Februar 2007

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.cynamite.de

2,99 €

inkl. 8,5 GB **DVD**



+ 16 Seiten Tipps zum Sammeln!

THE BURNING CRUSADE

MEGA-TEST + 4 VIDEOS!

+ 16 WEITERE VIDEOS (80 MIN.)

BETA-TESTVERSION
BOUNTY BAY ONLINE
+ 5.000€-Gewinnspiel



EXKLUSIV-DEMO
WAR FRONT (Singleplayer)



EXKLUSIVE MP-DEMO
ARMED ASSAULT



+ 10 WEITERE DEMOS



STALKER

Wir haben den Hype-Titel zehn Tage gespielt – und schreiben Klartext: Was dringend besser werden muss, damit Stalker keine Enttäuschung wird!

HERR DER RINGE ONLINE

EXKLUSIVBERICHT AUS DEM BETATEST: Hier kommt Blizzards härtester Konkurrent

TWO WORLDS

MIT VIDEO!

JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3: Wir haben die neue Rollenspiel-Welt erforscht

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

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG
usk

CyPress

4 196680 802990 02

VOGEL

SMART SURFER

... für Sie auf der Suche nach den günstigsten

Internet-Tarifen der Galaxie!



Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und bis zu

70 %

Onlinekosten sparen!

TÜV Saarland

Zertifizierte Einwahl-software

- Aktuelle Tarife
- Geprüfte Anbieterauswahl
- Sicherer Verbindungs-aufbau

Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter wie Freenet?

Dann sparen Sie jetzt mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer-Software bares Geld!



Jetzt von der Heft-CD starten oder kostenlos downloaden unter www.smartsurfer.de

- **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders preiswert sind.
- **Neu:** Findet immer den günstigsten enthaltenen Tarif für eine von Ihnen gewählte Surfdauer. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen.
- **Immer aktuell:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
- **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!
- **Doppelt so schnell surfen** mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!

Stand: 11.12.2006

Member of united internet

SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE



Martin Deppe
Chefredakteur

WILLKOMMEN IM CLUB!

» Wir sind nicht nur einmal im Monat für Sie da. Sondern öfter, viel öfter: Auf Cynamite.de, unserer großen Webseite rund ums Thema PC-Spiele – und Konsolenspiele plus Film-DVDs, aber die sind natürlich nicht so wichtig wie PC-Titel ...



DAS BIN ICH!

Fast jede Webseite hat ein Forum, das gehört einfach dazu. Hat unsere natürlich auch, unterteilt in die sechs großen Bereiche Cynamite.de, PC, Konsolen, DVD, Off-Topic und Comment. Aber bei uns finden Sie noch was ganz besonderes: den offiziellen **PC PowerPlay Club**. Hier können sich PC-Spieler austauschen, ihre Fotos und Screenshots hochladen, mit unseren Redakteuren diskutieren. Inklusive der All-Time-Lieblingsfrage: Wie werde ich überhaupt Redakteur? Und wenn ich's bin – was mache ich dann den ganzen Tag?

DER NÄCHSTE BITTE!

Ab sofort gibt es auch eine feste Sprechstunde mit der Redaktion für Sie. Hier können Sie mit uns und Gleichgesinnten über die neue Ausgabe und aktuelle Themen reden, fachsimpeln, streiten, debattieren. Jeden ersten Donnerstag nach Erscheinen des Heftes, pünktlich um 18:00 Uhr. Eine Stunde lang. Wobei manche Kollegen schon ein paar mal länger geblieben sind, weil's so spannend war!



Nächster Termin ist also

Donnerstag, der 1. Februar 2007, 18:00 Uhr

Wo genau? Im PC-PowerPlay-Forum, der Diskussions-Thread steht ganz oben. Falls Sie's verpasst haben: Der Thread bleibt nach der Sprechstunde natürlich offen. Wir freuen uns auf Sie! «



Wir haben es gespielt, das »Duke Nukem des Ostens«. Wie gut ist Stalker nach über fünf Jahren Entwicklung wirklich? Wir reden Tacheles!
Seite 22

TITELGESCHICHTE

STALKER



36 **HERR DER RINGE ONLINE**
Exklusivbericht aus Mittelerde: Wir waren auf Ringjagd!



60 **BATTLESTATIONS MIDWAY**
Test: Mit Torpedobombern und Zerstörern zur LAN-Party!

AKTUELL

18 Termin-Kalender

NEWS

10 Wiggles-Macher aufgelöst
10 Battlefield 2142: Northern Strike
10 Saga
11 Virtua Tennis 3
11 Oblivion: Shivering Isles
11 Simon the Sorcerer 4
12 Vanguard
12 StarCraft 2
13 Aktuelle Patches
13 C&C 3 Kane Edition
14 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
15 Infernal

KOLUMNE

10 Schwarzer Freitag

CHARTS

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

AKTUELL

SPECIAL

16 Leser-Awards 2006

TITELGESCHICHTE

22 Stalker

VORSCHAU

28 Two Worlds
34 Screenshot-Update: Crysis
35 Titan Quest: Immortal Throne
36 Herr der Ringe Online
40 Field Ops
44 Test Drive Unlimited
47 Die Sims: Vier Jahreszeiten
48 Loki

TEST

52 Teamseite
54 So testen wir
56 Hitlisten

TEST

ACTION

60 Battlestations Midway
64 Arthur und die Minimoys
65 Switchfire

STRATEGIE

68 War Front
72 Supreme Commander
76 Die Sims Lebensgeschichten
78 Europa Universalis 3
79 Kino Mogul

ABENTEUER

80 World of WarCraft: The Burning Crusade
86 Gothic 3 (1.12)
87 Sam & Max: Episode 3

BUDGET

88 Budgetliste
90 Civilization Chronicles

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

92 Civilization
92 Call of Cthulhu
92 Supreme Commander
93 In Memoriam
93 Rayman Raving Rabbids
93 Sherlock Holmes: Die Spur des Erwachten
94 War Front
94 Arthur und die Minimoys
94 Switchfire
94 Phantasy Star Online

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

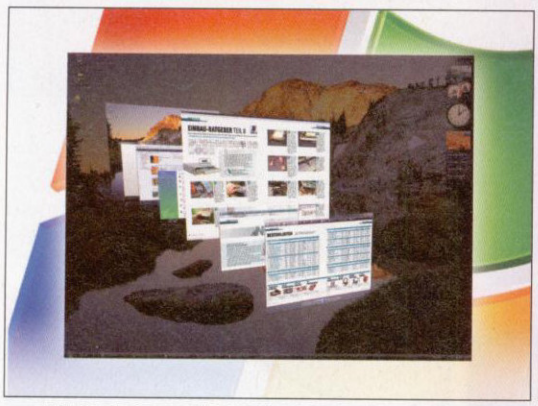
95 Inhalt
96 Allgemeine Tipps
98 Klassen und Talente
104 Berufe
106 Instanzen
106 Höllenfeuerzitadelle: Höllenfeuerbollwerk

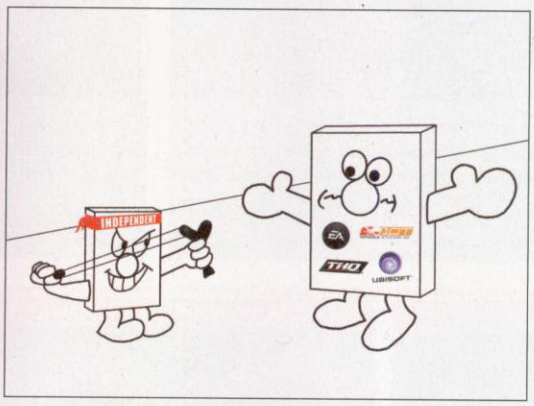




68 WAR FRONT
Test: Totaler Weltkrieg, total anders – total besser?

80 95 THE BURNING CRUSADE
Riesen-Test, Riesen-Tipps: 22 Seiten zum Addon!





116 WINDOWS VISTA
Wir haben mit Vista gearbeitet, gespielt, gelitten.

148 DAVID VS. GOLIATH
Indie-Spiele: der ewige Kampf gegen den Mainstream.

TIPPS & TRICKS

107	Höllenfeuerzitadelle: Blutkessel
108	Der Echsenkessel: Sklavenunterkünfte
110	Der Echsenkessel: Tiefensumpf

HARDWARE

112	PCP-Testcenter
113	FAQ: Sie fragen, wir antworten
132	Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

114	Grafikkarte: Sapphire Radeon X190 Pro Dual
114	HD-DVD-Brenner: Toshiba SD-H903A
114	Mainboard: Abit AB9 Quadgt
115	Lasermaus: Sharkoon Rush Mouse

HARDWARE

SCHWERPUNKT

116	Fenster in die Zukunft
120	Vista: Das ist neu
122	Unheimliche Begegnung der ersten Art
124	Spielen unter Windows Vista

EINBAU-RATGEBER

128	Teil 8: Laufwerke

TESTS

130	Stereo-Headset: Steelsound 4H
130	Stereo-Headset: MMX1
130	Stereo-Headset: GH20 Vibration
131	Grafikkarte: Geforce 8800 GTX
131	Tastatur: Logitech G11
131	Stereo-Boxenset: Inspire T31000

MAGAZIN

136	Tops & Flops 2006
142	PC PowerPlay 2006 Zahlen, Daten, Fakten
147	Retro: TIE Fighter
148	David vs. Goliath
154	Leserbriefe

SERVICE

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

SPIELE IN DIESEM HEFT

2Moons | News	14
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 | News	14
Anno 1701 | News	13
Armed Assault | News	13
Arthur und die Minimoys | Test	64
Arthur und die Minimoys | Tipps	94
Battlefield 2142: Northern Strike | News	10
Battlestations Midway | Test	60
Call of Cthulhu | Tipps	92
Civilization 4 | Tipps	92
Civilization Chronicles | Test	90
Code of Honor: Die Fremdenlegion | News	11
Command & Conquer 3 | News	15
Crysis | Screenshot-Update	34
Die Sims Lebensgeschichten | Test	76
Die Sims: Vier Jahreszeiten | Vorschau	47
Europa Universalis 3 | Test	78
Field Ops | Vorschau	34
Genesis Rising | News	14
Gothic 3 (1.12) | Test	86
Herr der Ringe Online | Vorschau	36
In Memoriam | Tipps	93
Infernal | News	15
Kino Mogul | Test	79
Loki | Vorschau	48
Oblivion: Shivering Isles | News	11
Phantasy Star Online | Tipps	94
Rayman Raving Rabbids | Tipps	93
Reprobates | News	11
Saga | News	10
Sam & Max: Episode 3 | Test	87
Sherlock Holmes: Die Spur d. E. | Tipps	93
Simon the Sorcerer 4	11
Space Empires 5 | News	15
Stalker | Test	22
StarCraft 2 | News	12
Steal Fury: Karkov 1942 | News	15
Supreme Commander | Test	72
Supreme Commander | Tipps	92
Switchfire | Test	65
Test Drive Unlimited | Vorschau	44
World of WarCraft: The Burning Crusade | Test	80
World of WarCraft: The Burning Crusade | Tipps	95
Titan Quest: Immortal Throne | Vorschau	35
TractorCross | News	14
Two Worlds | Vorschau	28
Vanguard | News	12
Virtua Tennis 3 | News	11
War Front | Test	68
War Front | Tipps	94
War Rock | News	14

DVD INHALT 02/07

DEMOS

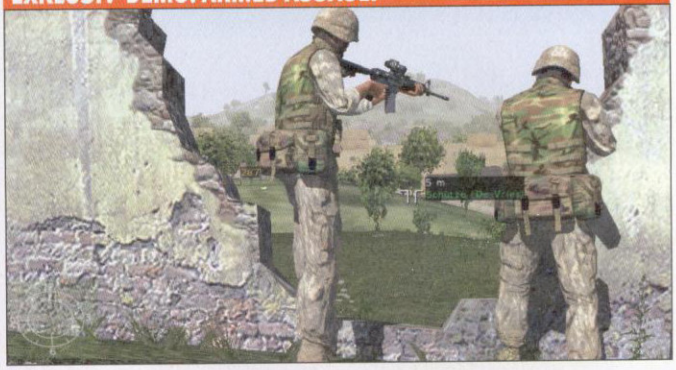
EXKLUSIV-DEMO: WAR FRONT



Mit dieser Einzelspieler-Demo können Sie sich einen guten Eindruck von der Kampagne des Echtzeit-Strategiespiels verschaffen. Jeweils die erste Mission der alliierten und der deutschen Kampagne dürfen Sie spielen.

Genre	Echtzeit-Strategie	Minimum	2,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	1,15 GB	Sprache	englisch

EXKLUSIV-DEMO: ARMED ASSAULT



Die Multiplayer-Demo des Taktik-Shooters Armed Assault bietet drei Schlachtfelder, auf denen sich bis zu 60 Spieler im Internet austoben können. Zur Wahl stehen Capture the Flag und Deathmatch.

Genre	Multiplayer-Shooter	Minimum	3,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	1,4 GB	Sprache	deutsch

TORTUGA: TWO TREASURES



Die Demo zum Piraten-Abenteuer umfasst zwei komplett spielbare Levels. Die machen Sie mit den Seekämpfen und Säbel-Duellen vertraut.

Genre	Actionspiel
Installationsgröße	840 MB
Sprache	deutsch

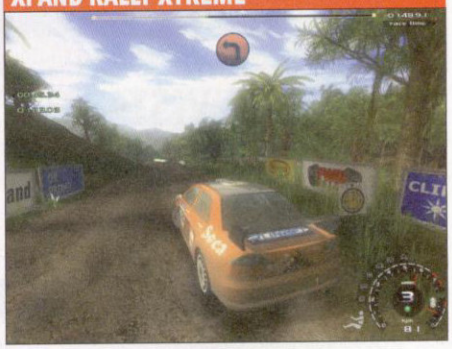
ATLANTIS: DAS HEILIGE VERMÄCHTNIS



Als Schatzjäger Howard Brooks lösen Sie die Rätsel an Bord der Hindenburg, um so dem Geheimnis von Atlantis auf die Spur zu kommen.

Genre	Adventure
Installationsgröße	300 MB
Sprache	deutsch

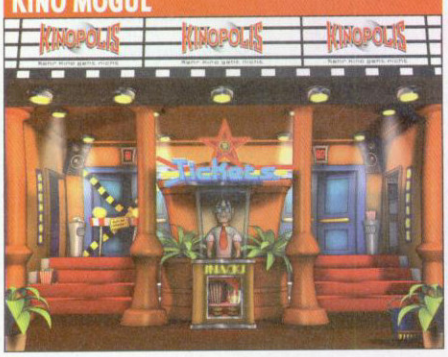
XPAND RALLY XTREME



Mit zwei Rallyefahrzeugen heizen Sie in dieser Demo im mörderischen Tempo über zwei staubige und fordernde Rennpisten.

Genre	Rennspiel
Installationsgröße	530 MB
Sprache	deutsch

KINO MOGUL



Mit einer geschickten Strategie verhelfen Sie einem heruntergekommenem Lichtspielhaus zu neuem Glanz und zum Durchbruch.

Genre	Wirtschaftssimulation
Installationsgröße	160 MB
Sprache	deutsch

OFFICERS



Das Echtzeit-Strategiespiel Officers versetzt Sie als Schlachtenlenker in den Zweiten Weltkrieg. In der Demo steuern Sie die alliierten Kämpfer.

Genre	Echtzeit-Strategie
Installationsgröße	3,0 GB
Sprache	englisch

MAELSTROM



Zwei Karten stehen für Ihre spannenden Mehrspielergefechte zwischen den Menschen und den Aliens zur Verfügung.

Genre	Echtzeit-Strategie
Installationsgröße	4,5 GB
Sprache	deutsch

HIRES-VIDEOS

Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen!

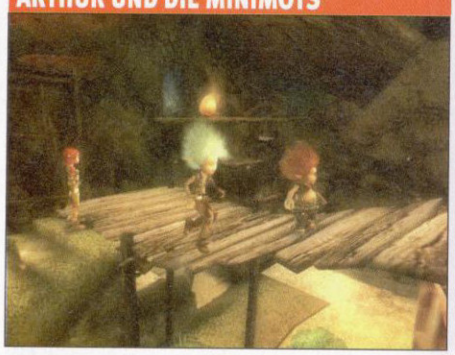
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE



STALKER



ARTHUR UND DIE MINIMOYS



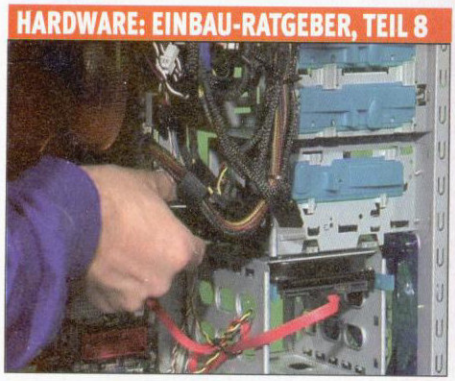
DIE SIMS: LEBENSGESCHICHTEN



FIELD OPS



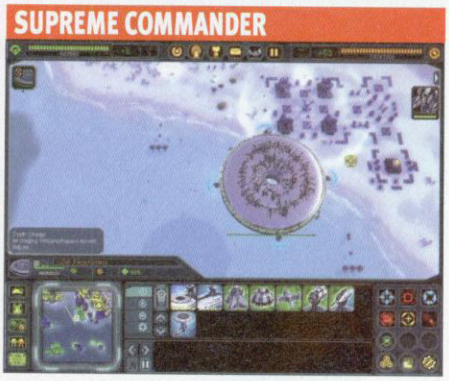
HARDWARE: EINBAU-RATGEBER, TEIL 8



LOKI



SUPREME COMMANDER



TWO WORLDS



WAR FRONT



WEITERE VIDEOS

- Command & Conquer 3 Trailer
- Dark Age of Camelot: The Labyrinth of the Minotaur
- Switchfire
- TIE Fighter
- War Front Trailer: Superwaffen der Alliierten
- War Front Trailer: Superwaffen der Deutschen
- War Front Trailer: Superwaffen der Russen

DVD INHALT 02/07

BOUNTY BAY ONLINE: DER BETA-CLIENT (1,1 GB!)

GEWINNSPIEL





Während des Beta-Tests veranstalten die Macher von Bounty Bay Online eine waschechte Schatzsuche. An insgesamt drei Tagen gehen Spieler dann direkt im Spiel versteckten Hinweisen nach, die schlussendlich zum Schatz führt. Wer diesen entdeckt, nimmt an einer großen Verlosung teil. Auf den Hauptgewinner warten Goldmünzen im Wert von 5.000 Euro. Weitere Preise umfassen stilechte Piraten-Dekoration von Hängematten und Kopftüchern bis zu geräumigen Seesäcken.

Alle Details werden rechtzeitig auf der offiziellen Webseite www.bountybayonline.de und in den offiziellen Foren bekanntgegeben.

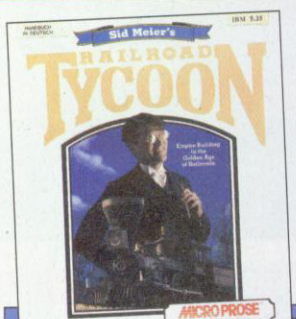


In Bounty Bay Online arten **Mehrpieler-Schlachten** oft in einen groß angelegten Seekrieg aus.



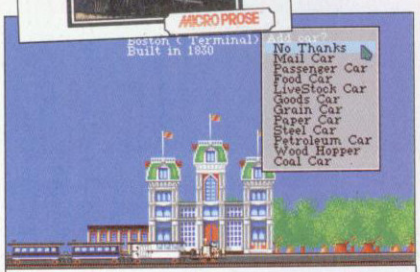
Den vier **Klassen** stehen auch unterschiedliche und erweiterbare Schiffe zur Verfügung.

VOLLVERSION: RAILROAD TYCOON (ENGLISCH)

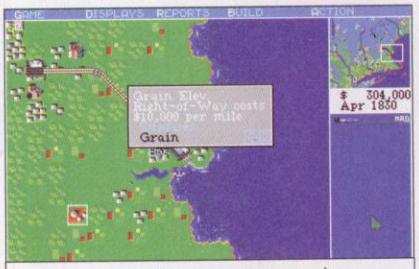


Es ist eins der Spiele, die Sid Meier zur Designerlegende machten: sein Railroad Tycoon, der Uropa des aktuellen Railroads. Sie überbrücken Schluchten und Flusstäler, verbinden Großstädte, erschaffen lukrative Strecken. Dabei müssen Sie die Konkurrenz austricksen, Ihren Fuhrpark modernisieren und aufstocken, dicke Belohnungen für die einträglichen Sonderfahrten kassieren.

Ganz harte Eisenbahnmogule schalten mit riskanten Tricks Signale frei, um den Zugverkehr zu »übertakten«. Aber Vorsicht: Gehen Sie nicht zu weit, denn hier liegen nur Sekunden zwischen Triumph und Katastrophe!



Per **Auswahlmenü** stellen wir unseren Zug zusammen. Die Zugkraft ist entscheidend.



Leichter **Streckenbau**: Per Maus ziehen wir die Route, Kosten werden gleich angezeigt.

WEITERE DVD-INHALTE

PATCHES

- Anno 1701 Patch 1.01
- Armed Assault Demo-Patch Dedicated Server
- Armed Assault Patch 1.02
- Heimspiel Eishockeymanager 2007 Patch 1.00 auf 1.06
- Heimspiel Eishockeymanager 2007 Patch 1.05 auf 1.06
- Rainbow Six: Vegas Patch 1.01
- Splinter Cell: Double Agent Patch 1.02

TOOLS

- Acrobat Reader 8.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Catalyst 6.11
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.38
- D-Fend
- DirectX
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.1
- Nvidia Forceware 93.71
- Powerstrip 3.73
- Rivatuner 2.0
- Smartsurfer
- Speedfan 4.31
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 10.0

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Multitasking, Multitalent!

Der SYSTEA Platinum mit Intel® Core™ 2 Duo Prozessor hat durch die Programmverarbeitung mit zwei Prozessorkernen bessere Multitaskingeigenschaften.

PC System

SYSTEA Platinum A701

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600

High-End PC für Multimedia- und 3D-Power - mit neuester Technologie für maximale Performance.

- Prozessor mit 2x 2 MB Level 2 Cache, 2.400 MHz Taktfrequenz und 1.066 MHz Bustakt
- NVIDIA® GeForce® 7950 GT PCIe Grafikkarte mit 512 MB GDDR3-RAM
- 2,0 GB DDR2-RAM (800 MHz, PC2-6400)
- zwei 250 GB S-ATA II Festplatten (RAID 0 vorinstalliert)
- 18x DVD±RW Dual DL Brenner
- 16/48x DVD-ROM Laufwerk
- 8-in-1 Cardreader
- CREATIVE X-Fi Xtreme Soundkarte
- 10/100/1.000 MBit/s LAN

1.399,-

Ohne Betriebssystem, Tastatur, Maus und Monitor

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

*€ 0,14 / Minute

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 50-51

24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

WWW.ALTERNATE.DE

NEWS

CYNAMITE.DE
my entertainment network
die aktuellsten News immer
auf www.cynamite.de

KOLUMNE



Schwarzer Freitag

Freitag, 19. Januar, 11:42 Uhr. Wir bekommen eine Abschieds-Mail: SEK sagt leise Servus, die Macher von Wiggles und Paraworld. Das Spieleentwicklungskombinat macht die Luken dicht, die Mitarbeiter verstreuen sich, dieses Team wird es so nie wieder geben.

Wiggles und Paraworld also. Zwei Titel, die wir auch privat ewig lang gespielt haben, nachdem die Tests schon lange geschrieben waren. Beide sind hervorragende Spiele, mit ungewöhnlichem Szenario. Wiggles mit seinen witzigwinzigen Wichteln, die riesige Tunnelanlagen graben, mit Leitern, Aufzügen. Genial. Verkauft haben sie sich nicht.

Dann Paraworld. Das Echtzeit-Strategiespiel in einer aufregenden Parallelwelt, mit innovativer Steuerung, mit gewaltigen Dinosauriern als Mannschaftstransportern. Verkauft haben sie sich nicht.

Freitag, 19. Januar, 12:16 Uhr. Nach der traurigen SEK-Mail kommt eine von Electronic Arts. Northern Strike steht an, das Booster Pack von Battlefield 2142. Die Erweiterung bietet drei neue Karten, zwei neue Vehikel. Was für eine Überraschung. Ach ja, Infanteristen können sich mit Pods jetzt auch horizontal durch die Gegend schießen. Battlefield 2142 hat sich sehr gut verkauft.

Zwei Meldungen von vielen. Aber sie sagen sehr viel aus über den Spielemarkt.

Martin Deppe

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

Booster Pack für Battlefield

Mit **Northern Strike** bringt Electronic Arts im März die erste Mini-Erweiterung für **Battlefield 2142**. Das Booster Pack bereichert die Arsenale von PAC und Europäischer Union um jeweils einen Schützenpanzer und führt drei frische Karten ein: Port Bavaria, Die Brücke von Remagen und Die Befreiung von Leipzig. In allen drei Szenarien steht eine »Assault Lines« genannte überarbeitete Variante des bekannten Conquest-Modus zur Verfügung. Darin muss eine Seite erst alle Außenposten der Gegenfraktion erobern, bevor es an die Heimatbasis geht. Veteranen winken zehn neue Orden und freischaltbare Extrawaffen.

Entwickler: Digital Illusions
Termin: 15. März 2007





SEK GESCHLOSSEN

Wiggles-Macher aufgelöst

Auf der Internetseite www.ageofdinocraft.com nimmt das Team des Spieleentwicklungskombinats Abschied. Die Berliner hatten 2001 mit ihrem Erstlingswerk **Wiggles** gleich einen Volltreffer gelandet und erst Ende letzten Jahres mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Paraworld** nachgelegt. Das enttäuschte allerdings trotz guter Kritiken mit schwachen Verkaufszahlen. Publisher Sunflowers zieht die Konsequenz und beendet die Zusammenarbeit, trotz laufenden Arbeiten am Booster Pack.

ONLINE-ECHTZEIT-STRATEGIE

Saga

Strategie-Fans aufgepasst! Im zweiten Quartal dieses Jahres erobern nach den Shooter-Fans und Rollenspielern auch die Taktiker das Internet. In **Saga** regieren Sie über Ihre eigene Nation, führen online gegen andere Spieler Krieg und handeln mit Truppen und Ressourcen. Das Besondere daran: Diese Truppen werden in so genannten kostenpflichtigen Booster Packs gekauft. Dafür kosten Sie die Server, auf denen Sie mit Ihren frisch erworbenen Einheiten in die Schlacht ziehen können, keinen müden Heller.

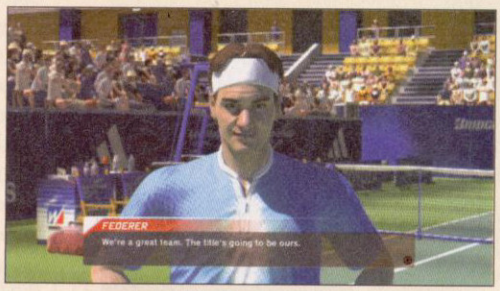
Entwickler: Wahoo Studios
Termin: 2. Quartal 2007

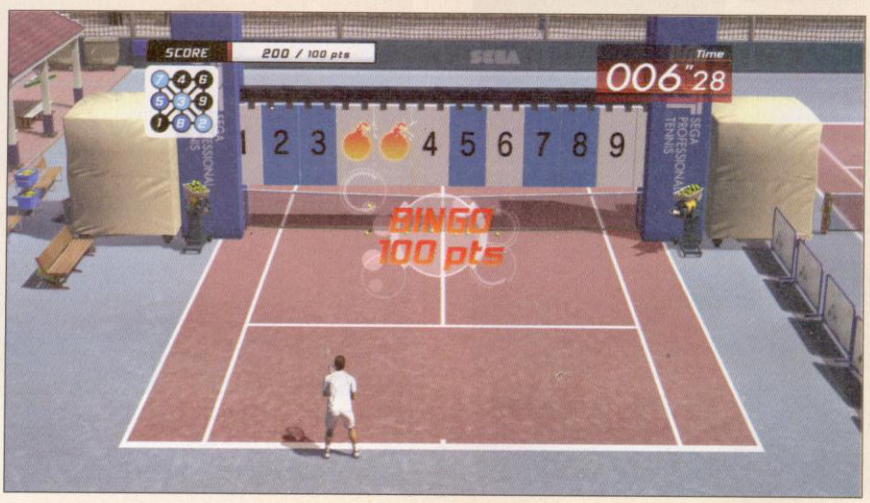
SPIEL, SATZ UND SIEG!

Virtua Tennis 3

Sich mit dem selbst gebastelten Newcomer an die Spitze der Tennis-Weltrangliste spielen – darum geht es auch im dritten Teil der Kult-Filzprügelei. Allerdings haben die Entwickler die Solo-Kampagne um neue Minispiele erweitert, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihres Schützlings steigern können. Bei »Super Bingo!« etwa müssen Sie auf einer beweglichen Anzeigetafel die richtigen Zahlen treffen, um Ihre Bingokarte auszufüllen. Als Belohnung winkt etwa ein deutlich besseres Grundlinienspiel, mit dem Sie auch gegen lizensierte Starts wie Roger Federer oder Venus Williams auf Rasen oder Asche bestehen können.

Entwickler: Sega
Termin: März 2007



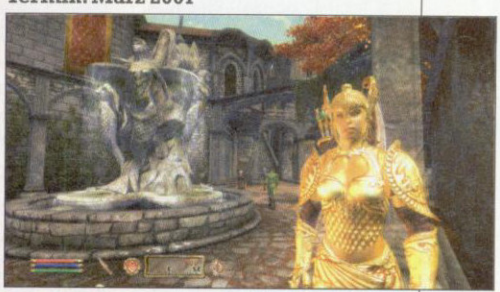


ERWEITERUNG FÜR ELDER SCROLLS

Oblivion: Shivering Isles

Nach zahlreichen Mini-Addons will Bethesda im März die erste vollwertige Erweiterung für den Rollenspiel-Erfolg **Oblivion** veröffentlichen. Die Entwickler versprechen rund 30 Stunden zusätzlichen Spielspaß in einer neuen Ebene des Dämonenreichs. Es lassen sich sowohl bestehende Helden importieren, als auch neue erschaffen, um direkt in die frischen Bereiche der Fantasy-Welt einzusteigen.

Entwickler: Bethesda
Termin: März 2007





GOLD FÜR FRANZÖSISCHE LEGIONÄRE

Code of Honor: Die Fremdenlegion

Der Ego-Shooter **Code of Honor: Die Fremdenlegion**, ein weiterer Teil der **Terrorist Takedown**-Reihe, ist Gold gegangen.

Interessantes Szenario: Sie schlüpfen in die Haut eines französischen Fremdenlegionärs, den es in die Steppe nach Afrika verschlagen hat. Ab Februar, so Entwickler City Interactive, dürfen Sie Ihre Reflexe schärfen, und auf dem schwarzen Kontinent Terroristen an der Ausübung finsterer Pläne hindern.

Entwickler: City Interactive
Termin: Februar 2007



RÄTSELHAFTE NAHTOD-ERFAHRUNGEN

Reprobates

Im Sommer 2007 wird laut Hersteller Anaconda das Studio Future Games die Arbeiten an dem Point&Click-Adventure **Reprobates** beendet haben. Protagonist Adam Raichel landet nach einem Unfall auf einer mysteriösen Insel. Doch er ist nicht allein: Personen aus den unterschiedlichsten Jahrhunderten tummeln sich auf dem fremden Eiland. Viel Hirnschmalz und logisches Denken sind erforderlich, bevor Adam Raichel dem sonderbaren Geheimnis auf die Spur kommt.

Entwickler: Future Games
Termin: Sommer 2007

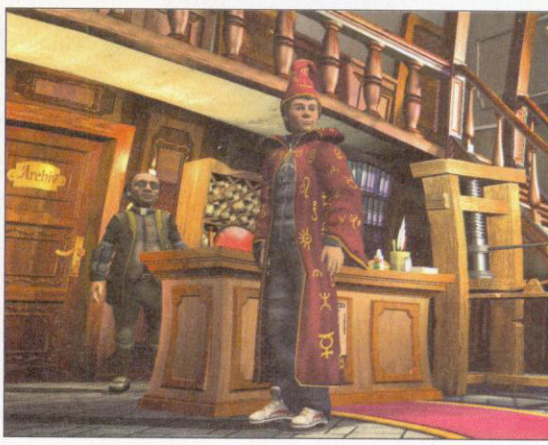


SPRACHKURS FÜR ZAUBERER

Simon the Sorcerer 4

In unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe hatten wie die Dialoge der Adventure-Hoffnung **Simon the Sorcerer 4** kritisiert. Entwickler Silver Style hat prompt reagiert und das Drehbuch überarbeitet. Uns liegt die neue Version vor – beim ersten Querlesen scheinen Simons Kommentare dadurch an Witz gewonnen zu haben. Ob die Taktik aufgeht, stellen wir kommenden Monat im Test fest.

Entwickler: Silver Style
Termin: Februar 2007



LESER-CHARTS

1 ▲ (5) WARCRAFT 3 GOLD



Entwickler Blizzard
Publisher Vivendi

Prinz Eisenherz und **Prinz Arthas** waren einst die besten Freunde – bis der eine plötzlich auszog, ein Comic-Held zu werden, und der andere sich dem Bösewicht-Business in Computerspielen widmete.

2 ▲ (3) MAX PAYNE 2



Entwickler Remedy Publisher Take 2

Das Dreamteam **Max Payne** & **Mona Sax** ist in der Gangsterwelt des Zeitlupen-Shooters auch unter dem Decknamen Clever & Smart bekannt.

3 NEU UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)



Entwickler Epic Games Publisher Atari

Beim Endspiel der **Fantastischen Vier** gegen die **X-Men** kam es zum Eklat, als Superlady Storm ihren Wind nicht beherrschen konnte.

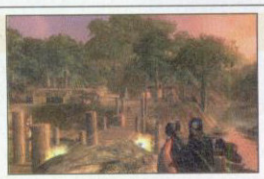
4 ▲ (8) GTA SAN ANDREAS



Entwickler Rockstar Games Publisher Take 2

Keiner hatte es geahnt, aber nachts schlich sich **Snoopy** regelmäßig aus der Hundehütte, um mit seinem Lowrider durch die Hood zu cruisen.

5 ▲ (7) FAR CRY (DT.)



Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Im nächtelangen Dauer-Testcenter hat unser Hardware-Experte festgestellt: Am besten spielt sich Far Cry mit einer **Micky Maus**.

6 ▲ (9) CALL OF DUTY 2



Entwickler Infinity Ward Publisher Activision

Gottseidank müssen die Fallschirmjäger in Call of Duty 2 nicht gegen Die Sturmtruppen und den kühnen Verbündeten **Schussolini** antreten

7 ▼ (2) C&C GENERÄLE



Entwickler Electronic Arts Publisher Electronic Arts

Gerüchteweise plante Electronic Arts, **Captain America** als Spezialeinheit der US-Streitkräfte einzuführen. Auf GBA-Seite: **Super-Saddam**.

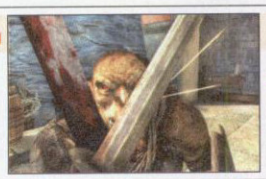
8 NEU GUILD WARS NIGHTFALL



Entwickler Arenanet Publisher NCSoft

Nach drei Dutzend geschlagenen Multiplayer-Schlachten in der Halle der Helden fühlt sich auch der stärkste Assassine ganz schön **Fix & Foxi**.

9 NEU DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



Entwickler Arkane Studios Publisher Ubisoft

Conan der Barbar sollte ursprünglich einen Gastauftritt in Dark Messiah bekommen. Stattdessen buchte die Casting-Agentur **Onan, den Barbier**.

10 NEU FEAR



Entwickler Monolith Publisher Vivendi

Superman gegen die kleine **Alma**? Ehrlich gesagt, würden wir unser Geld da lieber nicht auf den strumpfbehosten Superhelden setzen.

Quelle: Online-Hitlisten. Machen Sie mit auf www.cynamite.de im Charts-Menü unter Leserwertungen.

ONLINE-ROLLENSPIEL IST FERTIG

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Am 23. Januar ist der groß angelegte Betatest von **Saga of Heroes** zu Ende gegangen. Trotz einiger weniger verbliebener Bugs soll die englische Originalfassung des Online-Rollenspiels bereits am 30. Januar im Laden stehen. Mit einer deutschen Version ist Ende März zu rechnen. Einen Test lesen Sie in der kommenden Ausgabe von PC PowerPlay.

Entwickler: Sigil Games
Termin: 30. März 2007



KOMMT ES NOCH DIESES JAHR?

STARCRAFT 2

»Ich bin ein großer **StarCraft**-Fan. Den ersten Teil haben wir 1998 veröffentlicht, und es wird hoffentlich kein Jahrzehnt vergangen sein, wenn wir den nächsten Teil der Serie feiern«, so Blizzard-Mitarbeiter Itzik Ben Bassat am 15. Januar beim Verkaufsstart von **The Burning Crusade** in London. Bleibt die Frage: Meinte er **StarCraft 2** oder **StarCraft: Ghost**?

SAG BLOSS ...



DIE PATCH-ECKE

PATCH 1.02

ARMED ASSAULT

Der mittlerweile zweite Patch zum Taktik-Shooter **Armed Assault** nimmt sich einer ganzen Reihe kleinerer und größerer Probleme an. Allen voran der Stabilität des Spiels: Die Schlachten laufen jetzt deutlich runder und flüssiger, denn auch in Sachen Performance haben die Entwickler nachgebessert. Freuen dürfen sich außerdem alle Spieler, die gerne in die Luft gehen: Die umständliche Steuerung der Helikopter wurde komplett überarbeitet und vereinfacht.
Den umfangreichen Patch auf Version 1.02 finden Sie auf unserer Heft-DVD.



PATCH 1.01

ANNO 1701

Selbst der kleinste Fehler kann nerven – das wissen auch die Entwickler des Bilderbuch-Aufbaustrategiespiels und haben sich mit dem ersten Patch zahlreiche kleine Bugs zur Brust genommen. So wird die Bilanz nun nicht mehr verfälscht, wenn Sie direkt nach dem Speichern einen Spielstand laden. Schiffe bleiben nicht mehr am Kartenrand hängen. Aber auch neue Inhalte haben ihren Weg ins Spiel gefunden: Im Endlosspiel können Sie jetzt wählen, ob Sie nur einzelne Siegbedingungen oder gleich alle erfüllen wollen.
Den Patch finden Sie auf unserer Heft-DVD.



KURZ UND KNACKIG

Neuer Train Simulator

Microsoft werkelt an einer Neuauflage des Train Simulator. Bislang ist allerdings nur bekannt, dass der zweite Teil die Engine des kürzlich veröffentlichten Flight Simulator X verwenden soll. Unter www.fsinsider.com suchen die Entwickler momentan Vorschläge für den Inhalt.

Need for Speed

Auf der offiziellen Website von Need for Speed Carbon bietet Electronic Arts derzeit eine Handvoll neuer Automodelle für das Rennspiel an. Preis: ein Dollar pro Wagen oder fünf für ein Paket.

Ubisoft Fanshop

Unter www.ubi-art.com hat Ubisoft einen Fanshop für die grenzgenialen Hoppelhasen von Rayman Raving Rabbids eröffnet. Unter anderem sind Figuren, T-Shirts und Anhänger im Angebot.

C&C 3 Kane Edition

Electronic Arts hat eine Sammlerausgabe von Command & Conquer 3 angekündigt. Zusätzlicher Inhalt: Bonus-DVD mit Outtakes, gelöschten Szenen, Multiplayerkarten, Wallpapers und Einheiten-Skins. Ab dem 27. März 2007 soll das Spezialpaket im Handel stehen.

Neues Entwicklerstudio

Entwickler-Veteranen von Rockstar Vienna, Phenomedia und THQ sammeln sich derzeit unter dem Banner Games That Matter zu einem neuen Entwicklerstudio. Wir sind gepannt auf die Spiele!



Das Karibikabenteuer beginnt Ende Januar 2007

Verraten von deinem Mentor Blackbeard, gejagt von der englischen Krone, auf der Suche nach deiner verschollenen Liebe, beginnt für dich das größte Abenteuer deines Lebens! Wird es dir gelingen, das Rätsel des verfluchten Goldschatzes von Henry Morgan zu lüften?

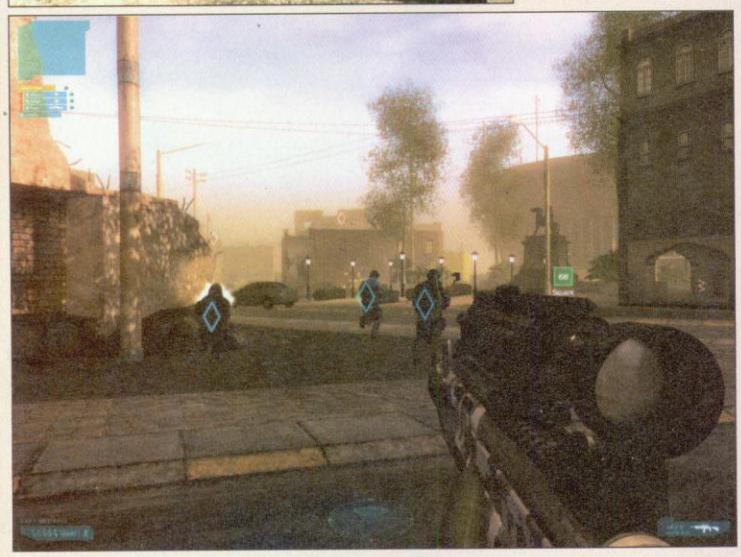
15 JAHRE ASCARON ASCARON

JUBILÄUMSEDITION

Inklusive: Patrizier 2 Gold & Port Royale & Piraten - Herrscher der Karibik

www.tortugagame.de





TAKTIK MIT SPITZEN-TECHNIK

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Taktik-Fans, die vom eher gradlinigen Action-Spektakel **Rainbow Six Vegas** enttäuscht sind, dürften bereits ungeduldig auf die Fortsetzung der zweiten von Tom Clancy inspirierten Shooter-Reihe warten. Mit Details hält sich Ubisoft derzeit noch bedeckt; fest steht lediglich, dass die Kameraden nun verschiedene Fähigkeiten haben. Zudem steht mit dem Sanitäter eine völlig neue Einheit zum Einsatz bereit. Wir hoffen, dass sich die Entwickler die eher durchschnittlichen Team-KI aus dem Vorgänger ebenfalls noch einmal zu Brust nehmen werden. Dass **Advanced Warfighter 2** grafisch ein Augenschmaus werden könnte, beweisen unsere knackfrischen Bilder direkt aus den Gefechten.

Entwickler: Ubisoft
Termin:
1. Quartal 2007

BALD AUCH IN EUROPA ERHÄLTLICH

War Rock

Der taktische Online-Shooter **War Rock** ist ab dem 6. Februar in England erhältlich, kurz danach soll es auch lokalisierte Versionen für ganz Europa geben. Das von dem südkoreanischen Team Dream Execution Technology entwickelte Spiel wird es dann in der herunterladbaren Version sowie in einer Verkaufsversion mit vielen Extras geben.

Entwickler:
Dream Execution Technology
Termin: 6. Februar 2007

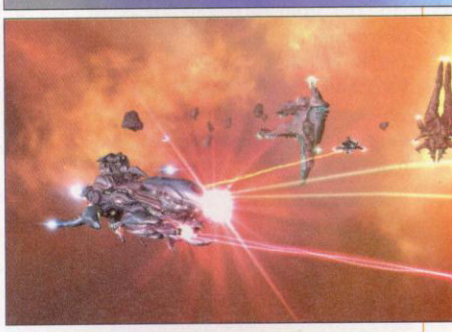
BEAM ME UP!

Genesis Rising

Genesis Rising ist ein Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie im unendlichen Weltraum. Spannend: Die Raumschiffe bestehen aus organischem Material; wenn Sie einen Gegner besiegen, dann zapfen Sie etwas vom Genpool des gegnerischen Schiffs ab. Und bauen sich so neue Raumgleiter. Das Spiel kommt im März.

Hersteller: Metamorf
Termin: 8. März 2007





VERKAUFS-CHARTS



1	—	(1)	ANNO 1701
2	▲	(4)	DIE SIMS 2: HAUSTIERE
3	—	(3)	NEED FOR SPEED CARBON
4	▼	(2)	FUSSBALL MANAGER 07
5	NEU	(–)	DIE SIMS 2
6	▲	(10)	FIFA 07
7	NEU		SCHLACHT UM MITTELERDE 2
8	NEU		COUNTER-STRIKE: SOURCE
9	▼	(8)	GOTHIC 3
10	▼	(6)	GUILD WARS NIGHTFALL

Verkaufscharts Dezember 2006 von Media Control

BETA GESTARTET

2Moons

Das angeblich brutalste Spiel der Welt, das Online-Rollenspiel **2Moons** von Dave Perry und dem wieder auferstandenen Hersteller Acclaim, ist soeben in die erste Betatest-Phase gegangen. Wenn Sie noch zu den Betatestern gehören wollen, dann können Sie einfach Ihr Glück unter www.2moons.acclaim.com versuchen. Allerdings sollen sich schon über 100.000 Spieler ins Vergnügen geworfen haben – und die Testplätze sind limitiert.

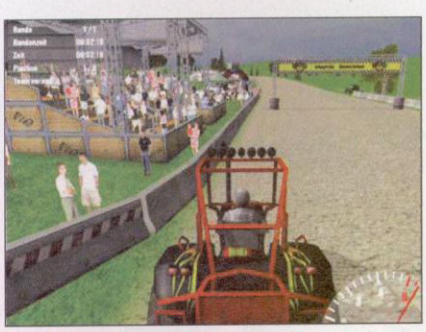
Entwickler: Hi Games
Termin: 2. Quartal 2007

TRECKER-ALARM!

