	FF-Wheel	–	Gut	81	77	73	75	**78**
3	MICROSOFT **SIDEWINDER FF WHEEL**	80 Euro	FF-Wheel	–	Gut	78	72	76	85	**77**
4	SAITEK **R440**	60 Euro	FF-Wheel	–	Gut	74	70	81	69	**74**
5	SPEEDLINK **4 IN 1 LEATHER FF WHEEL**	80 Euro	FF-Wheel für PC, PS2, Xbox und GC	12/04	Befriedigend	59	64	79	62	**64**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

ATI
RADEON 9800 PRO



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	220 Euro
Preis/Leistung	Gut

NVIDIA
GEFORCE 6800



Hardware-Kategorie	Grafikchip
ca. Preis	300 Euro
Preis/Leistung	Gut

EXCELSTOR
J680S



Hardware-Kategorie	S-ATA-Festplatte
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	75

LOGITECH
FORMULAR FORCE GP



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	70 Euro
Gesamtwertung	77

MAINBOARDS

Platz	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Ausstattung (20%)	Technik (20%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
PENTIUM 4 (SOCKEL 775)										
1	ASUS **P5AD2 PREMIUM**	230 Euro	i925X	–	Sehr gut	86	95	94	90	**92**
2	ASUS **P5GD2 PREMIUM**	190 Euro	i915P	–	Sehr gut	85	95	93	90	**91**
3	GIGABYTE **8ANXP-D**	220 Euro	i925X	–	Gut	89	95	85	90	**90**
4	MSI **915P NEO2**	120 Euro	i915P	–	Sehr gut	86	95	76	90	**86**
5	ABIT **AA8 DURAMAX**	150 Euro	i925X	–	Gut	84	95	74	90	**85**
6	MSI **915G COMBO-FR**	110 Euro	i915G	–	Sehr gut	83	95	74	90	**85**
7	ALBATRON **PX915G PRO**	120 Euro	i915G	–	Gut	85	92	74	63	**82**
8	ABIT **AS8**	110 Euro	i865PE	–	Gut	85	95	63	81	**81**
9	FOXCONN **925A01-P-8EKRS**	170 Euro	i925X	–	Befriedigend	84	92	70	63	**80**
10	DFI **925X-T2 LANPARTY**	220 Euro	i925X	–	Befriedigend	84	85	72	45	**77**
ATHLON 64										
1	ASUS **K8V DELUXE**	150 Euro	Via K8T800	–	Sehr gut	90	82	92	90	**88**
2	MSI **K8T NEO FIS2R**	105 Euro	Via K8T800	–	Sehr gut	90	88	82	77	**86**
3	GIGABYTE **K8NNXP**	170 Euro	Nvidia NForce3	–	Gut	83	88	81	86	**84**
4	ALBATRON **K8X800 PRO II**	105 Euro	Via K8T800	–	Sehr gut	87	86	83	68	**83**
5	BIOSTAR **K8NHA PRO**	85 Euro	Via K8T800	–	Gut	84	88	70	53	**78**
6	SOLTEK **SL-K8AV2-RL**	110 Euro	Via K8T800	–	Befriedigend	89	88	59	57	**77**
7	FUJITSU-SIEMENS **D1607**	115 Euro	Via K8T800	–	Befriedigend	80	91	63	60	**76**
8	SHUTTLE **AN50R**	125 Euro	Nvidia NForce3	–	Befriedigend	88	68	70	60	**74**

EINGABEGERÄTE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
MÄUSE										
1	RAZER **DIAMONDBACK**	50 Euro	optische Kabelmaus	12/04	Sehr gut	95	92	87	89	**92**
2	LOGITECH **MX510**	45 Euro	optische Kabelmaus	–	Sehr gut	92	85	86	90	**90**
3	LOGITECH **MX1000**	75 Euro	Funk-Lasermaus	–	Gut	85	91	81	91	**86**
4	RAZER **VIPER 1000**	40 Euro	optische Kabelmaus	–	Befriedigend	78	83	68	55	**72**
5	RAPTOR-GAMING **M1**	40 Euro	optische Kabelmaus	12/04	Ausreichend	77	85	62	51	**70**
GAMEPADS										
1	THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	Gut	78	78	73	80	**77**
2	SAITEK **P880 DUAL ANALOG**	25 Euro	Gamepad	–	Gut	76	76	77	81	**77**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	30 Euro	Rumble-Gamepad	–	Gut	73	79	78	77	**75**
4	THRUSTMASTER **DUAL TRIGGER GAMEPAD**	20 Euro	Gamepad	12/04	Befriedigend	61	65	78	72	**66**
5	SPEEDLINK **HORNET FORCE PAD TOUCH ED.**	20 Euro	Rumble-Gamepad	–	Ausreichend	58	64	68	55	**59**
JOYSTICKS										
1	SAITEK **CYBORG EVO**	35 Euro	Joystick	–	Sehr gut	84	72	84	73	**81**
2	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	50 Euro	FF-Joystick	–	Gut	82	76	79	75	**79**
3	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	70 Euro	FF-Joystick	–	Befriedigend	79	82	75	76	**78**
4	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	Joystick mit extra Schubregler	–	Gut	74	84	73	86	**77**
5	SPEEDLINK **BLACK HAWK**	35 Euro	Joystick	–	Gut	69	65	74	74	**71**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

MSI 915P NEO2



Hardware-Kategorie	Pentium-4-Mainboard
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	86

BIOSTAR K8NHA PRO



Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	85 Euro
Gesamtwertung	78

LOGITECH MX510



Hardware-Kategorie	Optische Kabelmaus
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	90