Tractorcross

Nächtliche Canyon-Rennen mit aufgemotzten Proll-Karren waren gestern: Jetzt kommt Horst mit seinem Lance! Im Rennspiel **Tractorcross** »rasen« Sie auf neun verschiedenen Treckern durch neun Rennstrecken, inklusive Canyon-Kurs. Preisgelder stecken Sie in bessere Reifen, Motoren, Güllepumpen. Sogar einen Stuntmodus soll's geben.

Hersteller: Landwirtschaftsverlag Münster
Termin: erschienen



www.cynamite.de

TOP-NEWS

NEUE STUDIE ZU COMPUTERSPIELEN

Garantiertes Erfolgserlebnis

Eine neue Studie der Universität von New York hat die Auswirkungen von Computerspielen und die Motivation der Konsumenten untersucht. Ergebnis: Computerspiele steigern zumindest kurzzeitig die Laune durch schnelle Erfolgserlebnisse. Multiplayer-Spiele fördern außerdem Kommunikation und sozialen Zusammenhalt unter den Spielern. Forschungsleiter Rigby beklagte, dass viele bisherigen Studien darauf aus gewesen sein, lediglich schädliche Auswirkungen nachzuweisen.



TEUFLISCH COOL

Infernal

Die Verschiebung hat sich gelohnt: In der fast fertigen Betaversion des Shooters **Infernal** sind fast alle Kritikpunkte behoben, die wir in früheren Vorschauberichten zu beklagen hatten. Wenn wir uns mit Ex-Engel Ryan durch himmlische und höllische Horden ballern, begeistert uns nicht nur die todschicke Grafik, sondern auch der actionreiche Spielablauf. Vor allem Ryans dämonische Spezialfähigkeiten haben's uns angetan: Dass wir teleportieren können, setzen die Entwickler beispielsweise immer wieder in netten Rätseleinlagen ein. Alles in allem ein viel versprechender **Max Payne**-Verschnitt, den wir in der kommenden Ausgabe testen werden.

Entwickler: Metropolis
Termin: 28. Februar 2007



FLOP-NEWS

DIE BILD UND DAS KILLERSPIEL

Final Fantasy 7

Mitte Januar ermorden zwei Jugendliche ein Ehepaar im mecklenburgischen Tessin. Die Bild-Zeitung kennt den Grund: »Am Computer übten sie das Töten!«, titelt das Boulevardblatt. Und meint damit **Final Fantasy 7**. Wie sich später herausstellt, hatten die beiden Beschuldigten allerdings vor der Bluttat nicht das Japano-Rollenspiel gespielt, sondern den Kinofilm **Final Fantasy: Advent Children** gesehen. Auf den Computertrickfilm (!) trifft das Etikett Gewaltfilm allerdings ebenso wenig zu wie Killerspiel auf **Final Fantasy 7**.



ERÖBERN SIE DAS WELTALL

Space Empires 5

1.500 Planeten und 14 verschiedene Völker — im Universum des Weltraum-Strategiespiels **Space Empires 5** gibt's viel zu besiedeln und zu handeln. Der Clou: Egal ob Kriegs- oder Handelsschiffe, Sie dürfen Ihre Raumkreuzer individuell zusammenbauen, vom Sitz der Kommandobrücke bis zur Bewaffnung.

Entwickler: Malfador
Termin: 2. Quartal 2007



NEUE ALIEN-IMPRESSIONEN

Command & Conquer 3

Es gibt wieder neue Screenshots zum bald erscheinenden **Command & Conquer**-Teil **Tiberium Wars**. Sehr gut darauf zu sehen ist die neue Rasse der käferartigen Aliens.

Entwickler: Electronic Arts
Termin: 29. März 2007





REALISTISCH PANZER FAHREN

Steel Fury: Kharkov 1942

In der Panzersimulation **Steel Fury** erleben Sie die berüchtigte Kharkov-Offensive und den deutschen Gegenschlag auf russischer Seite mit. Die Entwickler legen dabei großen Wert auf Realismus – kein Wunder, haben sie ihre Büros doch direkt in der ehemals umkämpften Stadt. Unter www.steelfury.info gibt's eine Demo zum Download.

Entwickler: Discus Games
Termin: Sommer 2007

IHRE STIMME ZÄHLT!



Auch in diesem Jahr werden wir unsere begehrten Urkunden für die besten Spiele 2006 an die Hersteller verleihen – und Sie sitzen in der Jury! Machen Sie mit und gewinnen Sie tolle Preise!

So können Sie gewinnen: Auf unserer Webseite einfach Ihre Favoriten anklicken, unter **www.cynamite.de/leser-awards**.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit einem (!) Gewinner aus jedem Genre an: CyPress GmbH · PC PowerPlay · Stichwort: Leser-Awards, Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg

Abstimmungsschluss ist der 16.02.2007. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress sowie den beteiligten Firmen sind von der Teilnahme am Gewinnspiel ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Viel Glück!

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Mitmachen & Gewinnen
auf www.cynamite.de

LESER-AWARDS 2006

ACTION

- Half-Life 2: Episode 1
- Psychonauts (dt.)
- Dark Messiah of Might & Magic
- Battlefield 2142
- Lego Star Wars 2
- Darkstar One
- Condemned
- Hitman 4
- Prey
- Rayman Raving Rabbids
- Splinter Cell: Double Agent
- Trackmania Nations
- Scarface
- Commandos: Strike Force
- Trackmania Extended Version
- Crashday
- Tomb Raider: Legend
- Onimusha 3
- Eragon
- Rainbow Six: Vegas

STRATEGIE

- Anno 1701
- Schlacht um Mittelerde 2
- Company of Heroes
- Spellforce 2
- Medieval 2
- Heroes of Might & Magic 4
- Caesar 4
- Empire at War
- Railroads
- Paraworld
- Civilization 4: Warlords
- Die Siedler 2: Die Nächste Generation
- Rise of Legends
- Emergency 4
- Rise & Fall
- Tycoon City: New York
- Die Römer
- Eets
- Civ City Rom
- Die Gilde 2

ABENTEUER

- Titan Quest
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Ankh: Herz des Osiris
- Runaway 2
- Sam & Max Episode 2
- Sam & Max Episode 1
- Baphomets Fluch 4
- Geheimakte Tunguska
- Neverwinter Nights 2
- Dreamfall
- Agatha Christie: Mord im Orient-Express
- Scratches
- Das letzte Ritual: In Memoriam 2
- Tony Tough 2
- Dungeons & Dragons Online
- Marvel Ultimate Alliance
- Sherlock Holmes 3: Die Spur der Erwachten
- Archlord
- CSI: Mord in drei Dimensionen
- Undercover

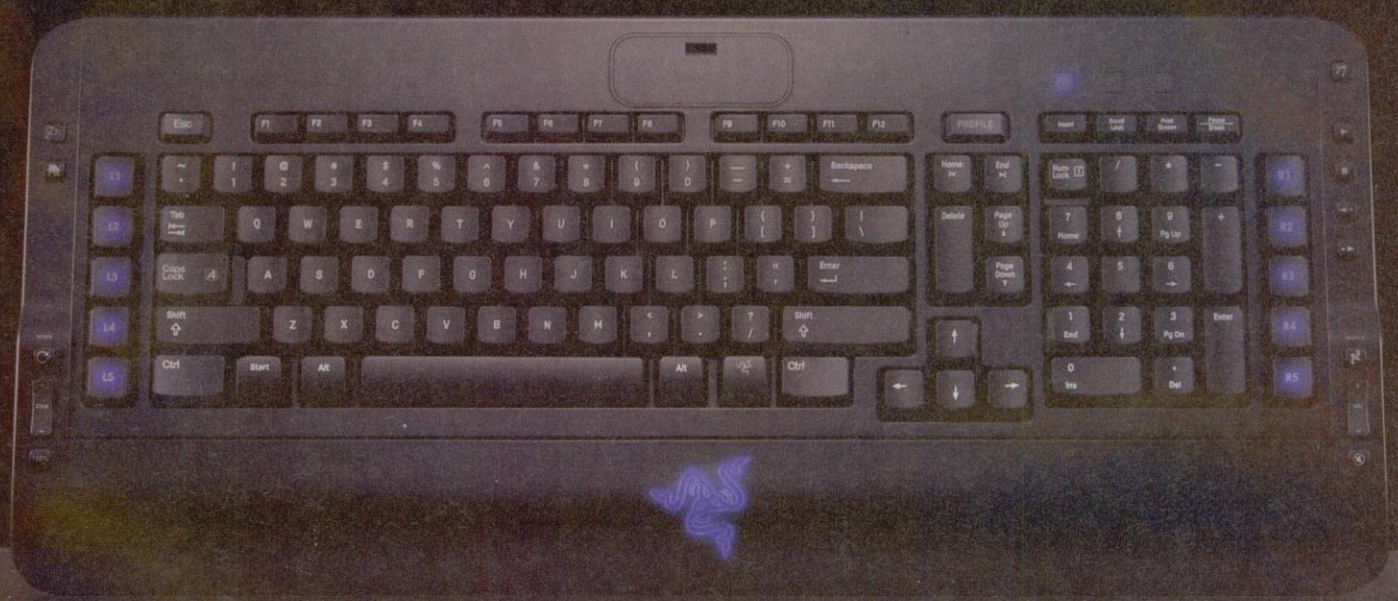
SPORT

- Pro Evolution Soccer 6
- GTR 2
- Fußballmanager 2007
- NBA Live 07
- NHL 07
- Race
- Top Spin 2
- Anstoss 2007
- Tony Hawk's American Wasteland
- Madden NFL 07
- Tiger Woods PGA Tour 07
- DTM Race Driver 3
- Torino 2006
- FIFA WM 2006
- Ski Alpin Racing 2007
- FIFA 07
- Golf World Tour 2007
- Dream Pinball 3D
- Need for Speed Carbon
- RTL Ski Springen 2007

RAZER™

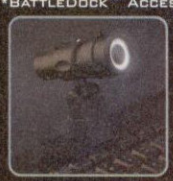
TARANTULA™

THE ULTIMATE GAMING KEYBOARD



THE ULTIMATE GAMING KEYBOARD

*BATTLEDOCK™ ACCESSORIES (SOLD SEPARATELY):



BATTLEEYE™



BATTLELIGHT™

cnet BEST OF CES 2006 FINALIST GAMING CATEGORY

reddot design award winner 2006

p your gameplay with the **Razer Tarantula™ Gaming Keyboard**. With Anti-Ghosting Capability, o to 100 Customizable Profiles (5 onboard), 10 Programmable Hotkeys and the Integrated attleDock™ to add on more gaming accessories*, you better be ready to own.

iscover more unique features of the **Razer Tarantula™ Gaming Keyboard** at ww.razerzone.com.

POWERED BY RAZER™

006, Razer USA Ltd. All Rights Reserved. The Powered By Razer Synapse logo, Razer, the Razer logo, Tarantula and the Tarantula logo are all trademarks of Razer USA Ltd. All other trademarks and names are properties of their respective owners.

WWW.RAZERZONE.COM

TERMIN-KALENDER



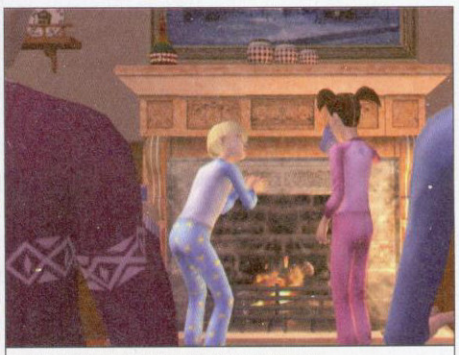
STALKER

Unfassbar: Wir haben dieses Spiel in den Händen gehalten! Was wir als Stalker erlebt haben, lesen Sie ab Seite 22! **angespielt**



DAOC: LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Neben Everquest ist auch Dark Age of Camelot immer noch sehr beliebt. Im Februar dürfen wir Minotauren spielen. **bestätigt**



DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN

Schneeballschlacht oder Barbeque? Mit dieser Erweiterung können Sie das Wetter in Ihrer Nachbarschaft selbst bestimmen. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
	ALAN WAKE	Actionspiel	Remedy	2007	–
NEU!	ASSASINS CREED	Actionspiel	Ubisoft Montreal	2. Quartal 2007	–
	BATTLE OF BRITAIN	Flugsimulation	Maddox Games	Dezember 2007	SEHR GUT
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BOUNTY BAY ONLINE	Online-Rollenspiel	Suzhou Snail	22. Februar 2007	GUT
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	2007	–
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	29. März 2007	HERVORRAGEND
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Rollenspiel	Spellborn	Mai 2007	GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	2007	SEHR GUT
NEU!	DAOC: LABYRINTH OF THE MINOTAUR	Online-Rollenspiel-Addon	Mythic Entertainment	14. Februar 2007	GUT
	DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	25. April 2007	SEHR GUT
	DIE SIEDLER 6	Aufbau-Strategie	Blue Byte	Sommer 2007	SEHR GUT
NEU!	DIE SIEDLER 2: DNG – WIKINGER	Aufbau-Strategie-Addon	Blue Byte	22. Februar 2007	–
NEU!	DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN	Strategiespiel-Addon	Maxis	1. März 2007	SEHR GUT
NEU!	DRAGON AGE	Rollenspiel	Bioware	4. Quartal 2007	–
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	ELVEON	Actionspiel	10tacle Slovakia	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	März 2007	SEHR GUT
	FRONTLINES: FUEL OF WAR	Ego-Shooter	KAOS Studios	2007	–
	FM 2007: VERLÄNGERUNG	Sportmanager-Addon	Bright Future	23. Februar 2007	HERVORRAGEND
NEU!	GHOST RECON: AD. WARFIGHTER 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2007	–
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent.Dreams	2. Quartal 2007	GUT
	HALF-LIFE 2: EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	2. Quartal 2007	–
	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	2007	–
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
	HUXLEY	Online-Shooter	Webzen	2007	–
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	JADE EMPIRE	Action-Rollenspiel	Bioware	2. März 2007	SEHR GUT
NEU!	KANE & LYNCH: DEAD MAN	Actionspiel	IO Interactive	3. Quartal 2007	–

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



UT 2007

Wieder wurde Unreal Tournament 2007 auf ein unbekanntes Datum verschoben. Zumindest das Jahr soll aber stimmen! **verschoben**



ASSASSIN'S CREED

Die schleichenden Mittelalter-Mörder können genauso gut turnen wie Sam Fisher. Wenn nicht sogar besser und beeindruckender. **neu**

PREVIEW-REGELN

Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen können oder zu denen uns ausreichend Material zur Verfügung gestellt wurde, bekommen von uns eine Potenzial-Einschätzung. Sind die Informationen von Hersteller und Entwickler nicht ausreichend, vergeben wir grundsätzlich keine Einschätzung.

Angespielt

NEU! Neuzugang

Angesehen/ Präsentation

Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	April 2007	GUT
	MAELSTROM	Echtzeit-Strategie	KD Labs	23. Februar 2007	GUT
	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	23. Februar 2007	GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	nicht bekannt	–
	OVERCLOCKED	Adventure	House of Tales	April 2007	–
	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2007	–
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	2007	HERVORRAGEND
	RESIDENT EVIL 4	Ego-Shooter	Capcom	Februar 2007	–
	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007	SEHR GUT
NEU!	SHREK 3	Action-Adventure	Activision	Mai 2007	–
	SILENT HUNTER 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	März 2007	SEHR GUT
	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	9. März 2007	SEHR GUT
	SIMON THE SORCERER 4	Adventure	Silvers Style	7. Februar 2007	GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	März 2007	GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	2. Quartal 2007	GUT
	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	4. Quartal 2007	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	2. Quartal 2007	–
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	23. Februar 2007	GUT
	THE ABBEY	Adventure	Alcachofa Soft	3. Quartal 2007	–
	THE SHOW	Echtzeit-Strategie	Sixteen Tons	23. Februar 2007	GUT
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	Juni 2007	SEHR GUT
	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	1. Quartal 2007	–
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	2. Halbjahr 2007	SEHR GUT
	TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE	Action-Rollenspiel-Addon	Iron Lore	März 2007	SEHR GUT
	TOMB RAIDER ANNIVERSARY	Actionspiel	Crystal Dynamics	2. Halbjahr 2007	–
	TRACKMANIA UNITED	Rennspiel	Nadeo	23. Februar 2007	–
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	Mai 2007	SEHR GUT
	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	2007	SEHR GUT
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	WORLD IN CONFLICT	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	2. Halbjahr 2007	SEHR GUT

ULTRAFORCE

ULTRA HIGH END COMPUTING

Dieses High End System kannst DU auch gewinnen:

Sende einfach eine **SMS** mit dem Kennwort **Ultra1** und Deiner **Email** Adresse an die **84446*** oder ruf die **0137-9-888-778*** an

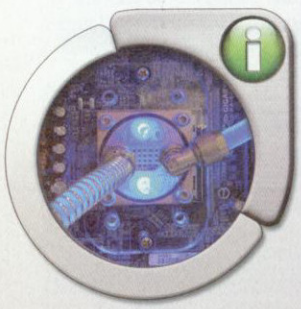
intel Core™ 2 Duo inside™

Core 2 Duo X-68 Xtreme

Nur die besten Radiatoren mit der stärksten Kühlung

Es werden nur Hochleistungsradiatoren aus Kupfer der Marken „Black Ice" mit mindestens 240mm verwendet. Diese Radiatoren haben mehr als genug Kühlreserven um neben der CPU auch weitere Komponenten, wie z.B. Grafikkarten, Northbridge oder Festplatte zu kühlen. Billige 120mm Radiatoren, wie sie von einigen Mitbewerbern verwendet werden, schaffen das nicht.





Nur die CPU Kühler mit der höchsten Leistung

Es werden nur Hochleistungskühlkörper der Hersteller Alphacool und AquaComputer verwendet. Diese Kühlkörper aus massivem Kupfer garantieren durch ihr aufwendiges Konzept, wie z.B. ihre Düsenstruktur, die bestmögliche Kühlleistung. Herkömmliche Billig-Kühler, wie sie bei den Fertiglösungen einiger Mitbewerber verwendet werden, erreichen durch ihre simple Kanalstruktur nicht mal einen Bruchteil dieser Effizienz.

Nur die stärksten und leisesten Pumpen

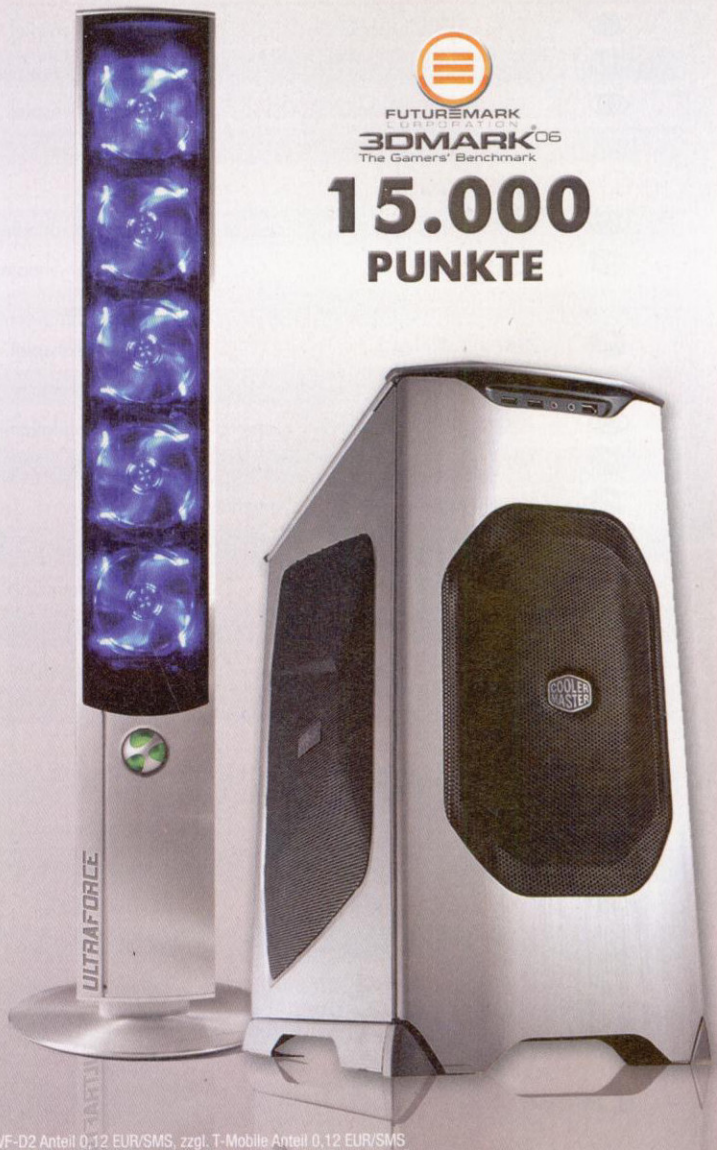
Es werden nur Hochleistungspumpen der Hersteller Eheim und Laing verwendet. Nur diese Pumpen sind in der Lage ein aufwendiges Kühlsystem mit dem notwendigen Durchfluss zu versorgen und ihre Arbeit dabei flüsterleise zu verrichten. Herkömmliche Billig-Pumpen, wie sie von einigen Mitbewerbern verwendet werden, sind in der Regel schwach in der Leistung und dabei noch unangenehm laut.





Nur die leisesten Lüfter mit der besten Leistung

Es werden ausschließlich die hochwertigsten Lüfter der Hersteller Coolermaster und AeroCool verwendet. Diese exklusiven Lüfter garantieren eine extreme Kühlleistung und sind dabei aufgrund ihres durchdachten Konzepts nahezu unhörbar. Die Billig-Lüfter der Fertiglösungen bei Wasserkühlungen sind fast immer extrem laut und kühlen dabei schlecht und widersprechen daher völlig dem Sinn einer Wasserkühlung.



FUTUREMARK CORPORATION 3DMARK06 The Gamers' Benchmark

15.000 PUNKTE

*0,49 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz. 0,49 EUR/SMS, inkl. VF-D2 Anteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Anteil 0,12 EUR/SMS
Beispiel: ULTRA1 hans.mustermann@musterstadt.de (Zwischen ULTRA1 und Email-Adresse ein Leerzeichen nicht vergessen!)

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de

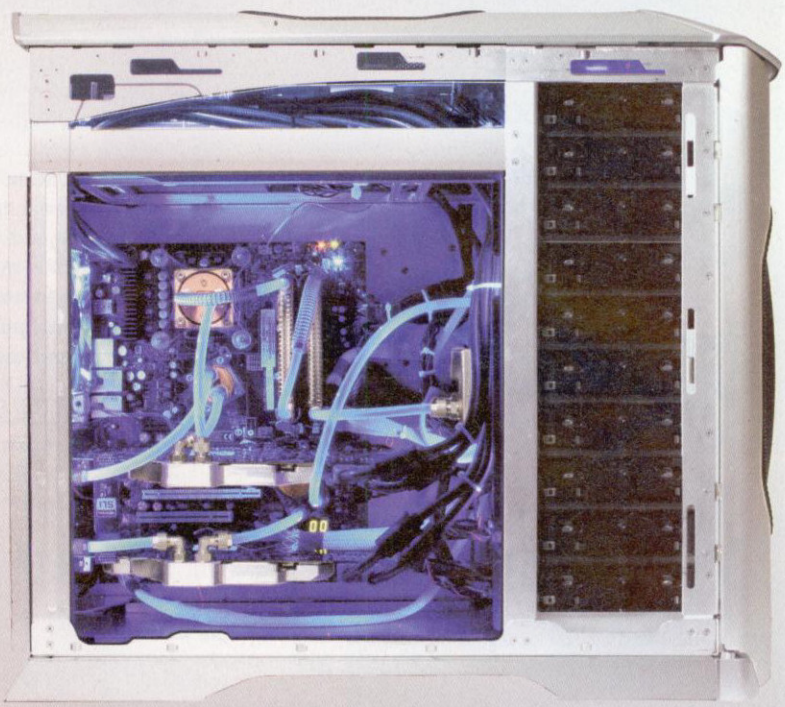
TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**



Systeme mit Wasserkühlung
nur vom Fachmann

- **INTEL Core2 Duo**
  E6600 @ X6800 (3,0 GHz)
- **2x GeForce 8800 GTX**
  768 MB SLI Modus
- **2,0 GB DDR2-800 RAM**
  OCZ eXtreme Dual Channel
- **500 GB S-ATA RAID**
  2x 250 GB S-ATA II HDDs
- **18x DVD Multi Brenner**
  RAM/±(R/RW), DL, Lightscribe, S-ATA
- **ABIT IN9 32x MAX**
  nForce 680 Chipsatz



2999€

mtl. 65€*

DirectX 10
Windows VISTA

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

STALKER

VIDEO

Endlich: Stalker gibt sich die Ehre! Wir haben den heiß erwarteten Ego-Shooter ausführlich gespielt! Und nehmen kein Blatt vor den Mund: Ist er das ersehnte Meisterwerk? Oder einspielerischer Super-GAU?

FAKTEN	
Genre	Ego-Shooter
Entwickler	GSC Game World
Version	Beta
Termin	22. März 2007

Tag 1 in der Zone

Ich bin also ein Stalker! Prima, dass zumindest das geklärt ist, wenn schon mein Name und meine Biographie fehlen. Und trotz all der Zerstörung macht es mir großen Spaß, die fremde und atmosphärische Welt zu erkunden.

Es ist der 23. April 1986, als sich im Kernkraftwerk Tschernobyl nahe der Stadt Prypjat in der Ukraine nachts gegen halb zwei eine der größte Umweltkatastrophen aller Zeiten ereignet: In Block 4 des Kraftwerks führen ein fehlgeschlagener Test sowie Bedien- und Konstruktionsmängel zu einer Kernschmelze. Daraufhin explodiert der Reaktor; große Mengen an radioaktiver Materie verteilen sich in der Luft über Tschernobyl und kurz darauf auch über andere Regionen Europas. Die Gegend um den Reaktor ist auf Jahrzehnte verseucht; zahlreiche Menschen sterben an direkten und Langzeitfolgen der tödlichen Strahlung. Soweit die düstere Realität.

Mitten in der Zone

Knapp dreißig Jahre später rumpelt es wieder in Tschernobyl. Das Unglücksgebiet ist mittlerweile eine streng bewachte militärische Sperrzone, der sich kaum jemand bei klarem Verstand freiwillig nähert. Gebäude, Höfe und Fabriken bieten ein schreckliches Bild des Niedergangs. Überall stehen verlassene, rostige Fahrzeuge herum; ganze Landstriche bestehen aus kolossalen Schrottplätzen. Selbst das Wetter spielt angesichts der apokalyptischen Einsamkeit verrückt: Es regnet oft wie aus Kübeln, und gigantische Blitze erhellen die Nacht. Die einzigen Einwohner in dieser Diaspora des Verfalls scheinen halb verhungerte Hunde und mutierte Wildschweine zu sein, die sich gegenseitig zerfleischen.

Vom Laster gefallen

Die Geschichte von **Stalker** beginnt wie ein Albtraum aus dem Horror-Bilderbuch: Wir erwachen auf einem LKW voller schrecklich aussehender Leichen. Wir wissen nicht, wo wir sind

DIE FILM-VORLAGE

Eine Inspirationsquelle für GSC Game World ist der russische Kultfilm Stalker von 1979. Darin brechen drei Personen in eine nicht näher beschriebene, abgesperrte und streng bewachte »Zone« auf, in der rätselhafte Dinge vor sich gehen. Stalker ist aber weder Action- noch Horrorfilm, sondern hochphilosophische Science-Fiction im Stil von Solaris und 2001.





Verdammt, **Ladehemmung**! Waffen haben nach einer Weile Verschleißerscheinungen und müssen durch ein neues Modell ersetzt werden.

www.cynamite.de



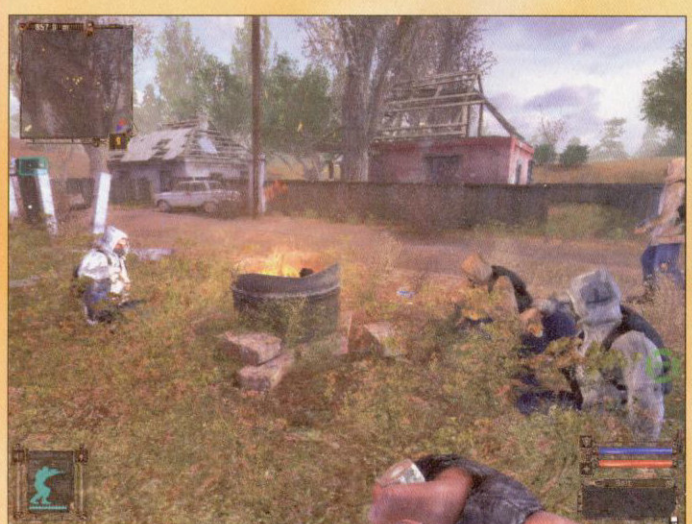
Diesen Fiesling treffen wir in einem **Arenakampf**. Hier treten Stalker als Gladiatoren an, um das Rubelkonto aufzubessern.

– und vor allem nicht, wer wir sind. Ein dicker Mann namens Sidorovich eröffnet uns, dass wir uns am Rande des Tschernobyl-Sperrgebiets befinden. Er ist einigermaßen verdutzt, da sich die Passagiere auf den Transportern nach seiner Erfahrung gewöhnlich nicht als quicklebendig entpuppen.

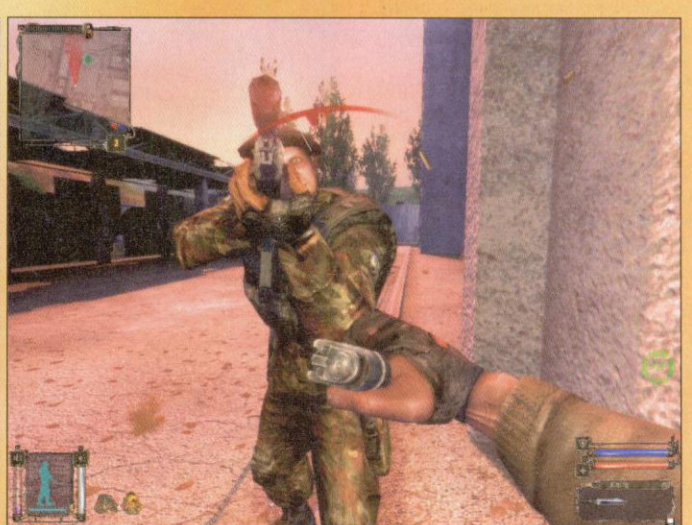
Bei der Suche nach unserer Identität kann er uns nicht so recht weiterhelfen. Dennoch macht er uns ein Angebot, das wir in unserer hilflosen Situation nicht ablehnen können: Er rekrutiert uns als Stalker, einen jener Glücksritter, welche die Ruinen in der Zone wider besseren Wissens nach Wertgegenständen absuchen, um sie anschließend gewinnbringend an Händler zu verkaufen. Sidorovich drückt uns eine klapprige Pistole in die Hand und versorgt uns auch gleich mit dem ersten Auftrag: Wir sollen eine bestimmte Daten-Disc für ihn besorgen, die geheime militärische Informationen enthält.

Da muss irgendwo ein Nest sein

Nachdem wir sein unterirdisches Kabuff verlassen haben, merken wir schnell, dass das Gebiet nicht so einsam ist, wie es auf den ersten Blick scheint. Wir befinden uns in einer kleinen Siedlung. Frisch-

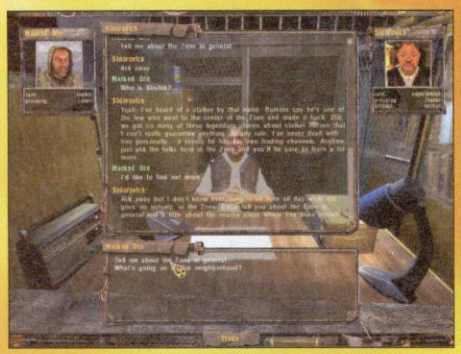


Atmosphäre pur: Die Stalkerkollegen erholen sich gerade an einem Lagerfeuer von ihren Strapazen. Wir gesellen uns dazu.

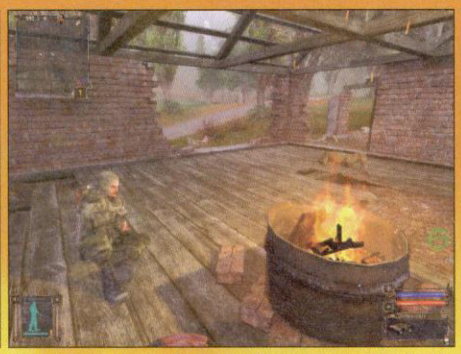


Die KI der Feinde ist nicht leicht zu überlisten, ein **Messerkampf** wie hier oft glatter Selbstmord. Überlegtes Vorgehen ist gefragt.

EIN TAG IN DER ZONE



Als Neuling in der Zone haben wir ohne Geld und Ausrüstung nicht den Hauch einer Chance. Beim Händler Sidorovich verdingen wir uns als Söldner: Wir sollen den Stalker Strelok töten.



Plötzlich ein Notruf: Ein Stalker namens Fox liegt nach einem Kampf im Sterben. Wir spendieren ein Medkit. Als Dank schickt er uns zu einem Kerl namens Grey, der Strelok kennt.



Auf dem Weg treffen wir Yuri, der von Banditen bedroht wird. Wir helfen ihm aus der Patsche. Dafür vermittelt er uns einen weiteren Auftrag: Wir sollen das Lager der Banditen ausräuchern.

gebackene Stalker spazieren durch das Dorf, kniehohe Grasbüschel bewegen sich im Wind, Bäume rauschen. Leichter Regen setzt ein. Eine Gruppe hat sich um eine brennende Blechtonne geschart, jemand spielt Gitarre. Wir gesellen uns dazu, versuchen einen kleinen Plausch anzuregen. Doch die fröhliche Stimmung verfliegt auf der Stelle, die neuen Kollegen ziehen ihre Waffen.

Kein Wunder: Wir fuchteln ihnen mit unserer Pistole schließlich vor der Nase herum. Errötend stecken wir die Waffe zurück ins Halfter. Trotz unserer freundlichen Geste herrscht weiterhin erhöhte Alarmbereitschaft. Wir laufen ein Stück weiter und finden schnell den Grund: Eine Rudel aggressiver Wildschweine ist dem Dorf ein wenig zu nahe gekommen.

Höchste Eisenbahn, unsere Knarre einzuweihen. Verflixt, sind die Viecher schnell! Und entsprechen ganz und gar nicht unserer Vorstellung eines Singularis Porcus – mit eingedrückter Schnauze, roten Augen und massigem Körper sehen sie eher wie genetisch mutierte, vertikal laufende, pelzige Litfasssäulen aus. Ein halbes Magazin später liegen immerhin drei der Borstenviecher tot zu unseren Füßen, und die Situation entspannt sich deutlich.

Jetzt können wir mit unserem Kontaktmann reden. Er markiert auf unserem PDA die Stelle, auf der sich der gefangene Stalker mit der Daten-Disc befindet – in einem halb verfallenen Bauernhof. Ob wir unserem Auftraggeber vielleicht nebenbei noch einen Gefallen erweisen können? Drüben im Wald campiere eine Gruppe Wildschweine, die für Angst und Schrecken sorgt. Ob wir da aushelfen könnten? Er würde sich auch mit Wodka erkenntlich zeigen. Und ein paar Rubel. Die brauchen wir dringend, um unsere mangelhafte Ausrüstung auf Vordermann zu bringen ...

BALLEREI MIT UMWEGEN

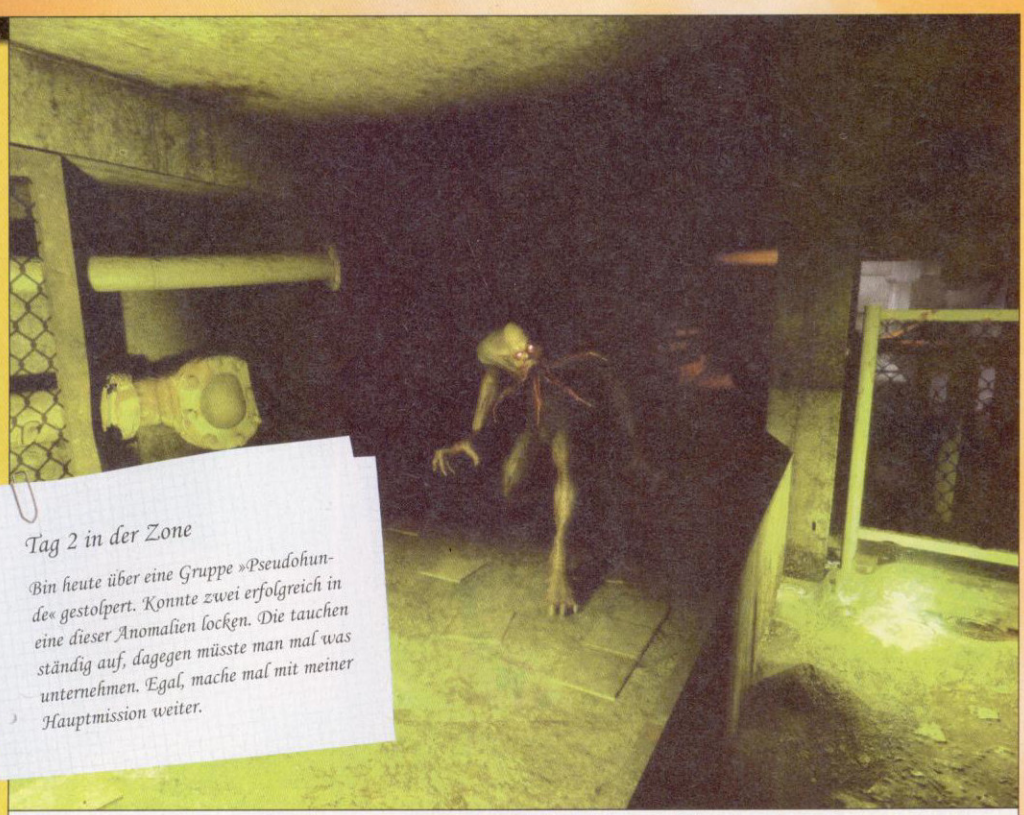
Stalker ist kein gewöhnlicher Ego-Shooter, in dem wir uns linear von Punkt A nach B bewegen und

DUKE STALKER FOREVER

Beobachter der ersten Stunde werden sich noch erinnern: Anfangs hieß **Stalker** gar nicht **Stalker**, sondern stalkte unter dem Arbeitstitel **Oblivion Lost** durch die Weiten des Internets. In Sachen Story spielte zwar auch die verseuchte Zone um Tschernobyl eine tragende Rolle. Allerdings sollte das Spiel wesentlich mehr Science-Fiction-Elemente enthalten, darunter Roboter und Raumschiffe.

When it's done

Mit Dauerpatient **Duke Nukem Forever** (angekündigt seit 1998, Termin unbekannt) kann **Stalker** zwar nicht mithalten. Dennoch: Die offizielle Ankündigung, mit aus damaliger Sicht richtig tollen Bildern, erfolgte bereits im November 2001. Erscheinen sollte es 2003. Die ständigen Verschiebungen gipfelten beinahe in einem offenen Schlagabtausch zwischen Publisher THQ und Entwickler GSC Game World. Am 22. März 2007, sechs Jahre nach Erscheinen und einer gefühlten Menge von 80.000 Kapuzen-Screenshots, soll **Stalker** nun endlich im Laden stehen – hoffentlich.



Tag 2 in der Zone

Bin heute über eine Gruppe »Pseudohunde« gestolpert. Konnte zwei erfolgreich in eine dieser Anomalien locken. Die tauchen ständig auf, dagegen müsste man mal was unternehmen. Egal, mache mal mit meiner Hauptmission weiter.

Unsere Version stürzte vor der **Mutanten-Begegnung** stets ab – daher gibt's hier nur einen Presse-Screenshot.



Wir entscheiden uns, den Abstecher zu wagen. Über unser PDA verschaffen wir uns einen Überblick über unsere Aufträge, Position der Kontaktleute und das entsprechende Kampfgebiet.



Die Schergen sind mithilfe von Yuris Leuten kein Problem. Wir eliminieren einen nach dem anderen, und kehren anschließend zurück, um die Belohnung einzusacken: Geld und Medizin.



Gray hat sich aus dem Staub gemacht. Wenn wir die nahe Militärfeste gemeinsam mit unseren neuen Freunden erobern, gibt's aber einen Tipp: Wir müssen in den düsteren Keller der Basis ...

einfach alles umnieten, was nicht bei Drei auf den Bäumen ist. Stattdessen gibt's eine überraschend deutliche Portion Rollenspiel vor die Actionspielernase, die diese Tatsache je nach Schmerzgrenze möglicherweise mit einem Rümpfen quittieren wird.

Die Elemente verbergen sich gleich in mehreren Zweigen der Spielmechanik. Offensichtlicher Punkt: das Questsystem. Fernab von simplen »Funk-Aufträgen«, die in gewöhnlichen Shootern von der jeweiligen Leitstelle zu Beginn eines Levels durchgegeben werden, gliedert sich die To-Do-Liste in Haupt- und Nebenaufträge. Wobei letztere schon mal schief gehen können. Ein Beispiel für so eine Nebenmission: Wir befreien den besagten Stalker mit der Daten-Disc. Nachdem er sie uns ausgehändigt hat, engagiert er uns dafür, in einem versteckten Depot eine Jacke zu organisieren.

Was mach ich bloss?

Jetzt gibt es vier Möglichkeiten: Wir können den Auftrag akzeptieren, ihm die Jacke aushändigen und die Belohnung kassieren. Oder wir erfüllen den Auftrag, kehren zurück und stellen fest, dass der Trottel sich derweil mit einem Mutantenhund angelegt hat, anschließend in eine Anomalie (dazu später mehr) spaziert ist und von einem Mutantenschwein niedergestreckt wurde. Oder wir ignorieren den Auftrag einfach.

Was wir zumindest anfangs tunlichst unterlassen sollten, denn Nebenmissionen bringen Geld (wichtig, um sich bei Händlern einzudecken), Ausrüstung, Waffen, Wodka (hilft gegen Strahlung und macht trunken) und Informationen über die Zone sowie deren rätselhafte Einwohner.

Die letzte Option: Wir nehmen den Auftrag zwar an, behalten die Jacke aber einfach. Die hat nämlich wesentlich bessere Rüstungswerte als unser schwächlicher Standard-Kapuzenanorak.

Kleider machen Leute

Die Ausrüstung spielt in **Stalker** eine große Rolle, was wir



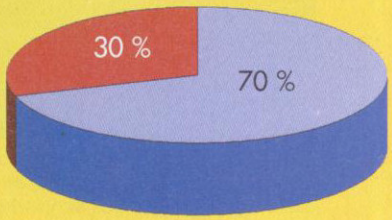
Wir versuchen, die **Mutantenschweine** in eine Anomalie zu locken – die verursacht das körnige Grieseln.

EINE PRISE ROLLENSPIEL

Stalker ist kein reiner Ego-Shooter. Klar, in erster Linie zählen gute Reflexe. Dennoch sind einige Rollenspielelemente vorhanden. Die richtige Ausrüstung etwa ist spätestens nach den Anfangsgebieten überlebenswichtig! Mit einer schlechten Waffe haben Sie keine Chance gegen härtere Gegner.

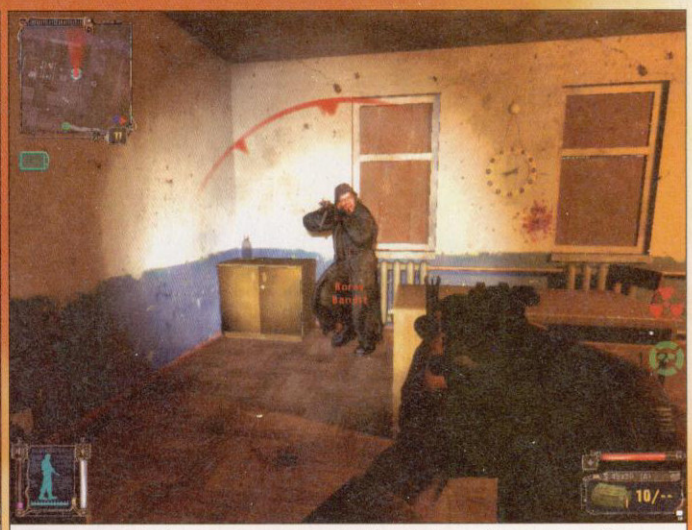
Und ohne Strahlenschutzanzug und Medikamentenvorrat raffen die radioaktiv verseuchten Strahlen Sie alsbald dahin. Ein weiteres Plus fürs Rollenspiel: das Questsystem.

Ego-Shooter	70%
Rollenspiel	30%





Unser **Inventar** ist begrenzt. Überflüssige Gegenstände sollten wir verkaufen. Der Klumpen in der Mitte ist übrigens ein Artefakt.



Borov ist ein früher **Bossgegner** im Spiel. Mit der richtigen Bewaffnung stellt der Banditenanführer aber kein größeres Problem dar.

schmerzhaft erfahren müssen. Ein schwer bewachter Durchgang versperrt das Anfangsgebiet. Also zücken wir die Standard-Pistole, und stürzen uns wie einst Serious Sam ins Gefecht.

Obwohl wir alles andere als schlecht zielen, flimmert zehn Sekunden später die Game-Over-Meldung über die Mattscheibe. Was wie ein dicker Balancing-Bug aussieht (die im späteren Verlauf übrigens tatsächlich noch auftreten), entlarvt sich aber zumindest hier als gewollt. Mit einer Schrotflinte und ein paar Granaten sind die Soldaten nämlich kein großes Problem mehr – für den Colt waren sie einfach zu gut geschützt. Wir dürfen Leichen und Kadaver um Waffen, Munition oder andere Gegenstände erleichtern. Rüstungen gibt es auf diesem Wege allerdings nicht.

Felsbrocken mit Pfiff

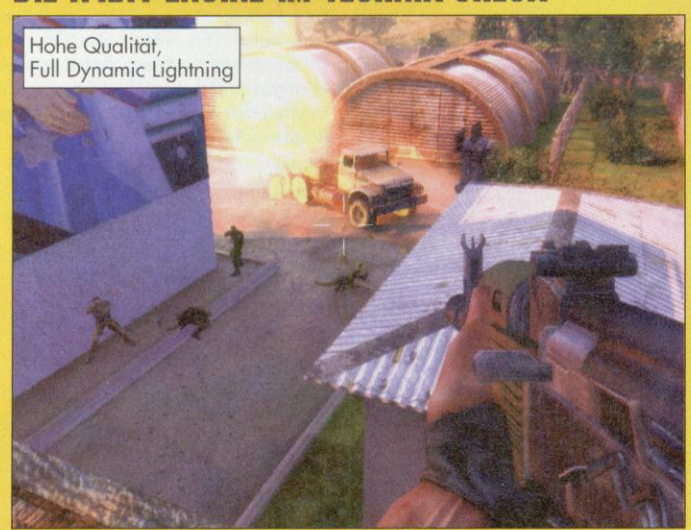
Dafür finden wir aber einen anderen Weg, uns zu schützen: Überall in der Welt sind Artefakte versteckt. Bis zu fünf dürfen wir uns an den Gürtel schnallen. Die geben uns Boni auf unsere Charakterwerte, etwa eine bessere Feuerresistenz oder mehr Gesundheit. Meist haben sie aber auch negative Auswirkungen auf unsere Charakterwerte und sondern Strahlung ab, was wir durch Spritzen oder einen passenden Schutzanzug kompensieren müssen.

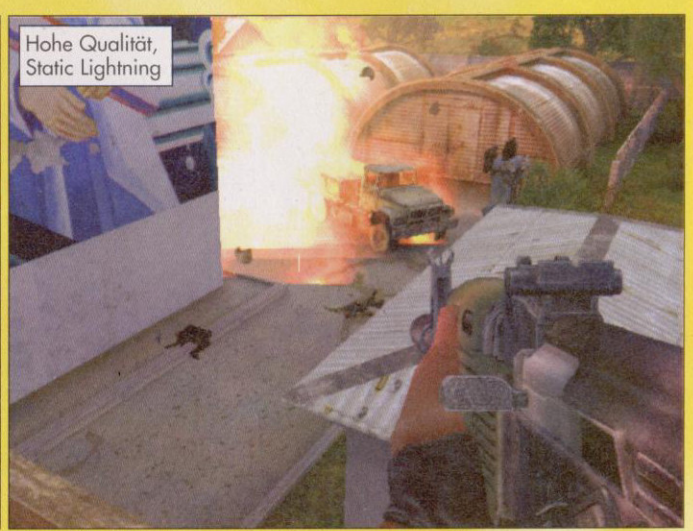
Auch wenn wir keine Verwendung für sie haben, sollten wir sie – wie alle Gegenstände – für den späteren Verkauf einsacken. Überflüssiges veräußern wir entweder an Händler wie Sidorovich, oder per Handelsfunktion an NPCs. Jede neutrale oder freundliche Person ist zum Güteraustausch bereit – allerdings haben sie nur recht selten nützliche Gegenstände dabei. Immerhin zücken sie die Brieftasche, sofern sie genug Geld für unsere Waren haben.

Sim Stalker

Ganz besonders stolz sind die Entwickler auf die eingebaute Lebenssimulation. Perfektes Beispiel dafür ist unsere weiter oben beschriebene Begegnung mit dem Gefangenen, für den wir die Jacke organisieren wollen. Zwar sind in **Stalker** sehr viele Ereignisse gescriptet, manchmal aber geschehen unvorhersehbare Dinge. So hat sich unser Questgeber auf einen Kampf eingelassen und ist anschließend in eine Anomalie geplumpst. Überall in der Spielwelt gibt es diese Phänomene, welche die Schwerkraft aufheben

Die X-Ray-Engine im Technik-Check





Keine Frage: Die Optimierung an der Grafik-Engine ist noch nicht abgeschlossen. Stalker ist allerdings mitnichten das technische Wunderwerk, als das es seit Jahren von vielen Magazinen gepriesen wird – dazu sind die Entwickler einfach zu spät dran. Unser Bilder-Vergleich beweist: Ohne DirectX-9.0-Effekte und aktiviertem Full Dynamic Lightning ist die Grafik technisch sogar ausgesprochen mittelmäßig (rechts). Richtig flüssig läuft Stalker bei hohen Qualitätseinstellungen derzeit mit einer Grafikkarte ab der Geforce-7800-GTX-Klasse.



Unser **PDA** verrät uns den Standort unseres aktiven Missionsziels. Die potenzielle Belohnung für eine Mission verschweigt es aber.

STALKER: DIE BESTANDSAUFNAHME

Stalker überrascht mit ...

... einem hohen Rollenspielanteil, der reine Ballerheimer abschreckt

... einer gelungenen Endzeit-Atmosphäre

... einer stimmigen Welt, die große spielerische Freiheit bietet

Stalker enttäuscht wegen...

... Nachladezeiten zwischen Gebieten und teilweise sehr langen Laufwegen

... vielen Fahrzeugen, die wir aber nicht selber benutzen können

... zu wenigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt; viele interessante Gegenstände (Gitarren, Radios) dienen lediglich zum Verkauf bei Händlern.

Tag 3 in der Zone

Ich brauche Urlaub! Kann keine zerstörten Fabriken, verlassene Höfe, und Schrottplätze mehr sehen. Bin es leid, ständig gegen vermummte Soldaten, vermummte Banditen und vermummte Stalker zu kämpfen. Habe heute immerhin meinen ersten Mutanten getroffen ...

und deren Berührung in der Regel äußerst ungesunde Folgen hat.

Zudem treffen wir ständig auf andere Stalker und Personen, die ihren Beschäftigungen nachgehen und ihrerseits Missionen erfüllen. Unser PDA enthält sogar eine spezielle Rangliste, auf der Sie sehen können, wer die meisten Erfolge sammelt. Allerdings sind die Entwickler von ihrem ursprünglichen Plan abgewichen, dass die Konkurrenten Ihnen wichtige Missionen direkt vor der Nase wegschnappen können.

So prima diese Lebenssimulation auch funktionieren mag: Während unseres Ausflugs in die Zone haben wir sie bis auf die erwähnte Ausnahme stets nur am Rande mitbekommen. Im Moment ist Sim **Stalker** also nicht viel mehr als eine nette Dreingabe.

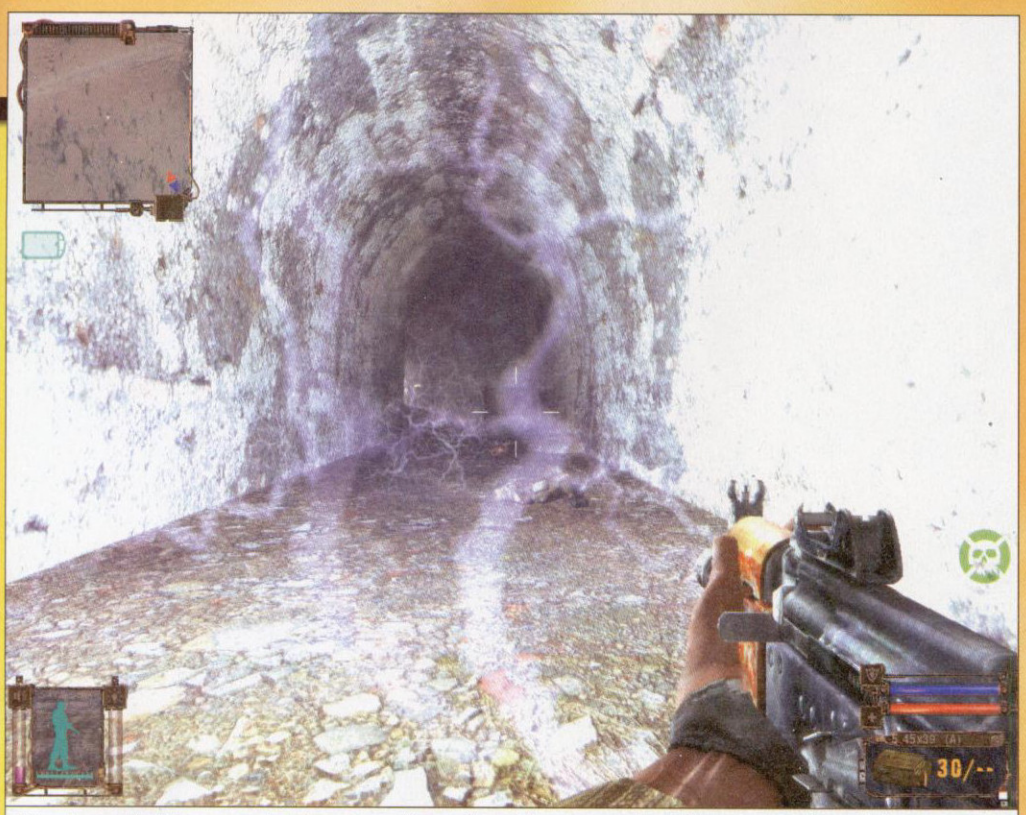
Tscherno-Gähn

Die Zone selbst ist riesig, und voll mit Aufträgen und Sehenswürdigkeiten: Wir haben **Stalker** mehrere Tage ausgiebig gespielt und immer noch nicht alles entdeckt. Ganz ohne Nachladen geht es aber nicht: Sobald wir einen neuen Abschnitt betreten, legt das Spiel eine Denkpause ein.

So stimmig die verfallenen Fabriken, Bürokomplexe, Schrottplätze und Tunnels auch sind, so eintönig werden sie nach einer Weile. Irgendwann haben wir uns an der düsteren, mit vielen Brauntönen durchsetzten Grafik reichlich satt gesehen. Wenn dazu noch die meiste Zeit das Wetter Londoner Züge annimmt, wünschen wir uns nach fünf Stunden **Stalker** eine Runde **Rayman Raving Rabbids** – die Bunnys sind zwar auch ziemlich verstrahlt, aber bunter und nicht so bedrückend.

Ein dicker Kritikpunkt ist auch die mangelnde Interaktion mit der Spielwelt, etwa, dass wir die vielen herumstehenden Fahrzeuge nicht selber steuern können. Manchmal führt uns eine Mission nämlich durch mehrere Gebiete – die langen Laufwege mit den entsprechenden Ladezeiten können zur Geduldsprobe werden.

Simon Fistrich



Eine der zahlreichen, manchmal nervigen **Anomalien**. Ohne passenden Schutzanzug sehr tödlich.



SIMON FISTRICH

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- stimmige Spielwelt
- viel Rollenspiel
- triste Spielwelt auf Dauer langweilig
- stellenweise noch verbuggt & unfertig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Cossacks 2 (05/2005: 63)
- Alexander (01/2005: 41)

FAZIT

»Super: die komplexe, erfrischend andere Spielwelt, sowie die starke Prise Rollenspiel. Nicht super: das mit der Zeit zu triste Stalker-Leben. Mal erkunde ich hier eine zerstörte Fabrik, dann geht's dort wieder in einen finsteren Tunnel. Da kann die Grafik noch so stimmig sein, auf Dauer wünsche ich mir einfach mehr Abwechslung. Abgesehen davon ist Stalker bereits jetzt ein gutes Spiel; für einen Hit fehlt aber noch der nötige Feinschliff an allen Ecken und Enden.«

Potenzial GUT



In Antaloor treffen wir auf die unterschiedlichsten **Orkarten**. Die werden vom Kriegsgott Aziraal befehligt, dem wir uns anschließen können.

www.cynamite.de



Unsere Gegner kloppen nicht nur stupide auf uns ein; sie benutzen so genannte **Dirty Tricks**, schleudern uns zum Beispiel Sand in die Augen. Klasse!

VIDEO

EXKLUSIV BILDER

TWO WORLDS

Auf in eine frische und lebhafte Welt, mit tollen und praktischen Ideen, in der Käfer noch über den Waldboden krabbeln. In der man noch ohne Frust Held sein darf!

FAKTEN

Genre	Rollenspiel
Entwickler	Reality Pump
Version	Alpha
Termin	Mai 2007

Das letzte Jahr hätte eigentlich ein Fest für Rollenspieler sein sollen. Doch eine chaotische Übersetzung von **Oblivion** und ein verbuggtes **Gothic 3** haben so manchen Fan verzweifeln lassen. Doch es gibt Hoffnung! Wir sind nach Karlsruhe gefahren und Publisher Zuxxez besucht: Auf dessen Rollenspiel **Two Worlds** ruht nun die Hoffnung der enttäuschten Rollenspieler.

Beim ausführlichen Probespielen haben wir einen magisch begabten Helden durch die tollen Landschaften gescheucht. Mit ihm Jagd auf die orkähnlichen Grom gemacht, die ersten Quests gelöst und in unserem Alchemistentopf das schärfste Zeug gebraut. Begleiten Sie uns!

Nullachtfuffzehn?

Das verwunschene Land Antaloor wird von den Menschen regiert, aber auch Zwerge und Elfen fühlen sich hier heimisch. Dummerweise auch Orks. Ähnlich wie in Tolkiens **Silmarillion** gibt es unter den Göttern eine üble Seele, den bösen Kriegsgott Aziraal. Der wurde vor langer Zeit verbannt. Blöd nur, dass er wieder einen Weg zurück gefunden hat. So schart er die fiesen Orklinge um sich und startet einen vernichtenden Krieg gegen die Menschen.

Doch von all dem weiß unser Held nichts, er ist nämlich nur auf der Suche nach seiner Schwester. Aber

ZU BESUCH IN KARLSRUHE

In den Räumen von **Zuxxez** tummeln wir uns mit unserem Helden in der antaloorischen Landschaft. Chef Dirk P. Hassinger hat uns bei unserem ausführlichen Ausflug begleitet, uns von der Geschichte und der Technik erzählt. In Two Worlds befinden sich zum Beispiel über 22.000 einzelne Objekte.





Mit **Teleportern** bewegen wir uns über große Entfernungen – wenn wir die Steine schon einmal aktiviert haben. Denn sonst werden wir nicht gebeamt.

nach und nach wird er in die politischen und militärischen Geschehnisse miteinbezogen und steht vor der Wahl: Hilft er den Menschen bei ihrem Kampf? Oder lässt er sich von Aziraal auf die dunkle Seite ziehen?

Hottehüh!

Bevor es dazu kommt, fängt unser Held erst einmal klein an. In der Charaktererstellung bestimmen wir sein Aussehen, jedoch nicht seine Klasse. Wie das funktioniert, erklären wir später ausführlich. Unseren Recken bewegen wir mit der typischen WASD-Steuerung, und meist befindet sich die Kamera hinter ihm; wir schauen ihm also über die Schulter.

Wir können aber auch in die Egoansicht wechseln, zumindest während wir durch die Felder stapfen. Im Kampf wechselt die Kamera automatisch in die Verfolgerperspektive – damit uns nicht die hübschen Kampfanimationen entgehen, die per Motion-Capture-Verfahren aufgenommen wurden. Aus dem Grund steigt unser Held nämlich auch sehr viel geschmeidiger auf sein Pferd als alle Rollenspiel-Helden zuvor.

Klassensieger

Wie erwähnt ergreifen wir mit unserem Helden bei der Charaktererstellung keine Klasse, sondern starten einfach als vielseitiger Knilch in das Abenteuer. Wenn wir Gegner wir Wölfe, Drachen oder Orks erschlagen, kassieren wir Erfahrungspunkte. Auch für das Erfüllen von Aufgaben bekom-

TWO WORLDS: BESSER ALS GOTHIC 3?

Gothic 3 blieb im letzten Jahr weit hinter den Erwartungen zurück, wurde halbfertig veröffentlicht. Wir haben drei Punkte herausgepickt, die uns an Gothic 3 massiv gestört haben, und sagen Ihnen, wie es damit derzeit in der Alphaversion (!) von Two Worlds aussieht.

Kampfsystem:
In Gothic 3 war das Fernkampfsystem sehr viel effektiver, im Nahkampf war man fast sofort tot. In Two Worlds sind beide **Kampfarten** derzeit sehr ausgeglichen: Wir fallen nach zwei Treffern nicht gleich tot um, unsere Gegner können aber auch viel einstecken.

KI-Schwächen:
In Antaloor bleiben unsere **Gegner** sehr selten irgendwo hängen, reagieren meistens auf unsere Anwesenheit. Wird uns mal die Waffe aus der Hand geschlagen, fällt sie nicht durch einen Bug aus dem Level: Hier ist das ein »Dirty Trick« eines Feindes, der uns die Waffe aus der Hand schlägt oder schießt, wir können sie wieder aufnehmen.

Abstürze:
Wir haben Two Worlds mehrere Stunden lang gespielt. Bilanz der **Abstürze**: gerade mal einer. Die Ladezeiten für einzelne Abschnitte der Landschaft sind außerdem extrem kurz.



Achtung, Waldbrandgefahr! Unsere Klasse bestimmen wir nicht bei der Charaktererstellung, sondern durch die **Talentpunktverteilung**.

DER TALENTBAUM

1 Die **primären Attribute**, bestehend aus Gesundheit, Beweglichkeit, Stärke und Willensstärke bestimmen, wieviel Gewicht wir tragen können, wieviel Lebenskraft wir haben, wie oft wir von den Gegnern getroffen werden und über wieviel Zauberenergie wir verfügen. Pro Stufe gibt's derzeit fünf Punkte.

2 Diese sechs Fähigkeiten sind **Grundfähigkeiten**, die wir lernen können, ohne uns spezialisieren zu müssen. Jede Fähigkeit kann mehrmals gesteigert werden. So zum Beispiel das Reiten: Mit dem ersten Punkt können wir nur traben, mit dem zweiten galoppieren, mit dem dritten vom Pferderücken aus kämpfen.

3 Die fünf magischen Talente. Spielen wir einen **Magier**, können wir uns nur für eine Richtung entscheiden. Dabei haben wir die Auswahl zwischen Frost-, Feuer-, Erd- und Windmagie. Außerdem können wir die Nekromantie erlernen. Von Gegnern erbeuten wir manchmal Zauberkarten für neue Sprüche.



4 Der Nahkampftalentbaum enthält alle nützlichen **Nahkampfangriffe**, mit denen wir uns unserer Gegner schneller entledigen können. Neben den Fähigkeiten, die wir erhalten, spezialisieren wir uns auch auf bestimmte Kampfarten wie Kampf mit dem Schild oder der Umgang ohne Waffen.

5 Die so genannten **Dirty Tricks** sind vor allem für Nahkämpfer hilfreich. Fähigkeiten, wie die Waffe aus der Hand zu schlagen, Staub aufzuwirbeln oder das Zerbrechen der gegnerischen Schwerter sind sehr effektiv. Dirty Tricks werden wie alle anderen Fähigkeiten vom Aktionsbalken aus ausgelöst.

6 Der **Fernkampf** erfordert beim Zielen große Präzision, doch je mehr Punkte wir investieren, desto besser können wir nicht nur zielen. Wir erhalten auch starke Angriffe, mit denen wir mehrere Pfeile gleichzeitig abschießen. So können wir unsere Gegner auch einfach aus der Ferne erledigen.

men wir die Punkte. Haben wir genug gesammelt, steigt unser Held eine Stufe auf. Dann bekommen wir wiederum Punkte, die wir in die Attribute Gesundheit, Beweglichkeit, Stärke und Willenskraft investieren. Vorteil hier: Erhöhen wir den Stärkewert, dann können wir mehr Gegenstände in unserem Inventar tragen. Weil wir dann ja kräftiger sind.

SCHMUTZIGES KERLCHEN

Zum Stufenaufstieg bekommen wir auch Talentpunkte. Die stecken wir in die sechs primären Talente, etwa Reiten und Fallenstellen. Damit verbessern wir diese Fähigkeiten. Wir können auch in Nah- oder Fernkampf investieren, oder in einen der fünf Magiezweige, um Sprüche und Fertigkeiten zu lernen. Oder in die so genannten »Dirty Tricks«: Diese Fähigkeiten bringen uns vor allem im Nahkampf weiter. So können wir Dreck und Staub aufwirbeln, um unseren Gegner kurzfristig zu blenden. Oder ihm mit Pfeil und Bogen die Waffe aus der Hand schießen. Grundsätzlich gilt: Je mehr Punkte wir in eine Fähigkeit stecken, desto besser sind wir darin. Zum Beispiel im Reiten: Erst können wir nur Traben, später sogar vom Pferderücken aus kräftige Schläge austeilen.

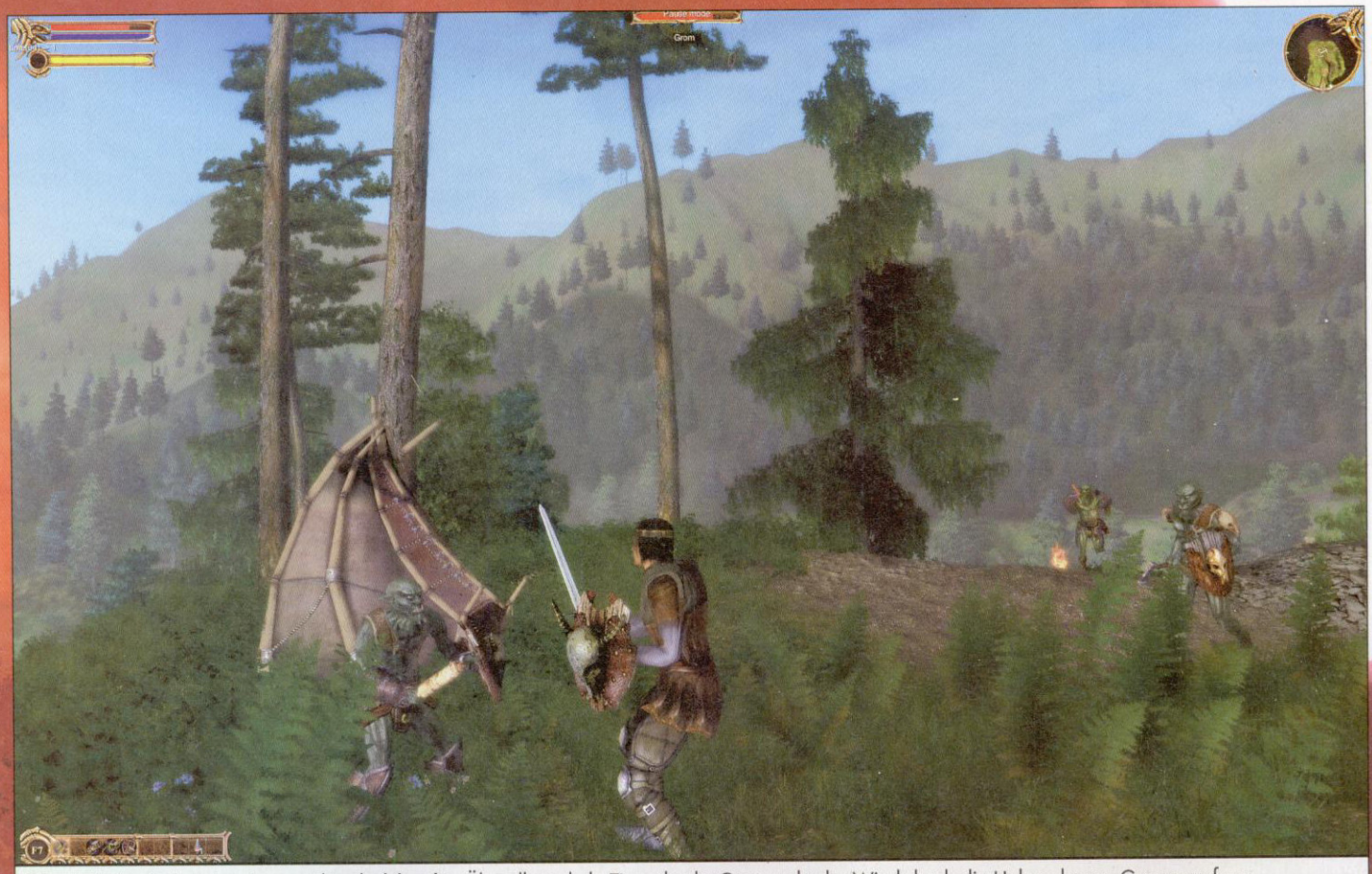
Und wenn uns im Gefecht plötzlich die Waffe aus der Hand fällt, liegt das daran, dass unsere Gegner, zumindest Orks, Grom und Menschen, ebenfalls Tricks beherrschen. Wir sollten also immer mit gewieften Attacken rechnen,



Das Glück der Erde ... In Two Worlds können wir sehr schnell Reiten lernen, müssen aber weitere Talentpunkte fürs **Galoppieren** investieren.



Atmosphärisch und wie aus einem Guss – so wirkt Antaloor. Zusätzlich gibt es unterschiedliche **Landschaften** mit eigenem Klima.



Die Welt, durch die wir reisen, wirkt sehr **lebendig**: Überall rascheln Tiere durchs Gras, weht der Wind durch die Halme, lauern Gegner auf uns.

und wissen nie, was uns in einem Kampf erwartet.

Sind sie zu stark, bist Du zu schwach

An Quests mangelt es in Antaloor nicht, ganz im Gegenteil: Kaum haben wir die ersten Schritte gemacht, haben wir schon vier Aufgaben erhalten. Die nichtspielbaren Charaktere (NSCs) in den Städten und Dörfern in **Two Worlds** stellen uns genug Nebenquests, die sich immer lohnen. Die Hauptquest, die Suche nach der verschollenen Schwester, sollten wir natürlich auch nicht aus den Augen verlieren. Denn sonst kommen wir in der Story nicht voran.

Im ersten Dorf gleich nach dem Start erwartet uns ein Bauer, für den wir einen Mondstein von einem Bekannten kaufen sollen. Dafür müssen wir weit in den Westen reisen. Also packen wir unsere Sachen und laufen los. Immer nach Westen, vorbei an grünen Bäumen und blauen Seen – eine schöne Landschaft, die natürlich und wie aus einem Guss wirkt.

Das geht ins Auge

Nach einigen Minuten erreichen wir das Dorf, in dem wir den Stein kaufen sollen – und rennen gleich in die ersten Orks. Die haben das Dorf nämlich überfallen und alles kurz und klein geschlagen. Und das machen sie auch mit uns, denn sie sind uns weit überlegen: Anders als in **Oblivion** steigen die Gegner nicht mit unserem Charakter auf, sondern haben einen festen Level, passen sich also nicht an unsere Stufe an. Sind sie zu stark, müssen wir halt später wiederkommen – wenn wir selbst kräftiger geworden sind. Jetzt aber



Das **Wettersystem** in Two Worlds hat einen rein atmosphärischen Nutzen; ein kompletter Tag-Nacht-Zyklus dauert etwa dreißig Minuten.



Das Kämpfen vom **Pferderücken** aus erfordert sehr viel Übung. Unser Lohn dafür: Wir schlagen deutlich kräftiger zu.

DAS INTERFACE



1 Behalten Sie **Lebens- und Zauberenergie** immer im Auge: Ihre Gegner sind nicht gerade schwach. Sollten Sie einmal sterben, dann landen Sie an einem Wiederbelebungsschrein. Von dort aus können Sie Ihr Abenteuer fortsetzen, ohne dass Sie irgendwelche Mali in Kauf nehmen müssen.

2 Auf der **Minikarte** sehen Sie nicht nur, wo Sie sind und wo Sie herkommen – Symbole am Rand markieren Ihnen, wo Sie Questgeber finden, die Ihnen einen Auftrag erteilt haben. Wenn Sie auf die große Übersichtskarte wechseln, sehen Sie auch die von Ihnen entdeckten Teleporter.

3 In die **Aktionsleiste** können Sie jeden Angriff, Trick oder Trank ziehen, den Sie wollen. So haben Sie in jeder Situation die passende Aktion parat. Mit einem linken Mausklick lösen Sie dabei den Standardangriff aus, eine Aktion aus der Aktionsleiste können Sie auf die rechte Maustaste legen.

machen sie uns eiskalt platt und töten uns. Game Over?

Der Himmel auf Erden ...

Wenn wir sterben, müssen wir nicht in Panik ausbrechen, denn anders als etwa in **Gothic 3** müssen wir nicht ständig speichern, um dann im Todesfall nachladen zu können. In **Two Worlds** landen Sie an einem der Wiederbelebungsschreine, die fair über das Land verteilt sind. Und es kommt noch besser: Statt wie in **Guild Wars** einen Malus auf die Attribute zu bekommen, müssen Sie als Held von Antaloor keine negativen Auswirkungen befürchten. Sterben wird in **Two Worlds** also nicht bestraft. Nur einen längeren Rückweg müssen Sie hin und wieder in Kauf nehmen.

Hinterhalt!

In der stimmigen Welt von Antaloor wird's nie langweilig. Nicht nur, dass es in den sehr lebendig wirkenden Landstrichen sehr viel Leben gibt – auch die unterschiedlichen Gebiete sind sehr realistisch gestaltet. Im Norden befinden sich eisige Berge, im Süden liegt hingegen eine Sandwüste, Bambushaine umrahmen die Wege zur Hauptstadt Cathalon. So nüchtern und realistisch die Landschaften wirken, so phantasievoll sind die Gegner gestaltet. Drachen reißen ihr riesiges Maul auf, Zombies verperren den Weg auf Friedhöfen, viele Arten von Orks wollen uns an den Kragen.

Minus 1.250 Lebenspunkte

Hauen wir die Feinde um, lassen sie auch Beute fallen, die wir fleißig einsammeln. Und ist unser Inventar mal voll, müssen wir nicht gleich zum nächsten Verkäufer rennen. Denn identische Gegenstände können wir »stapeln«, so dass eine stärkere Waffe daraus entsteht. Klicken wir also einen Gegenstand im Inventar an, und ein anderer leuchtet grün auf, dann können wir sie miteinander kombinieren. Das spart Platz und ist äußerst praktisch.

Auch die Alchemie spart Platz: In Antaloor gibt es über 700 Kräuter, Steine und Früchte, die wir einsammeln können – um daraus Tränke oder sogar Bomben herzustellen. Zu Beginn sind uns die alchemistischen Rezepte nicht bekannt, das heißt, wir mixen im Inventar munter drauf los. Dabei kann eine Brandbombe rauskommen. Oder Tränke, die uns sofort töten, wenn wir sie trinken würden. Gut, dass wir die Rezepte immer speichern und verändern können – bis wir was Tolles finden.

Rollenspiel light?

Praktisch ist auch die Minikarte, auf der uns angezeigt wird, in welcher Richtung Questgeber stehen, die uns auf eine Mission geschickt haben. Das erinnert ein wenig an **Guild Wars** und ist in einer großen Welt durchaus praktisch. Ob sich Hardcore-Rollenspieler damit anfreunden können, bleibt abzuwarten. Denn gerade so Helferlein wie NPC-Anzeiger, Minimap und Wiederbelebungsschrein könnten vor allem »klassischen« Rollenspielfans aufstoßen.

Susanne Braun



Auch Kuttenträger, sprich Magier, können **Schwerter** tragen, damit aber nicht so gut umgehen wie spezialisierte Nahkämpfer.



SUSANNE BRAUN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Welt wie aus einem Guss
- schon jetzt keine großen Bugs mehr
- kann man schon in der Alpha gut spielen
- praktische Ideen fürs Inventar

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Earth 2160 (v1.1) (07/2005: 79)
- Knightshift (erschienen 2003)

FAZIT

»Rollenspiele sind mir oft zu dröge, die Welten unbelebt oder wie aus dem Baukastensystem zusammengewürfelt. Umso besser finde ich, dass Two Worlds mich bei meinem Ausflug nach Antaloor begeistert hat: kaum Bugs, viel Leben, eine tolle Landschaft, interessante Quests – und das schon im Alpha-Stadium! Nachdem mich Gothic 3 enttäuscht hat, ruhen meine Hoffnungen auf Two Worlds.«

Potenzial SEHR GUT

CRYSIS



MARTIN DEPPE

Entwickler	Quelle
Crytek	Publisher EA
Datum der Bilder	Termin
Januar 2007	2007

FAZIT

»Wer immer noch behauptet, dass deutsche Entwickler keine internationale Klasse haben, soll sich mal diese Bilder anschauen. Normalerweise bin ich bei solcher Pracht eher skeptisch, aber Crytek hat ja schon bewiesen, dass sie nicht nur tolle Screenshots hinbekommen.«



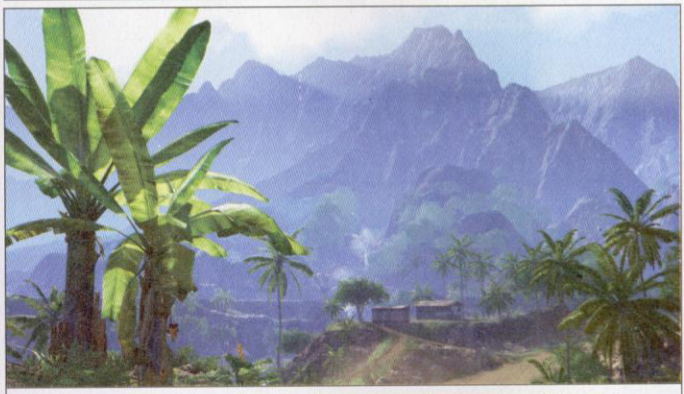
Kleinholzhütte: Unser Gegner will mit dem Kopf durch die Wand.



Alles **Gute** kommt von oben. Meistens. Diesmal nicht!



Crysis bietet trotz Science-Fiction-Anleihen realistische **Gefechte**.



Wie in **Far Cry**: Riesige Areale, die wir komplett bereisen können.



Ein koreanischer Kampfhubschrauber zerlegt unseren Jeep. Witzig: Die Piloten sind dermaßen klein, dass sie im **Cockpit** gar nicht zu sehen sind ...



Neue Effekte wie bei diesem **Flächenzauber** möbeln die Grafik ordentlich auf.



Das richtige Rezept und die Rohstoffe vorausgesetzt, basteln Sie eigene **Relikte**.



Stärkere Gegner, bessere Beute – Immortal Throne bietet das Addon-Standardprogramm und macht alles etwas besser. Hier kämpft unsere **Traumbeherrscherin** mit einem Insekten-Monster.



TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Die Fangemeinde von World of WarCraft freut sich über Maximallevel 70. Abenteurer in Titan Quest erreichen im März Stufe 75 – und gehen dafür durch die Hölle.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel-Addon
Entwickler	Iron Lore
Version	Beta
Termin	März 2007

Blühende Landschaften, malerische Sandstrände, prunkvolle asiatische Bauten – **Titan Quest** zeichnet sich vor allem durch eine buchstäblich märchenhafte Inszenierung aus. Mit dem Addon **Immortal Throne** wird sich das ändern, denn im neuen Akt steigen Sie mit Ihren lieb gewonnenen Charakteren in den Hades hinab; eine düstere Welt voll gestopft mit neuen Feinden und neuer Ausrüstung.

Da kämpfen wir gegen Geister, monströse Skelett-Drachen oder Troglodyten, herrlich widerliche Riesen mit aufgedunsenen Körpern, die unserem Helden mächtig zusetzen. Kräftig austeilen können wir allerdings auch, mit Fähigkeiten aus der neuen Meisterschaft Traumbeherrschung. Mit dem neuen Talentbaum können wir direkt den von uns verursachten Schaden erhöhen oder coole Spezialangriffe auslösen und etwa die Zeit manipulieren, um uns schneller zu bewegen als unsere Gegner.

Ausgebufft

In Kombination mit den bereits bestehenden Meisterschaften ergeben sich viele neue »Charakterklassen«, die Sie Ihren Helden verpassen können. Grundsätzlich eignet sich die Traumbeherrschung aber vor allem für Spieler, die gerne aus dem Hinterhalt agieren und die Gegner austricksen. Mit dem Talent Phantomschlag beispielsweise beamen Sie sich direkt vor die Nase eines Monsters und schlagen dann besonders kräftig zu.

Uns hat die neue Meisterschaft beim Anspielen sehr viel Spaß gemacht. Sie eröffnet unzählige Möglichkeiten, aus scheinbar ausweglosen Situationen zu entkommen, oder eine Übermacht an Feinden mit einem mächtigen Angriff auszuschalten.

Girokonto

Aber auch abseits des Hades gibt es grundsätzliche Verbesserungen am Spiel. So haben die Entwickler endlich ein Einsehen mit sammelwütigen Spielern und erweitern die Welt von **Titan Quest** um Karawanen, bei denen Sie Gegenstände und Gold einlagern dürfen. Den zusätzlichen Stauraum haben Sie bei all den neuen Gegenständen auch bitter nötig. Viele Relikte dürfen Sie sogar selbst herstellen – vorausgesetzt, Sie finden die Bauanleitung und haben dann auch noch die benötigten Teile parat.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- coole neue Meisterschaft
- frische Zonen- und Gegner-Grafiken
- fordernder Schwierigkeitsgrad
- keine Erweiterung der alten Talentbäume

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Titan Quest (06/2006: **91**)

FAZIT

»Die neue Meisterschaft hat mich ebenso überzeugt wie der Hades. Immortal Throne bietet zwar keine revolutionären Neuerungen, dafür aber mehr als genug neues Futter und sinnvolle Verbesserungen für Fans des Action-Rollenspiels. Entstauben Sie jetzt Ihre aufgepäppelten Charaktere, denn die Unterwelt wartet schon auf Sie!«

Potenzial **SEHR GUT**

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Video & weitere Bilder
auf www.cynamite.de



Traumhaftes **Bruchtal**: Nach einer langen Reise erreichen wir endlich die Heimstatt von Elrond, bei dem wir auch die Gefährten treffen.

EXKLUSIV BILDER

DER HERR DER RINGE ONLINE

Tolkiens Meisterwerk Der Herr der Ringe bewegte als Buch und Film Millionen von Menschen. Wir haben Mittelerde schon jetzt exklusiv für Sie besucht – und uns mit Ringgeistern, Wargen und Orks herumgeschlagen.

FAKTEN	
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Turbine
Version	Beta
Termin	April 2007

Es war nur eine Frage der Zeit, bis es nach Filmen, Brettspielen, Sammelfiguren, Kaffeetassen sowie Echtzeit-Strategiespielen auch ein Online-Rollenspiel zu Tolkiens Fantasy-Epos um Den Einen Ring geben wird. Nun ist es fast soweit: Entwickler Turbine lässt derzeit die Beta-Version von **Der Herr der Ringe Online** testen, im April sollen die Server für die Öffentlichkeit geöffnet werden.

Für erfahrene Computerspieler dürfte vor allem der Name Turbine ein heikles Thema sein. Denn nach den erfolgreichen **Asheron's Call**-Programmen musste das amerikanische Team mit dem leblos wirkenden **Dungeons & Dragons Online** einen herben Rückschlag einstecken. Nun gibt's mit **Der Herr der Ringe Online** den nächsten Anlauf auf das derzeit dezent überrannte Genre der Online-Rollenspiele.

Wir haben schon jetzt als erstes deutsches Magazin in die Beta geschnuppert und verraten Ihnen, dass Sie sich demnächst auf ein drittes großes Universum einstellen müssen: neben **Guild Wars** und **WarCraft** auf den Ringkrieg.

Krasse Rasse

Allerdings treffen wir schon bei der Charaktererstellung auf die erste Grenzen im Mittelerde-Universum: Wir können nur Elben, Menschen, Zwerge und Hobbits spielen. »Böse« Rassen wie Orks, Uruk-Hai, Oger, Trolle oder gar Nazgûl bleiben uns vorenthalten. Was aber nicht bedeuten soll, dass es keine Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP) geben soll. Stattdessen gibt's Monster-gegen-Spieler-Kämpfe, in denen wir das Monster steuern können.

Wir mögen's elegant, deswegen erstellen wir uns eine Elbe. Zudem wählen wir aus fünf Klassen. Wir können entweder einen Jäger spielen, einen heilenden Barden oder einen magiebegabten Kundigen. Dazu kommen die beiden Nahkampfklassen Wächter und Waffenmeister. Außerdem gibt es noch die Klassen Heermeister, die nur Menschen spielen können, und Schurken. Und da es nur sehr wenig Sinn macht, wenn das edle Elbenvolk einen hinterlistigen Schurken spielen würde, ist diese Klasse nur Menschen und Hobbits zugänglich.

Solche Einschränkungen hat übrigens jedes Volk. Nun ja, nur die Menschen nicht – die können jede Klasse wählen.

Mittelerde liegt uns zu Füssen

Nachdem wir Aussehen bestimmt und einen passenden Namen gewählt haben, beginnt unsere Reise nach Mittelerde – in das eisige Ered Luin, ein Gebirge im äußersten Westen des Landes. Das ist praktisch, denn so können wir uns von Westen nach Osten vorwärts kämpfen. In **Der Herr der Ringe Online** ist vorerst nur der Landstrich Eriador zugänglich, wir können also nur bis zur Elbensiedlung Bruchtal reisen, die etwa in der Mitte Mittelerdes liegt.

Das heißt aber nicht, dass das bereits das Ende der Fahnenstan-



Schon die **Tutorials** in Mittelerde sind sehr atmosphärisch. Hier beobachten wir, wie ein Ringgeist vertrieben wird.



Wir steuern unsere Kämpfe über die **Aktionsleiste** am unteren Bildschirmrand, lösen per Mausklick Angriffe und Zauber aus.



Sie können bis zu drei **Berufe** erlernen, um zum Beispiel selbst Rüstungen herzustellen. Trainer finden Sie in allen Städten.



Questgeber erkennen wir an dem goldenen **Ring**, der über ihrem Kopf zu sehen ist. Die Quests sind bisher meist eintöniger WoW-Standard.

ge ist: Weitere Landstriche werden mit der Zeit als Erweiterungen folgen. Außerdem liegen vor uns 50 Levelstufen, die wir erstmal bewältigen wollen. Unsere Reise bis Stufe 50 ist für uns nicht minder anstrengend und gefährlich als der Auftrag der neun legendären Gefährten, die ab und zu unseren Weg kreuzen und uns Aufträge geben.



Tollkühn

Schon zu Beginn unseres Abenteuers treffen wir eine berühmte tolkiensche Persönlichkeit: den Elbenfürsten Elrond. Wir landen nämlich mitten in einem Angriff von Zwergen und Bilwissen (Goblins) auf eine kleine elbische Siedlung. Vor uns steht ein Elb mit einem goldenen Ringsymbol über dem Kopf. Das bedeutet, dass er für uns eine Quest hat. Wir sollen einige der Eindringlinge erschlagen, die sich geheimnisvolle Schriftrollen unter die ungepflegten Nägel reißen wollen. Natürlich nehmen wir die Quest an, schmeißen uns direkt ins flotte Kampfgetümmel. Und das ziemlich furchtlos, denn in kleinen Infofenstern erscheinen immer wieder Tipps zur Steuerung unseres Charakters. So ist das Tutorial sehr atmosphärisch und stimmig!

Und nicht nur der Elben-Einstieg ist klasse, auch die Tutorials der Hobbits, Zwerge und Menschen erzählen eine kleine Geschichte, bringen uns ganz nebenbei das Spielen bei – und die ersten Erfahrungspunkte.

Abgekupfert

Nach Abschluss des Tutorials haben wir die zweite Stufe erreicht – dank gelöster Quests und erschlagener Gegner. Deswegen werden wir im nächsten Ort gleich zu unserem Klassentrainer geschickt, der uns bei jedem zweiten Stufenaufstieg neue Fähigkeiten lehrt – wie in **World of WarCraft**. Talentpunkte verteilen wir aber nicht. Dafür verdienen wir uns mit dem Lösen bestimmter Quests so genannte »Traits«, mit denen wir Fertigkeiten verbessern können. Schade allerdings: Viele andere Quests, die wir finden, sind nach Schema F aufgebaut: »Erschlage 20 Spinnen«, »Hole fünf Blaubeeren«, »Lauf von hier nach dort«. Das ist mitunter langweilig.

NEUIGKEITEN AUS MITTELERDE

1. Elben und Zwerge starten im Spiel im selben Gebiet. Das gäbe es bei Tolkien nicht, schon gar nicht in der Zwergenhochburg Ered Luin. Im Ersten Zeitalter Mittelerdes unterhielten Zwerge und Elben freundschaftliche Beziehungen, bis die Zwerge den Elbenkönig **Thingol** töteten. Daher auch der anfängliche Hass zwischen Gimli und Legolas.

2. Zu Beginn können Sie die Herkunft Ihres Charakters bestimmen, ob Ihr Mensch zum Beispiel aus Gondor oder Rohan kommt. Das hat Einfluss auf Ihr Aussehen, aber nicht auf das Startgebiet. Schade, denn das hätte uns sehr gut gefallen. Doch das **Startgebiet** bleibt sowohl für Menschen und Hobbits, als auch für Elben und Zwerge immer gleich.

3. Auch Tolkiens Menschen treiben sich, anders als im Spiel, so gut wie gar nicht bei den Hobbits herum. Denn dieses Volk ist recht »unwichtig«. Die einzigen Menschen mit engerem Kontakt zu den Halblingen sind die Dúnedain, die Nachkommen der **Menschenkönige**. Nachdem Gandalf den Einen Ring in Hobbingen findet, bittet er die Dúnedain, an den Grenzen des Auenlandes zu wachen, während er seine Forschungen betreibt.



Die direkte **Vergleichsfunktion** erleichtert uns die Auswahl unserer Rüstung und unserer Waffen enorm.

www.cynamite.de



Schau an, wen haben wir denn da? In Bruchtal treffen wir nicht nur Hausherrn Elrond, sondern auch den magisch begabten **Gandalf**.