SAITEK P880 DUAL ANALOG



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	25 Euro
Gesamtwertung	77

TFT-MONITORE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spielebauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 ZOLL										
1	VIEWSONIC **VP171B**	430 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	86	87	85	77	**85**
2	EIZO **FLEXSCAN L557**	580 Euro	MVA-Display	–	Gut	93	80	71	83	**84**
3	HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+**	410 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	88	81	76	82	**83**
4	PHILIPS **170P5ES**	435 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	81	83	82	85	**82**
5	SAMSUNG **SYNCMASTER 172N**	440 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	82	77	87	80	**82**
6	IIYAMA **PROLITE H430**	540 Euro	IPS-Display	–	Gut	79	73	91	91	**82**
7	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1760NX**	500 Euro	TN+Film-Display	–	Gut	86	83	77	72	**81**
8	SHUTTLE **XP17**	650 Euro	MVA-Display	–	Befriedigend	88	83	76	65	**81**
9	BENQ **FP767**	320 Euro	TN+Film-Display	–	Sehr gut	80	85	81	74	**81**
10	BENQ **FP781**	570 Euro	IPS-Display	–	Befriedigend	82	72	85	82	**80**
19 ZOLL										
1	NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX**	870 Euro	MVA-Display	–	Befriedigend	89	78	92	71	**84**
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 193P**	690 Euro	MVA-Display	–	Gut	90	76	78	61	**80**
3	VIEWSONIC **VP191S**	540 Euro	MVA-Display	–	Sehr gut	89	75	76	61	**79**
4	IIYAMA **PROLITE 481S**	560 Euro	IPS-Display	–	Gut	73	78	80	75	**76**
5	CTX **S962G**	530 Euro	MVA-Display	–	Gut	82	78	69	65	**76**
6	EIZO **L767**	750 Euro	MVA-Display	–	Befriedigend	86	73	64	65	**75**
7	BELINEA **101920**	450 Euro	MVA-Display	–	Gut	83	77	76	47	**75**
8	BENQ **FP992**	490 Euro	IPS-Display	–	Gut	77	73	80	60	**74**
9	PHILIPS **190S5FS**	450 Euro	TN+Film-Display	–	Gut	76	84	72	52	**74**
10	LG **L1910P**	540 Euro	MVA-Display	–	Gut	78	75	73	61	**74**

DVD-LAUFWERKE

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung DVD (45%)	Leistung CVD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
1	TEAC **DV-516E**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Sehr gut	88	82	76	87	**85**
2	ARTEC **DHM-G48**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Sehr gut	85	81	75	91	**83**
3	ASUS **DVD-E616**	28 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Gut	79	89	87	68	**82**
4	LITE-ON **LTD-163**	24 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Gut	76	87	87	74	**81**
5	SONY **DDU1621**	26 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	Gut	84	70	71	81	**78**

DVD-BRENNER

Platz	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Brennleistung (40%)	Leseleistung (30%)	Ausstattung (15%)	Lautstärke (15%)	Gesamtwertung
1	PLEXTOR **PX-712A**	95 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	Gut	91	92	86	89	**90**
2	BENQ **DW1620**	85 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach	–	Sehr gut	89	89	84	86	**88**
3	PHILIPS **DVDR1640K**	100 Euro	IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach	–	Gut	88	88	83	88	**87**
4	LG **GSA-4120B**	85 Euro	IDE-Brenner 12/8/4/4/2,4-fach	–	Sehr gut	86	90	83	76	**85**
5	PIONEER **DVR-A08XLA**	150 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/4-fach	–	Ausreichend	84	84	72	87	**83**
6	NEC **ND-3500AG**	89 Euro	IDE-Brenner 16/16/4/4/4-fach	–	Gut	87	77	71	88	**82**
7	LITE-ON **SOHW-1213S**	95 Euro	ext. IDE-Brenner 12/8/4/4-fach	–	Gut	83	86	85	64	**81**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

BENQ **FP767**



Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	320 Euro
Preis/Leistung	81

VIEWSONIC **VP191S**



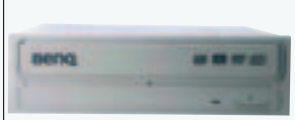
Hardware-Kategorie	19-Zoll-TFT
ca. Preis	540 Euro
Preis/Leistung	79

ARTEC **DHM-G48**



Hardware-Kategorie	DVD-Laufwerk
ca. Preis	24 Euro
Preis/Leistung	83

BENQ **DW1620**



Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	85 Euro
Preis/Leistung	88

LESERBRIEFE

ALLGEMEINES

Ich möchte euch viel Glück für den Start eurer neuen Zeitschrift wünschen und bin schon sehr gespannt, wie sich euer fertiges Magazin präsentiert. Ich persönlich würde mich vor allem über ein unterhaltsames Heft freuen. Wenn ich mir momentan die PC-Spiele-Magazine ansehe, dann fehlt mir bei allen der Unterhaltungswert. Wo bleibt der Spaß beim Lesen der Tests, wo bleiben gut gemachte Reportagen? Ich habe dieser Tage mein Abo für das größte deutsche PC-Spiele-Magazin gekündigt, da es mir nichts mehr bieten konnte. Tests von Spielen, Tipps, News – all das kann ich (sogar früher) im Internet lesen. Den Inhalt der CD/DVDs kann ich meistens aus dem Internet downloaden. Ich wünsche mir ein Magazin, das die Kurve zwischen Fakten, kritischen Tests und unterhaltsamen Texten kriegt.

Peter Martin

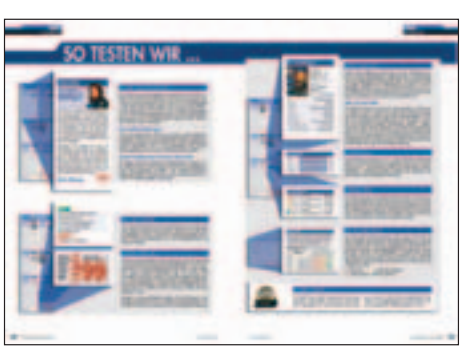
Als ich davon gehört habe, dass es eine neue Spielezeitschrift geben wird, tat ich das mit »interessiert mich nicht« ab. Das änderte sich aber, als ich erfuhr, mit welch erfahrenem Team ihr das Heft macht. Es gibt jetzt wohl endlich ernstzunehmende Konkurrenz für die anderen großen PC-Spielemagazine. Ich wünsche euch nur viel Glück und gutes Gelingen für die erste Ausgabe, die Leseprobe war schon beeindruckend!