Die Landstriche in Mittelerde sind riesig. Auch Filmfans dürfte dieser Anblick bekannt vorkommen: die **Wetterspitze**.

Rüstungen und Waffen bekommen wir übrigens gegen ein Entgelt von Händlern oder erbeuten sie von Gegnern. Oder wir machen sie selbst. Denn wir können bis zu drei Berufe ergreifen, zum Beispiel Schmied, Schürfer oder Schneider. Unsere Waren können wir dann selbst benutzen, an Händler verkaufen oder ins Auktionshaus stellen.

Possierlich

Wie erwähnt kämpfen, questen und schnetzeln wir uns immer weiter gen Osten vor – stets in Richtung Angmar, in dem Horden von Orks und anderen Viechern hausen. Aber nicht nur dort, überall in den Landen streifen wolfähnliche Warge auf der Suche nach Frischfleisch durchs hohe Gras. Orks greifen Städte an, im verschneiten Nebelgebirge tummeln sich Schneebären, Mammuts, langbeinige und spinnenartige Lauerer. Das Bestiarium Tolkiens wurde in seiner Vielfalt übernommen und erweitert. Wir treffen sogar auf die Crebain, Rabenkrähen, die in Buch und Film für Saruman spionieren.

Praktisch: Es gibt auch Pferde, auf denen wir ab Stufe 35 mit der entsprechenden Fähigkeit reiten können. Außerdem können wir vorher schon für Kurzstrecken Mietpferde benutzen, die uns auf dem kürzesten Weg zu unserem Ziel bringen. Um die allerdings besteigen zu können, müssen wir vorher schon die verschiedenen Stationen eines Landstrichs entdeckt haben, meist Städte.

Fantasmosphäre

Auch die Landschaften selbst sind imposant: Wir reisen durch insgesamt neun riesige Landstriche, die nach Tolkiens Beschreibung gestaltet sind. Im Auenland tummeln sich die Hobbits in ihren Erdhöhlen, die Weiten der Verlassenen Lande sind hingegen menschenleer und einsam. Zumindest jetzt noch, im Beta-Status.

Beeindruckend ist es schon: Durch die Landschaften zu streifen, plötzlich am Horizont einen imposanten Berg zu sehen. Nach einem gefühlten Gewaltmarsch von 15 Minuten kommen wir dort an, und stellen fest, dass es die Ruinen von Amon Sûl sind – die Wetterspitze, auf der Frodo und Konsorten von den Ringgeistern angegriffen wurden. Das fühlt sich fast so an, als wären wir Teil der Geschichte um den Herrn der Ringe, und die geschriebenen Worte werden lebendig.

Susanne Braun



Die **Effekte** von Zaubern sehen toll aus, die Kämpfe laufen flüssig ab. Hier gibt's kein lahmes DDO-Gezuckel.



SUSANNE BRAUN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- imposante Landschaften
- einfach zu steuern
- Tolkien-Feeling
- Quests nach Schema F

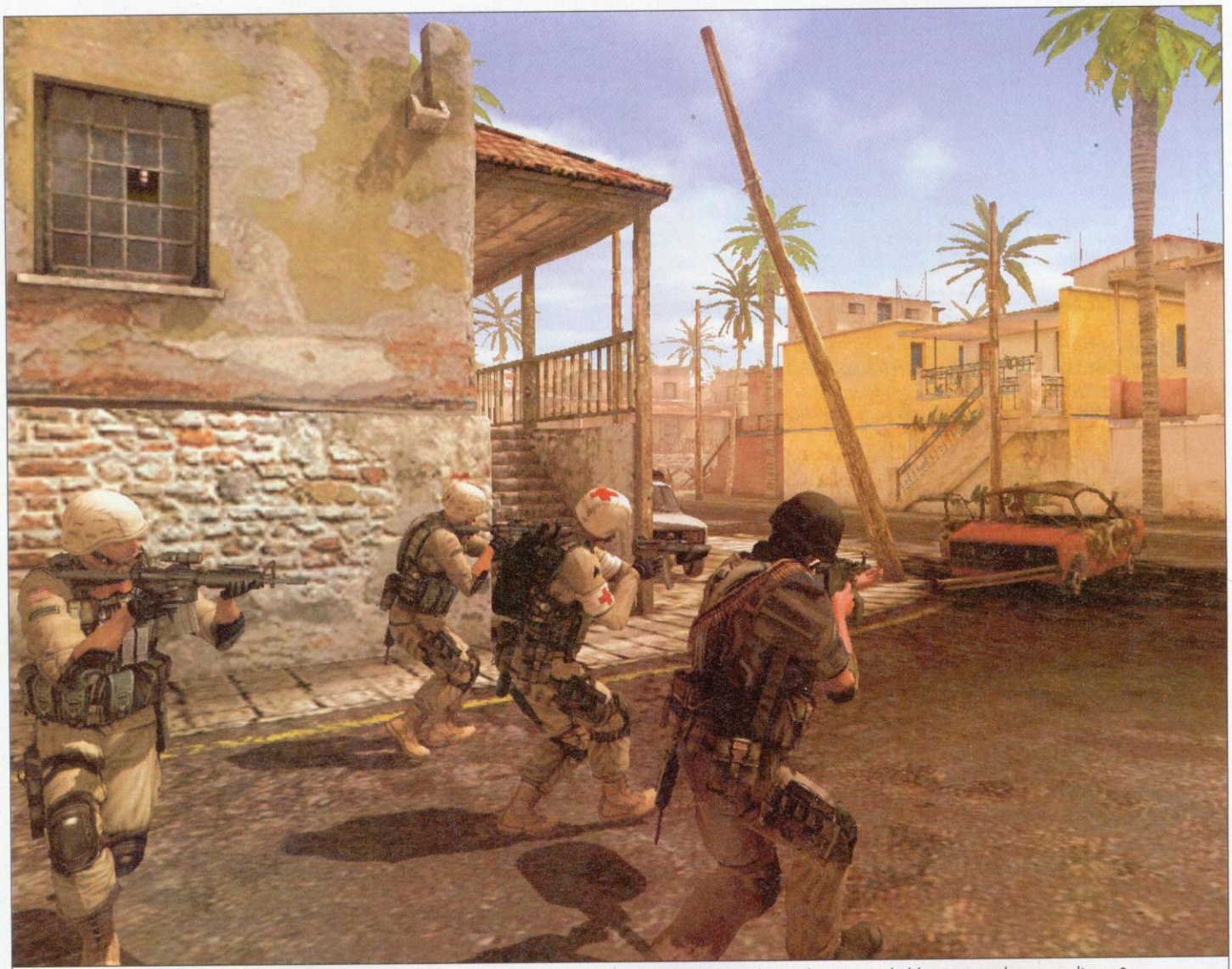
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Dungeons & Dragons Online: Stormreach (04/2006: **74**)
- Asheron's Call 2 (erschienen 2002)

FAZIT

»Ich weiß nicht, ob ich Mittelerde online erleben möchte. Denn erst in den Momenten, in denen ich in einem Umkreis von Kilometern der einzige Spieler war, habe ich mich wie ein Bewohner Mittelerdes gefühlt. Weil das Spiel eine gelungene Tolkien-Atmosphäre ausstrahlt – und fast schon zu schade ist, um von Spielerhorden überrannt zu werden. Ich hoffe auch, dass Abenteurer dann nicht fürs Gegner-Kloppen Schlange stehen.«

Potenzial **SEHR GUT**



Field Ops lässt uns die Wahl: Wollen wir **Seite an Seite mit unseren Kämpfern** in die Schlacht ziehen oder sie aus kühler Distanz kommandieren?



VIDEO

FIELD OPS

Strategie-Shooter, Echtzeit-Taktik – Field Ops einen Stempel aufzudrücken, fällt schwer. Das Anti-Terror-Spektakel zaubert aus zwei verschiedenen Genres aufregend Neues.

FAKTEN	
Genre	Taktik-Shooter
Entwickler	Digital Reality
Version	Präsentation
Termin	März 2007

Field Ops ist nicht das erste Spiel, das versucht, Taktik und Action zu verschmelzen. **Rise & Fall** etwa lässt uns sowohl als General als auch in den Sandalen eines antiken Helden Schlachten bestreiten (PC PowerPlay 07/2006: 82). Aber so stimmig wie bei **Field Ops** fühlt sich der Genremix sonst nirgendwo an. Weil wir jederzeit die Vogelperspektive des Strategie-Modus gegen die Ego-Ansicht des Shooter-Parts tauschen können. Weil je nach Situation mal die eine, mal die andere Spielvariante Vorteile bringt. Weil wir kein anonymes Kanonenfutter verheizen, sondern Seite an Seite mit unseren Jungs kämpfen.

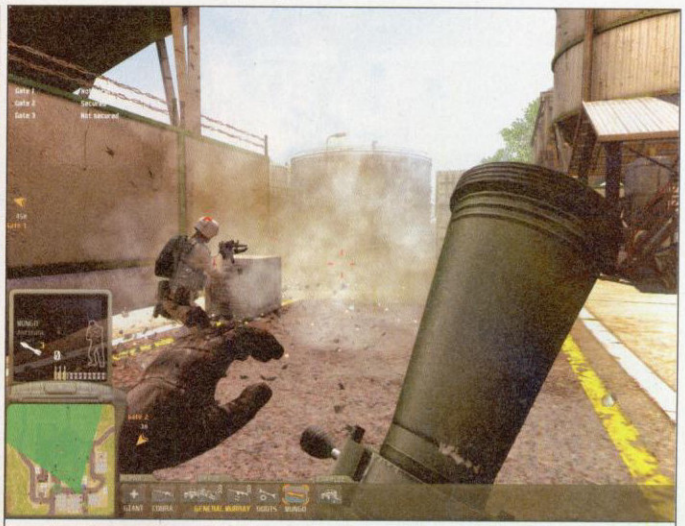
Die letzte Geige

So einfallsreich die Entwickler die Spielmechanik ausgetüftelt haben, so wenig innovativ zeigen sie sich bei der Geschichtsschreibung: In nicht allzu ferner Zukunft verabschiedet sich Fidel Castro von Ämtern und Leben, und auf Cuba bricht ein Bürgerkrieg unter seinen Erben aus. Die USA schicken mit Uno-Unterstützung

www.cynamite.de



Das Interface des Strategieteils: Per Rechtsklick öffnet sich das **Ringmenü** (rechts oben), in dem wir das Einheitenverhalten festlegen.



In der **Ich-Ansicht** spielt sich Field Ops wie ein normaler, einigermaßen realistischer Ego-Shooter (unsere Rolle: Bazooka-Schütze).



Unsere Jungs agieren auch auf sich allein gestellt recht clever, werfen sich beispielsweise bei Bechuß zu Boden und schießen **Deckungsfeuer**.



Auch Hubschrauber gehören zum Arsenal unserer Anti-Terror-Truppe. Wir steuern sie am liebsten per **Außenkamera** und WASD-Tasten.

eine Friedenstruppe, die die Lage wieder einigermaßen unter Kontrolle bringen soll.

Was die Soldaten nicht wissen: Hinter den Unruhen steckt eine Terrororganisation, die im Kampagnenverlauf direkt aufs Herz der Vereinigten Staaten zielt. So wird aus der Aufräumaktion eine wilde Terroristenhatz, die die Kämpfer über Afghanistan und die Ukraine bis nach Amerika führt.

Wohl studiert, was?

Auf dem Schlachtfeld gibt sich **Field Ops** zunächst als gewöhnliches Taktikspiel. Im ersten Einsatz auf Kuba befehlen wir eine Fünfergruppe Stoppelhopser: einen MG-Schützen, einen Sani, einen Bazooka-Träger und zwei Grenadiere. Die treiben wir mit den gewohnten Kommandos durch die Straßen. Einzige Eigenheit: Per Rechtsklick öffnen wir ein Kontextmenü, über das wir unseren Burschen sagen können, was sie am Zielort zu tun haben. Etwa einen Sektor im Auge behalten oder sich auf den Boden schmeißen.

Das meiste erledigen die cleveren Kerlchen aber ohnehin selbstständig. Beispielsweise gehen Sie hinter Hindernissen von ganz allein in Deckung und lugen nur ab und an um die Biege, um Angreifer abzufangen. Sanis verbinden automatisch Verwundete, und Gruppen sichern beim Vorrücken nach allen Seiten ab. Die Künstliche Intelligenz in **Field Ops** wird ihrem Namen tatsächlich gerecht.

Getümmel oder General

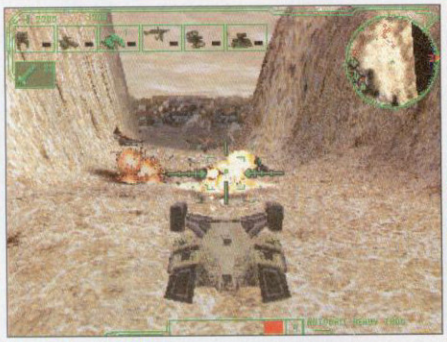
Dass wir hier kein gewöhnliches Taktikspiel vor uns haben, merken wir allerdings schon im ersten kniffligen Gefecht. Wir manövrieren unsere Streiter an eine Straßenkreuzung. Auf der einen Seite: unsere fünf Freunde. Auf der anderen: ein MG-Nest der Rebellen. Nur ein ausgebranntes Autowrack bietet leidlich Schutz vor den Kugeln. Jetzt ist Shooter-Zeit! Ein simpler Tastendruck lässt die Kamera von der Vogelperspektive in die Ich-Ansicht eines unserer Marines fahren. Dort befehlen wir über ein ähnliches Kontextmenü wie im Taktik-Modus unserem Kollegen mit dem dicken Ballermann, Sperrfeuer auf die gegnerische Sandsackburg zu schießen. Dann spurten wir los, direkt auf das MG-Nest zu, zücken eine Granate und jagen die Stellung mit einem gezielten Wurf in die Luft. Ja, das hätte auch in der Strategie-Ansicht klappen können, aber in solchen Situationen haben wir in der Ego-Perspektive zumindest das Gefühl von mehr Kontrolle.

Letztlich bleibt es eine Frage der persönlichen Vorlieben: Sie können **Field Ops** komplett als General durchspielen oder komplett als Truppenführer im Shooter-Modus. Am sinnvollsten ist aber, je nach Situation zu wechseln. Action-Veteranen werden sich als Scharfschützen besser bewähren als KI-Kameraden. Ein Zangenangriff über zwei Routen ist hingegen in der Vogelperspektive einfacher zu planen und auszuführen als in der Ego-Ansicht.

Bomben-Effekte

Auch die Technik hat uns rundweg gefallen: Selten waren Straßenkämpfe so sehenswert ins Szene gesetzt wie bei **Field Ops**. Das liegt nicht nur an der detailreichen Grafik mit ihren kristallklaren Texturen und schicken Spezialeffekten, sondern vor allem auch am Zusammenspiel mit der Physik-Engine. Wenn wir beim oben geschilderten Sturmangriff

DIE AHNEN VON FIELD OPS



Uprising – 1997
Ubisofts Genremix spielen wir komplett in der Action-Perspektive. Dort bauen wir Basen und steuern unsere extra-starke Haupteinheit.



Battlezone – 1998
Etwas mehr Taktik als bei Uprising, auch dank brauchbarer Übersichtskarte, trotzdem sehr actionbetonter Spielablauf.



Rise & Fall – 2006
Rick Goodmans Antiken-Epos war primär ein gutes Echtzeit-Strategiespiel mit Action-Einlagen an besonders kniffligen Stellen.

ein MG-Nest per Granate ausheben, gibt's nicht nur einen hübschen Knall, sondern uns fliegen wirklich die Trümmer um die virtuellen Ohren. Und wenn wir mit dem Auto über die Piste brettern, schlingert das Gefährt in Kurven fast so realistisch wie bei einem waschechten Rennspiel.

Apropos Auto: Wir haben ja noch gar nicht erwähnt, dass sich unsere Schützlinge in jedes beliebige Vehikel schwingen können – Zivilfahrzeug, Militär-Jeep mit Kanone auf der Ladefläche oder ausgewachsener Panzer. Sogar Hubschrauber dürfen wir fliegen, per WASD-Tasten oder Mauskommandos. Allerdings mit Außenkamera statt Cockpitansicht.

Legaler Waffenhandel

Unsere Fortbewegungsmittel requirieren wir entweder direkt auf dem Schlachtfeld oder importieren sie aus der Basis. Vor jedem Einsatz stellen wir uns nämlich nach einem Punktesystem unsere Streitmacht zusammen. Sieben Kämpferklassen stehen zur Wahl, plus Fahrzeuge. Klar, dass ein Abrams-Tank nicht ganz so günstig zu haben ist wie ein Grenadier. In späteren Missionen befehligen wir bis zu 16 Fighter in vier Kampfgruppen.

Einheiten »bauen« können wir allerdings nicht, weshalb wir tunlichst auf unsere Sanis achten sollten – denn nur die können Verwundete verbinden und (je nach Schwierigkeitsgrad ein bis drei Mal) Gefallene wiederbeleben. Im Kampagnenverlauf verdienen sich unsere Streiter Erfahrungspunkte, die sie stärker machen und Spezialattacken freischalten. So dürfen erfahrene Scouts Luftschläge anfordern.

Entscheidung im Multiplayer

Mindestens ebenso interessant wie die Solokampagne verspricht der Multiplayer-Modus für bis zu sechs Teilnehmer zu werden. Hier wird sich zeigen, ob die beiden Befehlssysteme wirklich ausbalanciert sind oder ob Action-Spieler vielleicht doch Vorteile gegenüber Strategen genießen – oder umgekehrt. Die Macher planen mindestens drei Modi: Vip-Eskorte, Flaggenhatz und Bombenlegen à la **Counter-Strike**. Den Mehrspieler-Part konnten wir leider noch nicht in Augenschein nehmen, der Einzelspieler-Teil hat uns aber wirklich überzeugt. Wenn wir bislang auch wenig über die Einsätze und Kampagnen erfahren haben.

Rüdiger Steidle



Dank realistischer **Licht- und Schatteneffekte** und schöner Texturen ist Field Ops ein echter Augenschmaus.



RÜDIGER STEIDLE

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- technisch topp
- einfallsreiche Genre-Verknüpfung
- teils etwas chaotischer Spielablauf
- lahme Story

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- War on Terror (05/2006: **79**)
- Imperium Galactica 2 (2000)

FAZIT

»Von Field Ops war ich schon bei der Enthüllung auf der E3 vor zwei Jahren begeistert, und mit jedem Mal gefällt es mir besser. Ob sich der Genremix wirklich so flüssig spielt, wie vermutet, kann ich zwar erst nach ausgiebigeren Testläufen sagen. Aber die Verschmelzung wirkt schon jetzt stimmiger als etwa in Rise & Fall. Ich bin vor allem auf den Multiplayer-Part gespannt. Schade nur, dass es nur für so eine dröge Terror-Story reicht.«

Potenzial **SEHR GUT**

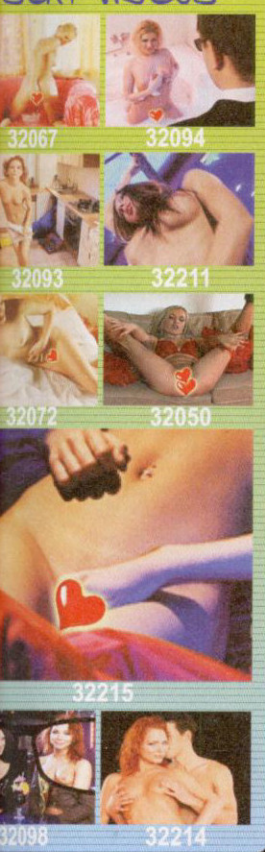
BIST DU EINER VON UNS?

www.gigahandy.de

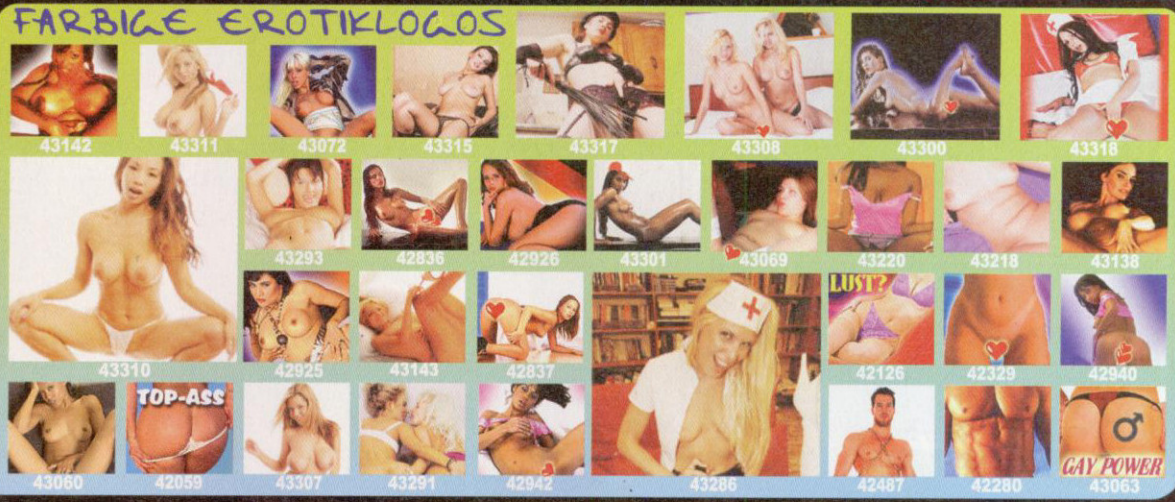
RODEO REITEN



SEXY VIDEOS



FARBIGE EROTIKLOGOS



Die erste Bestellung **KOSTENLOS**

Sende PPJ+ die Bestellnummer per SMS an

Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du **50%** in unserem Spar-Abo

87555**

HANDY THEMEN



FARBIGE LOGOS

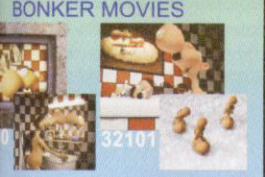


TER MOERS SPECIAL

BONKER WALLPAPER



BONKER MOVIES



Kein ABO

Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit PPJ + Bestellnummer an

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

86688* + 914*

= 0900-560330*

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt, Sende STOP PPJ zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSÖNLICHE LOGOS



SMS mit PPJ + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PPJ 43189 Leonardo

HANDYUHREN



TEST DRIVE UNLIMITED

CYNAMITE.DE my entertainment network
Vorab-Eindrücke aus der Testversion auf www.cynamite.de

Ataris Antwort auf Need for Speed: Totale Freiheit auf Hawaii, Edelkarossen und Luxusimmobilien. Wir haben das Multiplayer-orientierte Rennspiel auf den Prüfstand geholt.

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Entwickler	Eden Games
Version	closed Beta
Termin	15. Februar 2007

Wenn eine Rennspielserie altehrwürdig genannt wird, dann fälschlicherweise meist **Need for Speed**. Doch die ist ein Jungspund im Vergleich zu **Test Drive**, das satte sieben Jahre früher auf PCs und Heimcomputern für Fahrvergnügen sorgte. Doch die einst so renommierten Titel kamen unter die Räder, die Qualität der Nachfolger war größtenteils dürftig. Jetzt kommt **Test Drive** zurück – und zwar **Unlimited**. Der große Vorteil gegenüber der Konkurrenz: Das Spiel soll Einzel- und Mehrspielermodus nahtlos miteinander verknüpfen. Wir haben für Sie ausführlich die Beta-Version gespielt.

Online-Rennen im Vordergrund

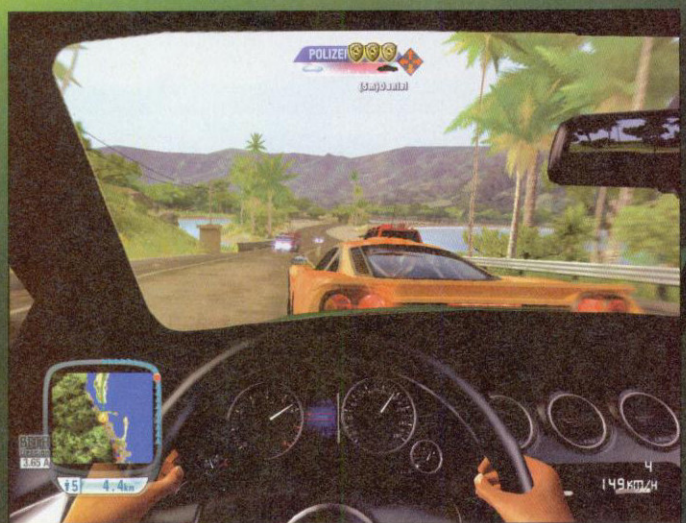
In **Test Drive Unlimited** haben die Computergegner Vornamen wie Daniel, Frank oder Dennis. Das bereitet den Spieler schon im Offline-Modus darauf vor, quasi unbemerkt gegen menschliche Spieler anzutreten. Denn wer über eine Internetverbindung verfügt und sich zu Beginn auf einen der Server einloggt, der kann wahlweise gegen KI-Fahrer oder andere Menschen spielen. Das klappt sogar gemischt, denn fehlende Mitspieler aus Fleisch und Blut füllt das Programm automatisch mit Computerfahrern auf. Darum gibt es zwei unterschiedliche Rennmodi: Orange Symbole bezeichnen Duelle mit Menschen, blaue solche ausschließlich gegen KI-Piloten.

Ziel dieser Rennen ist natürlich, Preisgelder einzuheimsen. Je besser die Platzierung, desto höher der Gewinn. Wer schlechter als Platz drei abschneidet, geht leer aus. An Rennmodi bietet **Test Drive Unlimited** die üblichen Rundkursrasereien, Checkpoint-Jagden und Massensprints. Nette Abwechslung sind Transportfahrten, in denen Sie zum Beispiel edle Lamborghinis zum Händler oder gestresste Ladys vom Shoppen nach Hause bringen müssen. Möglichst ohne Kratzer bzw. Unfälle – beides mindert den Erlös. Wer allzu ruppig fährt, kann den Beifahrer sogar vor der Zielankunft vergraulen, was angesichts des meist arg knappen Zeitlimits schnell passiert.

Entdecker gesucht

Die Rennen entdecken Sie auf zwei Arten: Entweder auf der eindrucksvoll rasant zoomenden Hawaii-Karte, oder indem Sie die Insel per Straßennetz auf eigene Faust erkunden. Die Karte ist da-

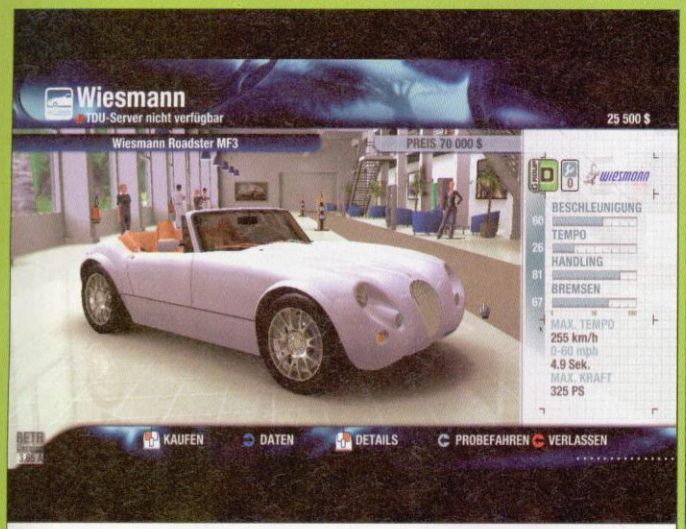




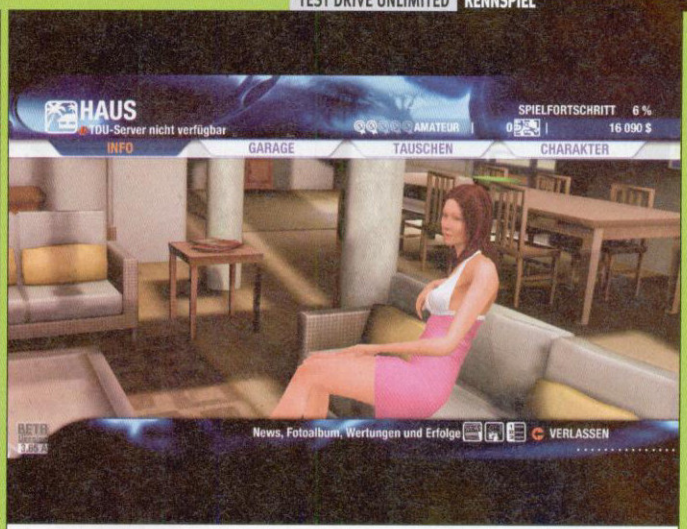
Wir hetzen den **Lambo** eines Computergegners über Hawaiis Straßen. Die KI fährt gut, macht aber auch teilweise dumme Fehler.



Blaue Symbole bezeichnen Rennen gegen **KI-Piloten**, orange stehen für menschliche Gegner. Fehlende Spieler füllt das Programm mit Bots auf.



Der **Fuhrpark** enthält alles, was nobel und teuer ist. Die Wagen sind allesamt sehr detailliert nachgebildet, inklusive der Cockpits.



Jeder Spieler besitzt mindestens ein **Haus**, in dem seine Autos geparkt werden. Wer sammeln will, braucht mehrere Luxusvillen für teuer Geld.

bei der Zeit sparende Weg, denn hier sehen Sie alle aktuell wählbaren Rennen sowie andere wichtige Punkte. Per Mausklick aktivieren Sie dann das Fahrtziel, das automatisch im Navigationssystem angezeigt wird. Das Navi blendet per Pfeil die Richtung ein, zusätzlich säuselt eine samtweiche Frauenstimme »Bitte biegen Sie jetzt rechts ab« und dergleichen. Verfahren ist somit kaum möglich, und da das Navi auch während der Rennen arbeitet, hilft es auch bei den Langstreckenfahrten, nicht die Orientierung zu verlieren.



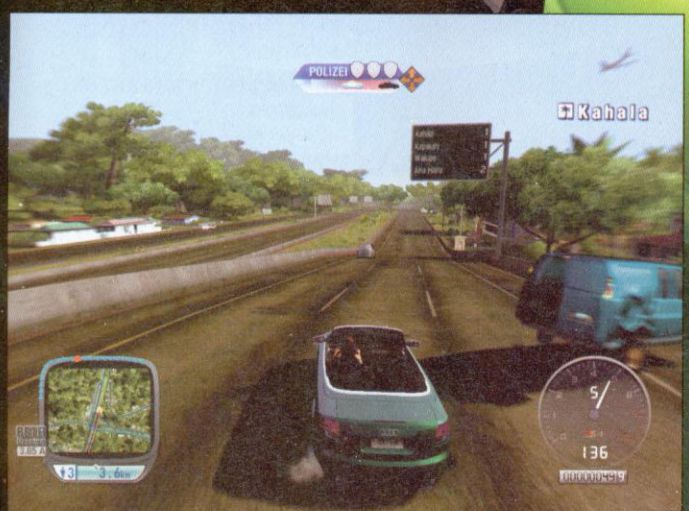
Wer die Insel dagegen lieber auf eigene Faust erkundet, sollte dafür Zeit einplanen. Denn ein 50 Kilometer entferntes Ziel zu erreichen, dauert tatsächlich knapp eine halbe Stunde, je nach Geschwindigkeit. Und immer nur Vollgas fahren funktioniert in **Test Drive Unlimited** definitiv nicht. Dazu ist das Fahrverhalten zu realistisch, und sind vor allem die Polizisten zu knauserig, was Blechschäden an unbeteiligtem Zivilverkehr angeht. Trotzdem – oder gerade deswegen – macht das Cruisen über die herrlich detaillierte Insel viel Spaß.

GTA LÄSST GRÜSSEN

Die Polizei von Hawaii arbeitet ähnlich wie die Kollegen aus **GTA San Andreas**. Ein kleiner Rempler lässt die erste von drei Polizeimarken blinken, was erhöhte Aufmerksamkeit der Bullen signalisiert. Die lässt zwar nach einiger Zeit wieder nach, aber wer währenddessen ein zweites Mal einen Unfall baut, wird verfolgt. Die Polizei lässt sich zwar abschütteln, aber sollten Sie während der Verfolgungsjagd wieder Unfälle bauen, kommen mehr und mehr Cops samt Straßensperren hinzu. Wenn Sie dann gestoppt werden, wird es richtig unangenehm, denn alle verursachten Schäden müssen Sie von Ihrem mühsam ersparten Gewinnen blechen. Falls Sie nicht genug Kohle haben, wandern Sie in den Knast, was witzig gelöst ist: Das Spiel parkt Sie eine Weile vor dem Gefängnis und Sie müssen hilflos zusehen, wie andere Spieler währenddessen fröhlich ein Rennen nach dem anderen fahren.

FAHREN WIE IN ECHT

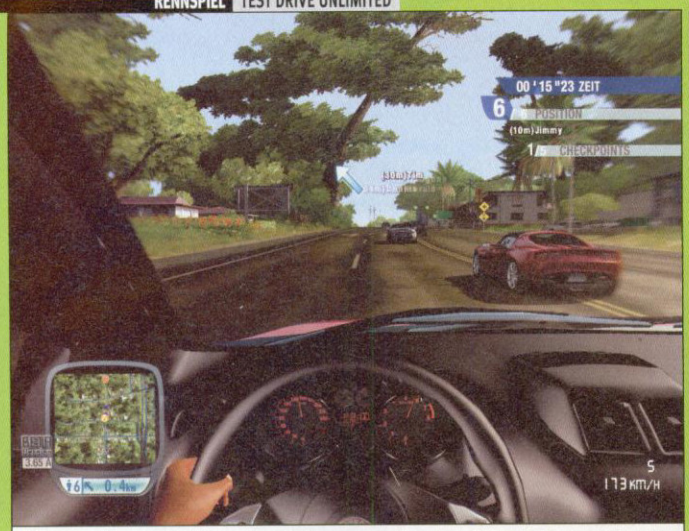
Den ambitionierten Autofahrern in der Redaktion ist das sehr gute Fahrmodell angenehm aufgefallen. Ohne allzu schwierig zu werden, simuliert das Spiel die unterschiedlichen Fahrzeuge weitge-



Den Van rechts haben wir aus dem Weg gerammt. Dafür steigt unser Fahndungslevel, sichtbar gemacht durch die **Polizeimarken** oben.



Wenn wir erwischt werden und nicht genug Geld für die Strafe haben, dann steckt uns das Spiel einige Zeit ins **Gefängnis**.



Die Grafik verwischt an den Seiten, was den **Geschwindigkeitseindruck** verstärken soll. Dieser Effekt lässt sich abschalten.



Die **komplette Insel** ist befahrbar. Eine Strecke von 50 Kilometern benötigt dabei eine gute halbe Stunde in Echtzeit, je nach Tempo.

hend authentisch und vor allem deutlich realistischer als **Need for Speed**. Dadurch werden Hochgeschwindigkeitsfahrten über Landstraßen und durch Städte wirklich aufregend: Wer über den Bordstein rumpelt, wird gnadenlos ausgehebelt. Wer zu schnell in eine Kurve fährt, muss mit echt wirkendem Über- oder Untersteuern rechnen. Einzig die Bremsen packen zu hart zu, obwohl der Bremsweg realitätsnah wirkt. Die Empfindlichkeit der Steuerung lässt sich aber nach Geschmack in den Optionen einstellen.

Spielspass? Noch nicht!

Warum trotz detaillierter Grafik, sehr gutem Fahrmodell und schicken Autos keine ungehemmte Begeisterung auftritt, liegt am Spielprinzip: Durch die Betonung des Multiplayer-Aspekts hat Entwickler Eden Studios auf eine motivierende Story oder Karriere verzichtet. Dadurch erinnert **TDU** an viele Online-Rollenspiele, in denen die Spieler zum »grinden« verdonnert werden – also ein Monster nach dem anderen plätten, um Erfahrungspunkte zu sammeln. In **Test Drive Unlimited** müssen Sie ein sich ähnelndes Rennen nach dem anderen absolvieren, um Geld für neue Autos, Häuser und Klamotten zu scheffeln.

Einzige Abwechslung sind dabei die Rennen gegen menschliche Spieler, die im geschlossenen Beta-Test aber nur spärlich zu finden waren. Das wird der Knackpunkt sein: Wird **Test Drive Unlimited** genügend Fans gewinnen, damit Rennen gegen menschliche Spieler die Regel und nicht die Ausnahme sind? Während unserer Tests mussten wir meistens lange suchen, bis wir einen Mitspieler fanden. Oft war dieser dann abwesend, so dass das Rennen nicht gestartet werden konnte. Eine insgesamt frustrierende Erfahrung. Immerhin konnten wir keine Probleme mit Lags oder Verbindungsabbrüchen feststellen. Wie das in der öffentlichen Beta funktionieren wird, lesen Sie ab sofort auf www.cynamite.de

Florian Stangl



Die Polizei versucht, Sie auszubremsen. Die **Cops** sind schwerer abzuschütteln als in Need for Speed Carbon, vor allem weil sich Test Drive Unlimited realistischer steuert als der große Konkurrent von EA.



FLORIAN STANGL

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- authentisches Fahrmodell
- detaillierte Grafik
- synthetischer Motorensound
- ohne Online-Anbindung öde

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Need for Speed Porsche (PS2-Version, erschienen 2000)
- V-Rally 3 (erschienen 2000)

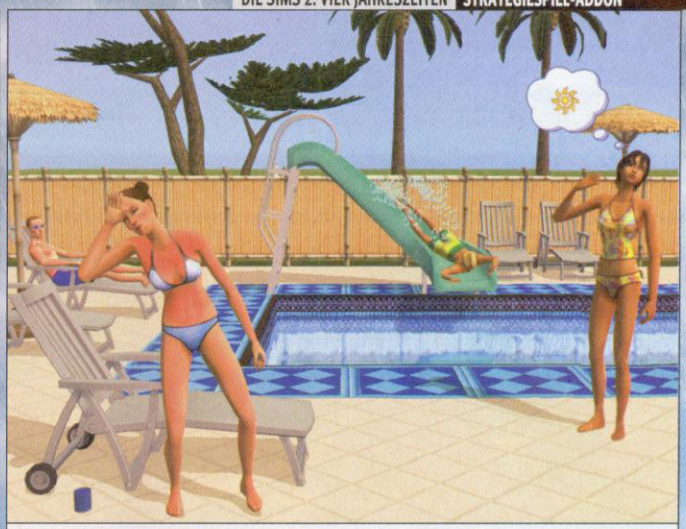
FAZIT

In TDU steckt ein riesiges Potenzial, denn ich warte seit Ewigkeiten auf ein Online-Rennspiel mit zeitgemäßer Grafik. Doch der Beta-Test verlief ernüchternd. Der Spielspaß hängt eigentlich nur von der Zahl und Motivation der Mitspieler ab. Wer kein Internet hat oder wenn die Server leer bleiben, wird Test Drive einen Totalschaden erleiden. Nächsten Monat wissen Sie dank unseres Tests mehr.

Potenzial **BEFRIEDIGEND**



Frühling: Die Kinder plantschen in den Pfützen, während wir uns durch die Beete gärtnern. Neue Objekte wie Gewächshäuser passen perfekt.



Sommer: Passend zur sommerlichen Bekleidung gibt's auch gleich den krebsroten Sonnenbrand und einen Pool zum Abkühlen.



DIE SIMS 2 VIER JAHRESZEITEN

Egal ob's stürmt oder schneit, die Sims sind allzeit bereit – mit neuen Karrieren, Belohnungen und Tätigkeiten wie Unkraut jäten, Schnee-Engel machen und Fische fangen.

FAKTEN

Genre	Strategiespiel-Addon
Entwickler	Maxis
Version	Presseinformationen
Termin	1. März 2007

Nun haben unsere Sims schon ein Studentenleben (**Wilde Campus-Jahre**) und neue Berufe (**Open for Business**), zappeln des nächtens auf Tanzflächen (**Nightlife**) und knuddeln ihre tierischen Hausbewohner (**Haustiere**) – doch irgendwas fehlt noch. Klar, ein Wettersystem! Das kommt mit der neuesten Erweiterung für **Die Sims 2**: In **Vier Jahreszeiten** gibt's für den Sommer zum Beispiel Pools mit Wasserrutsche, und für die größten Sonnenanbeter einen waschechten Sonnenbrand. Im Winter hingegen schmeißen sich unsere Sims in den Schnee, bauen Schneemänner und kuscheln sich mit einem Becher heißer Schokolade an den warmen, heimischen Kamin.

Gefrierbrand

Doch damit allein ist's nicht getan. Unsere Sims werden sich nämlich lautstark beklagen, wenn wir sie im Winter im Bikini vor die Haustür schicken. Das heißt, dass wir unseren Schützlingen zu jeder Jahreszeit auch die richtigen Klamotten verpassen müssen, damit sie nicht krank werden.

Spannend: Wir können das Wetter selbst regulieren. So kommt in unserer Nachbarschaft der Winter gleich nach dem Sommer. Oder umgekehrt. Oder der Herbst nach dem Winter.

Kreativität gewinnt

Für alle Arbeitstiere gibt es sechs neue Karrierewege, aus denen Ihr Sim wählen kann. Entweder er wird ein professioneller Computerspieler, oder wandelt doch lieber als Abenteurer auf den Spuren von Indy Jones. Oder er wird rechtschaffender Rechtsanwalt, Klatschspaltenjournalist, Pädagoge, Musiker – jeder Karriereweg hält Belohnungen bereit; zum Beispiel gibt's eine E-Gitarre für den fleißigen Gitarrensaitenzupfer.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- neue Karrieren
- Wettersystem
- Sims reagieren auf das Wetter
- neue Beschäftigungsfelder

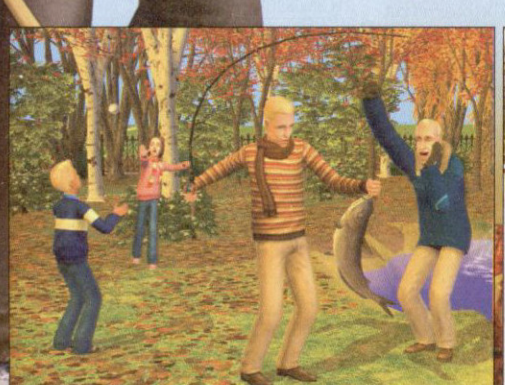
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Die Sims 2 (12/2004: **87**)
- Die Sims 2: Haustiere (10/2006: **89**)

FAZIT

»So langsam würde ich mich über ein Sims 3 mehr freuen, als über weitere Addons. So lange vergnüge ich mich halt Schneemannbauen und Schlittschuhlaufen. Fragt sich nur, ob ich für meinen Hund bei winterlichen Temperaturen auch ein Strickjäckchen haben kann.«

Potenzial **SEHR GUT**



Herbst: Angeln und Grillen sind zwei der neuen Tätigkeiten, die es mit den Jahreszeiten gibt.



Winter: Während die Kinder im Schnee toben, gehen die Erwachsenen neuen Karrierewegen nach.



Wir bilden unsere Helden in **Talentbäumen** weiter. Die Besonderheit bei Loki: Bevor wir gewonnene Punkte investieren, müssen wir den Gottheiten huldigen, denen die Bäume zugeordnet sind.



Bevor unsere Amazone durchstartet, muss sie sich in diesem **Schaukampf** beweisen.



Wenn der Schrank von einem **Barbaren** die Keule auspackt, bleibt kein Auge trocken.



LOKI

2007 wird ein tolles Jahr für Action-Rollenspieler. Loki bietet klassische Action-Rollenspielkost in Reinkultur – spannende Mythen und Märchen inklusive.

FAKTEN	
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Cyanide
Version	Alpha
Termin	1. Quartal 2007

Was haben die Tour de France und antike Sagen gemeinsam? Beide erwachen in Frankreich zu virtuellem Leben – bei Cyanide. Die Macher der **Radsport Manager**-Serie wagen sich an ein ausgewachsenes Action-Rollenspiel mit klassischer Ausgangssituation: Ein eingepfercht geglaubter, schlecht gelaunter Gott, in diesem Fall Seth, wird aus seinem Knast befreit und muss mächtig Dampf ablassen. Wer den Schlamassel ausbaden darf, können Sie sich bestimmt schon denken ...

Multi-Kulti

Amazone, Barbar, Schamanin und Magier – mit einem dieser Charaktere schlagen wir uns durch die Welt von **Loki**. Wir erleben die Geschichte jeweils aus einem anderen Blickwinkel und mit anderem Ausgangspunkt. Mit der Amazone und dem Barbaren sind wir mittendrin im Kampfgetümmel. Mit der Kriegerdame haben wir allerdings mehr Möglichkeiten beim Kämpfen, legen mächtige Fallen aus, die unsere Gegner etwa verbrutzeln.

Als Schamanin oder Magier halten wir die Feinde auf Distanz. Mit der naturverbundenen Dame vergiften wir die Spießgesellen oder reißen sie als Raubkatze in Stücke. Als Magier setzen wir auf ein Effektfeuerwerk mächtiger Zaubersprüche, sind im Nahkampf aber hoffnungslos unterlegen.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal?

Vier Welten befreien wir in **Loki** von der göttlich-dämonischen Geißel: nordische Eiswüsten, aztekischer Dschungel, ägyptische Sanddünen und die griechische Antike – alle voll gestopft mit passenden Gegnern von Skeletten bis zu Anubis-Verschnitten. Und – **Diablo 2** lässt grüßen – alle beim Spielstart zufällig generiert. Ein erneutes Durchspielen macht also Sinn, zumal Sie nach jedem Durchgang einen weiteren der insgesamt drei Schwierigkeitsgrade freischalten. Mit jeder Stufe wird das Spiel ein wenig länger – die neuen Gebiete bringen dann nicht nur bessere Ausrüstung, sondern erzählen auch mehr von der Geschichte.