Stefan Ober

Als Powerplay- und PC Player-Leser der ersten Stunde, freue ich mich sehr auf euer Heft und hoffe, dass es sich ein wenig an diesen alten Heften orientiert – nicht umsonst sind Powerplay und PC Player zu Kult-Magazinen einer ganzen Spielergeneration geworden. Ich hoffe wirklich, dass ihr nicht nur die junge Leserschaft mit eurem Magazin ansprechen wollt, sonst werdet ihr nur zu einem billigen GameStar- und PC Action-Imitat. Traut euch, eigene Wege zu gehen und bedenkt bitte: Die Leute, die damals schon Spielezeitschriften gelesen haben, sind nun mal älter geworden, und wollen in seriöser Weise über Spiele informiert werden. Mein GameStar-Abo habe ich bereits gekündigt und dafür PC PowerPlay bestellt. Bitte enttäuscht mich nicht!

René Stemmer

PC PowerPlay **Unser erfahrenes Team hat genug eigene Ideen, um PC PowerPlay von den Mitbewerbern abzuheben. Schon unser Test- und Wertungssystem bietet unserer Meinung nach eine bessere Kaufberatung: Wir testen jedes Spiel ausführlich mit mehreren Redakteuren, wir empfinden Spielspaß und berechnen ihn nicht. Und keine Sorge: Auch wir sind älter geworden und wollen die Ansprüche erfüllen, die wir als Leser an ein seriöses Spielemagazin stellen würden. Was nicht heißt, dass PC PowerPlay kein Heft für jüngere PC-Spieler ist: Für das Lesen kompetenter Tests gibt es keine Altersbegrenzung nach oben oder unten.**





Seid bitte nicht so grafikgeil wie die Konkurrenz! Nur weil ein Spiel eine schwache oder eigenwillige Grafik hat, etwa Ragnarok Online, muss es nicht gleich schlecht sein. Auch wenn ein solcher Titel nur 50 Prozent bei Grafik bekommt, sollte er trotzdem eine Chance auf eine 70er oder 80er Spielspaßwertung haben.

Kim André

PC PowerPlay **Bei unserem Testsystem fließen Einzelnoten nicht in die Spielspaßwertung ein, Titel mit schwacher Optik haben also keine Nachteile. Oft wirkt sich die Technik aber auf den Spielspaß aus: Wenn beispielsweise die Grafik so schlecht ist, dass sich Gegner in einem Ego-Shooter kaum vom Hintergrund unterscheiden und deshalb kaum zu treffen sind, ist dies eine nervige Spaßbremse, die sich auf die Wertung auswirkt. Ausführliche Informationen zu unserem Testsystem finden Sie übrigens auf Seite 52.**

Ich habe die Games-Convention-Ausgabe gelesen und finde die Preview-Einschätzungen wie »Rockt das Haus« überflüssig und kindisch. Mir wären konkrete, aussagekräftige Begriffe wie »Ausgezeichnet« und »Sehr gut« lieber.

Michael Strobl

PC PowerPlay **Das war nur ein einmaliges Experiment in der Leseprobe für die Games Convention, da wir uns damals noch nicht für ein diesbezügliches Konzept entschieden hatten. Inzwischen verwenden wir folgende sachliche Abstufung für die Einschätzung kommender Titel (in absteigender Reihenfolge): hervorragend, sehr gut, gut, befriedigend.**

Hat PC PowerPlay eigentlich etwas mit der alten PowerPlay zu tun, die es ja nicht mehr gibt?

Benjamin Pock

PC PowerPlay **Mit der alten PowerPlay hat PC PowerPlay neben dem ähnlichen Namen und dem Thema PC-Spiele nur zwei Redakteure gemein: Michael Galuschka hat über drei Jahre als Redakteur bei PowerPlay gearbeitet. Rüdiger Steidle kümmerte sich ein halbes Jahr lang um die Website des Magazins. Davon abgesehen ist PC PowerPlay eine komplett neue Zeitschrift.**

DOOM 3

Der angenehm lockere Schreibstil des Tests von Doom 3 hebt sich wohltuend von der Konkurrenz ab und ich hoffe inständig, dass ihr diese Art beibehaltet. Das Layout des Tests war zwar etwas monoton, aber das soll nur indirekt ein Kritikpunkt sein. Denn ich finde die übersichtlichen Blöcke um einiges besser ein wildes Durcheinander von Text und Bildern. Besonders schön fand ich, dass ihr Doom 3 auf »nur« vier Seiten getestet habt und trotzdem alles darüber geschrieben habt, was es darüber zu schreiben gibt. Ich hoffe, ihr bleibt dieser Linie treu: Bitte blast nicht irgendwelche gehypten Spiele zu Lasten weniger bekannter Titel auf zehn oder mehr Seiten auf. Ein Test muss mich über das Spiel sowie seine Stärken und Schwächen informieren. Das machen andere nicht, und damit könntet ihr euch wirklich von der Konkurrenz absetzen. Mir ist aber klar, dass ihr auch eine Verpflichtung gegenüber dem Massenmarkt habt, der nun einmal viel zu den gehypten Titeln lesen will. Trotzdem sollten die restlichen Spiele nicht nur am Rande erwähnt werden.

Ronny Schollbach

PC PowerPlay **Schön, dass Ihnen der Schreibstil gefällt. Wir haben das Ziel, dass unsere Texte gleichzeitig informieren und unterhalten sollen. Zum Thema Platz: Wir haben unser Layout so gestaltet, dass wir grundsätzlich mehr Informationen auf einer Seite unterbringen als die Mitbewerber. Dazu gehört auch die Aufteilung in Bild- und Textblöcke, die ganz nebenbei auch noch übersichtlicher und lesefreundlicher ist.**

FAQ ZU PC POWERPLAY

FRAGE Wird PC PowerPlay zukünftig auch nur 2,99 Euro kosten oder ist das nur der günstige Einführungspreis für die erste Ausgabe?

PC PowerPlay **Nein, es bleibt erst einmal bei 2,99 Euro. Allerdings behalten wir uns natürlich vor, unseren Preis an die Markt- und Wettbewerbssituation anpassen.**

FRAGE Ich möchte PC Powerplay gerne bequem im Abonnement beziehen, wie geht das am einfachsten? Gibt es dafür eine Abo-Prämie?

PC PowerPlay **Bitte kontaktieren Sie unseren Abo-Service oder nutzen unsere Abo-Aktion im Heft (Seite 78) oder bestellen Sie im Internet unter www.pcpowerplay.de.**

FRAGE Werdet ihr mit eurem aufwändigen Testsystem alle neu erscheinenden PC-Spiele testen?

PC PowerPlay **Nein, aber alle wichtigen. Bei thematisch uninteressanten Titeln oder grottenschlechten Spielen ohne Marketing-Hype verzichten wir auf Tests. Den so eingesparten Platz investieren wir in größere Seitenumfänge und schauen uns wichtige Titel länger an: Wir testen Spiele im Interesse unserer Leser auf mindestens einer Seite, da kleinere Artikel für eine vernünftige Kaufberatung nicht ausreichen.**

FRAGE Wird PC PowerPlay auch ganz ohne Datenträger oder mit CD erscheinen?

PC PowerPlay **Nein, das verwirrt nur: PC PowerPlay erscheint ausschließlich mit DVD (8,5 GByte, Altersfreigabe ab 16 Jahren).**

FRAGE Kann ich Redakteure direkt anmailen?

PC PowerPlay **Nein, bitte benutzen Sie auch für Fragen an einzelne Redis unsere zentrale Mail-Adresse redaktion@pcpowerplay.de.**

FRAGE Ich habe Verbesserungsvorschläge für PC PowerPlay, wie kann ich sie einbringen?

PC PowerPlay **Dazu haben Sie genau jetzt die beste Gelegenheit: Füllen Sie einfach den Fragebogen in diesem Heft (Seite 14) aus und schicken Sie ihn per Post an uns zurück. Alternativ können Sie den Bogen in digitaler Form von der DVD (unter dem Menüpunkt »Umfrage«) ausfüllen und die Datei als Mail-Anhang an umfrage@pcpowerplay.de schicken oder sich auf unserer Website unter folgendem Link an der Umfrage beteiligen: www.pcpowerplay.de/umfrage.**



FRAGE Warum fehlt bei vielen Spielen im Termin-Kalender die Einschätzung?

PC PowerPlay **Eine Einschätzung nehmen wir erst dann vor, wenn wir einen Titel ausführlich spielen konnten – Pressetexte, Präsentationen, Videotrailer und Screenshots sagen einfach kaum etwas über die Qualität eines Spieles aus.**

FRAGE Ich habe einen genialen Tipp zu Spiel XY und würde ihn gern über PC PowerPlay veröffentlichen. Geht das überhaupt und wenn ja, wie?

PC PowerPlay **Ja, schicken Sie uns Ihre Tipps, Cheats, Eastereggs und Co. bitte per E-Mail an tipps@pcpowerplay.de und schreiben Sie den Namen des Spiels in den Betreff. Bitte beachten Sie bei Attachements folgende Regeln:**
- Spielstände gepackt im Format »zip«
- Texte im Format »txt«
- Bilder im Format »bmp« oder »tif«
Falls Sie uns mehrere Dateien schicken, sollten Sie diese ebenfalls mit einem Datenkompressionsprogramm (beispielsweise Winzip oder Winrar) zu einem Zip-File packen. Die maximale, vom Mail-Server erlaubte Größe für Dateianhänge beträgt fünf Megabyte. Schicken Sie uns aber keine Komplettlösungen, wir haben dafür eigene Autoren und können Lösungen von Lesern daher nicht berücksichtigen.

FRAGE Wo finde ich eure Website?

PC PowerPlay **Die Adresse unserer offiziellen Website lautet www.pcpowerplay.de.**

FRAGE Werdet ihr auf eurer Website irgendwelche Events mit den Redakteuren veranstalten?

PC PowerPlay **Ja, wir planen regelmäßig Chats, Fragestunden und andere Events mit den Redakteuren. Die Ankündigungen dafür finden Sie rechtzeitig vorher auf unserer Website. In den Foren sind wir täglich unterwegs und versuchen, auf Fragen umgehend zu antworten.**



SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:

leserbriefe@pcpowerplay.de

BEI HARDWARE-FRAGEN

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:

hardware@pcpowerplay.de

ABO

Auf dem Postweg unter:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Fichtestraße 9
97074 Würzburg

Per E-Mail:
abo@cypress.de
Per Telefon: **(0049) 01805/90 90 88**
Per Fax: **(0049) 01805 / 90 90 89**

BEI DEFEKTEN DVDs

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

MAKING OF PC POWERPLAY





An einem verregneten Julitag hat Martin D. eine folgenschwere Idee: Warum keine eigene Spielezeitschrift herausbringen? Tausend gute Gründe sprechen dagegen – leider fällt ihm keiner davon ein. Ein Häuflein skrupelloser Geschäftemacher, die im fränkischen Höchberg unter dem Decknamen CyPress firmieren, nutzt die Verwirrung unseres Helden schamlos aus und verpflichtet ihn unter Vorspiegelung falschen Freibieres zu fünf Jahren Zwangsarbeit.







Jahrelange Erfahrung als Kettenbriefschreiber und Pyramidenspieler zahlt sich aus, als Martin D. binnen Tagen neun weitere Schreibsklaven, eine Handvoll vom Lkw gefallener Computer sowie eine Pizza mit extra Käse organisiert. Farbenblinde Layouter zu rekrutieren, erweist sich hingegen als Schnapsidee.

Wenn Sie das hier lesen, hat's geklappt: **Die Erstausgabe von PC PowerPlay ist rechtzeitig fertig geworden.** Den langen Weg von der ersten Idee bis zum fertigen Heft zeichnen wir hier nach.