Apropos Ausrüstung: Besonders gut gefallen hat uns beim Anspielen die Benutzerführung. Bestes Beispiel ist hier das Management des Inventars. Auf Knopfdruck sortieren wir unbrauchbare Gegenstände auf eine Extra-Seite. Das Wegwerfen bei Platzmangel und das Verkaufen beim Händler wird damit zum Kinderspiel.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- abwechslungsreiche Levels
- vielfältige Charakter-Entwicklung
- sehr gute Benutzerführung
- PvP-Part noch nicht anspielbar

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Radsport Manager Pro 2006 (07/2006: 69)

FAZIT

»Loki macht bereits jetzt einen guten Eindruck und ist ein Eldorado für alle Item-Sammler. Skeptisch stimmt mich das Konzept der drei Schwierigkeitsgrade. Aber wenn Loki auch nur ansatzweise an das Suchtpotenzial von Diablo 2 heranreicht, wird auch das kein Problem.«

Potenzial **GUT**



Mit seiner kunterbunten, effektreichen Grafik hat The Show wirklich viel von einem **TV-Spektakel**. Die Kommentatoren unterstreichen das.



In manchen Missionen tauchen wir in die **Eingeweide** der künstlichen Show-Insel ab. Meist um Sonderaufträge zu erfüllen.

THE SHOW

Die Emergency-Schöpfer machen uns zum Gladiator. In einem Echtzeit-Strategiespiel, das uns gegen Kampfroboter und Publikumsgunst ins Rennen schickt.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Sixteen Tons
Version	Beta
Termin	23. Februar 2007

Eine Fernsehshow in die Luft jagen – wer hat sich das angesichts von **Deutschland sucht den Superstar**, **You can dance** und **Die hundert nervigsten Promis** noch nicht gewünscht! Im Echtzeit-Strategiespiel **The Show** ist das unser Auftrag: Als Agent Frank Harris in die Rolle eines Gladiators der titelgebenden Reality-Serie schlüpfen und vorzeitig das Saison-Finale einläuten. Denn in **The Show** werden Gefangene als Söldner verheizt, um einen Terrorstaat in Kalifornien am Leben zu erhalten.

Company of Showstars

Wir haben eine fast fertige Betaversion des Science-Fiction-Spektakels angespielt. Auch ohne das gut gemachte Tutorial finden wir uns sofort zurecht. **The Show** weicht nicht von Genre-Standards ab. Einzige Ausnahme: das Ressourcensystem. Um neue Produktionsstätten und Einheiten bauen zu können, müssen wir nämlich bestimmte Knotenpunkte erobern. Ähnlich wie in **Company of Heroes**. Dass die miteinander verknüpft sein müssen, zwingt uns bestimmte Routen auf, eröffnet aber auch strategische Optionen: Wenn wir es schaffen, dem Gegner eine Kreuzung abzujagen, verliert er alle damit verbundenen Außenposten.

Kamera, Licht, Action!

Dabei lässt sich **The Show** stark von seiner unverbrauchten Hintergrundgeschichte treiben. Einerseits durch die gelungenen Zwischensequenzen, die uns nach jeder wichtigen Mission erwarten, andererseits durch die Funksprüche und Einspielungen in den Einsätzen selbst. Das bringt allerdings ein Problem mit sich: Gelegentlich sorgen die Missionsdesigner für Spannungseffekte in Form von Gegenangriffen oder Hinterhalten nach Drehbuch – hier ist Speichern angesagt, denn nicht immer lässt man uns genug Zeit zu reagieren.

Rüdiger Steidle



Solche **Schlüsselpunkte** (links) liefern uns Energie für neue Einheiten und Produktionsanlagen.



Neben Infanteristen bilden solche **Kampfroboter** das Rückrat der Streitkräfte der Gladiatoren.



RÜDIGER STEIDLE

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- temporeicher Gefechtsverlauf
- interessantes Szenario
- viele, gut gemachte Zwischensequenzen
- unvorhersehbare Skriptsequenzen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Emergency 4 (05/2006: **84**)
- Gotcha (2004)

FAZIT

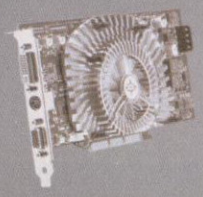
»Die Filmsequenzen bringen die Geschichte gut rüber. Auf dem Schlachtfeld finden sich wenige Innovationen, dafür spielen sich die Gefechte dank der Hatz nach Knotenpunkten temporeich. Dass ich dabei manchmal in unvorhersehbare Fallen tappe, stört mich etwas.«

Potenzial **GUT**

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9	S, GL, sA	AM2 / nF4-U	D2	74,-
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	119,-
AB9	S, GL, sA	775 / P965	D2	124,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	174,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M55Plus-S3G	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-

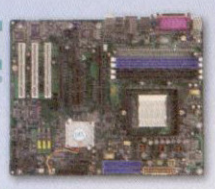
MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	77,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	89,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	55,-
K8T Neo2-F	S, GL	939 / K8T800P	D+	49,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

Sockel 939 Mainboard

DFI Infinity NF4 Ultra-U

- NVIDIA® nForce 4 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x2, 3x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound

DFI
www.dfi.com



54,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	139,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
915	Presler	2,8	2x 2.048		116,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	139,-	
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	154,-	169,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		246,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	180,-	186,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	309,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		509,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		849,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	56,-	60,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		78,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	79,-	92,-
4000+	San Diego	2,4	1x 1.024	94,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512	77,-	89,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		99,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	109,-	136,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	139,-	169,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	189,-	239,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	239,-	269,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	269,-	294,-

Opteron™ (939)		GHz	Cache	tray	PIB
165	Denmark	1,8	2x 1.024		164,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		244,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		309,-
185	Denmark	2,6	2x 1024		444,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	100,-	96,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	122,-	116,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	236,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		124,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		121,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		124,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	108,-	99,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	202,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	132,-	126,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	244,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	118,-	112,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	122,-	114,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	232,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		116,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	116,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	116,-	113,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	120,-	118,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	224,-	254,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	230,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	240,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		112,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		115,-

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		86,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3	98,-	92,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	188,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	110,-	103,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	106,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	210,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	216,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		106,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		109,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	469,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-
N6200/TD	AGP	128-DD / 6200	39,-
N7600GS/HTD	AGP	256-DD / 7600GS	114,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	119,-

GAINWARD		MB / Chip	€
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	209,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	319,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
7300GT Sonic	PCIe	256-G3 / 7300GT	79,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	619,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	449,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX76T256D-RH	PCIe	256-G3 / 7600GT	159,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	119,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7900GS-TDH	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT-TDH	PCIe	256-G3 / 7950GT	249,-
PX7950GT-TDH	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
A7600GT-TDH	AGP	256-G3 / 7600GT	179,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD E	PCIe	128-DD / 6200TC	39,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	39,-
NX7600GS-TD	AGP	256-D2 / 7600GS	125,-

XFX		MB / Chip	€
7600GT XT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
7950GT 610M	PCIe	512-G3 / 7950GT	319,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	399,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	679,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	169,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1950XT/HTVDP	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	379,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	379,-
A9250/TD	AGP	128-DD / 9250	34,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	239,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / X1600PRO	89,-
RX1650PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1650PRO	109,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	119,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	189,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	349,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / X1600PRO	129,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	129,-

FESTPLATTEN

IDE

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	43,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	56,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	67,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	89,-

S-ATA

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	55,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	109,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	42,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	66,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	72,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	138,-
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	94,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670	Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H12NBB		18x / 10x	42,-	
LG GSA-H12NBB	schwarz	18x / 10x	39,90	47,-
LITEON LH-18A1H*		18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1P*		18x / 8x	39,-	
NEC AD-5170A*		18x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*		18x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*		18x / 8x	44,-	
PHILIPS SPD8004 Slim	schwarz	8x / 4x	64,-	
PIONEER DVR-111D*		16x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-111*		16x / 8x	44,-	
SAMSUNG SH-S182D*		18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*		18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E10L schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
SAMSUNG SE-S184M schwarz	18x / 8x		72,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

PCIe Grafikkarte

XFX GF8800GTS

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS Chip
- 640 MB GDDR3-RAM (320 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 1.600 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I (Dual Link, HDCP), TV-Out
- retail



399,-

XFX

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

*€ 0,14 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	22,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	119,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	124,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G630	54	PC-Card	27,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	79,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	64,-
WRT54G-D2	54	Router	62,-
WRT54GS	54	Router	74,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	49,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	124,-

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-

NETGEAR	Art	Ports	€
RP614	DSL	4	34,-
WNR854T	Gigabit Router	4	146,-

LINKSYS	Art	Ports	€
AG241	DSL-Modem	4	54,-

TFT-MONITORE

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1	si	8	17,0 Sound	179,-
1905 S1	si	8	19,0	199,-
1975 S1	si	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	279,-
22 W Artistline	si	5	22,0 Sound	309,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0 DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19,0 DVI-D/Pivot	199,-
FP93GX	si	2	19,0 DVI-D	249,-
FP202W	bl	8	20,1 DVI-D	299,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	bl o. gr	16	19,0 DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	bl o. gr	16	19,0 DVI-D/Sound	449,-
S2100	bl o. gr	16	21,3 DVI-D/USB	889,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1900S	bl o. si	5	19,0 DVI-D/Sound	239,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0 Sound	339,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0 DVI-D	289,-
205BW	si	6	20,0 DVI-D	339,-
225BW	si	5	22,0 DVI-D	399,-

Diverse	ms	Zoll	Merkmale	€
HANNSG HC194DP	si	8	19,0 DVI-I/Sound	184,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0 DVI-D/Sound	209,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0 DVI-D	309,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19,0 DVI-D	349,-

MICROSOFT Betriebssystem

Windows® Vista™ Ultimate

MICROSOFT® Windows® Vista™ Ultimate ist die umfassendste Edition von Vista und bietet effiziente Arbeitsabläufe, erhöhte Mobilität und die perfekte Multimedia-Umgebung in einem System.

- „Aero Glass" Benutzeroberfläche
- System-Builder Version (ohne Support)
- erhältlich als 32-Bit- oder 64-Bit-Version



Symbolische Abbildung

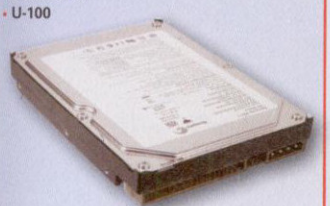
189,- Microsoft

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

200 GB U-100 Festplatte

SEAGATE ST3200822A-RK

- Barracuda 7200.7
- 200 GB Kapazität
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM
- U-100



49,90 Seagate

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Schwarz/Silber	Midi	--	54,-
Stacker	Silber/Schwarz	Big	--	133,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60A Plus II	Silber	Midi	--	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	--	199,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Soprano VX	Piano-Lack Schwarz	Midi	--	59,-
Armor +Window Kit	Schwarz	Big	--	124,-

SILVERSTONE	Farbe	Typ	Netzteil	€
TJ08	Schwarz	Midi	--	84,-
LC17	Schwarz	HTPC	--	94,-
SUGO SG01	Silber	HTPC	--	109,-
LC16M	Silber	HTPC	--	209,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	34,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
HIPER HPU-4K530 Modular	530 W	ATX2	84,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 onboard	339,-
Emerald A701	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	NVIDIA GeForce 6100 onboard	349,-
Ruby A701	Athlon64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	459,-
Diamond A701	Athlon64 X2 4200+	1024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	649,-
Titanium A701XPH	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	549,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	729,-
Brilliant A701	Athlon64 X2 EE 4600+	2048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.269,-
Platinum A701	Core 2 Duo E6600	2048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.399,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JC-Q176M	Core 2 Duo T5500 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	1.079,-
A7CC-7S001M	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	17,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP MediaCenter	1.369,-
F2HF-5A021P	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	799,-
VX1-5E008P-A	Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz)	15,0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.629,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40 Cinoso	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	999,-
R45-Pro Bernie	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.059,-
X60-Pro Benito	Core2Duo T7200 (2,0 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.959,-
M55-Pro Booker	Core2Duo T7200 (2,0 GHz)	17,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.139,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB/PS2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	79,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB2.0	59,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	79,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	89,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fata[1ty	PCI	139,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	249,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90

Strategie	€
Anno 1701	44,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Geheimakte Tunguska	36,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Neverwinter Nights II	45,-
The Elder Scrolls IV: Oblivion	31,90
The Elder Scrolls IV: Oblivion Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft: Burning Crusade AddOn	31,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	26,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Need for Speed Carbon	47,-
NHL 07	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2004

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

AWARD Power Play BESTER SHOP ALTERNATE.DE

Hardware HARDWAREVERSENDER DES JAHRES 2005 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 22:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

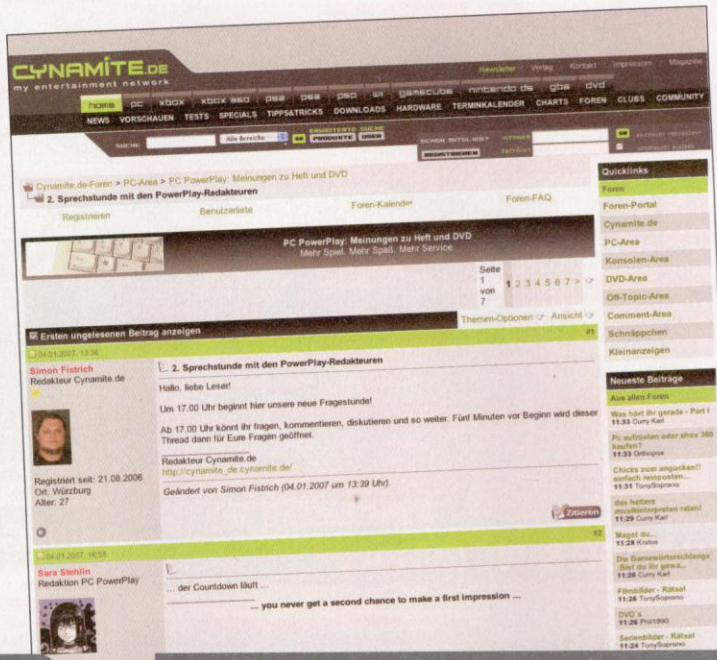
DAS POWER-TEAM

MEET THE TEAM!

Ab sofort auf Cynamite.de:

Jeden ersten Donnerstag nach Heft-Erscheinen gibt's die große Redaktions-Sprechstunde im Forum.

Nächster Termin:
Donnerstag, 1. Februar – 18:00 Uhr



USERPROFIL



Martin Deppe [Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: 1995

Lieblings-Club auf cynamite: pc_powerplay.cynamite.de

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
mein Hund bei den Sims

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
bei Rayman Raving Rabbids

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
Bei keinem – ich reagiere mich immer beim Schreiben ab ...

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
zehn Stunden die Woche vielleicht

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Scarface ;-)

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Privat englisch, beruflich natürlich lieber die deutsche Fassung

USERPROFIL



Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: 1994

Lieblings-Club auf cynamite: cynamite_de.cynamite.de

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Kane (wer errät, warum?)

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Bayern - Hamburg 2001, als Schalke wieder nicht Meister wurde :p

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
WM 1982: Deutschland-Österreich 1:0

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
Kommt auf meine Freundin an ;)

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Eishockey Manager 2007

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
englisch

USERPROFIL



Rüdiger Steidle [Redakteur]

In der Spielebranche seit: 1997

Lieblings-Club auf cynamite: the_hoffmeister.cynamite.de

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Dog aus Half-Life 2

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Rayman Raving Rabbids

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
Bei den meisten irgendwann mal

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
Viel zu viel

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Planescape: Torment.

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Kommt auf die Lokalisation an.

USERPROFIL



Mikkl Galuschka [Redakteur]

In der Spielebranche seit: 1995

Lieblings-Club auf cynamite: anti_tokio_hotel.cynamite.de

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Guybrush Threepwood

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Worms-Sprachsamples

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
bei allen mit bescheißender KI

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
ca. 3 bis 4 Stunden/Woche

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Keines, ich halte nichts von der Verbindung Spiel – Film

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Ich bin kein Verfechter der »Original ist immer besser«-Philosophie, mir ist es relativ egal.

Wieso, weshalb, warum – wer nicht fragt, bleibt dumm! Damit Sie unser Team (noch) besser kennenlernen, hier unsere genialen Antworten auf noch genialere Leserfragen!

USERPROFIL



Susanne Braun [Redakteurin]

In der Spielebranche seit: **April 2005**

Lieblings-Club auf cynamite: **adventures.cynamite.de**

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Gordon Freeman, den find' ich irgendwie sexy

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Rayman Raving Rabbids

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
Rayman Raving Rabbids

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
zu viel

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Ich wüsste, welches Buch ich gerne verfilmen lassen würde ...

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Wie bei Filmen ziehe ich Englisch dem Deutschen vor.

USERPROFIL



David Bergmann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **April 2002**

Lieblings-Club auf cynamite: **the_hoffmeister.cynamite.de**

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Archlord

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Sam & Max: Episode 2

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
bei diversen, zuletzt: El Matador

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
grob geschätzt 20 Stunden pro Woche – manchmal mehr, manchmal weniger

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Beyond Good & Evil – wenn das nix wird: Psychonauts

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Das Original ist mir immer am liebsten

USERPROFIL



Simon Fistrich [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Januar 2005**

Lieblings-Club auf cynamite: **the_hoffmeister.cynamite.de**

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Guybrush Threepwood. Ich wollte schon als Kind Pirat werden ...

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Rayman Raving Rabbids. Die durchgeknallten Hasen sind einfach der Knaller.

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
Da gibt's einige. Das letzte Mal hatte ich das Gefühl bei Barrow Hill, da ich die verpixelte Grafik nicht mehr ertragen konnte.

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
Ganz ehrlich: Daheim darf die Kiste auch mal ausbleiben.

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Ebenfalls Rayman Raving Rabbids. Durchgeknallte Bunnys auf der Kinoleinwand, das wäre genau nach meinem Geschmack!

USERPROFIL



Sara Stehlin [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **September 2001**

Lieblings-Club auf cynamite: **24.cynamite.de**

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
The Raving Rabbid

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Rayman Raving Rabbids ... Simon mit dem Nunchuk am Ohr - härrlisch! *hehe*

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
HuiBuh – immer wieder ein Knaller!

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
Naja, so schätzungsweise an die 5 Stunden pro Woche ... ... im Urlaub auch mal mehr :)

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Psychonauts

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
je nach Spiel, aber meistens im Original, wie bei Filmen ...

USERPROFIL



Sandra Strehle [Art Direktorin]

In der Spielebranche seit: **1999**

Lieblings-Club auf cynamite: **bin offline, sorry**

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Ivy

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Ankh

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
Siedler 4

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
ca. 20 Stunden pro Woche

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
WoW

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Kommt drauf an, ob die Lokalisierung gut ist ...

USERPROFIL



Michael Erlwein [Cutter]

In der Spielebranche seit: **1992**

Lieblings-Club auf cynamite: **pc_powerplay.cynamite.de**

Wenn Sie ein Spielecharakter sein könnten, welcher wäre das?
Lula – und würde den ganzen Tag mit meinen Brüsten spielen

Bei welchem Spiel haben Sie das letzte Mal richtig laut gelacht?
Counter-Strike

Bei welchem Spiel wollten Sie am liebsten den Monitor aus dem Fenster schmeißen?
QuarkXpress

Wieviel Zeit verbringen Sie privat mit Spielen?
Nur Computerspiele oder auch Brett und Bett?

Welches Spiel würden Sie gerne verfilmen lassen?
Tetris

Spielen Sie Spiele lieber im englischen Original oder auf deutsch?
Mich egal!

SO TESTEN WIR

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

FAKTEN ZUM SPIEL



Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Valve
Hersteller: Electronic Arts

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

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

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

ca. Preis in € 10 20 30 40 50

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

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

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

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

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

empfohlene Steuerung

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

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

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

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

Ideal für: Fans des Originals

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

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

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 400 MB

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

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

PRO

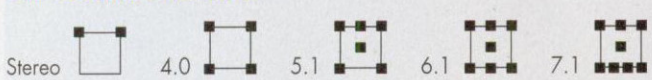
- Alyx wirkt sympathisch und menschlich
- glaubwürdige Umgebungen
- fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad

KONTRA

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

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

DIE SOUND-SYSTEME



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

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

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

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

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

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



RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

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

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

Meine Wertung 91



DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

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

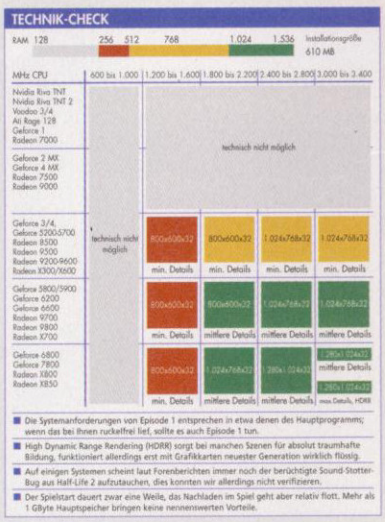
Das liegt nicht nur an Alyx, obwohl Valve für die neue Lara Croft einen Oscar verdient hätte. Es liegt vor allem an der genialen Spannungskurve, am Mix aus Hochspannung und lockeren Sprüchen. Wenn ich zum ersten Mal mit der Schrotflinte auf Zombies schieße und gleichzeitig schnelle Musik aus den Boxen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

Meine Wertung 92

RÜDIGER STEIDLE	91
DAVID BERGMANN	92
SIMON FISTRICH	91
MARTIN DEPPE	92

Durchschnitts-Wertung der Tester: **92**

TECHNIK-CHECK



- Die Systemanforderungen von Episode 1 entsprechen in etwa denen des Hauptprogramms; wenn das bei Ihnen ruckelfrei lief, sollte es auch Episode 1 tun.
- High Dynamic Range Rendering (HDRR) sorgt bei manchen Szenen für absolut traumhafte Bildung, funktioniert allerdings erst mit Grafikkarten neuester Generation wirklich flüssig.
- Auf einigen Systemen scheint laut Forenberichten immer noch der berüchtigte Sound-Stotter-Bug aus Half-Life 2 aufzutauchen, dies konnten wir allerdings nicht verifizieren.
- Der Spielstart dauert zwar eine Weile, das Nachladen im Spiel geht aber relativ flott. Mehr als 1 GByte Hauptspeicher bringen keine nennenswerten Vorteile.

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

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

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

MULTIPLAYER

Spielmodi
Deathmatch

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

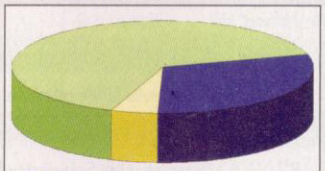
Dedicated Server
nicht vorhanden

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

Wertung
■■■■■■□□□□ 6

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

SPIELELEMENTE



Strategie 65%
Action 30%
Rollenspiel 5%

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

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

IM WETTBEWERB

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

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

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

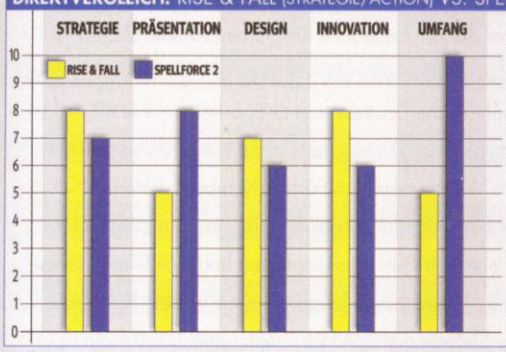
STEUERUNG



1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

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

DIREKTVERGLEICH: RISE & FALL (STRATEGIE/ACTION) VS. SPELLFORCE 2 (STRATEGIE/ROLLENSPIEL)



Strategie: Spellforce 2 ist mit zu vielen Gebäuden und Einheiten überladen. Rise & Fall ist ebenfalls komplex, aber eingängiger.

Präsentation: Obwohl Rise & Fall keineswegs hässlich ist, hat Spellforce 2 die wesentlich bessere (und hübschere) Technik.

Design: Rise & Fall bietet viel Abwechslung, aber mäßige Action-Missionen. Spellforce 2 enthält ebenfalls einige langweilige Ausreißer nach unten.

Innovation: Der Genremix in Spellforce 2 funktioniert zwar gut, wirklich neu ist das Konzept aber nicht – siehe Spellforce 1. Doch Rise & Fall betritt echtes Neuland.

Umfang: Die Kampagnen in Rise & Fall sind zu schnell vorbei. Spellforce 2 ist dank unzähliger Aufträge schlicht riesig.

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

INSTALLATION

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

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

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

UNSERE **AWARDS**

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



UNSERE **ICONS**

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



TOP 30 ACTIONSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	83	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	86	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	82	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	90	12/2006	82	Dramatische Schwertgefechte, Bogenkämpfe und Zauberduelle
5	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	80	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
6	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	84	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
7	BATTLEFIELD 2142	89	12/2006	82	Das bewährte Battlefield-Gefühl im Science-Fiction-Szenario.
8	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	83	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
9	DARKSTAR ONE	88	06/2006	78	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
10	FAR CRY	88	09/2005	85	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
11	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	78	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
12	MAX PAYNE 2	87	12/2004	85	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
13	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	73	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
14	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	79	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
15	MAFIA	86	12/2004	82	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
16	FEAR	86	05/2006	86	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	65	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	79	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
20	PRINCE OF PERSIA 6	86	12/2006	81	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
21	PREY	85	08/2006	85	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
22	CONDEMNED	85	04/2006	77	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
23	HITMAN 4	85	06/2006	83	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
24	FREELANCER	85	05/2005	79	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
25	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	84	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
26	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	85	12/2006	83	Sam Fisher mit Gewissenskonflikten und Hardware-Hunger
27	RAYMAN RAVING RABBIDS	85	01/2007	80	Geniale Minispielsammlung mit vielen heißen Häschen
28	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	82	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
29	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
30	SCARFACE	84	12/2006	74	Kinofilm trifft GTA und klaut hemmungslos, aber sehr gut

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



Rayman Raving Rabbids: Die genialsten Gegner verdienen den Platz in der Hitliste. Lustige Minispiele und viel Action sind garantiert.



Scarface: Hat sich weltweit bereits über eine Million Mal verkauft, bei uns grade noch einen Platz ergattert. GTA San Andreas ist besser.

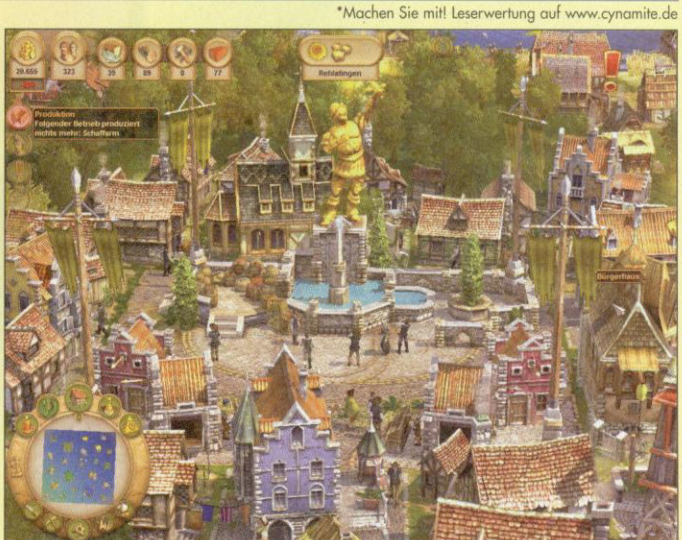
TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	95	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	83	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	ANNO 1701	91	11/2006	82	Geniale Aufbau-Strategie mit tollem Wirtschaftssystem
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	76	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	MEDIEVAL 2	90	11/2006	68	Fordernd-komplexer Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie
6	COMPANY OF HEROES	90	10/2006	84	Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik
7	SPELLFORCE 2	90	01/2007	81	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
8	C&C GENERÄLE	89	12/2004	87	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
9	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	83	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
10	THE MOVIES	88	08/2006	74	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
11	STAR WARS EMPIRE AT WAR	87	03/2006	82	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
12	RAILROADS	87	11/2006	66	Mensch Meier: simples Spielprinzip – immenser Suchfaktor
13	CAESAR 4	87	10/2006	73	Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums
14	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	79	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
15	DIE SIMS 2	87	12/2004	76	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
16	ACT OF WAR	86	09/2006	78	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
17	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	78	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
18	PARAWORLD	86	09/2006	80	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
19	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	73	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
20	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	77	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
21	SILENT STORM	85	12/2004	70	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
22	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	69	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
23	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	69	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
24	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	78	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
25	PANZERS 2	84	08/2005	78	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
26	EMERGENCY 4	84	05/2006	67	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
27	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	62	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
28	DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	84	09/2006	81	Noch genauso knuffig wie vor zehn Jahren: Die Siedler
29	KINDER DES NILS	84	06/2005	77	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
30	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	80	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen

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



War Front: Ganz knapp daneben ist leider vorbei. Macht alles gut, doch das Weltkriegs-Szenario kann unsere Liste nicht stürmen.



Anno 1701: Gibt's auch fürs Handy. So können Sie unterwegs Punkte sammeln, und dann daheim im echten Spiel einsetzen. Klasse!

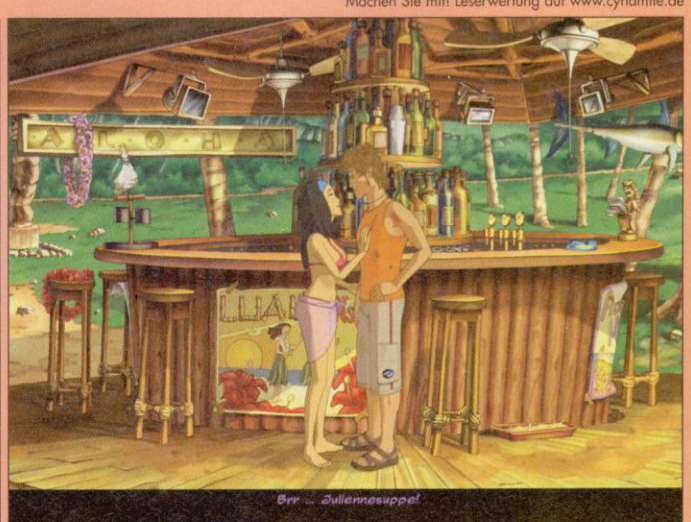
TOP 30 ABENTEUERSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	95	07/2006	79	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	80	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	80	Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	83	Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial!
5	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	82	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH	88	09/2006	74	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	87	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	DIABLO 2	87	12/2004	82	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
10	GUILD WARS: FACTIONS	87	06/2006	80	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
11	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	73	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
12	FABLE	86	10/2005	78	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
13	RUNAWAY 2	86	12/2006	75	Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel
14	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
15	SUDEKI	85	04/2005	82	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
16	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	76	Mehr Shooter als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
17	EVERQUEST 2	84	07/2005	62	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
18	THE WESTERNER	83	12/2004	83	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
19	SACRED	83	12/2004	82	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
20	SAM & MAX: EPISODE 3	83	02/2007	–	Kurzer Rätselspaß, dafür gute Gags und viele Lacher
21	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	81	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
22	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
23	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	63	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
24	FAHRENHEIT	83	11/2006	83	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit
25	BAPHOMETS FLUCH 4	83	09/2006	79	Nico und George kommen einer Verschwörung auf die Spur
26	NEVERWINTER NIGHTS 2	83	12/2006	75	Dezent altmodisch, aber spannend – dank Story und Kämpfen
27	BLACK MIRROR	82	12/2004	79	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
28	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	71	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
29	ARX FATALIS	82	12/2004	79	Rollenspiel in riesigen Innenarealen und Kerkern
30	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	72	Das geniale Kampfsystem rettet die drögen Texte

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



Sam & Max: Episode 3: Etwas zu kurz, etwas zu leicht. Trotzdem gibt's einen guten Platz für Wauwau Sam und den durchgeknallten Max.



Runaway 2: Wie lange wird es wohl dauern, bis Brian und Gina uns mit dem nächsten Teil der Serie beglücken? Wir wollen mehr Rätsel!

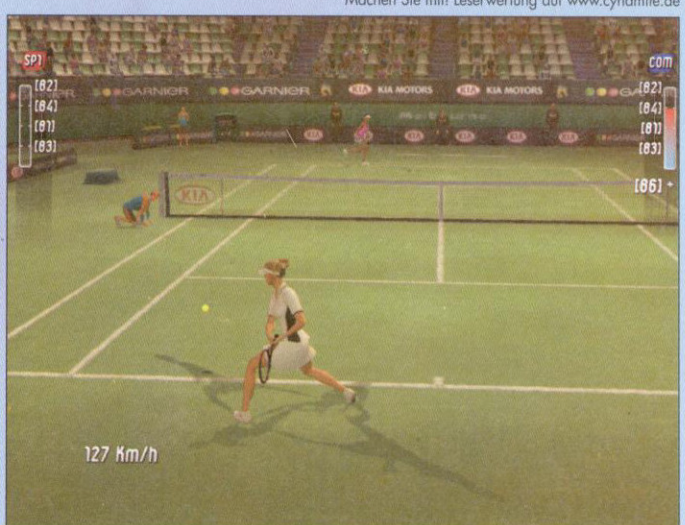
TOP 30 SPORTSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	92	11/2006	87	Perfekte Simulation: realistisch und anspruchsvoll
2	GTR 2	92	09/2006	83	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	92	12/2004	70	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	63	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	90	12/2004	66	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 07	89	11/2006	85	Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	48	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	75	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	76	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	87	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
11	NBA LIVE 2006	88	10/2005	71	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
12	JUICED	88	04/2006	73	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
13	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	51	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	RACE	85	12/2006	83	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
16	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	79	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	79	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
18	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 – 2005	85	02/2005	72	Fußball mit Hintergrundgeschichte
19	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
20	TOP SPIN 2	85	01/2007	–	Realistische Simulation mit toller Platzauswahl
21	ANSTOSS 2007	84	09/2006	73	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
22	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	82	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
23	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	76	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
24	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	87	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
25	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	82	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
26	TRACKMANIA ORIGINAL EXTENDED ED.	83	02/2006	79	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
27	MADDEN NFL 06	83	09/2005	59	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
28	MOTOGP 3	83	09/2005	61	Solides Motorrad-Rennspiel, knifflig zu steuern
29	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	45	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
30	RALLISPORT CHALLENGE	83	12/2004	72	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action

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



Test Drive Unlimited: Wird Need for Speeds Konkurrent auf die vorderen Ränge fahren, damit das Feld endlich mal kräftig aufgemischt wird?



Top Spin 2: Die Filzkugel jagt über den Platz, keiner rennt hinterher. Top Spin 2 behält den guten Platz – und Konkurrenz ist nicht in Sicht.





BATTLESTATIONS MIDWAY

In den meisten Multiplayer-Shootern sind Flug- und Schwimmzeugs nur eine nette Dreingabe. Das ändert sich, denn im Pazifik dreht sich alles um Jagdbomber und Flugzeugträger.

SETUP

Installation: Battlestations Midway belegt zwischen 2,5 und 5,3 GB auf der Festplatte. Die Spielstände werden in »Eigene Dateien/Battlestations-Midway/save« abgelegt.

Einstellmöglichkeiten: Vom Anti-Aliasing bis hin zum Detailgrad der Texturen – Battlestations Midway bietet Ihnen viele Tuning-Rädchen.

Kopierschutz: SecuRom, die DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

Unaufhaltsam nähern wir uns in einer P-40 dem japanischen Kreuzer. Wie ein Raubvogel schießen wir mit unserem Jagdbomber aus den Wolken unserem Ziel entgegen, unser Finger ruht bereits nervös über dem Auslöser für unsere explosive Fracht. Es sieht gut aus – an Deck des Schiffs lodern bereits die ersten Flammen, und der Rest unseres Geschwaders hält uns den Rücken frei. Allerdings haben wir die Rechnung ohne den zielsicheren Kollegen am Flak-Geschütz gemacht. Um uns herum explodieren die Geschosse, wir versuchen auszuweichen, werden immer wieder getroffen ... an ein gezieltes Abwerfen der Bombe ist nicht mehr zu denken. »Ach, was soll's«, denken wir uns, zusätzlich angespornt durch das dreckige Gelächter aus dem Nachbars-Büro (das mit dem Flak-Schützen) und wechseln über zu unserem Plan B: Kamikaze.

Nach einem lauten Knall verstummen die Geschütze, der Kahn versinkt im Meer. Für uns ist das Spiel aber noch lange nicht vorbei. Auf Knopfdruck beamen wir uns zum anderen Ende des Schlachtfeldes – und geben jetzt den U-Boot-Kapitän.

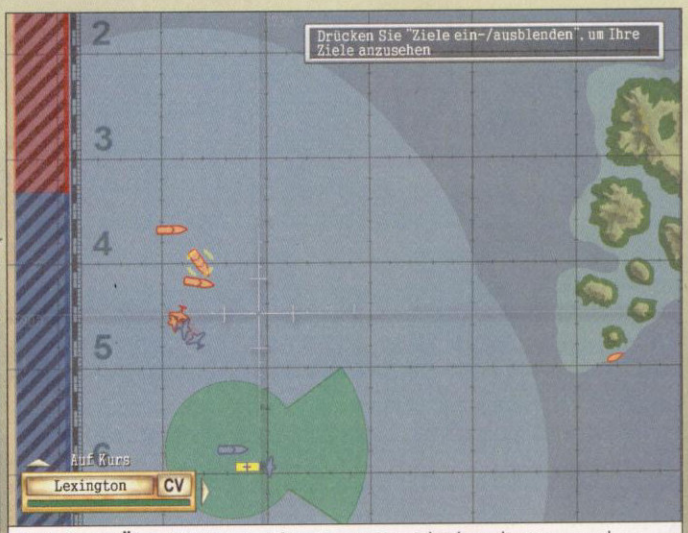
GESCHICHTSSTUNDE

Es herrscht Krieg. Zweiter Weltkrieg, um genau zu sein. Mit bis zu sieben Mitspielern, aufgeteilt in Amerikaner und Japaner, spielen wir ihn nach – im Pazifik und ausgestattet mit allerlei schwerem Kriegsgerät. **Battlestations Midway** hat viel mit klassischen Multiplayer-Shootern vom Schlage eines **Battlefield** gemeinsam, macht aber doch alles ein bisschen anders. So gibt es beispielsweise keine Raketenschützen oder Sanitäter. Hier geht keiner zu Fuß, denn die Entwickler verzichten auf Soldaten. In **Battlestations Midway** geht's mit Flugzeugen, Schlachtschiffen, Kreuzern und U-Booten um die Wurst. Und um die richtige Taktik geht es auch, denn pures Ballern führt nicht zum Erfolg.

Nur wenn Sie mit den über 30 Gerätschaften richtig umgehen können und sich mit Ihren Teamkameraden absprechen, tragen Sie auf den neun Multiplayer-Schlachtfeldern den Sieg davon. Während sich ein Jagdflugzeug etwa noch recht einfach unter Kontrolle bringen lässt, erfordern



Wenn Ihrem **Torpedoboot** die Munition ausgeht, müssen Sie im Hafen nachladen. In spannenden Schlachten ist das extrem nervig.



Auf dieser **Übersichtskarte** informieren Sie sich über die Lage und geben den von der KI befehligten Truppen die Marschroute vor.

STEUERUNG



Als Kapitän eines **Flugzeugträgers** bestimmen Sie, welcher Flugzeugtyp mit welcher Bewaffnung wann startet oder landet. Das kleine Interface ist absolut selbsterklärend und macht Ihnen diese (vor allem im Team) sehr wichtige Rolle so einfach wie möglich.



Die flinken **Torpedoboote** sind sehr wendig und können es daher selbst mit ihren ausgewachsenen Artgenossen aufnehmen. Vorausgesetzt, Sie schlängeln sich vorher erfolgreich mit der direkten Steuerung durch den Kugelhagel der Ozeanriesen.



Die **U-Boote** steuern sich sehr behäbig und sind etwas für geduldige Spieler. Langsam pirschen sie sich an die Gegner heran. Im Notfall gehen sie auf Tauchstufe vier, um nicht vom Radar erfasst zu werden. Das macht die Hülle allerdings nicht lange mit.



Sie schwingen sich ins Cockpit vieler verschiedener Maschinen, vom **Torpedobomber** bis zum Jäger. Alle erfordern andere Flugmanöver beim Angriff, steuern sich aber allesamt mit der Maus zu schwammig. Wir empfehlen Joystick oder Gamepad.

Kreuzer der Northampton-Klasse schon mehr Feingefühl – die Biester sind zwar mit Artillerie-Geschützen und Torpedos bestückt, an den Wendekreis muss man sich jedoch erst einmal gewöhnen.

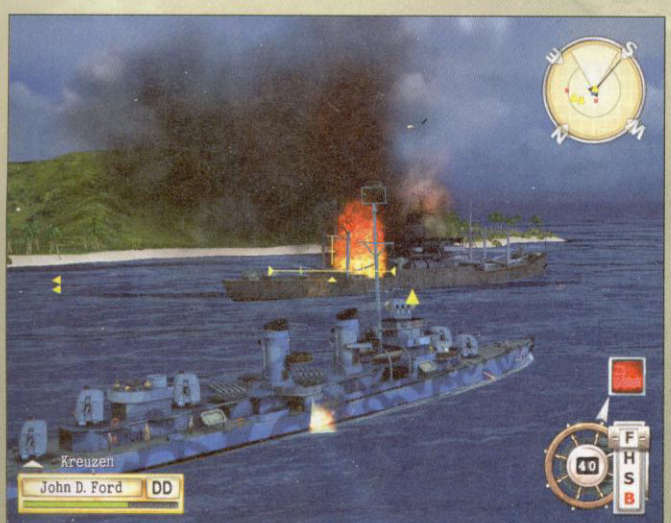
Wie Du mir, so ich Dir

Die Einsatzziele auf den neun Karten geben sich unterschiedlich. Manchmal geht es sowohl für Amerikaner als auch für Japaner schlichtweg darum, die Gegner auszuschalten. Auf einer anderen Karte wiederum eskortieren die Spieler auf Seiten Amerikas eine Bomberstaffel zu einem Flugfeld der Japaner, die wiederum ihren Stützpunkt vor eben jener Bomberstaffel sichern müssen.

Aller guten Ansätze zum Trotz – mehr Einsätze mit abwechslungsreicheren Einsatzzielen hätten **Battlestations Midway** ebenso gut getan wie zusätzliche Schlachtfelder. Neun Karten sind nicht gerade üppig. Vielfalt gibt es trotzdem, denn je nach Karte haben die Spieler eines Teams jeweils nur einen bestimmten Teil der Streitkräfte unter ihrem Kommando, können also bei jedem Match etwas Neues ausprobieren und die Schlachten aus einem anderen Blickwinkel sehen.

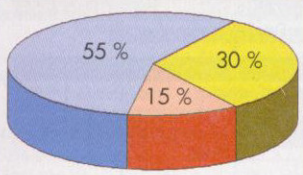
Welches Schweinderl hätten S' denn gern?

Trotz eines kleinen Realismus-Einschlags vor allem bei der



Dieses unbemannte **Frachtschiff** ist ein leichtes Ziel. Kniffliger wird es, sobald uns seine Bewacher entdecken und Jagd auf uns machen.

Spielelemente



Action 55%
Strategie 30%
Simulation 15%

Battlestations Midway hat eine starke Action-Schlagseite und richtet sich an Spieler mit losem Abzugsfinger. Gleichzeitig verknüpft es die kurzweilige Ballerei vor allem bei der Planung gekonnt mit waschechten strategischen Elementen. Bei der Fahrzeug-Steuerung kommt schließlich sogar noch ein Hauch Simulation ins Spiel.

Multiplayer

Spielmodi
teambasierte Schlachten

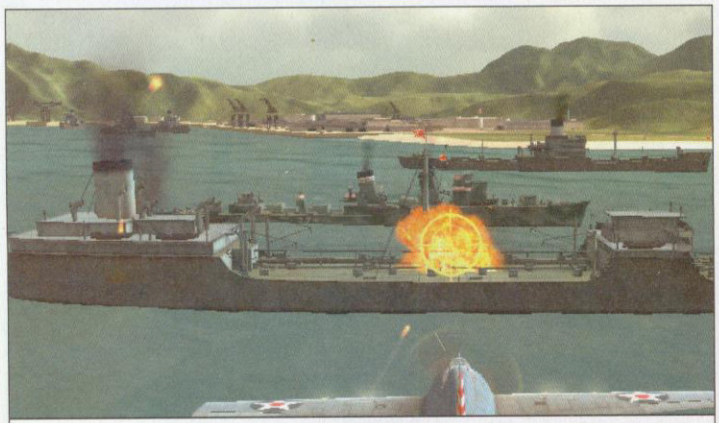
Spielerzahl
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8

Dedicated Server
vorhanden

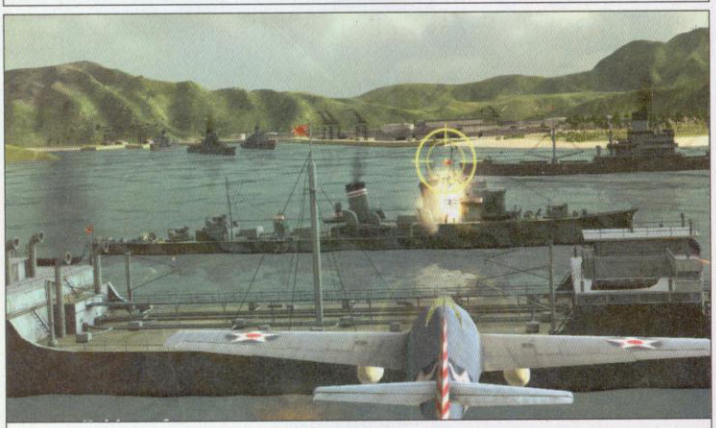
Fazit
Dank der vielen steuerbaren Einheiten spielen sich die Schlachten angenehm flott. Sie müssen nie lange warten, um wieder kämpfen zu dürfen. Die zugängliche Steuerung trägt ihren Teil zu den kurzweiligen Massenschlachten bei. Gutes Teamwork ist Pflicht.