Während in der Redaktion die Tastaturen qualmen, Tests getippt und News-Meldungen erfunden werden, erstellt das Technik-Team in nächtelanger Handarbeit die DVD. Leider verdampft beim Brennvorgang die ursrprüngliche Vollversion von Duke Nukem Forever. Auch die Filmcrew hat Pech: Raumschiff PC PowerPlay entfällt wegen Verletzung.





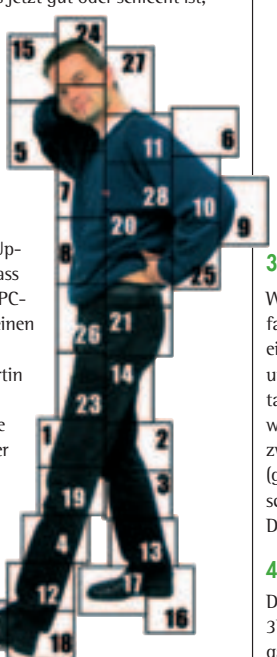


Fast wäre bei der Übergabe der fertigen Artikel an die Druckerei noch alles schief gegangen, als ein unachtsamer holländischer Lkw-Fahrer den Kurierwagen von der Straße drängt. Doch schließlich rollen die Druckerwalzen, und die Redaktion macht sich bereit für die nächste Ausgabe ... **Wie? Nächste Ausgabe?**

SECHS IDEEN, DIE ES NICHT INS HEFT GESCHAFFT HABEN

Duke Nukem Forever als Vollversion, kostenlose Grafikkarten und ein Martin-Deppe-Starschnitt in Lebensgröße!
Hier erfahren Sie, warum wir diese supertollen Geistesblitze nicht umsetzen konnten.

Bei der Planung von PC PowerPlay verbrachten wir sehr viel Zeit mit jener Tätigkeit, die aufgrund der dürftigen deutschen Übersetzung »Gehirnstürmen« gerne als »Brainstorming« bezeichnet wird. Dabei sitzt das Team in geselliger Runde beisammen und überbietet sich gegenseitig mit dem Ausklamüsern kreativer Ideen. Doch wie es immer so ist: Alle Einfälle haben wir nicht umsetzen können. Ob das jetzt gut oder schlecht ist, dürfen Sie nach der Lektüre des Textes selbst entscheiden.

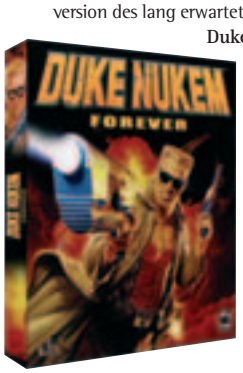


1. Lebensgroßer Starschnitt von Martin Deppe

Vergessen Sie Pin-Up-Girls! Wir wissen, dass ein echter Fan von PC-Spielen sich lieber einen Starschnitt unseres Chefredakteurs Martin Deppe (in Lebensgröße) an die Wand hängt. Bei der Planung haben wir nicht bedacht, dass wir für den Starschnitt angesichts seiner Länge von 1,94 m besonders teures Papier in Übergröße verwenden und auf 28 Ausgaben verteilen müssten – schade drum!

2. Vollversion: Duke Nukem Forever

Der Deal war praktisch schon perfekt: Dank guter Verbindungen zu den Vorzeige-Entwicklern von 3D Realms erhielten wir die Vollversion des lang erwarteten Ego-Shooters **Duke Nukem Forever** für unser erstes Heft – und das, bevor die potenzielle Action-Referenz in den Läden steht! Doch dann vereitelte ein Tippfehler im Vertrag den sagenhaften Deal: 3D Realms ging davon aus, dass unser Heft nicht 2004, sondern 2014 erscheint – dumm gelaufen!





3. Sonderdruck: Marmor

Während andere Hefte mit glänzenden Sonderfarben vom schwachen Inhalt ablenken, sollte eine Schicht aus feinstem italienischen Marmor unser Cover zieren. Eine Fokusgruppe zur Akzeptanz dieser ungewöhnlichen Maßnahme müssen wir nach wenigen Minuten abbrechen, weil sich zwei Teilnehmer beim Umblättern des Covers (geschätztes Gewicht: 18,4 Kilogramm) mittelschwere Quetschwunden an Zeigefinger und Daumen zuziehen – echt heavy!

4. Grafikkarte Sapphire Radeon X800

Damit Sie die Computerspiele in modernster 3D-Grafik genießen können, sollte jeder Erstausgabe eine Sapphire Radeon X800 beiliegen. Leider machten uns die Maße deutscher Briefkästen einen Strich durch die Rechnung: Da die meisten Briefkästen exakt die vorgegebene Mindest-Einwurfschlitzhöhe von 30 Millimeter einhalten (laut DIN-Norm EN32617), passen Grafikkarten einfach nicht rein – wie unpraktisch!



5. Das ultimative Testsystem

Um ein Spiel richtig bewerten zu können, muss man es fein säuberlich in möglichst viele Bestandteile zerlegen. Nur dann kann man den genauen Spielspaß ermitteln, der sich aus der einer komplexen Formel mit ebendiesen 318 Einzelwertungen (etwa der Geruch beim erstmaligen Öffnen der Packung, Papierstärke des Handbuchs, Reflektionsfähigkeit des Datenträgers) unterschiedlicher Gewichtung ergibt. Als uns ein Mathematikprofessor die ultimative Gleichung bei einem Redaktionsbesuch erklären will, kommt es zum Eklat: Rüdiger Steidle erzählt dem Professor seinen Lieblings-Mathematikerwitz. Der Professor tickt daraufhin völlig aus und verschlingt im Wahn den Zettel mit der Gleichung, die nun für immer verloren ist – danke, Rüdi!



6. Die Macintosh-Ecke

Unsere Layouterinnen Sandra und Sara wollten unter dem Deckmantel einer Mac-Ecke mehrere Motive ihrer Lieblingsschauspieler Bruce Willis und George Clooney ins Heft schmuggeln, um nach eigener Aussage wenigstens ein paar Bilder von echten Männern in PC PowerPlay zu haben. Nachdem der Rest der Redaktion den heimtückischen Plan durchschaut und abgelehnt hatte, zogen sich die beiden Damen mit dem Kommentar »Pfffff« und mehreren Familienbechern Eis der Firma Häagen-Dazs (Sorten: Butter Pecan, Strawberry Cheesecake, Pralines and Cream) schmollend für mehrere Stunden in ihr Zimmer zurück – Frauen eben.