Wertung 8

TECHNIK-CHECK



800x600, minimale Detaileinstellungen



1.280x1.024, maximale Detaileinstellungen

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.048 — Installationsgröße 2,5 bis 5,3 GB

MHz CPU	bis 1.600	1.600 bis 2.100	2.200 bis 2.700	2.800 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000		800x600 mittlere Details 640x480 min. Details			
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		800x600 mittlere Details 640x480 min. Details		800x600 mittlere Details 640x480 max. Details	
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		800x600 mittlere Details 640x480 max. Details	1.024x768 mittlere Details 800x600 mittlere Details	1.024x768 max. Details 800x600 max. Details	
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768 min. Details 800x600 mittlere Details		1.280x1.024 min. Details 1.024x768 min. Details	1.024x768 mittlere Details
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		800x600 mittlere Details	1.024x768 mittlere Details	1.024x768 max. Details	1.280x1.024 max. Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.024x768 max. Details		1.280x1.024 max. Details	1.600x1.200 max. Details

- RAM ist für Battlestations Midway besonders wichtig. Wenn die Ladezeiten zu lang und die Performance bei vielen Spielern im Keller ist, wirkt ein zusätzlicher Speicherriegel Wunder.
- Wenn Ihnen gerade nicht der Sinn nach neuer Hardware steht, deaktivieren Sie das Anti-Aliasing und die Shader-Effekte. Hier lässt sich am meisten Leistung herausholen.
- Andere Effekte wie Textur-Details und Wasserqualität zehren nicht allzu sehr an der Leistung. Bevor Sie also an diesen schrauben, sollten Sie darüber nachdenken, die Auflösung zu verringern.



Im **Tiefflug** einen Torpedo abwerfen – das ist extrem spannend und gehört zu den besten Momenten von Battlestations Midway.

Steuerung ist **Battlestations Midway** ein reinrassiges Actionspiel. In den Flieger setzen, einen Angriff aufs feindliche Torpedoboot fliegen, das den Flugzeugträger beschützt, und sich danach auf Knopfdruck ins U-Boot setzen, um das eigentliche Ziel zu zerstören. Genau das macht die Schlachten so reizvoll: Sie können jederzeit die Einheit wechseln – je nachdem, wonach Ihnen gerade der Sinn steht, oder was die Situation erfordert. Nicht von Spielern besetzte Truppen übernimmt die zweckmäßige KI.

Damit aber noch nicht genug der Vielfalt. Wenn Sie sich mal eine Auszeit gönnen wollen, wechseln Sie auf eine strategische Übersichtskarte und spielen den Schlachtenlenker. Oder Sie übernehmen die Kontrolle über einen Flugzeugträger und lassen Bomberstaffeln starten.

Im Wettbewerb

Joint Operations	89
Battlefield 2142	89
UT 2004 (dt.)	88
Star Wars: Battlefront 2	84
Battlestations Midway	80

Joint Ops mit coolem Szenario und 100 Spielern pro Match, Battlefield mit flotten Schlachten im Sci-Fi-Setting – diese beiden dominieren das Genre. Dicht gefolgt vom in die Jahre gekommenen UT 2004, das mit genialem Balancing auftrumpft. Battlefront 2 ist ein Atmosphäre-Hammer, schwächelt aber bei der Performance. Battlestations Midway muss sich wegen einander sehr ähnlicher Schlachtfelder hinten anstellen.

Alleine in den Krieg

Während in Mehrspieler-Schlachten im Idealfall jeder Spieler eine Rolle übernimmt, werden Sie in der Solo-Kampagne zum Mädchen für Alles. Die gerade einmal elf Missionen dienen eigentlich nur als üppiges Tutorial und machen Sie fit fürs Netz; trotzdem haben sich die Entwickler Mühe gegeben und dem ganzen sogar schicke Renderfilmchen spendiert, die das Kriegsgeschehen nachzeichnen. Eine echte Geschichte gibt es aber nicht, und länger als acht Stunden sind erfahrene Spieler mit



RÜDIGER STEIDLE

Simples Schiffeversenken

Battlestations Midway gehört zu den Spielen, die man spät nachts auf LAN-Partys rauskramt, wenn sich niemand mehr so richtig auf Counter-Strike oder Dawn of War konzentrieren kann: Ideal für die unbeschwerte Ballerei zwischendurch, aber nach zwei Stündchen reicht's dann auch wieder.

Ein Quentchen mehr Realismus könnte mich vielleicht etwas länger motivieren. Auf Dauer ist mir das Schiffeversenken nämlich einfach zu simpel. Was allerdings bei den erwähnten Duellen mit den Kumpels wiederum einen Vorteil darstellt – in zehn Minuten hat jeder die Steuerung kapiert. Für einen eventuellen Nachfolger wünsche ich mir außerdem komplexere Missionsziele. Vielleicht auch mal eine Flaggenhatz oder Kampf um Ressourcen.

Meine Wertung **79**



Die **Dogfights** sind hübsch anzuschauen, steuern sich mit Maus allerdings zu hektisch. Mit Gamepad oder Joystick geht's besser.

BATTLESTATIONS MIDWAY: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie sich für den Pazifik-Krieg begeistern und schon immer einmal Pearl Harbor selbst verteidigen wollten

... falls Sie die Übersicht behalten, selbst wenn's so richtig hektisch zugeht

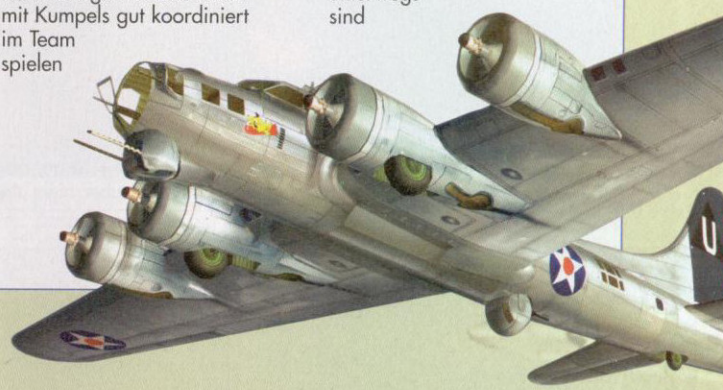
... wenn Sie gerne zusammen mit Kumpels gut koordiniert im Team spielen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... falls Sie keinen Internetanschluss besitzen und sich auch nie mit Freunden zu LAN-Partys treffen

... wenn Sie seekrank sind

... falls Sie in Battlefield & Co. immer als Einzelgänger unterwegs sind



der Kampagne rund um den Pazifik-Krieg auch nicht beschäftigt.

Dafür sind die Einsätze allesamt sehr schön gestaltet. Da sollen wir beispielsweise japanische unbewaffnete Transportschiffe versenken. Eigentlich ein Kinderspiel, wären da nicht diese lästigen Torpedoboote, die uns ständig die Schlachtschiffe perforieren wollen. Also legen wir erst einmal die örtliche Werft in Schutt und Asche, erregen dabei aber soviel Aufmerksamkeit, dass der Gegner ein paar Kreuzer auf uns ansetzt. Immer wieder müssen wir umdenken, unser Können sowohl beim Ballern auf dem Meer als auch beim Tüfteln auf der Übersichtskarte beweisen. In Sachen Solo-Spaß ist bei **Battlestations Midway** also deutlich mehr geboten als bei den unspektakulären Bot-Matches der Konkurrenz. Zumal wir uns im Anschluss an die Kampagne noch durch zwölf Szenarien kämpfen können.

Flexible Kriegsführung

Inszeniert wird das Ganze mit zweckmäßiger Technik. Richtig gut sehen in **Battlestations Midway** eigentlich nur Sonnenuntergänge und das Wasser aus. Die Einheiten sind zwar detailverliebt modelliert – an Bord der Schiffe herrscht sogar geschäftiges Treiben – technisch aber sparsam umgesetzt. Der Verzicht auf ein Feuerwerk an Effekten geht aber in Ordnung. Schließlich toben während gut besuchter Schlachten gut und gerne an die 100 Einheiten über die Bildschirme der Spieler.

Schwerer wiegt da die schwankende Qualität der Steuerung. Während die Kombination aus Maus und Tastatur bei Schiffen und U-Booten tadellos funktioniert, wirkt sie in der Luft ein wenig zu schwammig. Vor allem in der Solo-Kampagne fällt es oftmals schwer, den schnellen Ausweichmanövern der KI zu folgen, ohne abzudriften. Mit einem Joystick oder einem Gamepad steuern sich die Flugzeuge deutlich besser. Sofern Sie also alternative Eingabegeräte parat haben, sollten Sie immer wechseln, bevor Sie in die Luft gehen.

David Bergmann



MARTIN DEPPE

Noisy Hunter

Seit der Ur-U-Boot-Simulation Silent Service und der 80er-Fernsehserie Pazifikgeschwader 214 mit Pappy Boyington und den »Schwarzen Schafen« liebe ich das Pazifik-Szenario mit seinen krachenden Luft- und Seeschlachten. Anfang 2005 habe ich das erste Mal Battlestations Midway bei den Entwicklern gesehen – aber nur kurz, weil ich mir eigentlich Joint Task Force anschauen sollte. Dabei fand ich das Pazifikspektakel viel spannender!

Mit Recht: Die fertige Version macht richtig schadenfreudigen Spaß, vor allem mit mehreren Mast-und Schott-Bruch-Pilotenkapitänen. Schnell erlernt, flott gespielt, so muss es sein. Wenn Sie hingegen mehr Langzeitmotivation suchen, warten Sie lieber auf das nächste Silent Hunter. Achja: Erinnert sich irgend jemand an Joint Task Force?

Meine Wertung **83**



DAVID BERGMANN

Spannender Ansatz

Große Schlachten, in denen Teamwork ebenso gefragt ist wie ein schneller Abzugsfinger – da bin ich sofort Feuer und Flamme. Das noch nicht zum hundertsten Mal durchgekaute Szenario von Battlestations Midway und die eigenwillige Mischung aus Action und Taktik gefallen mir richtig gut und sind eine willkommene Abwechslung zum Einerlei der restlichen Genre-Konkurrenz. Nichts geht über Sturzflüge mit Bombern oder das Gefühl, einen Flugzeugträger samt Flugpark zu kommandieren.

Allerdings ist mir aus der frischen Idee zu schnell die Luft raus. Die Karten spielen sich zu ähnlich, nach ein paar Matches habe ich alles gesehen und arbeite mich danach bestenfalls noch in die Feinheiten ein. Da muss einfach mehr Abwechslung her.

Meine Wertung **76**



Genre	Multiplayer-Shooter
Verkaufsstart	30. März 2007
Entwickler	Eidos Ungarn
Hersteller	Eidos
Webseite	www.battlestations.net
Hotline	09001/839 582 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (8 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Singleplayer	6

Ideal für
Taktiker, die es gerne krachen lassen

Alternative Vollpreis
Battlefield 2142 (ca. 40 €, 11/2006: 89)

Alternative Budget
Silent Hunter 3 (ca. 15 €, 04/2005: 82)

PRO

- spannender Mix aus Strategie und Action
- kinderleichter Einstieg dank des ausführlichen Tutorials
- alle Einheiten sind steuerbar
- große Multiplayer-Schlachtfelder
- Schlachten vor historischem Hintergrund
- dank strategischer Karte sehr übersichtlich
- echte Einzelspielerkampagne ...

KONTRA

- ... mit dürftiger Inszenierung
- gewöhnungsbedürfte Maussteuerung der Flugzeuge
- keine Skirmish-Schlachten
- lediglich neun Mehrspieler-Karten
- schwache Landschaftsgrafik

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	76
RÜDIGER STEIDLE	79
MARTIN DEPPE	84

80



Die Punkte um Betameches Portrait sind ein **Countdown** – ist der abgelaufen, geht das Schloss auf. Der Seide links darf uns aber nicht stören.



Lustiges **Geschicklichkeitsspiel**: Um über die Steine zu kommen, müssen wir auf einem Mogoth balancieren und Gegenständen ausweichen.

VIDEO

TIPPS

ARTHUR UND DIE MINIMOYS

Mit Arthur und seinen Freunden lösen wir viele Rätsel und verprügeln widerliche Seiden.

Arthur und die Minimoys ist ein flottes Action-Adventure, in dem es mehr ums Knobeln als ums Prügeln geht. Basierend auf Luc Bessons Kinderbüchern und dem Kinofilm wird der Junge Arthur in einen Minimoy verwandelt: Ein Fabelwesen, das gerade mal zwei Millimeter groß ist. Mit seinen beiden Minimoy-Freunden Selenia und Betameche begibt er sich auf die Suche nach einem riesigen Schatz. Und muss sich dabei gegen die fiesen Seiden wehren – garstige und heuschreckenähnliche Viecher, die die Minimoys versklaven wollen.

Hops und weg

Hinein ins Getümmel – und am Besten mit Gamepad. Denn Arthur und seine beiden Freunde, die wir übrigens auch steuern können, lassen sich zwar einfach durch die Minimoy-Welt scheuchen. Doch die Kameraperspektive ist oft so ungünstig, dass wir die Maus-Tastatursteuerung nicht empfehlen. Die Kamera können wir zwar selbst nachjustieren, allerdings bräuchten wir dafür eine dritte Hand. Vor allem bei den vielen Sprung-Einlagen hopsen wir so oft am Ziel vorbei. Das nervt.

Die Minimoys stehen uns beim Lösen der Rätsel mit Rat und Tat zur Seite. In den Schlachten, in denen mehrere Gegner auf uns einstürmen, behindern sie uns aber oft. Oder werden mir nichts, dir nichts ohnmächtig geschlagen und von den Seiden verschleppt – nicht sehr clever, die Mitstreiter!

Ein wenig Kinostimmung

Wird einer unserer Kumpanen entführt, ist das Spiel vorbei, und wir starten wieder an einem früheren Speicherplatz. Glücklicherweise sind diese Punkte fair verteilt. Das Tutorial ist zwar recht ausführlich, verschweigt jedoch essentielle Kniffe: Wie wir das Kidnapping verhindern, verraten uns die Minimoys, oder wie wir den Seiden Schlüssel abnehmen. Wie wir einen entführten Winzling aber aus dem Seiden-Käfig befreien, das erfahren wir weder im Tutorial noch von den Minimoys.

Trotz der liebevollen Inszenierung, der putzigen Charaktere und der Filmschnipsel, die wir hin und wieder zur Belohnung bekommen, bleibt Arthur und die Minimoys hinter anderen Filmumsetzungen wie **Jagdfieber** zurück. Außerdem sind die Synchronstimmen teilweise recht nervig und nicht von den Film-Originalsprechern vertont.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Pfui Kamera!

Das ist das erste Mal, dass mir die Auswahl der Kamerawinkel in einem Action-Adventure so extrem negativ aufgefallen ist. Gut, dass ich die Kamera selbst nachziehen kann – komfortabel ist das aber nur mit Gamepad, und das hat nicht jeder PC-Spieler zur Hand.

Schade, denn die Umsetzung vom Film zum Spiel ist an sich gut gelungen, die Grafik hübsch. Nnur die quietschende Stimme von Betameche nervt hin und wieder. Dafür gefallen mir aber die vielen Denkaufgaben.

Meine Wertung **71**



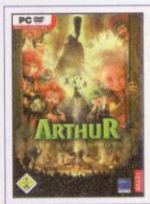
SARA STEHLIN

Mehr Witz!

Arthur und seine Minimoy-Freunde sind wirklich putzig, und als Filmumsetzung gut gelungen. Zumal kurze Zwischensequenzen das Kinoerlebnis noch verstärken. Das wird vor allem junge Spieler freuen. Die abwechslungsreichen Aufgaben sind klasse und machen viel Spaß, der Humor ist allerdings viel zu knapp gekommen.

Selenia und Arthur könnten sich ruhig häufiger mal angiften. Außerdem nerven die wirklich schlecht gewählten Kamerawinkel; ohne ein Gamepad geht da kaum was.

Meine Wertung **70**



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Etranges Libellules
Hersteller	Atari
Webseite	www.atari.com/arthur
Hotline	0900/177 188 2 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
Fans von Elfen, Kobolden und anderem Getier

Alternative Vollpreis
Jagdfieber (ca. 30 €, 12/2006: **74**)

Alternative Budget
Madagascar (ca. 10 €, 08/2005: **64**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 7,8 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 800 MHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,2 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Radeon X800	CPU 1,8 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- niedliche Charaktere
- viele Knobeleinlagen
- gute Filmumsetzung

KONTRA
- zu viele ungünstige Kamerawinkel
- keine Originalsprecher
- wichtige Angriffe werden nicht erklärt

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	71
SARA STEHLIN	70

71

VIDEO

SWITCHFIRE

Mit Switchfire feiert die Amiga-Ballerorgie SWIV auf dem PC eine eher durchwachsende Wiedergeburt.

Amiga-Besitzer erinnern sich vielleicht noch an **Silkworm** (erschien 1989), den inoffiziellen Vorgänger von **SWIV (1991)**. In dem horizontal scrollenden Shooter sitzen wir in einem Kampfhubschrauber und rücken einer Unzahl an Pixel-Feinden und Raketen schleudernden Abwehrtürmen zu Leibe.

Klingt nach 08/15, ist es aber nicht: Sofern ein Freund in Reichweite ist, kann der sich nämlich ins laufende Spiel einklinken und die Kontrolle über einen Jeep übernehmen, der den Heli vom Boden aus mit Raketen und Maschinengewehr tatkräftig zu Hilfe kommt. Der Nachfolger **SWIV** setzt 1991 im Prinzip aufs gleiche Pferd; allerdings scrollt das Bild nunmehr vertikal, sprich: Wir erleben das Geschehen von oben.

Griff in die Retrokiste

Gute 15 Jahre später lässt Entwickler Pixelcage **Silkworm** und **SWIV** auf dem PC aufleben. Abgesehen von der Grafik, die seit Erscheinen der Homecomputer-Klassiker natürlich einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht hat, versprüht **Switchfire** anfangs auch wirklich den nostalgiegetränkten Charme eines simplen, in Sachen Spielspaß aber dennoch effektiven Arcade-Shooters. Der sich eigentlich ideal für die Mittagspause eignen würde, wenn nicht einige Schnitzer die gute Ballerlaune erheblich trübten.

Wendekreis wie ein LKW

Mit dem Gamepad fliegt und rast es sich ganz ordentlich. Sofern man aber die Tastatur (wahlweise in Kombination mit der Maus) nutzt, entpuppt sich die Lenkung eine gute Spur zu träge. Wenn Sie keinen Freund in der Nähe haben, fehlt ein KI-Spieler, der das jeweils andere Vehikel übernimmt. Und Multiplayer-Support über Internet oder LAN suchen wir ebenfalls vergeblich. So verliert das Gegnerabschießen und Extras-Aufsammeln aufgrund mangelnder Abwechslung bald jeglichen Reiz.

Simon Fistrich



Endgegner wie dieser **Superheli** beschließen die wenig spektakulären Levels. Zu zweit mit üppiger Bewaffnung kein Problem.



Für ein **Arcade-Spiel** wie Switchfire reicht die simple Grafik aus. Nicht gut: Die Performance sackt bei vielen Einheiten in den Keller.



SIMON FISTRICH

Laues Retro-Lüftchen

Silkworm und SWIV habe ich damals auf meinem Amiga viele Stunden lang gespielt, daher freue ich mich über eine PC-Konvertierung. Und Switchfire macht auch tatsächlich Spaß – für ein paar Minuten zwischendurch. Mehr ist einfach nicht drin, dazu mangelt es den Karten an Abwechslung.

Auch in anderen Bereichen hätte Pixelcage viel mehr aus der Umsetzung machen können. Sei es etwa mit einer vernünftigen Mehrspielerunterstützung via LAN oder einer KI, die den jeweils anderen Part übernimmt. Da auch die technische Ausführung zu wünschen übrig lässt, sollten nur beinharte SWIV-Fans die immerhin fairen 15 Euro hinblättern – im Internet gibt's weitaus bessere Alternativen für Retrofreunde. Tipp: Probieren Sie doch mal Titan Attack auf unserer DVD!

Meine Wertung **52**



RÜDIGER STEIDLE

Schon besser geballert

SWIV ist mein Lieblings-Ballerspiel aus der Amiga-Ära. Switchfire fängt das Flair des Vorbilds gekonnt ein: die bildschirmfüllenden Explosionen, den treibenden Soundtrack, die Gegnermassen, den Zwei-Spieler-Modus, sogar den für Shooter-Verhältnisse gemütlichen Schwierigkeitsgrad. Sehr gute Ansätze sind also vorhanden.

Es hapert aber an der technischen Ausführung: Mal schleicht das Spiel im Schneckentempo, nur damit im nächsten Moment alles im Affenzahn über den Bildschirm rast. Und die schwammige Steuerung macht manchen Bossgegner-Fight zum puren Glücksspiel. Genau wie Simon verweise ich auf das Internet: Dort gibt es bessere, oft sogar kostenlose Kokurrenz. Mein persönlicher Anspieltipp: Starscape (zu finden auf www.moonpod.com).

Meine Wertung **49**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Pixelcage
Hersteller	Frogster
Webseite	www.eclypse.de
Hotline	0190/824 870 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet	Netzwerk (0 Spieler)

Ideal für: Nostalgiker und SWIV-Veteranen

Alternative Vollpreis: Alien Shooter 2 (ca. 30 €, 10/2006: 71)

Alternative Budget: Alien Shooter (ca. 10 €, erschienen 2003)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 870 MB

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,5 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,2 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 6800	CPU 2,4 GHz, RAM 1,0 GB

PRO
- nette Retro-Atmosphäre
- cooler Soundtrack
- riesige Bossgegner

KONTRA
- technische Mängel
- keine Internet/LAN-Unterstützung
- keine KI-Mitstreiter

EINZELNOTEN

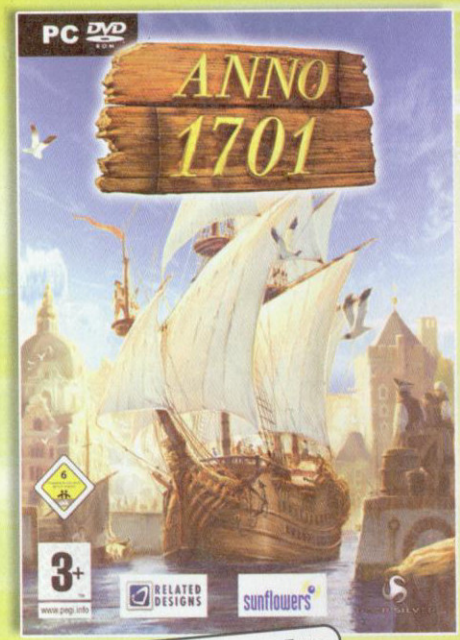
Grafik	4
Sound	6
Steuerung	4
Atmosphäre	6
Multiplayer	4

Durchschnitts-Wertung der Tester

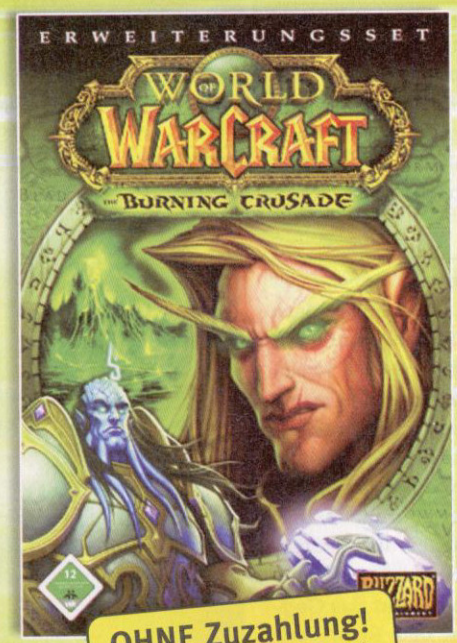
SIMON FISTRICH 52
RÜDIGER STEIDLE 49

51

Jetzt zugreifen &



Zuzahlung: 10 Euro

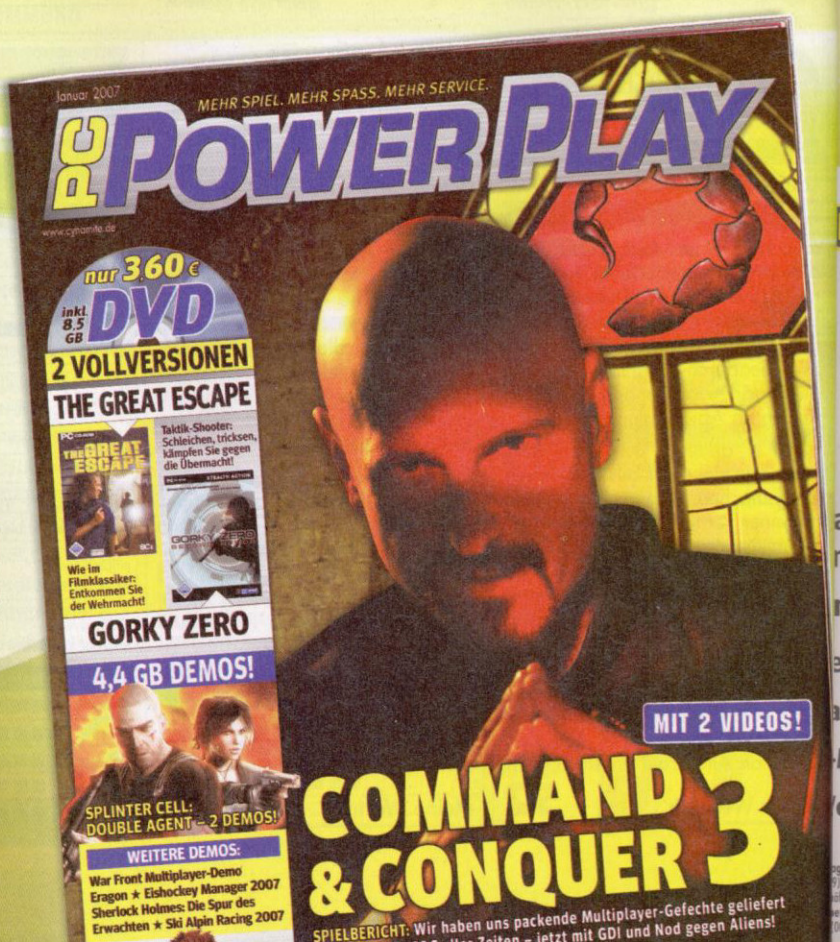


OHNE Zuzahlung!
(erhältlich ab 17.01.2007)



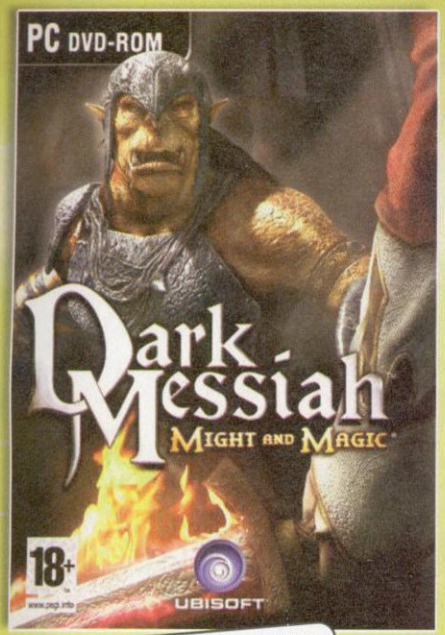
Zuzahlung: 10 Euro

Einen neuen Abonnenten werben und tolle Blockbuster-Spiele abgreifen!

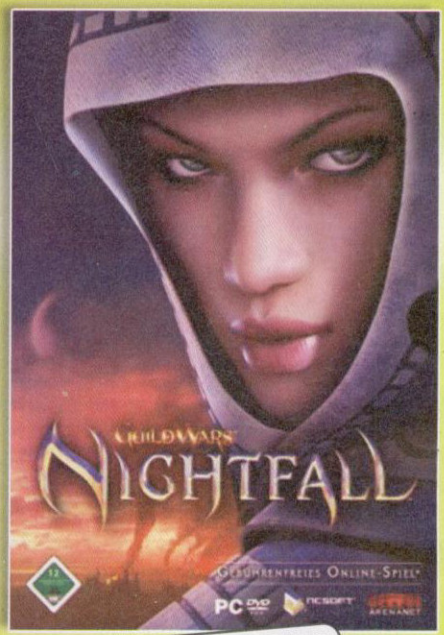


Power-Abo sichern!

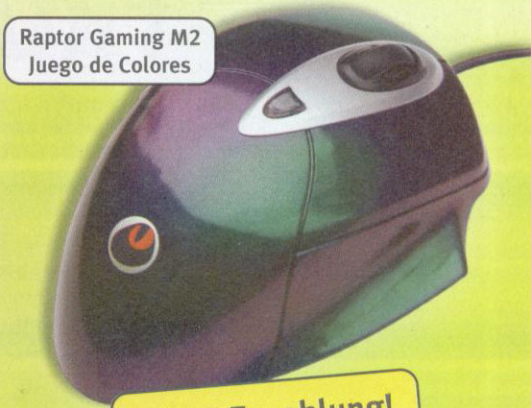
- Jetzt Preisvorteil sichern! Nur € 2,80 statt € 2,99 pro Ausgabe
- Randvolle DVD!



Zuzahlung: 10 Euro
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig. (Vorder- und Rückseite)



Zuzahlung: 10 Euro



OHNE Zuzahlung!

EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's diese tolle Mini-Taschenlampe
GRATIS!



Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@cynamite.de
Web: www.cynamite.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits
Abobetreuung: DataM-Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte die tolle Prämie kassieren (bitte ankreuzen)

Die Lieferung der Aboprämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

- ☐ **Anno 1701** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Dark Messiah** > Zuzahlung 10 Euro Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig. (Vorder- und Rückseite)
- ☐ **WoW Burning Crusade** > OHNE Zuzahlung
- ☐ **Guild Wars: Nightfall** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Company of Heroes** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Raptor-Gaming Maus** > OHNE Zuzahlung

Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz sFr 65,40; restliches Ausland auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von PC PowerPlay. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und verlängert sich automatisch.

Ich bin der neue Abonnent: PC0207

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's eine Mini-Taschenlampe gratis!

AB DIE POST!
Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161, 97091 Würzburg

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

* Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch selbst kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen! Zuzahlungsbeiträge werden per Nachnahme bei Zustellung der Prämie erhoben.

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei PC PowerPlay Abo-Service, c/o DataM-Services GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Absendung dieser Bestellung.

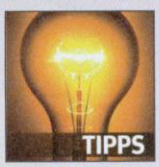
Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.



CYNAMITE.DE
my entertainment network
Screenshot-Galerie und zusätzliches Video auf www.cynamite.de





WAR FRONT

Normandie, Norditalien und Berlin kennen Strategiespieler wie ihre Westentasche. War Front schubst den Zweiten Weltkrieg in einen ganz anderen Verlauf. Taugt das?

Wir waren schon so furchtbar lange weltkriegsmüde: Im Actionbereich kabbelten sich **Call of Duty 2** und **Medal of Honor**, bei den Strategiespielen **Panzers**, **Blitzkrieg**, **Rush for Berlin** – um nur die besten Titel zu nennen. Was für eine Überraschung war da **Company of Heroes**, das eine satte 90er-Wertung einfährt. Sein Prinzip: Kleine, clever kämpfende Infanterietrupps und wenige Panzer gewinnen den Zweiten Weltkrieg quasi im Alleingang. Zumindest in Frankreich. Ist ja auch schon was.

RUMMSFIDEL

Ganz anders als **Company of Heroes** macht's jetzt **War Front**. Hier ist jede

SETUP

Installation:
War Front braucht 3,5 GB auf der Festplatte. Die Spielstände sind bis zu 10 MB groß und liegen im Installationsordner unter \Run\Profiles\Player\Save.

Kopierschutz:
Tagès, die DVD muss beim Spielstart einliegen.



Bomben- und Kamikazeangriffe sind fulminant inszeniert. Die **Explosionen** sehen vor allem nachts beeindruckend aus.



Wir haben einen deutschen **Außenposten** entdeckt, die Raketenwerfer und Panzer hier sind alle ... nun ja ... führerlos. Aber nicht mehr lang!



Dämmerung und Regen senken die Sicht- und Feuerreichweite. **Scheinwerferkegel** und beleuchtete Gebäude sehen schick aus.

Einheit ersetzbar, sogar unsere Helden erfahren eine wundersame, wenn auch teure Wiedergeburt in der nächsten Kaserne. Hier ist der Krieg auch größer: Wir kämpfen nicht Mann um Mann um jeden Hühnerstall, sondern mit dutzenden, ja hunderten von Einheiten um Feindbasen, Flugplätze, Raketenrampen. Und nicht nur in Frankreich, sondern etwa auch in London, Italien, Russland.

Viele der 22 Kampagnenmissionen (aufgeteilt in einen alliierten und deutschen Feldzug; die Russen können wir nur im Skirmish- und Multiplayermodus spielen) gipfeln in einer gewaltigen Massenschlacht, die die sehr gelungenen Szenarios Showdown-mäßig beendet. Massenschlachten sind nichts für Sie? Abwarten!

Besatzungsstatisten

Beispiel für einen alliierten Einsatz mit so einer Massenschlacht: Am Anfang besteht unsere Armee aus exakt drei Mann, nämlich Held Lynch und zwei Soldaten. Wir ahnen es: Lynch wird bald allein sein, denn den beiden Jungs an seiner Seite steht der Kanonenfutter-Dienstgrad quasi auf die Schulterklappen geschrieben.

Unser Trio marschiert in eine russische Basis, um an einer Siegesfeier teilzunehmen. Doch statt Feierei gibt's Feuer Frei, die Russen schießen, wir rennen. All das passiert in der Spielgrafik, inklusive gelungener Sprachausgabe, Dialogfenstern und oben rechts eingeblendeten Videoschnipseln der ebenfalls gelungenen Art.

Wir rennen also davon, Kamerad eins fällt, wir rennen, Kamerad zwei fällt, Lynch rennt. Richtung Flakgeschütz, empfiehlt uns Kamerad drei per Funk. In **War Front** können wir nämlich stationäre Geschütze (jeweils Luft- und Panzerabwehr) nicht nur bauen, sondern auch bedienen. Zum Glück, denn die Russen greifen Lynch mit Fliegern an, wir wehren ein paar Wellen ab – wie in einem simplen Ballerspiel richten wir das Fadenkreuz aus, halten dezent vor, feuern los. Spaßig, probiert man mal aus, ist aber weder weltbewegend noch kriegsentscheidend.

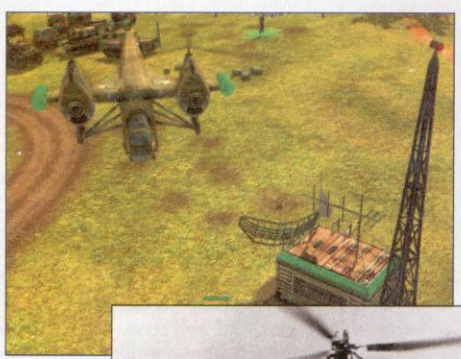
Ich komme wieder!

Flieger kaputt, Lynch auch fast. Zum Glück erholen sich Helden langsam, wir marschieren zur nächsten Station: Ein kleines Dorf, hier soll uns ein Flugzeug abholen. Wir kommen näher, das Flugzeug auch – und entpuppt sich als Hubschrauber mit Doppelrotor, Vollrumpf und Bordkanone, mitten im Zweiten Weltkrieg. Zeit zum Staunen haben wir nicht, also einsteigen und den anrennenden Russen entfliegen.

Und zwar in unsere kleine Basis. Gerettet! Wir kriegen gleich zwei neue Jobs: eine Hauptaufgabe (die beiden russischen Basen auf der Karte demontieren). Und einen Nebenjob: In 15 Minuten soll schwere Verstärkung kommen, die aber eine weitere Sowjet-Stellung passieren muss. Wenn wir die bis zum Eintreffen vernichtet haben, ist die Nebenaufgabe erfüllt, und wir kriegen bessere Verstär-

DICHTUNG UND WAHRHEIT

So wahnsinnig manche Einheiten-Konstruktionen in War Front auch sein mögen – einige davon hat es wirklich oder ähnlich gegeben.



In War Front dient ein Hubschrauber mit zwei nebeneinander wirbelnden Rotoren als bewaffneter Truppentransporter. Das Teil gab es (ähnlich) wirklich: Die Focke-Achgelis Fa 223 wurde seit 1941 gebaut, es gab 40 Stück.





Der Horten-Bomber zerlegt im Spiel ganze Gebäude. Solche Nurflügler gab es wirklich (unten: Gotha Go 229, kam nie zum Kampfeinsatz). Der bekannteste Vertreter heute: der US-Tarnkappenbomber B-2 Spirit.





Fallschirmjäger gibt's in drei Varianten: normale, Bazooka-Schützen, Ranger. Die hier haben einen besonderen Job: den Führer entführen!



Mächtige Luftwaffe: Der **Kriegszeppelin** der Deutschen ist mit seinen acht Kanonen (zwei vorne, je drei seitlich) ideal gegen Bodenziele.

kungen. Dazu kabbeln wir uns um Ölquellen (wenn wir die mit Infanteristen besetzen, gibt's Extra-Tachengeld), bauen eine Streitmacht auf, um mit ca. 120 Einheiten die beiden sowjetischen Basen zu plätten. War natürlich völlig übertrieben, soviel hätten wir gar nicht gebraucht. Aber Spaß macht das Zerdeppern allemal!

Verrückt! Oder doch nicht?

War Front kegelt die Welt- und Militärgeschichte gekonnt durcheinander. Da verbünden sich die Deutschen mit den Alliierten gegen die Russen, da flattern Hubschrauber am Himmel, eskortiert von Soldaten mit Raketenrucksack. Dazwischen echte Einheiten: Deutsche Panther und Messerschmitt-Düsenjäger, alliierte Bishop-Geschütze und die schweren Pershing-Panzer.

So völlig abstrus sind einige der Einheiten gar nicht. Etwa der erwähnte Hubschrauber: Während des Zweiten Weltkriegs wurden tatsächlich die ersten serienmäßigen Maschinen gebaut, auch Nurflügler gab es wirklich (siehe auch Kasten auf Seite 69). Klar, die Exo-Skelette Marke Battlemech und die russischen Einfrier-Panzer im Spiel wirken arg abgedreht. **War Front** ist wie ein Roman von Jules Verne – man mag drüber lächeln, doch plötzlich gibt's das U-Boot Nautilus und die bemannte Mondlandung wirklich ...

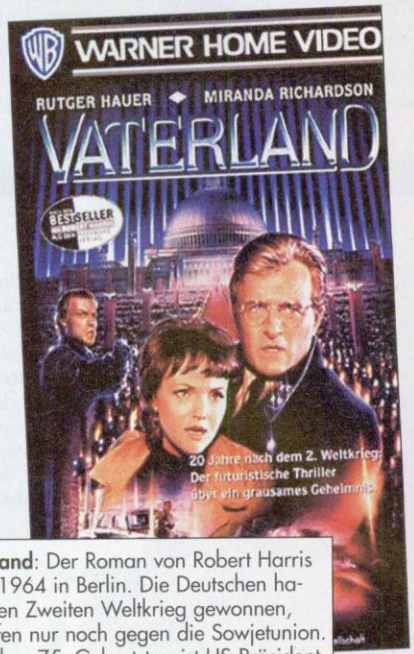
Reissverschluss zur Front

So obskur die Truppentypen, so konventionell der Basisbau: Bergwerke sorgen für die einzige Ressource, nämlich Geld. Im Hauptquartier erforschen wir höhere

WAS WÄRE, WENN ...

Gerade die Ära des Zweiten Weltkriegs hat Schriftsteller, Drehbuchautoren und später Spieldesigner immer wieder inspiriert, so genannte **Kontrafaktische Geschichte** zu schreiben.

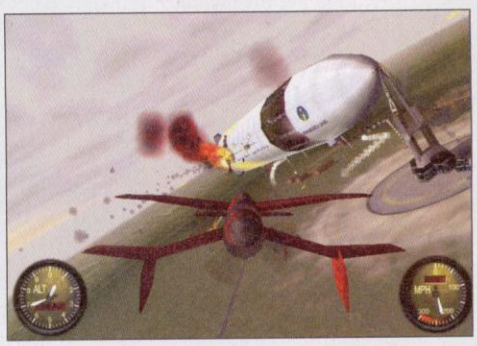
Wir haben drei Beispiele zusammengestellt.



Vaterland: Der Roman von Robert Harris spielt 1964 in Berlin. Die Deutschen haben den Zweiten Weltkrieg gewonnen, kämpfen nur noch gegen die Sowjetunion. Zu Hitlers 75. Geburtstag ist US-Präsident Kennedy eingeladen – da entdeckt der Kriminalbeamte Xaver März ein grausiges Geheimnis. Tolles Buch, wurde 1994 mit Rutger Hauer solide verfilmt.



Panzer General: Wer sich hier gut schlug, konnte als Deutscher Washington angreifen. Wurde kurzzeitig indiziert, weil einige Seiten des ursprünglichen Handbuchs »den Angriffskrieg propagierten«.



Crimson Skies: Das witzige Actionspiel stellt die 30er-Jahre auf den Kopf. Wir rasen mit waffenstarrenden Deltaflüglern und Doppeldeckern durch Wolkenkratzerschluchten und Zeppelinhangars.



RÜDIGER STEIDLE

Skir-Misch-Masch

So spannend und abwechslungsreich die Kampagnen auch sein mögen, am liebsten spiele ich in War Front die Skirmish-Duelle. Gegen den – sehr guten – Computer oder gegen den – noch besseren – Kollegen Bergmann. Da geht's schnell zur Sache, ohne lange Aufbauphasen (es sei denn, man spricht sich ab) oder vorsichtiges Vortasten. Fast so flott wie seinerzeit bei C&C Generäle.

Allerdings bin ich mir in Sachen Spielbalance noch nicht ganz sicher: Die Deutschen wirken mit ihren ganzen Superwaffen übermächtig, während ich mit den Russen ohne vernünftige Luftunterstützung keinen Stich mache. Aber da fehlt mir bestimmt nur noch die richtige Taktik. An der kann ich ja dann weiter im Kollegen-Duell feilen.

Meine Wertung **84**

www.cynamite.d



Unser Held **John Lynch** soll gelyncht werden! Jede Fraktion hat drei Helden mit Spezialfähigkeiten, bei John etwa ein dicker Granatwerfer.

WAR FRONT: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie das Weltkriegs-Szenario nicht mehr sehen können, aber vermissen würden

... wenn Sie auf dicke Massenschlachten mit viel Brimborium stehen

... falls Sie sowieso immer dachten, dass die Deutschen London erobert haben

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie es ultra-realistisch mögen und schon nervt, dass das SdKfz 250/11 (sPzB41) so oft falsch geschrieben wird

... falls Sie lieber mit kleinen, ans Herz gewachsenen Kampfgruppen spielen

... wenn Sie gar nicht wissen, wer dieser London eigentlich ist



Technologiestufen, die wir in Kaserne, Waffenfabrik und Flughafen umsetzen, etwa statt leichter Mathilda-Panzer mittlere Shermans zusammenschweißen. Dazu kommen Standardgeschichten wie Radarstationen und die erwähnten Geschützstellungen.

Trotz teils riesiger Armeen (100, 150, 200 Einheiten sind die Regel) fahren die Truppen vorbildlich brav durch die Gegend. Als wir etwa eine Brücke überqueren wollen, fädeln sich die Panzer, Lafetten und Reparatur-Laster vorbildlich per Reißverschlusssystem ein – da würde sogar der strenge Herr von **Der siebte Sinn** endlich mal jubilieren.

Nachts sind alle Tiger grau

Jubilieren können wir auch über die Präsentation des Spektakels: Kamikaze-Bomber und Erdbeben-Bomber füllen den ganzen Bildschirm pyrotechnisch, Raketenschweife und Leuchtspurmunition illuminieren vor allem bei Dämmerung und nachts die Schlachtfelder. Müssen sie aber auch: Wegen der recht häufigen Tag- und Nachtwechsel tapern wir oft durchs Dunkel. Dörfer und Basen sind zwar schick beleuchtet, und sämtliche Fahrzeuge haben kräftige Scheinwerfer, dennoch sind die Einheiten leicht zu übersehen, vor allem Infanteristen im Wald.

Die Lichtverhältnisse wirken sich auch auf die Taktik aus: Artillerie beispielsweise überfeuert im Hellen wesentlich größere Distanzen als im Dunkeln, nachts hingegen schlägt die Stunde der Infanterie mit Nahkampfwaffen.

Martin Deppe



DAVID BERGMANN

Nicht schon wieder

Die Superwaffen sind cool, die Geschichte ist herrlich überzogen, die Handhabung geht mir spielend leicht von der Hand. Für sich betrachtet sind die Bausteine von War Front sehr gut bis hervorragend – trotzdem haut mich das Endergebnis nicht vom Hocker. Das liegt vor allem am Szenario Zweiter Weltkrieg, das mir trotz augenzwinkerndem Paralleluniversum zum Hals raushängt.

Außerdem stoßen mir die mitunter künstlich gestreckten Missionen sauer auf. Wenn die KI mir ständig stupide Angriffswellen entgegenschickt, ist das nicht fordernd sondern lästig. Wenn Sie sich gerne durchbeißen, und beim Anblick des Szenarios nicht wie ich grün anlaufen, ist War Front ein kurzweiliger Zeitvertreib beim Warten auf C&C 3.

Meine Wertung **79**



MARTIN DEPPE

Bleibt alles anders

Entschuldigung, Herbert Grönemeyer, aber Ihr Albumtitel passt auf War Front wie die Panzerfaust aufs Bullauge. Oder so. Denn das Spektakel steckt zwar voller abgedrehter Einheiten, spielt sich aber wie ein herkömmlicher Echtzeit-Strategietitel auf hohem Niveau. Mit starker Betonung auf brachialen Schlachten, die aber gut zu handhaben sind, da ich das Tempo in zwei Zeitlupenstufen verringern oder ganz anhalten kann. Clever sind meine Untergebenen ebenfalls – selbst lange Engpässe wie Brücken meistern sie geschickt und zügig.

Was War Front richtig gut hinbekommt, ist der Mix aus Historie, Beinahe-Historie und dicker Flunkerei, vor allem bei den Einheiten. So was mag ich persönlich sehr, ist aber natürlich Geschmack- und nicht jedermanns Sache.

Meine Wertung **85**



Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	7. Februar 2007
Entwickler	Digital Reality
Hersteller	10tacle
Webseite	www.war-front.de
Hotline	0900/151 991 0 (1,24€/min)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	/
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (10 Spieler)	Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (10 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Ideal für: Strategen mit Verschwörungstheorien

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 50 €, 10/2006: 90)

Alternative Budget: Panzers 2 (ca. 10 €, 08/2005: 84)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,5 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM	768 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO

- Weltkrieg mit ganz anderem Verlauf ...
- ... und abgedrehten Einheiten
- klasse Effekte (z.B. Leuchtspurmunition)
- Tempo fünffach regelbar
- viele Nebenmissionen

KONTRA

- Gegner bei Beschuss passiv (selten!)

MARTIN DEPPE	85
RÜDIGER STEIDLE	84
DAVID BERGMANN	79

Durchschnitts-Wertung der Tester: **83**



CYNAMITE.DE
my entertainment network
Wertung und Technik-Check rechtzeitig vor Erscheinen auf www.cynamite.de

VIDEO

TIPPS

Bei eingeblendetem **Interface** und herausgezoomter Karte wirken die meisten Einheiten winzig. Im oberen Bereich sehen wir Ressourcen- und Missionsinfos, der untere Bereich zeigt die zoombare Minimap und strategische Befehle.

AWARD
PC POWER PLAY
FÜR
EINHEITEN-VIELFALT
SUPREME COMMANDER

SUPREME COMMANDER

Hier werden Strategen-Träume wahr: Wahrhaft gigantische Karten bieten Profis unzählige Möglichkeiten. Und schrecken Hobbygeneräle ab. Kein Spiel für jedermann!

WARUM KEINE WERTUNG?

Während des Tests fielen uns erhebliche Performance-Schwankungen und diverse kleinere Bugs ins Auge. Wir informierten THQ über die Fehler, die nach deren Aussage mit dem (noch nicht finalen) Kopierschutz zusammenhängen. Die zum Zeitpunkt des Tests fast fertige Goldmaster soll davon nicht mehr betroffen sein.
Da wir Ihnen die bestmögliche Kaufempfehlung geben wollen, verzichten wir auf die abschließende Wertung – die liefern wir stattdessen anhand der Verkaufsversion auf www.cynamite.de sowie in der kommenden Ausgabe nach.

Stellen Sie sich vor, wir schrieben das Jahr 3844 und Sie wären Gott. Sie sitzen auf Ihrem Thron im Wolkenschlösschen, und blicken durch ein kleines Loch im Boden hinab auf die Welt. Rund um das Fenster und auf der Armlehne Ihres Sessels sind jede Menge Knöpfe angeordnet, die mit kleinen verschlüsselten Symbolen beschriftet sind. Sie haben schlechte Laune: Mit einem der Knöpfe zoomen Sie die Welt heran, mit einem anderen wiederum geben Sie einer Gruppe Menschen- und Roboterkinder den Befehl, die Hügelstellung einer anderen Gruppe mit Bodentruppen und Bombern auszulöschen.

Doch Teufel noch eins! Ihr schwerer Angriffsbot watschelt den Hügel im Schneckentempo herauf, und feindliche Abfangjäger holen Ihre Bomber vom Himmel, da Sie deren enormen Wendekreis nicht bedacht haben. Ihre Kommandoeinheit, die Sie vor lauter Armee-Tohuwabohu versehentlich mit in die Schlacht gezogen haben, wird von Lasertürmen unter Beschuss genommen, und wie aus dem Nichts marschiert der Feind schnurstracks in Ihre eigene Basis ein. Zwei Minuten später ist alles vorbei. Sie grummeln in Ihren Bart und ärgern sich darüber, sich entgegen Ihren Vorsätzen mal wieder in die Angelegenheiten der komplizierten Menschen eingemischt zu haben.

SCHULBANKDRÜCKEN

Supreme Commander ist ein egoistisches Spiel, das nicht viele Kompromisse für Gelegenheitsstrategen eingeht. Falls Sie zu der Sorte Mensch (oder Gott) gehören, die nicht bereit sind, das gut 60 Seiten starke Handbuch durchzuackern, sich die umfangreichen Video-Tutorials anzuschauen und einzuprägen sowie exzessiv die Stärken und Schwächen der mehr als 100 Einheitentypen zu studieren, werden Sie spätestens nach den ersten Missionen fürchterlich gegen den Schrank laufen.

Für Sie gilt: Lesen Sie nicht weiter! Kaufen Sie sich lieber zugänglichere Kost wie **War Front**, **Age of Empires 3** oder etwa **Company of Heroes**. Oder Sie nehmen einfach die noch verbleibende Wartezeit auf **Command&Conquer 3** in Kauf.

Sofern Sie sich hingegen schon immer über eingeschränkte taktische Möglichkeiten echauffiert haben, welche die eher übersichtlichen Karten und Einheiten-Repertoires herkömmlicher Echtzeit-Epen so mit sich bringen, dann könnte **Supreme Commander** tatsächlich das Echtzeit-Strategiespiel sein, auf das Sie seit Jahren gewartet haben.

INTERFACE VON VORGESTERN

Der Quasi-Nachfolger des umstrittenen **Total Annihilation** unterscheidet sich besonders äußerlich gleich in mehrfacher Hinsicht von seinen



Unsere **ACU-Einheit** links baut die ersten Einheitenfabriken. Die linke werkelt bereits an einem Kampfpanzer, die rechte baut Luftstreitkräfte.



Die Grafik ist kein absolutes Highlight. Die gewaltigen **Explosionen** (hier einer ACU-Einheit) sorgen trotzdem für offene Münder.

Genregeschwistern. Das wird bereits ab der allerersten Mission deutlich: Das eigentliche Geschehen erleben wir durch ein Fenster, das von einem üppigen Interface umrahmt ist. Nur wenige Bereiche lassen sich verstecken; wir können es immerhin an den rechten oder linken Bildschirmrand verschieben. Oder es per umständlicher Tastenkombination komplett ausblenden, was eine unschöne, aber bessere Alternative ist. Hier fehlt es an Flexibilität, etwa in Form einzelner Elemente, die sich nur bei Bedarf einblenden.

So oder so: Die erschlagende Präsenz an Bedienknöpfen und Anzeigen erstickt zumindest auf den ersten Blick jegliche Intuition im Keim und erinnert optisch an Uralt-Strategiespiele wie **WarCraft 2** oder die ersten **Command&Conquer**-Episoden.

Alles in Position!

Wer deswegen kein Reißaus nimmt und sich eingehender damit beschäftigt, wird aber belohnt: Im Grunde ist es logisch aufgebaut und nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut übergegangen. Anteil daran hat die Tatsache, dass das Entwicklerteam um Chris Taylor im Gegensatz zur optischen Präsentation der Bedienelemente beim Gebrauch derselben keine Experimente macht. Symbole für Angriff, Patrouille und Verteidigung befinden sich ebenso an Ort und Stelle wie Ressourceninfos und Bauicons.

Das gilt auch für die restliche Steuerung: Per Linkslink markieren und bewegen wir Einheiten, per Rechtsklick schicken wir Sie auf die Reise oder zum Angriff. Ctrl + Ziffer markiert Gruppen, die wir per gedrückt gehaltener Maustaste in unterschiedlichen Formationen ausrichten. Mit Shift legen wir Wegpunkte an – alles wie gehabt also.

Planspiel

Höchst beeindruckend ist dagegen die gewaltige Kartengröße. Anfangs ist lediglich ein kleiner Teil des gesamten Schlachtfelds sichtbar. Die Einsätze bestehen häufig aus mehreren Untermissionen, die wir nach und nach erfüllen. Die Karte entfaltet sich dabei zu ihrer gesamten Größe von bis zu 2.000 virtuellen Quadratkilometern und mehr.

Damit wir bei diesen Dimensionen die Übersicht behalten, ist eine mächtige, stufenlose Zoomfunktion integriert. So können wir einerseits mit der Kamera ganz nah ans Geschehen heranfahren, um uns bei kleineren Scharmützeln ganz dem Mikromanagement einzelner Kampfeinheiten zu widmen. Komplett herausgezoomt haben wir dagegen den vollen Überblick über das gesamte Schlachtfeld. Die jetzt winzigen Einheiten und Gebäude werden anhand von Symbolen dargestellt. Das gibt uns einerseits tatsächlich das Gefühl eines Supreme Commanders, also eines Oberkommandanten, der jederzeit die Kontrolle über seine gesamte Roboterarmee behält.

Die Kehrseite der Medaille: Um große Truppen effizient zu steuern, befinden wir uns allzu oft in eben dieser Draufsicht. Welche eher an rundenbasierte Politik-Strategiespiele wie **Europa Universalis** erinnert, als an moderne, grafisch meist bombastische Echtzeit-Strategie.

DER »SUPREME COMMANDER«: DIE ADVANCED COMMAND UNIT

In Supreme Commander gibt es drei unterschiedliche Rassen: die United Earth Federation, die Nation der Cybrans und die Sekte der Aeon-Erleuchteten. Allen gemein ist die **ACU** (Advanced Command Unit), eine Art gewaltiger Battlemech, von dem aus wir als Kommandant die Schlacht leiten.

Die eierlegende Wollmilchsau

Die **ACU** ist immer die erste Einheit auf dem Feld: Sie kann Ressourcen- und Einheitenfabriken bauen, da sie die entsprechenden Baupläne gespeichert hat. Solange die Umgebung über ausreichend Masse und Energie verfügt, darf die **ACU** unbegrenzt Einheiten und Bauwerke erschaffen.

Sie ist aber auch ein mächtiger Kampfkoloss: Im Verlauf unserer Mission versehen wir sie diversen (kostspieligen und langwierigen) Upgrades, die sich je nach gewählter Fraktion unterscheiden. Eine Cybran-**ACU** rüsten wir etwa mit einem persönlichen Teleporter aus, während eine UEF-**ACU** eine Abschussvorrichtung für verheerende Raketen bauen kann.



ACUs dürfen auch feindliche Gebäude erobern und somit die Energie- und Massequellen des Gegners anzapfen. Eine voll ausgebaute **ACU** ist die stärkste Einheit im Spiel und meistert selbst härteste Situationen. Sie ist aber nicht unverwundbar – wenn sie zerstört wird, ist die Mission gescheitert.



Ein Fest für Strategen: Ganz **herausgezoomt** gibt's die perfekte Übersicht über das ganze Schlachtfeld. Kann Einsteiger abschrecken.



Die typische Spielansicht. Derzeit haben wir ein **Energiedefizit** (rechts oben), das wir durch den Bau weiterer Kraftwerke ausgleichen müssen.

Taktikfest

Kaum ein anderes Strategiespiel erfordert angesichts der eher trockenen Spielweise den Hinweis auf die viel zitierten inneren Werte: Die gewaltigen Karten erlauben uns eine enorme Anzahl taktischer Möglichkeiten, etwa beim Einnehmen einer feindlichen Stellung. So können wir den Feind häufig von mehreren Seiten angreifen, oder Verstärkungstruppen heimlich im Hinterland verstecken. Wie eingangs erwähnt ist die Kenntnis über Stärken und Schwächen der Einheiten sowie das richtige Nutzen des Technologiebaums enorm wichtig, damit das gut umgesetzte Stein-Schere-Papier-Prinzip letztlich zu unseren Gunsten funktioniert.

Beim Thema KI leisten sich die Entwickler kaum Blöße: Die Wegfindung funktioniert meist prima, und der Gegner nutzt eventuelle Schwachpunkte in unserer Truppe oder Basis konsequent aus. Allerdings stören uns hier noch gelegentliche Bugs: Manchmal reagieren die Einheiten nämlich nicht auf unsere Angriffsbefehle – möglicherweise auch ein Problem unserer Testversion (siehe unten).

Explosiver Chef

Die Grafik von **Supreme Commander** ist dagegen eine zwiespältige Angelegenheit. So groß die Karten sind, so trist sind sie. Egal, ob wir in der Wüste, zu Wasser oder in Schneelandschaften unterwegs sind. Die Einheiten sind zwar detailliert gezeichnet, wirken aber genau wie die schwache Story ein wenig wie vom Science-Fiction-Reißbrett.

Das machen die spektakulären (Licht-)Effekte aber wieder wett. Wenn etwa die gegnerische Kommandoeinheit in einer gewaltigen nuklearen Explosion aufgeht, versöhnt das zumindest etwas für die sonstige optische Tristesse. Und die Performance saust ungebremst in den Keller, was laut Publisher THQ aber noch an einem Bug in der uns vorliegenden Version (siehe Kasten) liegt. Da die Effekte gerade in späteren Missionen das Geschehen bis zur Unspielbarkeit verlangsamen, haben wir noch nicht alle Missionen beenden können – das endgültige Langzeittestürteil mitsamt Wertung und Multiplayer-Check lesen Sie daher in der kommenden Ausgabe.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Nicht ganz mein Ding

Ich komme mir so vor wie in einer defekten Zeitmaschine, die mich mal in die Zukunft, mal die graue PC-Vergangenheit schickt. Supreme Commander macht ohne Zweifel vieles richtig: abwechslungsreiche und gut ausbalancierte Einheiten, darunter die coole Advanced Command Unit. Dazu bietet es mir enorm vielfältige taktische Möglichkeiten und natürlich die einmalig riesigen Schauplätze.

Dem gegenüber steht der furztrockene Charme einer futuristischen Kriegssimulation für Hardcore-Taktiker, mit mittelmäßiger Grafik und optisch missratenem Interface. Ich hätte mir eine mitreißende Geschichte und mehr Atmosphäre gewünscht. Vielleicht springt der Funke im Langzeittest noch über, momentan ist mir Supreme Commander zu verschlossen.

Meine Wertung –



MARTIN DEPPE

Luke oder Anakin?

Bei Supreme Commander mache ich das gleiche durch wie seinerzeit im Kino, bei Episode 1 vom Krieg der Sterne: spektakuläre Massenschlachten auf Naboo, hunderte von Raumjägern im All. Überall rummst und kracht es, toll! Aber schnell habe ich mich sattgeguckt – und nach dem guten Dutzend X-Wings gesehnt, die sich damals mit ihren A- und Y-Kollegen den Todesstern vorgeknöpft haben. Das war doch zigmal spannender!

Wenn ich bei Supreme Commander 20 Flieger verliere, baue ich halt 50 neue. Ich will eine Kampagne, eine Story, die mich fesselt. Nicht nur eine Karte, die immer größer wird. Wenn Sie aber auf Atmosphäre verzichten können und wahrlich riesig dimensionierte Schlachten wollen – dann ist es genau IHR Spiel.

Meine Wertung –



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: 16. Februar 2007
Entwickler: Gas Powered Games
Hersteller: THQ

Webseite: www.supremecommander.com
Hotline: 09001/505 511 (0,99 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

Ideal für: Strategie-affine Reinfuchser

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 40 €, 10/2006: 90)

Alternative Budget: Act of War (ca. 15 €, 09/2006: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 7,2 GB

Auflösung 1.024x768 CPU 1,8 GHz
Grafikkarte Radeon 9800 RAM 512 MB

Auflösung 1.024x768 CPU 2,4 GHz
Grafikkarte Radeon X1800 RAM 1,0 GB

Auflösung 1.280x1.024 CPU 3,0 GHz
Grafikkarte GF 7800 GTX RAM 1,0 GB

PRO
- enorme strategische Tiefe
- mächtige Heldeneinheit
- riesige Karten

KONTRA
- Hürdenlauf für Einsteiger
- atmosphärisch schwach
- Präsentation nicht mehr up-to-date

Durchschnitts-Wertung der Tester

SIMON FISTRICH –
MARTIN DEPPE –

Wertung in Kürze auf www.cynamite.de

ÜR DIE BESTEN DER BESTEN! ALSO AUCH FÜR DICH, AMIGO!

WWW.GIGAHANDY.DE

HEISSE EROTIKVIDEOS


32205

32208

32049

32050

32060

32211

32203

32097

32092

32210

32209

32048

32206

32054

32207

32073

32204

32202

32072

32098

32093

32213

32096

32067

Kein ABO
Einmalige Bestellung
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

Sende eine SMS mit PPK + Bestellnummer an
86688*
914*
0900-560330*

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt, Sende STOP PPK zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

FARBIGE EROTIKLOGOS


43225

43235

42926

43320

43223

43286

43289

43280

43292

43302

42236

43311

43319

43314

43141

43214

43216

43287

43073

42747

42239

42136

43306

42948

HANDY THEMEN

85000

85002

85007

85008

85010

85011

85012

FARBIGE LOGOS

43155

43388

43088

43365

42561

43358

43357

43356

43387

43086

43354

43353

43038

42915

42762

43190

43367

43211

42914

43348

43376

43375

43383

43382

43242

43381

43364

43047

43351

PERSÖNLICHE LOGOS

42763

43245

42480

42952

42801

42773

43370

42829

43066

43274

42489

43037

42927

42495

42825

42826

43067

43039

Bei Bestellung sende eine SMS mit: PPK + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: PPK 43222 Eliza)

Bei Bestellung für Persönliche Logos mit 2 Namen, bitte die Wunschnamen durch KOMMA trennen z.B.: PPK 44150 Alicia, Teddy

43371

43273

43275

43276

43374

43149

43150

43373

HANDY SPIELE

Die erste Bestellung KOSTENLOS

Sende PPK+ die Bestellnummer per SMS an
Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du 50% in unserem Spar-Abo
87555**

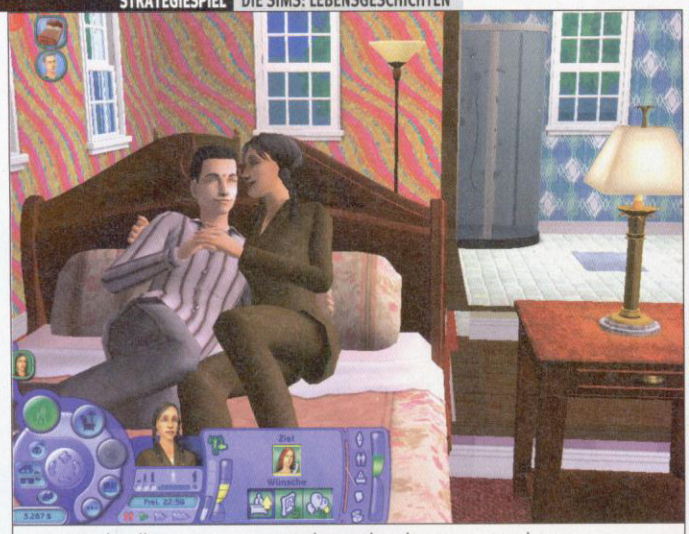
38202

38108

38134

38122

38055



Das Spiel will es, wir tun es: Zielvorgabe des Story-Modus ist unter anderem, dass wir uns an Herrn Michael Fuchs **ranmachen**.



So kanns gehen: Gerade haben wir Michael Fuchs klar gemacht, da taucht ein **Verflossener** von uns auf. Was tun?



CYNAMITE.DE
my entertainment network
Trailer und weitere Bilder auf www.cynamite.de

DIE SIMS LEBENSGESCHICHTEN

Überraschung: Das neueste Sims ist KEIN Erweiterungspack! Überraschung: Die Sims erleben jetzt richtige Geschichten! Keine Überraschung: Innovativ ist das nicht.

Unverhofft kommt bekanntlich oft: **Die Sims: Lebensgeschichten** ist kein weiteres Erweiterungspack zu **Die Sims 2**, sondern ein eigenständig lauffähiger Ableger der Serie, quasi »Die Sims 2.5«.

Zentrale Neuerung im Vergleich zum Original aus dem Jahre 2004 ist der Story-Modus. Der sorgt dafür, dass wir das Spiel und seine Möglichkeiten nach und nach kennen lernen. Und außerdem nicht sinnlos in den lieben Tag hinein leben, sondern eine (leidlich) spannende Lebensgeschichte erleben.

Dumme Nuss?

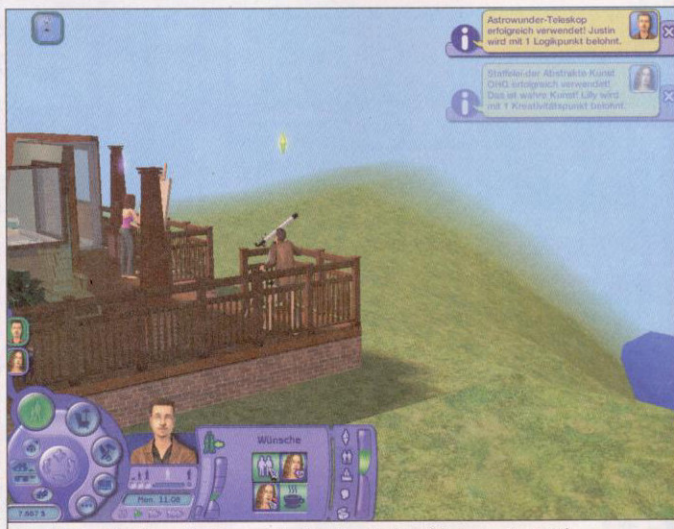
Zwei Lebensgeschichten stecken im Spiel. In der ersten trägt unsere Protagonistin den klangvollen Namen Laura Haselnuss. Laura ist jung, hübsch, aber gerade ohne Job. Deshalb zieht sie in Tante Trudi ihr klein Häuschen und beginnt ein neues Leben. Die ersten Ziele, die uns das Spiel vorgibt, sind simpel: Wir sollen Tante Trudi umarmen, uns den ersten Essenshappen zwischen die Kiemen schieben und dann das Outfit wechseln. Das ganze soll **Sims**-Neulingen erst mal die Steuerung näher brin gen, die sich im Vergleich zu **Sims** unwesentlich verändert hat. So gib es jetzt mehr Tastenbefehle, um Note book-Besitzern das Spielen zu er leichtern. EAs Herz für Laptoper spie gelt sich außerdem in der optimier ten Grafik-Engine sowie der automa tischen Pausefunktion wieder: Klapp man das Notebook zu, stoppt da Spiel selbstständig.

Fuchs, Schnepfe, Sau

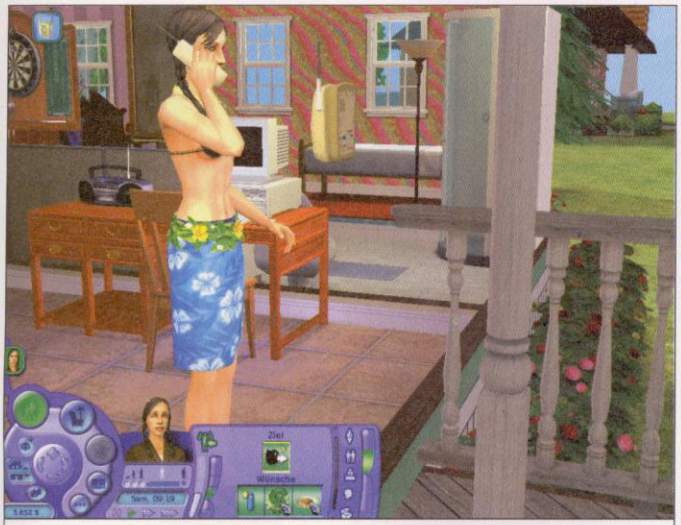
Zurück zu Laura: Die hat jetzt zwe ganz wichtige Dinge zu erledigen



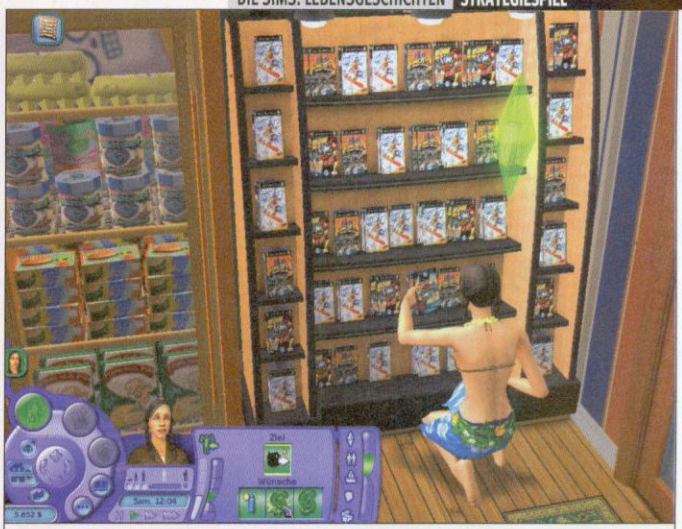
Im Sunshine-Cafe quatschen wir einen Typen an. Tja, wenn das **Flirten** im wahren Leben nur auch so leicht fiele ...



Im **Freien Modus** scheinen sich die Maxis-Grafiker wenig Mühe gegeben zu haben. Zum Glück ist das Spiel nicht immer so hässlich.



Gegenüber dem Original **Die Sims 2** (2004) wurde die Grafik leicht verbessert. In der Nahaufnahme ist sie immer noch ansehnlich.



Doof: In Lauras Zuhause steht ein PC, im Laden gibt's aber nur Spiele für die **Playstation**. Und dann auch nur welche von EA – wie dumm ...

Erstens soll sie sich an den feschen Burschen Michael Fuchs ranmachen, und zweitens einen Job suchen – in dieser Reihenfolge, versteht sich. Und Laura macht ihre Aufgabe gut: kitzeln, umarmen, zweideutige Anspielungen, das übliche halt. Als sich die beiden Turteltäubchen das erste mal »so richtig« in den Armen liegen, platzt Augora Schnepfe herein und macht Laura zur Sau. Solche Cutscenes kommen immer wieder mal vor, sind allerdings nicht sonderlich aufwändig präsentiert.

Lauras Lebensgeschichte spielt sich nicht nur in Tante Trudis Haus ab. Mit dem Taxi lassen wir uns auf das Gemeinschaftsgrundstück chauffieren. Hier finden sich die Boutique an der Ecke, Ottos Fitnessstudio, der Park Alte Eiche sowie das Starlight-Cafe.

Glück im Spiel, Pech in ...

Nur wer für längere Zeit Lauras Lebensgeschichte gespielt hat, erhält Zugang zur zweiten Story. Hier sind Sie Lukas Meurer, millionenschwerer Geschäftsführer von Jigantor Computing Networks. In seiner Villa versucht Lukas nun, nach dem beruflichen Erfolg endlich auch mal Glück in der Liebe zu bekommen ...

Neben den beiden Lebensgeschichten bietet das neue **Sims** den »Freien Spielmodus«, wie wir ihn von **Die Sims 2** kennen. Hier gibt es keine Hintergrundgeschichte, Sie können in die Rollen vorgefertigter Sims schlüpfen oder sich einen individuellen Charakter basteln und ihm ein schönes Haus kaufen.

Ein Leben ohne Addons

Mit Ausnahme der Storyhäppchen spielen sich die **Lebensgeschichten** wie **Die Sims 2**. Laura muss regelmäßig aufs Töpfchen, kann allerlei Fähigkeiten erlernen und ihr trautes Heim verschönern. Ärgerlich: Keine der bereits erhältlichen oder kommenden Addons und überteuerten Gegenständesammlungen für **Sims 2** können Sie mit Lebensgeschichten verwenden. Apropos Erweiterungspack: Das nächste Addon für **Die Sims 2** ist schon in Sicht. **Die Sims 2: Vier Jahreszeiten** führt Wettereffekte und Saison-typische Beschäftigungen ein – siehe unsere Vorschau in dieser Ausgabe. Wenn EA den Termin 1. März einhält, lesen Sie unseren Test in der nächsten PC PowerPlay.

Thomas Szedlak





THOMAS SZEDLAK*

Langeweilegeschichten

Man kann EA nicht vorwerfen, die Sims-Serie stiefmütterlich zu behandeln. Da ich die Idee des Story-Modus schon von den Sims-2-Konsolenversionen kenne, hält sich mein Aha-Erlebnis aber diesmal in Grenzen. Zumal die Geschichten von Laura und Lukas belanglos dahinplätschern. A verliebt sich in B, C funkt dazwischen – gähn. Sims-Kenner finden hier also kaum was Neues und sollten ihr Geld besser für das kommende Addon sparen.

Neulinge werden dagegen nahezu optimal in die Welt der Sims eingeführt. Erste Erfolgserlebnisse gibt es im Minutentakt, und man fühlt sich als Einsteiger nicht so verloren wie im Freien Modus. Aber ob man gerade mit den Lebensgeschichten einsteigen sollte, die sich nicht mit den teils sehr guten Addons vertragen, das sei dahingestellt ...

Meine Wertung **80**



MARTIN DEPPE

Wer zu spät kommt, den belohnen die Lebensgeschichten

Eigentlich müssten die Lebensgeschichten Wertungen für zwei Spielergruppen kriegen: eine für Nicht-Simser, die andere für Simser. Denn wer Sims 2 schon hat, braucht die eher müden Lebensbeichten nicht. Die bringen nämlich nur ein paar Zwischensequenzen – die Aufgabenstellungen in Form der Wünsche gab's ja schon vorher (Nachbarn bequatschen, eine bestimmtes Möbelstück kaufen etc.).

Falls die Sims allerdings bisher an Ihnen vorbeigelebt haben und Sie einen roten Faden wie bei Singles 2 vermissten, dann könnte diese neue Fassung genau Ihr Ding sein.

Eines will mir allerdings nicht in den Kopf: Warum das Spiel nur im Fenstermodus läuft. Angeblich, damit man beim Spielen chatten kann!

Meine Wertung **78**

Thomas Szedlak ist Chefredakteur unseres Schwestermagazins Games Aktuell.



Genre	Strategiespiel
Verkaufsstart	8. Februar 2007
Entwickler	Maxis
Hersteller	Electronic Arts
Webseite	www.diesims.de
Hotline	0900/120 25 20 (0,25 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für eine Sims-Schnuppertour

Alternative Vollpreis
Die Sims 2 (ca. 40 €, 12/2004: **87**)

Alternative Budget
Singles 2 (ca. 15 €, 06/2006: **76**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,7 GB

Auflösung 800x600	CPU 1,6 GHz
Grafikkarte Geforce 4	RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU 2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 5600	RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU 3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM 1,0 GB

PRO
- schnelle Erfolgserlebnisse
- Notebook-tauglich
- Sims mit Lebensgeschichten ...

KONTRA
- ... die aber ziemlich uninspiriert sind
- unzeitgemäße Präsentation
- verträgt sich nicht mit Sims-2-Addons

Durchschnitts-Wertung der Tester

THOMAS SZEDLAK	80
MARTIN DEPPE	78

79



Im **Münsteraner** Rathaus läutete 1648 der Westfälische Friede das Ende des Dreißigjährigen Krieges ein. Wie's weitergeht, spielen wir hier.



Dutzende **Informationen** und Möglichkeiten überfordern anfangs auch ambitionierte Spieler. Wer sich aber richtig reinfuchst, wird belohnt.

EUROPA UNIVERSALIS 3

Civilization ist Ihnen zu luschig? Sie haben die nächsten zwei Jahre nichts vor? Dann ist das hier was für Sie.

Es gehört schon viel Mut dazu, 2007 ein Spiel rauszubringen, das wie ein Brettspiel aus dem letzten Jahrtausend aussieht, komplexer als **Civilization 4** hoch **Medieval 2** ist – und als Tutorial gerade mal ein paar Bildschirme plus Text liefert. Fast scheint es, als ob **Europa Universalis 3** gar nicht gespielt werden will – was schade wäre. Denn hinter der (immer noch) schwer zugänglichen Fassade und arg vollgestopften Infobildschirmen versteckt sich ein tolles Epos, das die Epoche von 1453 (Fall Konstantinopels) bis 1789 umspannt.

United States of Münsterland

Das neue Werk von Paradox spielt sich quasi rundenbasiert: Sie können das Spieltempo bis zum Stillstand herunterbremsen, aber auch beschleunigen. Letzteres empfiehlt sich höchstens anfangs, wenn Sie auf die ersten fertigen Gebäude oder frischen Truppen in Ihren Gebieten warten. Denn nach ein paar »Zügen« gibt es alle Hände voll zu tun: Diplomatie, Inflationsbekämpfung, Forschung, Handel, Religion. Zum Glück helfen drei Berater, aber sehr, sehr viel müssen Sie sich selber beibringen. Erste Erfolge gibt es nach einer halben Stunde Einarbeitungszeit, doch um halbwegs gut zu regieren, brauchen Sie Wochen!

Während Europas Landkarte gleich aufgedeckt ist, müssen wir Afrikas Küste, Amerika und Indien erst entdecken. Dürfen als Belohnung Kolonien gründen. Oder doch lieber auf Europa konzentrieren und unsere Provinzen Münsterland und Osnabrück zur Supermacht ausbauen? Geht alles!

Martin Deppe



MARTIN DEPPE

Friss oder stirb!

Eigentlich wäre das superkomplexe Europa Universalis 3 ja genau mein Ding. Ich kann die Geschichte umschreiben, erobern, forschen, intrigieren, verkuppeln, entdecken. Wahnsinn. Aber das blöde Spiel will mich offensichtlich gar nicht haben. Es gibt mir kein gescheites Tutorial (das hat sogar Civilization!), ja nicht mal grobe Ziele. Wenigstens die Kämpfe könnte es mal adretter präsentieren, nicht nur Zahlen einblenden.

Dabei weiß ich genau: Wenn ich ab sofort nicht mehr schlafe, sondern nach der Arbeit nur noch das dicke Handbuch studiere und diesen Strategie-Klops spiele, werde ich nicht mehr aufhören. So wie Kollege Steidle, der mir immer noch regelmäßig von Hearts of Iron 2 vorschwärmt, das andere Folterwerkzeug von Paradox.

Meine Wertung **74**



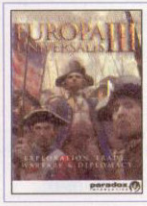
RÜDIGER STEIDLE

Europa Genialis

Ganz in der Tradition der Vorgänger ist auch Europa Universalis 3 ein Komplexitätsbrocken, der selbst Civilization 4 in den Schatten stellt. Spielspaß für Wochen und Monate! Und wie die Ahnen ist auch der neue Spross nicht ganz einfach zu durchschauen. Aber: einfacher als früher. Endlich gelange ich von der Hauptkarte aus direkt zu allen wichtigen Machtwerkzeugen, ohne mich durch drei Menüebenen klicken zu müssen. Und die Berater erteilen Einsteigern tatsächlich sinnvolle Ratschläge.

Schade nur, dass der militärische Teil relativ simpel ausgefallen ist, die Schlachten immer noch so trocken ausgefochten werden. Ein paar mehr Truppentypen zumindest hätte ich mir gewünscht. Zumal das neue Feature »Militärtradition« expansive Strategien unterstützt.

Meine Wertung **84**



Genre	Strategiespiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Paradox
Hersteller	Koch Media
Webseite	www.europauniversalis3.com
Hotline	0900/180 720 7 (0,62 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	fünf Stufen; mittel bis sehr schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (16 Spieler)	Netzwerk (16 Spieler)

Ideal für
Profi-Strategen mit zu viel Freizeit

Alternative Vollpreis
Medieval 2 (ca. 40 €, 11/2006: 90)

Alternative Budget
Civilization 4 (ca. 30 €, 11/2005: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	625 MB
Auflösung 1.024x768 Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,9 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960 Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,4 GHz RAM 768 MB
Auflösung 1.600x1.200 Grafikkarte Geforce 4	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- sehr große Entscheidungsfreiheit
- hoher Wiederspielwert
- riesige Spielwelt
- Tempo frei wählbar

KONTRA
- immer noch schwer zugänglich
- langweilig dargestellte Schlachten

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	4
Atmosphäre	4
Multiplayer	5

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE	74
RÜDIGER STEIDLE	84

79

www.cynamite.de

VIDEO

KINO MOGUL

Vom armen Schlucker zum megareichen Kino Mogul! Und von 2007 nach 1990 ...

In der Wirtschaftssimulation **The Movies** standen wir direkt hinter der Kamera, diesmal ist unser Platz hinter dem Projektor. Denn in **Kino Mogul** päppeln wir durch zehn Kampagnen-Missionen und im freien Spiel ein kleines Kino auf: leihen Filme, kaufen Limo und Popcorn für unsere künftigen Kinobesucher, besorgen Werbung aus der Agentur und Arbeiter vom Arbeitsamt. Und wenn wir brav auf unsere Kinogänger Acht geben, unsere Mitarbeiter fleißig schulen und Extraobjekte wie einen Hamburgerspieß anschaffen, werden wir zum Besitzer des größten Kinos der Stadt. Klingt nach Stress? Ist's aber nicht.

Kohle scheffeln

In **Kino Mogul** werden wir behutsam an das harte Kinobetreiberleben herangeführt. In unserem Comic-haften Kino ist nämlich zu Beginn nur ein Saal mit 100 Sitzen geöffnet – später können wir ausbauen. Wie in **Mad TV** leihen wir Filme für teures Geld. Und an das Geld kommen wir, indem wir in der Werbeagentur ein paar dicke Reklamefische an Land ziehen. Allerdings müssen wir auch eine Mindestanzahl von Zuschauern erreichen, um das Geld für die Werbung einzustreichen.

Wir sorgen auch für anständige Naschereien, die wir im Supermarkt kaufen, um sie zu jederzeit änderbaren Preisen wieder unter das Volk zu bringen. Aufschluss über Einnahmen und Ausgaben geben uns dann übersichtliche Statistiken in Kinobüro.

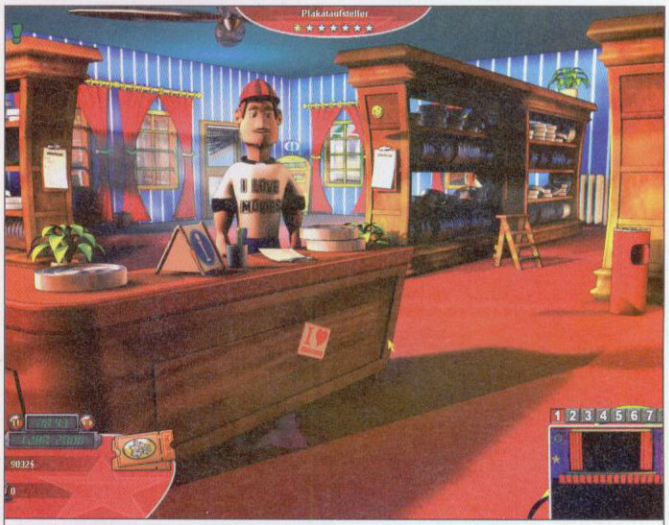
Mehr Bewegung

Das Leben als Kinodirektor ist trotz der großen Filmauswahl unspannend – denn den einzigen Kontakt, den wir zu den Besuchern haben, ist in kleines Fenster, in dem wir die Kinosäle sehen. Niemand treibt sich beim Fressstand herum oder reklamiert lautstark überhöhte Preise. Außerdem gibt es keine Konkurrenz. Etwas mehr Atmosphäre wäre toll gewesen!

Susanne Braun



Die Filme tragen zwar Phantasie-Namen, sind aber trotzdem leicht zu erkennen. In einem **Editor** können wir die Filme selbst umbenennen.



Wir bewegen uns durch **Comicbildschirme**, hinter denen sich übersichtliche Statistiken verbergen. Leider sind die Figuren nicht animiert.



SUSANNE BRAUN

Ein wenig mehr Leben

Ein bisschen Kinomogul-Konkurrenz hätte der vor allem am Anfang etwas trägen Wirtschaftssimulation gut getan. So hocke ich oft nur im Kino und warte darauf, dass ich den nächsten Film einlegen kann. Schieb' noch ein paar Popcornvorräte in den Ofen, besorge noch schnell einen Werbeauftrag, das war's. Schade. Mehr Action zu Beginn hätte mir gut gefallen.

Dabei hat Kino Mogul viele der guten, alten Mad-TV-Tugenden übernommen, nur die Hektik fehlt eben zu Beginn. Die sorgt nämlich erst dafür, dass es richtig spannend wird. Hübsch sind aber die bunten Comicbildschirme, auch wenn nichts animiert ist. Eine nette Idee: Ich kann die Phantasie-Filmtitel in einem externen Editor bearbeiten – damit aus 11 Donkeys schnell wieder 12 Monkeys wird.

Meine Wertung **69**



MARTIN DEPPE

Fehlt nur der Klavierspieler

Die größte Schwäche von Kino Mogul: Es ist wahnsinnig altmodisch. Die größte Stärke von Kino Mogul: Es ist wahnsinnig altmodisch. An allen Ecken und enden sprüht mich der Charme uralter Wirtschaftssimulationen und Adventures an. Das Spiel würde jetzt schon in unsere Retro-Ecke passen, ohne dass jemand stutzig wird. Es versucht aber gar nicht erst, mit zeitgenössischem Look daherzukommen – und genau deshalb mag ich die spielgewordene Zeitrückreise.

Aber bei allem Oldtimer-Sympathiebonus: Auch noch so übersichtliche Kurven und Zahlen reichen heutzutage nicht mehr als Feedback, ob mein Laden brummt oder bankrottet. Wo sind die meuternden Menschenschlangen, wo die kotzenden Kleinkinder eines Rollercoaster Tycoon?

Meine Wertung **66**



Genre	Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Donkey Games
Hersteller	Comport Interactive
Webseite	www.kinomogul.de
Hotline	0700/555 660 00 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	Fans von Mad TV
Alternative Vollpreis	Prime Time (ca. 30 €, 05/2006: 31)
Alternative Budget	Mad TV (ca. 5 €, –/–)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße		250 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,2 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- einfacher Einstieg
- bunte Comicgrafik
- sehr übersichtlich

KONTRA
- am Anfang viel Leerlauf
- keine Konkurrenten
- Animationen fehlen

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	6
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	69
MARTIN DEPPE	66

68





WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Für die einen sind es zehn Erfahrungsstufen, für die anderen eröffnet die Erweiterung des **erfolgreichsten Online-Rollenspiels eine völlig neues Universum**. Wir haben uns für Sie mit der halben Redaktion durch die Scherbenwelt gekämpft.

SETUP

Installation:
Burning Crusade funktioniert nur zusammen mit dem Hauptprogramm. Beide zusammen benötigen rund 11 GB Platz.

Einstellmöglichkeiten:
Von der offiziellen Homepage können beliebige Sprachversionen nachträglich heruntergeladen werden (zirka 300 MB). Dank Skript-Unterstützung existieren zahlreiche von Fans erstellte nützliche Erweiterungen (Addons). Auf den Datenträgern befindet sich außerdem eine Version für Apple-Computer.

Kopierschutz:
Keiner. Es wird ein bezahlter WoW-Account benötigt. Die Freischaltung des Addons erfolgt mit der beiliegenden Seriennummer übers Netz.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Videos der Startgebiete, Bildergalerien, User-Tipps & Forendiskussionen auf www.cynamite.de



Die neuen Instanzen haben denen der alten Welt einiges an Atmosphäre voraus und sind auch spielerisch oft interessanter. Hier: der **Blutkessel**.

VIDEO

TIPPS

Es ist nur ein kurzer Ritt bis zum Dunklen Portal im Süden der Verwüsteten Lande, nur ein paar Sekunden, bis wir durch das magische Wabern treten und sich der Ladebalken füllt. Aber dann finden wir uns in einer völlig neuen Welt wieder: Das Addon **The Burning Crusade** erweitert die **World ofWarCraft** um einen riesigen Kontinent: die Scherbenwelt. Unerforschte Dungeons harren mutiger Abenteurer, neue Verbündete und neue Feinde in unbekannten Landschaften von exotischer Schönheit. Zehn Mal will die Erfahrungsleiste gefüllt sein, bis wir uns vom bisherigen Stufenmaximum 60 aufs neue Endziel 70 hoch gekämpft haben. Nur zehn Levels. Aber die ändern alles.

Zurück auf Anfang

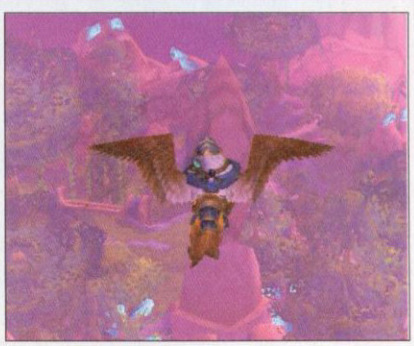
So viel Neues **The Burning Crusade** aufbaut, so viel Altes reißt es ein. Zwei Jahre sind vergangen, seit Blizzards Online-Rollenspiel seinen Eroberungsfeldzug angetreten hat. Zwei Jahre, in denen die Spieler jeden Winkel der Fantasy-Welt von Azeroth und Kalimdor erkundet haben, immer auf der Jagd nach besseren Waffen, Amuletten, Rüstungsteilen. Um jeder neuen Herausforderung gewachsen zu sein, die die Entwickler seitdem eingeführt haben. Frische Instanzen, mehr Quests, ganze Invasionen. Doch vergangene Heldentaten sind in der Scherbenwelt vergessen. **Burning Crusade** gleicht die Chancen aus, ebnet das Gefälle zwischen eingefleischten Fans mit epischer Ausrüstung und Gelegenheitsspielern ein.