Georg Valtin



WELCHER TYP SPIELEHELD SIND SIE?

Mit unserem Test finden Sie in einer spaßigen Minute heraus, in welches Computerspiel Sie gut passen würden.



1. Wie lösen Sie in der Regel verzwickte Rätsel?

1. Ich latsche bis ans Levelende und hole dort die Keycard, mit der ich die Tür am Startpunkt öffne (A)
2. Ich belausche die Gegner und lasse mir von ihnen erklären, wie es weitergeht (E)
3. Rätsel -- was ist das? (G)
4. Ich verschiebe erstmal ein paar Kisten, um einen Vorsprung zu erreichen, an dem ich mich entlang hangle (L)
5. Erst vorgestern habe ich aus einer geklauten Hautprothese und einem Gullideckel ein Trampolin gebaut, um damit in eine Bank einzusteigen... (N)
6. Ich erledige erst mal ein paar Nebenquests, damit ich die entsprechende Stufe zur Lösung des Rätsels erreiche (P)



2. Was treibt Sie an?

1. Ein Fluss von verlorenen Seelen und das Streben nach der Weltherrschaft (I)
2. Naja, Hauptsache die Relikte fallen nicht den Nazis in die Hände (J)
3. Der Wunsch, ein mächtiger Pirat zu sein (L)
4. Kleptomanie (E)
5. Die Suche nach Ruhm, Ehre und Erfahrungspunkten (P)
6. Steroide und Kaugummi (A)



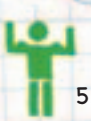
3. Wie stellen Sie sich im Gespräch vor?

1. Können Sie mir helfen? Ich habe meine komplette Ausrüstung verloren und keine Ahnung, wer ich bin (R)
2. Ich setze ein ernstes Gesicht auf und behaupte, ein mächtiger Pirat zu sein (M)
3. »Frostmourne is hungry« (H)
4. »Hail to the king, baby« (A)
5. Meistens wissen die Leute schon, wer ich bin (K)
6. Ich vermeide Kontakt zu Mitmenschen, außerdem sagt mein Knüppel mehr als tausend Worte (F)



4. Eine verschlossene Tür versperrt Ihnen den Weg. Was tun Sie?

1. Das kenne ich schon: Ich pfeif' auf die Tür, ziehe an einer nahen Fackel und spaziere durch den drehbaren Kamin ins Nachbarzimmer (J)
2. Zum Glück habe ich einen Level-15-Dieb aufgelesen, der Schlösser knacken kann (Q)
3. Ganz einfach: Ich rede mit Gebrauchtsargverkäufer Stan, der mir eine halbe Schatzkarte verkauft, auf der der Fundort eines einäugigen Papageis verzeichnet ist, der den Schlüssel... (O)
4. Falls es sich tatsächlich um eine Tür handelt und nicht nur um eine aufgeklebte Textur, laufe ich einfach dagegen, und sie geht automatisch auf (C)
5. Ich baue Belagerungswaffen und lasse den ganzen Schuppen einreißen (I)
6. Dank meines Freundes Dietrich existieren verschlossene Türen für mich nicht (E)



5. Wie machen Sie sich unverwundbar?

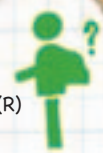
1. Bin ich schon, außer unter Wasser (K)
2. Wenn dieser komische Kristall hier komplett grau ist, kann mir keiner etwas anhaben (D)
3. Solange ich das Holy Avenger Langschwert führe und ich meine Drachenrüstung und den Superschild trage... (P)
4. god Enter (B)
5. Ich trinke noch einen Schluck aus dem Heiligen Gral (L)
6. Enter Whosyourdaddy Enter (H)



6. Wann treten Sie in Aktion?

1. Wo immer es nach ollen Artefakten riecht, tauche ich auf (L)
2. Wenn mein Meister neue Seelen braucht (I)
3. Wenn meine Heimatstadt bedroht ist... Wie hieß die doch gleich? (F)
4. Meistens, wenn es einen harmlosen Auftrag zu erfüllen gilt, der sich danach als globale Verschwörung entpuppt (Q)
5. Keine Ahnung! Mein Erscheinungstermin wurde mittlerweile so oft verschoben... (A)
6. Sobald ein muffig modriger Geisterpirat den Weltfrieden bedroht (O)

7. Was haben Sie in Ihrem Rucksack?



1. Stadtportal-Schriftrollen. Die habe ich dem komischen Typen aus Tristram geklaut... (I)
2. Rusty Sting of Rice Crispies +1, Frostbrand Langschwert +3, Schwefel und Spinnenweben, Zauberrunen und eine Automap (R)
3. Raketenwerfer, Schrotflinte, Kleinkaliber-Pistole, Kühlgerät, Rohrbomben und die gute alte Schrumpfkanone (A)
4. Bullenpeitsche, ein Altgriechisch-Lexikon, ein Handbuch für coole Sprüche in brenzligen Situationen, den Heiligen Gral, Streichhölzer und ein Taschenmesser (K)
5. Ein Holzgebiss, ein Taschentuch, Benzin für eine Kettensäge, einen gefrorenen Hamster, ein benutztes Taschentuch, einen sprechenden Totenschädel... (N)
6. Moospfeile, Wasserpfeile, Blendgranaten, Kletterhandschuhe und einen Satz Dietriche aus dem Baumarkt (D)

8. Ein Gegner springt aus einem Busch und kommt auf Sie zu. Sie...



1. fordern ihn zu einem Beleidigungsduell mit Reimen (M)
2. schlagen ihm mit der Peitsche die Waffe aus der Hand (L)
3. verstecken sich im Schatten und warten bis der Schurke vorbei ist (E)
4. hetzen ihm eine Armee von billigen Kreaturen auf den Hals (H)
5. pausieren den Kampf und wählen erst mal einen Feuerball-Zauber aus (Q)
6. pusten ihn mit Ihrem Raketenwerfer weg (C)

9. Wie betören Sie eine Frau?



1. Meine Tugendhaftigkeit verbietet mir jeglichen körperlichen Kontakt (P)
2. Weiß auch nicht, die baggern mich meistens von selbst an (J)
3. Ich stecke ihr eine Dollarnote in den Slip und sage »Shake it, baby!« (A)
4. Zuerst schenke ich ihr eine frisch geklaute Perlenkette und beeindrucke sie danach mit meiner Fingerfertigkeit (F)
5. »Entweder Du beugst Dich meiner Herrschaft, oder Du wirst einen qualvollen Tod sterben!« (G)
6. Wenn meine Frau mitbekommt, dass ich eine andere auch nur anschaue, brät sie mir sofort eins mit dem Nudelholz über (O)



10. Wen oder was können Sie auf den Tod nicht ausstehen?

1. Jump-and-Run-Einlagen, fehlende Schlüsselringe und wenn mir das Mehl ausgeht (R)
2. Zombie-Piraten, Vergnügungsparks, dreiköpfige Affen, 3D-Grafik und ernste Gespräche (N)
3. Schlangen, Nazi-Soldaten, englische Möchtegern-Archäologinnen und neumodische Director's Cuts mit schlechter Tonqualität (K)
4. Rechtschaffene Helden wie dieses Paladingesocks. Außerdem Leute, die sich in meine Pläne einmischen (I)
5. Schleimige Aliens, Feministinnen, Pazifisten-Demos und Läden, in denen Kaugummi ausverkauft ist (C)
6. Die Firma Osram, arme Schlucker, mystische Sektenanhänger, den Sommer und Sonnenbrand (D)

11. Welches Fortbewegungsmittel bevorzugen Sie?



1. Wenn ich nicht gerade mit dem guten alten Jetpack rumdüse, träume ich von den Fahrzeugen, die mir die Entwickler in Zukunft spendieren (A)
2. Ich gehe auf Schusters Rappen. Das ist lautlos, gesund und macht einen schlanken Fuß (F)
3. Mein untotes Streitross, auch wenn es schrecklich vermodert stinkt (G)
4. Alles, was kurz vor der Explosion steht oder in wenigen Sekunden mit einem festen Objekt kollidiert (L)
5. Ein erschnorrtes Piratenschiff oder zum Boot umfunktionierter Gebrauchtsarg (O)
6. Teleporter-Runen oder Mondtore (Q)

12. Haben Sie ein Lieblingslied?



1. Under Jolly Roger von Running Wild (M)
2. Ich habe meine eigene, Oscar-prämierte Hymne (J)
3. Duke Nukem Theme von Megadeth (C)
4. Rule Britannia (R)
5. Der Mond ist aufgegangen (F)
6. Battle Hymn von Manowar (G)

13. Wenn Sie im Supermarkt an der Kasse in einer Schlange anstehen müssen, dann...

1. Ich hasse Schlangen! (L)
2. hole ich den Raketenwerfer raus (B)
3. reiße ich den Schuppen nieder und lasse meine Truppen die Tüten nach Hause tragen (I)
4. nutze ich den Schatten des Zigarettenregals, um mich nach draußen zu schleichen (E)
5. lasse ich erst mal alle anderen hinter mir vor (P)
6. rufe ich: »Seht mal da, ein dreiköpfiger Affe!« (M)

14. Nennen Sie Ihr Lieblingsurlaubsziel.

1. Jede x-beliebige Nacktbar (C)
2. Richard Garriotts Schloss in Austin, Texas (Q)
3. Der Planet Aiur soll um diese Jahreszeit ganz nett sein (G)
4. Ich habe gestern auf dem Clubschiff Aida eine Doppelkabine gebucht (N)
5. Wenn jemand mein Büro aufräumt, dann wäre ich gerne mal zwei Wochen am Stück zu Hause (K)
6. Dubai bei Nacht oder die dunkle Seite des Mondes (E)

15. Was ist Ihr Lieblingsfilm?

1. Tomb Raider und die ersten drei Star Wars-Streifen (L)
2. Fluch der Karibik (N)
3. Dungeons&Dragons (P)
4. Terminator (A)
5. Der rosarote Panther (E)
6. Armee der Finsternis (G)

16. Welcher Schauspieler würde Sie ideal verkörpern?

1. Orlando Bloom (D)
2. Arnold Schwarzenegger (B)
3. Mein Film ist 100% computeranimiert (R)
4. Jim Carey (M)
5. Harrison Ford, wenn Sie den kriegen können (K)
6. Ein toter (I)

17. Wen fanden Sie schon als Kind besonders toll?

1. B.J. Blaskowitz (A)
2. König Arthus (P)
3. Robin Hood (F)
4. Heinrich Schliemann (J)
5. Francis Drake (N)
6. Pinky und der Brain (G)

18. Was macht Ihnen Angst oder Probleme?

1. Eine heile Welt, in der keiner gerettet werden muss (Q)
2. Tastatursteuerung (O)
3. Wachhunde und realistische Sichtfelder (F)
4. Van Helsing (H)
5. Extreme Hüpfeinlagen ohne freies Speichern (J)
6. Ladehemmung (C)

AUFLÖSUNG

Mehrheitlich A-C:
Duke Nukem
(der Wegbolzer):
Sie halten nicht viel von langwierigen Gesprächen oder diplomatischen Verhandlungen. Immer getreu dem Motto »Der mit der dicksten Waffe hat Recht«. Es gibt kein Problem, das eine Ladung Schrot nicht lösen könnte. Ansonsten stehen Sie auf Frauen, geplatzte Alienschädel und kauen gerne Zigarrenstummel. Ideale Saufkumpane sind Serious Sam und Gordon Freeman.

Mehrheitlich D-F:
Garrett, der Meisterdieb
(der Schleicher):
Kontakt zu Mitmenschen ist Ihnen zuwider. Am liebsten stehen Sie in dunklen Ecken und beobachten die Mitmenschen bei ihren Tagesgeschäften. Mit geschickten Fingern erleichtern Sie Unvorsichtige um alles was nicht niet- und nagelfest ist. Statt es den Armen zu geben, behalten Sie es aber lieber für sich selbst. Im Club der Nachtschwärmer treffen Sie sich mit Sam Fisher und Solid Snake.

Mehrheitlich G-I:
Prinz Arthas
(der Feldherr):
Sie haben eine Schwäche für herrenlose Seelen und verfluchte Schwerter. Außerdem verspüren Sie ein Gefühl der Leere, solange Sie noch nicht die Weltherrschaft erlangt haben. Eine Ihrer Schwächen: Sie tendieren dazu, immer die gleichen Kommentare abzugeben, wenn Sie jemand anspricht. Ähnliche Probleme lassen auch Kerrigan und Kane behandeln.

Mehrheitlich J-L:
Indiana Jones
(der Abenteurer):
Ohne Bullenpeitsche und Feodora-Hut gehen Sie nicht vor die Tür. Denn draußen verstricken Sie sich regelmäßig in halsbrecherische Verfolgungsjagden oder tappen in Fallen von tödlicher Arglist. Dennoch scheinen Sie stets einen Ausweg parat zu haben, und die Weiber laufen Ihnen in Scharen hinterher. Im Abenteurerverein sitzen Sie gleich neben dem Prinz von Persien.

Mehrheitlich M-O:
Guybrush Threepwood
(der Witzbold):
Sie beobachten Ihre Umgebung ganz genau und suchen am liebsten jeden Winkel nach brauchbaren Sachen ab. Man weiß ja nie, ob sich hinter der nächsten Ecke nicht eine Tür befindet, die sich mit dem eben eingesackten kaputten Kleiderbügel und einem Schwamm voll Fritteusenfett öffnen lässt. Die neuesten Voodooflüche testen Sie meistens an Ihrem Freund Leisure Suit Larry.

Mehrheitlich P-R:
Enter your name
(der Rollenspiel-Avatar):
Die ideale Umgebung für Sie bietet genügend Zivilisten (Nichtspieler-Charaktere), die ausgebeutet, unterdrückt, gequält oder von Monstern heimgesucht werden. Der Grund: Sie können sofort all den braven Menschen zur Seite stehen. Und alles für einen feucht-warmen Händedruck. Besonders gut verstehen Sie sich mit allen anderen namenlosen Rollenspiel-Heroen.

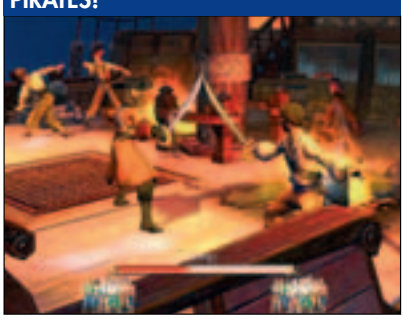
VORSCHAU 01/2005

CHRONICLES OF RIDDICK



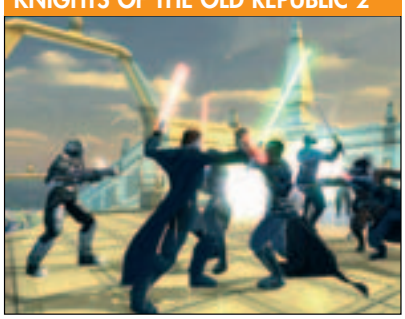
Oberarme wie Telefonmasten, Reibeisenstimme und derber Humor: Vin Diesel kämpft sich im Film Chronicles of Riddick durch Dutzende Gegner. Im gleichnamigen Spiel helfen Sie ihm dabei. Ob der Xbox-Hit auch auf dem PC ein echtes **Action-Highlight** ist, lesen Sie in unserem Test.

PIRATES!



Sid Meiers legendäre Piratenhatz wird neu aufgelegt. Unser Test prüft, ob die **Suchtgefahr** erneut gesundheitsgefährdende Formen annimmt.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2



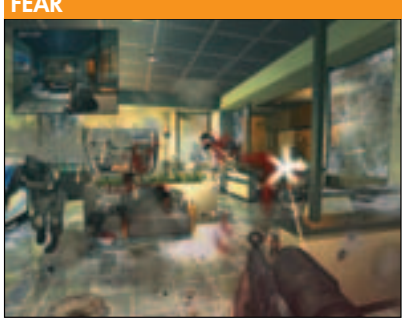
Der Vorgänger zählt zu den besten Rollenspielen überhaupt. Klar, dass die **Erwartungen** immens sind – wir spielen schon mal Probe.

GUILD WARS



Prächtige Grafik, actionlastiges **Mitspieler-Prügeln** und das alles ohne monatliche Gebühren: Dieses Online-Rollenspiel ist mehr als viel versprechend.

FEAR



Von den Entwicklern unserer Vollversion No One Lives Forever 2 stammt der **Ego-Shooter** Fear, bei dem Sie so ziemlich alles kaputt machen dürfen.

PC POWERPLAY AUSGABE 01/2005
AB DEM 22.12.2004 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 78

IMPRESSUM


Chefredakteur:
Martin Deppe
(v.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur:
Florian Stangl


Michael Galuschka
(Redakteur)


Georg Valtin
(Redakteur)


Rüdiger Steidle
(Redakteur)


Patrick Hartmann
(Redakteur)


David Bergmann
(Redakteur)


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)


Michael Erlwein
(DVD-Redakteur)

CyPress
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13
D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10
Fax (09 31) 4 06 91 15

KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
ABO-SERVICE: PC PowerPlay Abo-Service,
c/o DataM-Services GmbH, 97103 Würzburg
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 18
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
BEZUGSPREISE: Jahresabonnement Inland 33,60 €
Abonnement Österreich 36,00 €, Abonnement Schweiz 65,40 sFr, restl. Ausland auf Anfrage
ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland:
Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3
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.
MITARBEITER DIESER AUSGABE: Stefan Girlich, Jutta Canal-Vidal, Michael Stark, Frank Bogon
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.