Feind meines Feindes

Schon auf unseren ersten Schritten in der Scherbenwelt werden wir Zeuge des epischen Kampfs zwischen Gut und Böse, der in der Welt von **WarCraft** tobt: Die Brennende Legion lässt ihre stärksten Dämonen und Höllenkreaturen gegen die Verteidiger von Azeroth und Kalimdor aufmar-

FLIEGENDES REITTIER

Das fliegende Reittier ist das neue Prestigeobjekt in World of WarCraft. Ab Level 70 dürfen Sie sich für rund 800 Gold in den Sattel so eines schicken Flitzers schwingen und fortan die Scherbenwelt aus der Luft erkunden. Noch mehr – nämlich rund 5.000 Gold – kostet die schnellere, epische Ausführung. Dabei gibt es einiges zu entdecken; einige der schwierigsten Instanzen erreicht man ausschließlich auf dem Luftweg. Druiden sind fein raus: Die lernen schon mit Level 58 die Flugform und verwandeln sich in einen Raben.



DIE NEUEN RASSEN

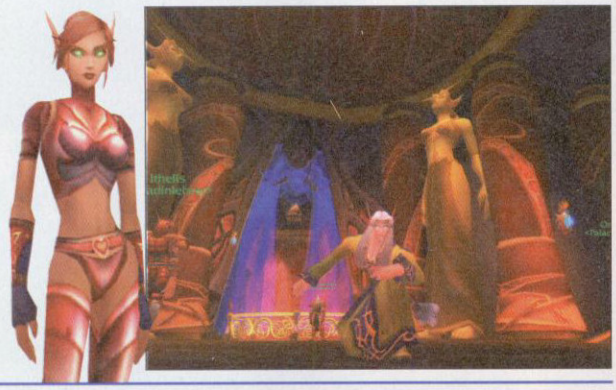
BLUTELFEN

Fraktion Horde

Fertigkeiten Manaentzug, Schweigezauber, Bonus auf Verzaubern, Magiewiderstand

Startgebiet Quel'Thalas, Hauptstadt: Silbermond

Besonderheit Die Blutelfen bringen Paladine in die Reihen der Horde.



DRAENEI

Fraktion Allianz

Fertigkeiten Heilzauber, Trefferbonus, Bonus auf Juwelenschleifen, Schattenwiderstand

Startgebiet Azurmytosinsel, Hauptstadt: Exodar

Besonderheit Mit den Draenei kommen Schamanen in die Reihen der Allianz.





Die **epischen Hottehüs** machen in der neuen Welt nicht mehr viel her. Hier flattert man standesgerecht auf Drache oder Fledermaus vor.

schieren. Denen bleibt nichts anderes übrig, als ihre Feindschaft vorübergehend zu vergessen und ihre Kräfte gegen die finstere Bedrohung zu bündeln – doch der Waffenstillstand zwischen Horde und Allianz bröckelt, wie wir schon bald erfahren werden.

VON QUEST ZU QUEST

Blizzard lässt uns nicht im Stich in der neuen Welt, sondern führt uns über Quests durch das unbekannte Land. Direkt vor dem Dunklen Portal erwarten uns Abgesandte, die uns für den Kampf gegen die Brennende Legion rekrutieren wollen und uns zum nächsten Flugpunkt schicken. Dort schwingen wir uns auf den nächsten Greifen oder die erstbeste Vampirfledermaus und flattern nach Thrallmar oder in die Ehrenfeste. Die Vorposten von Horde und Allianz mitten im Feindgebiet dienen uns als Basislager für die nächsten ein, zwei Erfahrungsstufen. Sehr schön: Statt zusammenhangloser Sammelaufgaben erwarten uns hier oft ebenso lange wie spannende Questreihen, die viel über die epische Hintergrundgeschichte verraten – aber wie früher nur in schmucklosen Texten.

Von den bekannten, auf Dauer drögen Aufträgen der Bauart »Töte 20 Wildschweine!« gibt es auch in der Scherbenwelt wieder reichlich. Aber: Wir haben auf der Höllenfeuerhalbinsel, in Nagrand und all den anderen neuen Gebieten auch einige der aufregendsten und ungewöhnlichsten Abenteuer bestanden, die wir je in **World of WarCraft** erlebt haben.

Einmal fliegen wir auf einem Greifen über die Sammelpunkte der Brennenden Legion hinweg

BOXEN-CHECK



1	Collector's Edition (CE), ca. 100 Euro
2	Standard-Ausgabe (SA), ca. 35 Euro
3	Artbook (CE)
4	DVD mit Making-of (CE)
5	zwei Sammelkarten-Startsets, drei exklusive Karten, Anleitung (CE)
6	Mauspad (CE)
7	Soundtrack (CE)
8	Anleitung (CE und SA)
9	Spiel-CDs (CE und SA, SA zusätzlich mit DVD-Version)

SPIELER GEGEN SPIELER

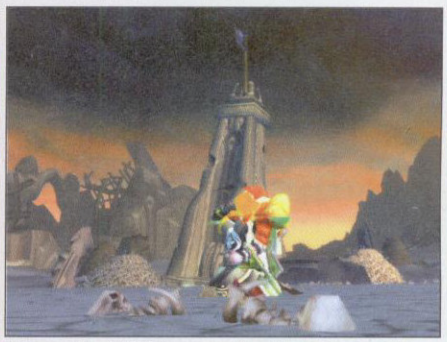
Viele der ursprünglich für Burning Crusade geplanten Verbesserungen im Kampf Spieler gegen Spieler hat Blizzard bereits im Vorfeld mit 2 Patches implementiert. Die Erweiterung bringt dennoch interessante Neuerungen. Insbesondere beim freien PvP, wo die Helden nicht auf abgetrennten Schlachtfeldern, sondern in den regulären Spielzonen gegeneinander antreten. Meistens geht es darum, der gegnerischen Fraktion Ressourcen oder Außenposten abzujagen. Es winken spezielle Belohnungen, zusätzlich zu den regulären PvP-Schätzen.



In **Nagrand** erobern wir Flugposten, stürzen uns mit Flugtieren auf die Basislager der Horde oder Allianz und werfen Bomben.



Die **Übersichtskarte** zeigt an, welche Fraktion welche Posten kontrolliert. Die Kontrolle bringt Vorteile für alle Spieler (Buffs).



Hier in den Wäldern von **Terokkar** ringen Horde und Allianz um die Kontrolle dieser strategisch wichtigen Türme und Außenposten.

und beharken die Dämonen aus der Luft. Ein andermal wuseln wir hinter Sumpfriesen her, um Stuhlproben (!) einzusammeln. In Terokkar stöbern wir einen durchgeknallten Druiden auf, der uns mit dauernden Gestaltwechseln fast selbst den Verstand raubt.

Elfengleiche Paladine

Noch schönere Quests haben wir allerdings auf der Azurmythos-Insel gefunden, dem Startgebiet der Draenei; einige der Abenteuer sehen Sie in unserem Video »Neue Freunde, alte Feinde« auf DVD. Die blauen Riesen schließen sich in **Burning Crusade** als fünfte spielbare Fraktion der Allianz an. Mit ihnen dürfen Allianz-Spieler künftig auch den Weg der Schamanen beschreiten; diese Hybriden waren bislang der Horde vorbehalten. Die Anhänger Thralls rekrutieren dafür ab sofort Paladine als Vorzeige-Fechter des neuen Volks der Blutelfen (mehr dazu im Kasten gegenüber). Eine gänzlich neue Klasse bringt die Erweiterung leider nicht.

Einfach schön

Doch zurück in die Scherbenwelt. Mit den sieben neuen Zonen haben sich Blizzards Grafiker selbst übertroffen. Zwar macht **Burning Crusade** aus dem technisch veralteten **World of WarCraft** kein Shader-Wunder. Aber eine so stimmige Fantasy-Welt, so eindrucksvolle Polygon-Paläste hat einfach kein noch so aktuelles Optik-Wunder zu bieten – auch nicht **Gothic 3** oder **Oblivion**.

World of WarCraft hat einfach seinen ganz eigenen, unverwechselbaren Stil. Die saftig grünen Ebenen von Nagrand, die riesige Hauptstadt Shattrath, die zwielichtigen Wälder von Terokkar, die schroffe Schönheit des Schergrats, die verschnörkelten Bauten der Blutelfen ... einfach fantastisch. Aber Sie müssen sich nicht auf unsere Reiseberichte verlassen, überzeugen Sie sich einfach anhand unserer Videos auf DVD.

Wo so viel Licht ist, bleibt ein wenig Schatten allerdings nicht aus: Unbekannte Gegner finden wir in der Scherbenwelt nur selten, was nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch enttäuscht.

Fünf Freunde und der Blutkessel

Nicht nur optisch zu den schönsten Plätzchen in **Burning Crusade** gehören die über 20 neuen Instanzen, die Blizzard mit dem Start der Erweiterung auf dem alten und dem neuen Kontinent eröffnet hat. Eine bunte Mischung aus vergleichsweise schnellen Gefechten für fünf Helden und epischen Schlachten für zehn oder 25 Teilnehmer. Letztere konnten wir aufgrund des begrenzten Zeitfensters für den Test leider noch nicht entern – dort fängt der Spaß nämlich erst ab Level 70 an.

Vom Weg dorthin können wir aber viel Gutes berichten. Etwa dass die Entwickler den Schwierigkeitsgrad eine Stufe zurückgeschraubt haben, sodass auch Abenteurergruppen mit durchschnittlicher Ausrüstung oder suboptimaler Klassenzusammenstellung Chancen haben. Dass die Kämpfe zielgerichteter und abwechslungsreicher ablaufen, meistens weniger »Trash« aus dem Weg zu räumen ist, also schwache Monster, die viele der alten Instanzen künstlich in die



Rare und epische Gegenstände haben oft Platz für **Edelsteine** (Fenster links), die sie ähnlich wie Verzauberungen aufwerten.



Blizzard spart nicht mit Filmanspielungen: Hier wohnen wir einer Dämonenaustreibung bei, die uns frappierend an **Der Exorzist** erinnert.

TECHNIK-CHECK



Burning Crusade in **800x600x32** und mit minimalen Details.



Burning Crusade in **1.024x768x32** und mit maximalen Details.

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | Installationsgröße 11 GB

MHz CPU	bis 1.200	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	ab 3.000
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich				
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	800x600x32 min. Details	800x600x32 hohe Details	1.024x768x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details
Geforce 5x00/6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		1.024x768x32 hohe Details	1.024x768x32 hohe Details		1.280x1.024x32 hohe Details
Geforce 6600/7300 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		1.280x1.024x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details		
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.280x1.024x32 max. Details			1.280x1.024x32 max. Details
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850		1.280x1.024x32 max. Details			1.600x1.200x32 max. Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900		1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details		1.600x1.200x32 max. Details

- mit den Dimensionen der Landschaften, Gebäude und Instanzen sind auch die Hardware-Anforderungen gestiegen – dass World of WarCraft flüssig läuft, bedeutet also nicht, dass es das Addon auf Ihrem Rechner auch tut; wir stellen etwa 20% mehr Leistungshunger fest
- durchs Abschalten der Shader-Details und der Kantenglättung lässt sich am meisten Leistung rausholen
- der Fenster-Modus läuft nicht auf jedem System fehlerfrei



Burning Crusade bringt bessere **Quests**. Auch wenn es noch genügend Liefer- und Abschussaufträge nach Schema F gibt.

Länge ziehen. Dass dafür die Duelle mit den Endgegnern umso spannender gestaltet sind. Dass die Verliese schön mit der Geschichte von **World of WarCraft** verwoben sind. Dass die Belohnungen fairer verteilt werden, die Quests uns durch die Dungeons begleiten und noch viel mehr.

EINSTIEG ERLEICHTERT

Generell hat Blizzard in **The Burning Cursade** viel dafür getan, **World of WarCraft** wieder etwas einsteigerfreundlicher zu machen. Etwa mit dem Suche-nach-Gruppe-Menü, das die Fahndung nach Gefährten für Instanzen und Aufgaben deutlich erleichtert. Oder durch die überarbeiteten Berufe, die weniger Zeitaufwand fordern, gleichzeitig aber vielfach nützlichere Gegenstände bereithalten. Allen voran die neue Laufbahn des Juwelenschleifers. Ein überarbeitetes Interface suchen wir allerdings vergebens.

Auch die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) werden zugänglicher. Dank Server-übergreifender Schlachtfelder (weniger Wartezeit), dank neuer Karten und Arenen, weil die Scharmützel viel stimmiger in die Welt einge-



SUSANNE BRAUN

Glücklich und traurig zugleich

Die Scherbenwelt hat eine unglaublich dichte Atmosphäre, da freue ich mich wirklich auf die nächsten Level, die neuen Gegenstände, neue Abenteuer in neuen Dungeons. Zwei Dinge gefallen mir aber weniger. Blizzard hätte meiner Meinung nach sehr viel mehr aus den Quests machen können. Gerade mal eine Quest hat mir im ersten Landstrich gut gefallen; das ist sehr, sehr wenig.

Zweiter Kritikpunkt: Ich werde das Gefühl nicht los, dass spätestens in einem halben Jahr alles wieder beim Gleichen ist. Dass mich nur Schlachtzüge weiterbringen, und ich sonst nichts zu tun habe. Außer vielleicht das Langweiligste der Welt: Ruf sammeln. Blizzard, fürs nächste Addon bitte vormerken: Mindestens eine neue Klasse, danke!

Meine Wertung **91**



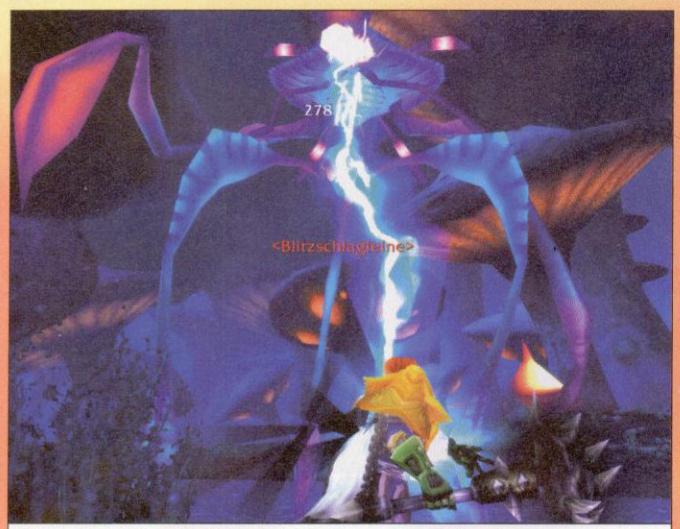
MARTIN DEPPE

Jetzt auch für Normalos

Mir mit 39 anderen Wahnsinnigen die Nächte in Instanzen um die Spitzohren zu hauen, das war nie mein Ding. Ich spiele lieber solo oder in eingespielten Hobbygruppen – und in genau diese Richtung hat Blizzard das Addon entwickelt. Also geht's mit Kollege Simon und Michael »Early« Erlwein samt besseren Hälften durchs Blutelfengebiet, weil ich wider besseren Wissens doch wieder einen Charakter angefangen habe.

Der erste Lohn winkt bereits nach ein paar Levels (WoW-Hasser bitte nicht weiterlesen): Mein Antrittsbesuch in der Hauptstadt Silbermond gehört zu den schönsten Augenblicken meines gesamten Spieler-Lebens. Man mag Blizzard Mainstream und Förderung der Spielsucht vorwerfen – ihr Gesamtwerk ist trotzdem genial.

Meine Wertung **94**



Krieg der Welten: Jede Zone (hier: Zangarmarschen) hat ein anderes Thema, das sich in den Geschichten dort wiederspiegelt, auch optisch.

BURNING CRUSADE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... um nicht den Anschluss in World of WarCraft zu verpassen

... weil das beste Online-Rollenspiel damit noch besser wird

... wenn Sie endlich wissen wollen, wovon alle reden

Sollten Sie nicht kaufen ...

... falls Sie meinen, ein Spiel mit acht Millionen Spielern kann gar nicht gut sein

... wenn Ihnen World of WarCraft bislang nicht gefallen hat; Burning Crusade ändert nichts Grundlegendes

... wenn Sie gerade versuchen, von Ihrer Sucht loszukommen



bunden sind, weil die Belohnungen einfacher zu erlangen sind.

Apropos Belohnungen: Das stressige »Farmen« von Ruf haben die Entwickler ebenfalls abgemildert. Bis man bei den Fraktionen der alten Welt wie der Argentumdämmerung oder der Holzschlundfeste genügend Ansehen erreicht hatte, um deren begehrte Waren erwerben zu dürfen, verbrachte man mitunter Wochen mit eintönigen Wiederholungen ein- und derselben Aufgabe. Die Clans und Parteien der Scherbenwelt sind viel schneller gut auf uns zu sprechen, so lange wir beim Leveln die entsprechenden Quests absolvieren. Und wieder sind die Prämien weit mächtiger als früher.

Grün ist das neue Lila

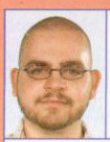
Wie eingangs erwähnt: **Burning Crusade** ebnet das Gefälle zwischen Gelegenheitsspielern und eingefleischten Fans. Denn was wir in der Scherbenwelt so alles gefunden haben – in Instanzen, bei Quests, bei simplen Kämpfen oder nach PvP-Schlachten – lässt die bislang verfügbare Ausrüstung verdammt alt aussehen. Selbst Waffen und Rüstungen aus den schwersten der alten Dungeons, etwa Naxxramas, halten kaum länger als bis Stufe 66, 67. Die meisten Spieler werden ihre lieb gewonnenen Schätze schon viel früher austauschen.

Kein Schluckauf

Nach einigen schlechten Erfahrungen mit größeren Updates und Änderungen der jüngsten Vergangenheit, hatten wir ein zum Start von **Burning Crusade** eigentlich mit zumindest kleinen technischen Pannen gerechnet. Doch Blizzard hat uns positiv überrascht. Die Umstellung kurz vor Mitternacht am 15. Januar klappte reibungslos. Nur einige wenige Server kamen ins Stottern, als tausende Spieler die Höllenfeuer-Halbinsel stürmten.

Grund zu klagen haben allerdings die Käufer der europäischen Sammleredition (siehe Kasten). Denn an das versprochene exklusive Haustier kommen die Kunden nur sehr umständlich: per Kaufbeleg und Post nach Frankreich. Ansonsten aber hat Blizzard mittlerweile wohl auch technisch den Bogen raus. **Burning Crusade** macht **World ofWarCraft** noch besser – in jeder Beziehung.

Rüdiger Steidle



DAVID BERGMANN

WTB Freizeit

Größer, schöner, besser – klingt abgedroschen, war aber genau die richtige Entscheidung. Blizzard hat World of WarCraft nicht revolutioniert oder komplett umgekrempelt, aber genau da nachgebessert, wo's nötig war. Questbelohnungen sind endlich brauchbar, Berufe haben eine echte Daseinsberechtigung, und die Masse an neuen Instanzen beschäftigt selbst Hardcore-Raider mehrere Monate.

Außerdem möchte ich den Grafikern von Blizzard persönlich die Füße küssen. The Burning Crusade ist für mich einfach das schönste Spiel seit Jahren! Auch wenn es in Sachen Server-Infrastruktur hier und da vielleicht noch etwas hakt und die rigorose Eindeutschung eine Katastrophe ist, bleibt World of WarCraft verdient das derzeit beste Online-Rollenspiel.

Meine Wertung **95**



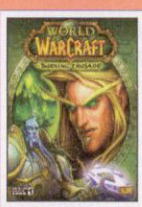
RÜDIGER STEIDLE

Macht Gutes noch besser

Ich bin erst spät in die World of WarCraft eingetaucht, und obwohl ich das Spiel schnell lieben gelernt habe, hatte ich auch manches zu mäkeln. Burning Crusade merzt viele meiner bisherigen Kritikpunkte aus. Endlich sind die Berufe mehr als nur Zeitvertreib, die Kämpfe der Spieler dramatischer, Instanzen und Abenteuer für Normalspieler wieder zugänglicher.

Andere Schwächen bleiben: Etwa dass ich mir die eigentlich wunderschöne Hintergrundgeschichte mühsam zusammensuchen muss, dass die meisten Quests nach dem gleichen Muster ablaufen, dass einigen Klassen aufregende Fähigkeiten jenseits Level 60 fehlen. Alles in allem macht Burning Crusade das beste Online-Rollenspiel noch besser, aber noch nicht perfekt. Ich hoffe auf Warhammer Online.

Meine Wertung **84**



Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Blizzard
Hersteller: Vivendi

Webseite: www.worldofwarcraft.de
Hotline: 09001/200 10 60 (0,41 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

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

Schwierigkeit: Stufe; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler)
Interrtet (>10.000 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Singleplayer	–

Ideal für: Süchtige mit Level 60

Alternative Vollpreis: GW: Nightfall (ca. 40 €, 12/2006: 86)
Alternative Budget: Everquest 2 (ca. 10 €, 01/2005: 84)

PRO

- riesige neue, wunderschöne Welt
- neue Spielstufen, Talente, Fähigkeiten
- erweiterte und verbesserte Berufe
- neue PvP-Schlachtfelder und -Belohnungen
- Instanzen für Hobby- und Hardcore-Spieler
- verbessertes Ruf-System
- tolle neue Völker und Startgebiete
- erweitert die Geschichte der Fantasy-Welt
- einige einfallsreiche Quests ...

KONTRA

- ... meistens aber solche nach Schema F
- wenig neue Gegnertypen
- kaum Verbesserungen bei der Bedienung
- macht viele alte Inhalte nutzlos

RÜDIGER STEIDLE	84
SUSANNE BRAUN	91
MARTIN DEPPE	94
DAVID BERGMANN	95

Durchschnitts-Wertung der Tester: **91**

GOTHIC 3 (1.12)

Mit dem neuesten Patch schicken wir das deutsche Mega-Rollenspiel ein letztes Mal auf den Prüfstand.

In der Oktober-Ausgabe testen wir **Gothic 3** zum ersten Mal, verzichten aber angesichts zahlreicher Bugs auf eine Endwertung. Noch haben die Entwickler Zeit, die Fehler zu beheben. Als die Rollenspiel-Hoffnung am 13. Oktober erscheint, sind die meisten Mängel immer noch vorhanden, auch die ersten Patches bringen keine Besserung. Wir quittieren das Debakel mit einer Durchschnittswertung von 67 Punkten. Ein Teil der riesigen Fangemeinde ist sauer auf Entwickler und Publisher, andere sehen über die Probleme hinweg und genießen die durchaus vorhandenen spielerischen Vorzüge. Wir versprechen Ihnen, **Gothic 3** in einer späteren Ausgabe eine dritte Chance zu geben.

Keine offenen Fragen

Mit dem letzten Patch (auf Version 1.12) sollen die meisten technischen Schwierigkeiten behoben sein. Außerdem haben die Macher viele inhaltliche Schwächen ausgebessert, Quests repariert, an der Spielbalance geschraubt, Komfortfunktionen eingefügt. Die Patch-Beschreibungen umfassen mittlerweile mehrere Seiten.

Und tatsächlich sind wir im Nachtest über deutlich weniger Abstürze gestolpert, haben uns über die verbesserte Performance genauso gefreut wie über komfortablere Kämpfe und robustere NPCs. Wir hatten keine kaputten Spielstände zu beklagen, kaum noch offene Fragen im Questlog. Kurz: **Gothic 3** 1.12 ist ein wesentlich besseres Rollenspiel als **Gothic 3** in der ursprünglichen Verkaufsfassung.

Tuning-Tipps im Netz

Zwar ist **Gothic 3** immer noch recht pingelig, was Hardware und Treiber anbelangt, lässt sich aber mit Feintuning auch bei exotischen Konfigurationen zur Zusammenarbeit überreden. Tipp: Das Tuning-Tool auf **www.worldofgothic.de** leistet technisch weniger Versierten gute Dienste.

Rüdiger Steidle



Im **Kampfgetümmel** dreschen wir jetzt nicht mehr aus Versehen auf Verbündete statt auf Gegner ein. Die Orks bleiben im Fokus.



Wenn wir mit NPCs auf die Pirsch gehen, halten sie feindlichen Attacken jetzt **länger Stand** und rennen nicht mehr stur gegen Wände.



MARTIN DEPPE

Noch nicht ganz einwandfrei

Alle Bugs haben die Macher noch nicht ausgeräuchert. Gleich beim zweiten Versuch nach dem Patch wollte Gothic 3 nicht: »Game.dll nicht gefunden.« Trotzdem macht die neueste Version einen wesentlich runderen Eindruck.

Das Kampfsystem fand ich im zweiten Teil zwar besser, aber nach dem Feintuning funktioniert auch das neue ganz ordentlich: Endlich kann ich richtig blocken, und es bringt was, wenn ich hin und wieder mal zum Power-Angriff aushole – nicht nur nonstop rechtsklicke. Für mich kommt Gothic 3 aber bei weitem nicht an Oblivion heran: Das macht (in der englischen Version) einfach einen runderen, ausgereifteren Eindruck. Und die Schwertduelle sind dort wesentlich spannender. Dafür hat Gothic 3 die authentischere Fantasy-Welt und coolere Figuren.

Meine Wertung **77**



RÜDIGER STEIDLE

Warum nicht gleich so?

Über die jetzt noch vorhandenen Technikschwächen von Gothic 3 kann ich hinwegsehen. Dafür treten jetzt manche spielerischen Defizite umso deutlicher zu Tage. Beispielsweise, dass ich mich nirgendwo so richtig heimisch fühle, sondern immer weiterziehe von Stadt zu Stadt. Immer wieder ähnliche Aufgaben hinter mich bringe. Und kaum echte Persönlichkeiten kennen lerne wie in Gothic 2. Und das quasi nicht vorhandene Finale enttäuscht.

Die jüngsten Updates machen aus Gothic 3 für mich ein sehr gutes Rollenspiel mit einer wunderschönen und stimmigen Welt, mit vielen spannenden Quests, mit hohem Wiederspielwert (nächstes Mal als Magier!). Aber der zweite Teil bleibt für mich der Höhepunkt der Serie – zumindest bis dereinst Gothic 4 erscheint und alles gut wird.

Meine Wertung **80**



Genre	Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Piranha Bytes
Hersteller	Jowood
Webseite	www.jowood.com
Hotline	0900/180 72 07 (0,62 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für	Mittelalterfans
Alternative Vollpreis	Oblivion (ca. 40 €, 05/2006: 87)
Alternative Budget	Gothic 2 (ca. 5 €, 12/2004: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	4,4 GB
Auflösung 800x600	CPU 2,2 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU 3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 7600	RAM 1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU 3,6 GHz
Grafikkarte Geforce 7900	RAM 2,0 GB

PRO
- riesige, lebendige Spielwelt
- fantastischer Soundtrack
- gute, toll vertonte Dialoge

KONTRA
- teils umständliche Bedienung
- hohe Hardwareanforderungen
- Story schwächelt stellenweise

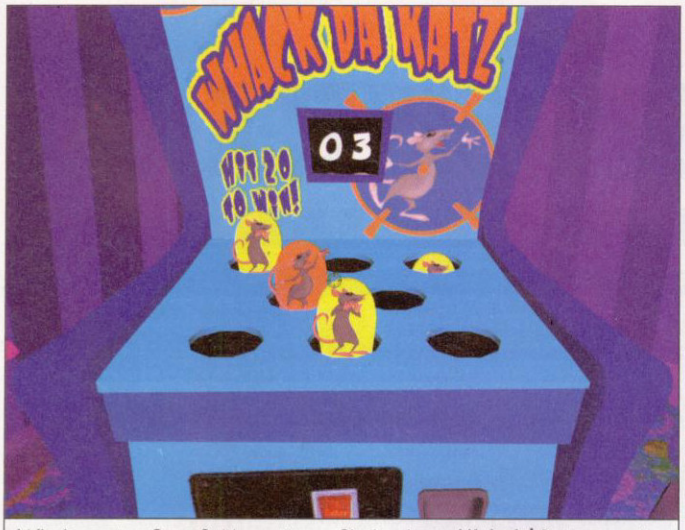
EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

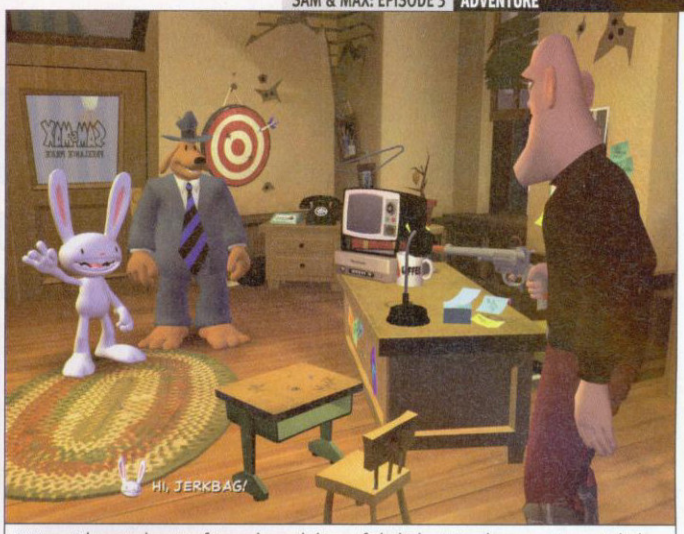
Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	80
MARTIN DEPPE	77

79



Wie im ersten Sam & Max müssen Sie in einem **Minispiel** Ratten an einem Spielautomaten aufmischen. Diesmal wird scharf geschossen.



Wer sich mit der Mafia anlegt, lebt gefährlich. Hier lauert ein zwielichtiger Geselle unseren Helden im **Büro** auf. Ob das eine gute Idee war?

SAM & MAX: EPISODE 3

Rekordversuch: Die Mafia infiltrieren, Sybill töten, Max zu Grabe tragen – in nicht einmal zwei Stunden.

AWARD PC POWERPLAY FÜR HUMOR SAM & MAX EPISODE 3

Dem Kommissar ist ein Maulwurf abhanden gekommen, der im »Ted E. Bears Mafia-Free Playland and Casino« nach dem Rechten sehen sollte. Und wer wäre für eine Rettungsaktion besser geeignet als das unauffälligste Polizei-Duo aller Zeiten ... **Sam & Max**? Recht schnell müssen die beiden allerdings feststellen, dass die Spielhölle sehr wohl von der Spielzeug-Mafia unterwandert ist. Schlimmer noch: Um den Maulwurf zu finden, müssen Sam und Max selbst zu Mafiosi werden – und dafür die Aufnahmeprüfung bestehen. Und um die dreht sich die dritte Folge namens **The Mole, The Mob and The Meatball** dann auch in der Hauptsache.

Mord und Totschlag

Um nicht erkannt zu werden, verkleidet sich Krämer Bosco als Franzose, verkauft aber auch diesmal wieder ein Gadget, das wir zum Weiterkommen brauchen. Sybill verdingt sich jetzt als käufliche Kronzeugin, und ist dabei dummerweise der Mafia ein Dorn im Auge – wir sollen sie liquidieren, oder den Mord zumindest möglichst realistisch inszenieren. Ratte Jimmy ist nach einer kurzen Auszeit auch wieder dabei und dreht krumme Dinger.

Die dritte Episode setzt auf Running Gags und steht in bester Tradition der beiden Vorgänger: die Rätsel kinderleicht, der Humor dafür herrlich bissig. Der Höhepunkt für die Lachmuskeln: Max täuscht gefühlte fünf Minuten lang theatralisch seinen Abgang vor, nachdem wir mit einer Platzpatrone auf ihn gefeuert haben.

Die wahrscheinlich kürzeste Episode der Welt

Wenn Ihnen die beiden Vorgänger gefallen haben, führt an **The Mole, The Mob and The Meatball** kein Weg vorbei. Machen Sie sich allerdings auf eine kleine Enttäuschung gefasst: Die dritte Folge ist selbst im Rahmen des Episoden-Konzepts extrem kurz. Halbwegs erfahrene Spieler beenden die Undercover-Operation in weniger als eineinhalb Stunden und warten dann auf **Episode 4**. Die trägt den klangvollen Titel **Abe Lincoln Must Die!** und soll laut Entwickler Telltale Games in knapp einem Monat erscheinen.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Kürzer geht's nimmer

Wieder ein weiteres Häppchen, wieder habe ich gelacht, wieder war es viel zu schnell vorbei. Diesmal übrigens tatsächlich viel zu schnell – The Mole, The Mob and The Meatball ist mir selbst im Rahmen des Episoden-Konzepts deutlich zu kurz geraten.

Dafür entschädigt der Humor, der nun wieder besser zündet als in der zweiten Folge. Insgesamt ist's eine würdige Fortsetzung. Für den nächsten Monat wünsche ich mir aber wieder ein bisschen mehr von Allem.

Meine Wertung 84



SUSANNE BRAUN

Hoppala!

Diese Sam & Max-Episode ist arg kurz geraten. So kurz, dass ich nach anderthalb Stunden auf meinem Rechner nach Dateien gesucht habe, die vielleicht verloren gegangen sind. Leider habe ich keine mehr gefunden, und das finde ich trotz Serienkonzept richtig blöd – ich habe nicht einmal zwei Stunden lang gerätselt.

Die Gags sind klasse, die Rätsel dafür aber keine Herausforderung. Ich hoffe auf mehr Knobelspaß im nächsten Teil, sonst wird's zum Ende der Serie recht mau.

Meine Wertung 82

SAM&MAX

Genre: Adventure
Verkaufsstart: 8. Februar 2007
Entwickler: Telltale Games
Hersteller: Telltale Games

Webseite: www.telltalegames.com/samandmax
Hotline: www.telltalegames.com

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton | Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufe; leicht

empfohlene Steuerung

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

Ideal für: Tierliebhaber

Alternative Vollpreis: Runaway 2 (ca. 35 €, 12/2006: 86)

Alternative Budget: Ankh Special Edition (ca. 20 €, 09/2006: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 240 MB

Auflösung 800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	512 MB

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

PRO
- bissiger Humor
- stimmige Comic-Grafik
- ausgezeichnete Sprecher
- faire Rätsel ...

KONTRA
- ... die Profis unterfordern
- extrem kurze Spielzeit

DAVID BERGMANN	84
SUSANNE BRAUN	82
Durchschnitts-Wertung der Tester	83

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANKH (Special Edition)	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	September 2006	88
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbau-Strategie	Dezember 2005	83
BLITZKRIEG 2	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Oktober 2005	85
BROTHERS IN ARMS	10 EURO	1.11	Ak Tronic	Taktik-Shooter	April 2006	81
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
COSSACKS 2: BATTLE FOR EUROPE	8 EURO	–	CDV	Echtzeit-Taktik-Addon	Juli 2006	62
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
EARTH 2160	10 EURO	1.38	Koch Media	Echtzeit-Strategie	Juli 2005	79
FAR CRY (dt.)	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
OUTRUN 2006	10 EURO	–	Ak Tronic	Rennspiel	Juli 2006	65
PANZERS 2	10 EURO	1.06	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	August 2005	84
QUAKE 4 (dt.)	10 EURO	1.3	Ak Tronic	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
ROME TOTAL WAR	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Strategiespiel	September 2005	86
SACRED: UNDERWORLD	10 EURO	2.2.5	Ak Tronic	Action-RPG-Addon	April 2005	81
SERIOUS SAM 2	10 EURO	2.070	Ak Tronic	Ego-Shooter	Juli 2006	83
SHATTERED UNION	10 EURO	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	November 2005	82
SILENT HUNTER 3	10 EURO	1.4b	Ak Tronic	U-Boot-Simulation	April 2005	82
THE MOVIES	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Wirtschaftssimulation	August 2006	88
TORINO 2006	10 EURO	–	Ak Tronic	Sportspiel	Februar 2006	80
bis 20 Euro						
ACT OF WAR	15 EURO	1.06	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	September 2006	86
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	15 EURO	1.03	Rondomedia	Taktik-Shooter	November 2005	83
CALL OF CTHULHU	16 EURO	--	Rondomedia	Actionspiel	April 2006	78
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
CSI: MORD IN 3 DIMENSIONEN	16 EURO	1.1	Rondomedia	Adventure	Juni 2006	72
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
ONIMUSHA 3	16 EURO	1.1.0.0	Rondomedia	Actionspiel	April 2006	82
PRINCE OF PERSIA 6	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2006	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 EURO	–	Konami	Sportspiel	Mai 2006	91
RUSH FOR BERLIN	20 EURO	1.20	Deep Silver	Echtzeit-Taktik	Juni 2006	80
SIM CITY 4 (Deluxe Edition)	15 EURO	1.0.272.0	Electronic Arts	Wirtschaftssimulation	–	82
SPELLFORCE 2	20 EURO	1.02	Deep Silver	Rollenspiel-Strategie	Januar 2007	90
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	15 EURO	1.05	Rondomedia	Schleich-Action	September 2006	88
STILL LIFE (Special Edition)	20 EURO	--	Dtp	Adventure	Juni 2005	75
THE MOMENT OF SILENCE (Special Edition)	20 EURO	2	Dtp	Adventure	September 2005	81
WORLD OF WARCRAFT	20 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95
bis 30 Euro						
DARKSTAR ONE	30 EURO	1.1	Ubisoft	Weltraumspiel	Juni 2006	88
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
FIFA 06	30 EURO	1.0	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2006	82
FUSSBALL MANAGER 06	30 EURO	2.0	Electronic Arts	Fußball-Manager	Oktober 2005	89
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2 (dt.)	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
NBA LIVE 06	30 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	88
NEED FOR SPEED MOST WANTED	30 EURO	1.3	Electronic Arts	Rennspiel	November 2006	88
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	August 2006	86

www.cynamite.de

AKTUELLE COMPILATIONS



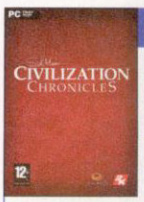
BALDUR'S GATE BOX

Anbieter	Atari	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	BALDUR'S GATE		82
	LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE (Addon)		83
	BALDUR'S GATE 2		88
	THRON DES BHAAL (Addon)		89
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND



BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Multiplayer-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BATTLEFIELD 1942		82
	THE ROAD TO ROME (Addon)		79
	SECRET WEAPONS OF WORLD WAR 2 (Addon)		80
Preis/Leistung			GUT



CIVILIZATION CHRONICLES (US) NEU

Anbieter	Take 2	Preis	60 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	CIVILIZATION 1		67
	CIVILIZATION 2		72
	FANTASTIC WORLDS (Addon zu Civ 2)		69
	TEST OF TIME (Addon zu Civ 2)		68
	SCENARIOS (Addon zu Civ 2)		68
	CIVILIZATION 3 COMPLETE (Civ 3, Play the World, Conquests)		85
	CIVILIZATION 4		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT



TOTAL WAR ERAS

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiele	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SHOGUN		74
	MONGOL INVASION (Addon)		76
	MEDIEVAL		87
	VIKING INVASION (Addon)		87
	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
	ALEXANDER (Addon)		81
Preis/Leistung			GUT



NEVERWINTER NIGHTS DELUXE EDITION NEU

Anbieter	Ak Tronic	Preis	10 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS		84
	SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		80
	HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		82
Preis/Leistung			SEHR GUT



DIE SIEDLER 5 GOLD

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	15 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	DIE SIEDLER 5		81
	NEBELREICH (Addon)		82
	LEGENDEN (Addon)		72
Preis/Leistung			GUT



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	28 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



GOLD GAMES 9

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL 3 | Schleich-Action		88
	PRINCE OF PERSIA 5 | Action-Adventure		82
	DIE SIEDLER 5 | Echtzeit-Strategie		81
	CODENAME: PANZERS | Echtzeit-Taktik		89
	SKI ALPIN 2005 | Sportspiel		79
	SILENT HUNTER 3 | U-Boot-Simulation		82
	CSI: DARK MOTIVES | Adventure		77
	BEYOND DIVINITY | Action-Rollenspiel		73
	CONFLICT VIETNAM | Actionspiel		75
	THE BARD'S TALE | Action-Rollenspiel		83
Preis/Leistung			SEHR GUT



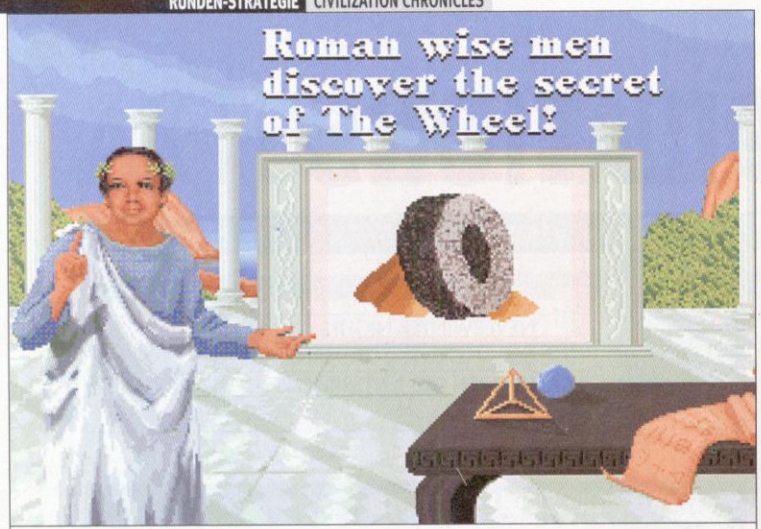
ATARI GESCHENKBOX

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	CRASHDAY | Rennspiel		82
	ACT OF WAR | Echtzeit-Strategie		86
	BOILING POINT | Actionspiel		67
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 | Wirtschaftssimulation		79
	DRAGONSHARD | Echtzeit-Strategie		80
Preis/Leistung			GUT



WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT



Civilization 1: Wir haben das Rad entdeckt! Schon damals hat sich Sid Meier gern in seinen Spielen verewigt, hier in einer schnieken Römer-Toga.



Mit Teil 4 kann sich die Serie erstmals auch grafisch sehen lassen. Aber wen interessiert schon die **Optik**, wenn's um die Weltherrschaft geht?

CIVILIZATION CHRONICLES

Die Mutter aller Strategieschachteln: In der Chronicles-Box finden Sie 15 Jahre Spielegeschichte.



Vom einsamen Keulenkloppper zur atomaren Hitech-Dynastie: Die **Civilization**-Serie fesselt Strategen seit 1991. Ohne das eigentlich strunz-simple Spielkonzept grundlegend zu verändern! In der **Chronicles**-Box wächst nun zusammen, was zusammengehört: das allererste **Civilization**, **Civ 2** mit seinen drei Addons **Fantastic Worlds**, **Conflicts in Civilization** und **Test of Time**, **Civ 3** mit den beiden Erweiterungen **Play the World** und **Conquests**. Und **Civilization 4**, allerdings ohne das **Warlords**-Addon. Unsere Einzelwertungen für die neun Programme finden Sie in unserer Budget-Liste auf Seite 89.

Dazu gesellen sich ein Hinter-die-Kulissen-guck-Buch, ein Kartenspiel, eine Video-DVD sowie große Technologieposter für alle vier Spiele. Uff!

Zeitloser Zeitfresser

Civilization ist schnell gelernt, aber schwer gemeistert: Sie ziehen rundenweise Einheiten, gründen Städte, erforschen Technologien, führen Diplomatie, bauen Streitwagen und Segelschiffe, irgendwann Panzer und Kreuzer, dann Propellerflugzeuge und Überschalljäger. Weil Sie mit drei Einheiten anfangen, dauern die ersten Züge nur Sekunden – doch daraus wird eine tagelange Partie, in der Sie an einer Runde locker eine Viertelstunde knobeln.

➧ **Originaltest in Heft 11/2005**

Martin Deppe

Boxen-Check



1 Die vier Hauptprogramme plus Addons auf fünf CDs und einer DVD. Dazu eine Video-DVD mit Trailern und Interviews.
2 Civilization-Kartenspiel mit über 250 schicken Karten
3 vier Technologiebaum-Poster (68x46 cm)
4 Chroniken-Buch (96 S.)



MARTIN DEPPE

Weltwundertüte

Mehr Wunder pro Schachtel kriegen Sie nirgends: Diese Box ist das Nonplusultra für Civ-Jünger und alle, die Civilization 4 noch nicht haben. Wermutstropfen ist allerdings das fehlende Warlords-Addon. Das will Firaxis wohl noch länger einzeln verkaufen; warum die Firma mit den Chronicles nicht noch etwas gewartet hat, ist mir daher schleierhaft.

Wirklich spielen werden Sie aber nur Teil vier – am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich ja in 15 Jahren nichts getan. Zum Glück.

Meine Wertung **92**



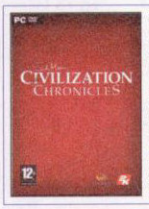
RÜDIGER STEIDLE

Ein Stück Geschichte

So abgedroschen es klingt: Mit den Chronicles erwerben Sie ein Stück Spielegeschichte, das im Gegensatz zu den meisten Museumsexponaten nicht im Regal verstaubt, sondern heute noch erlebbar ist. Zugegeben, die ersten drei Teile werden angesichts der genialen jüngsten Episode wohl nur noch Nostalgiker begeistern.

Dass die Box nur die US-Versionen enthält, ist nicht tragisch: Grundlegende Englischkenntnisse reichen, und die Übersetzungen von Teil 1 bis 3 sind eh berüchtigt.

Meine Wertung **90**



Genre	Runden-Strategie
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Firaxis
Hersteller	Take 2
Webseite	www.firaxis.com
Hotline	nicht vorhanden
ca. Preis in €	20 30 40 50 60
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	9 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (12 Spieler)
Internet (12 Spieler)	Netzwerk (12 Spieler)

Ideal für	Strategen mit Sammelsucht
Alternative Vollpreis	Medieval 2 (ca. 45 €, 11/2006: 90)
Alternative Budget	Shattered Union (ca. 10 €, 11/2005: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße	1,7 GB
Auflösung 1.024x768 / Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,6 GHz / RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024 / Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,2 GHz / RAM 1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200 / Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,8 GHz / RAM 1,5 GB

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	5
Multiplayer	7

PRO
- komplexer, vielfältiger Spielablauf
- keine Partie wie die andere
- viele Hilfen für Einsteiger
- Technologiebäume liegen bei
- solide, rappelvolle Box

KONTRA
- Addon Civ 4: Warlords fehlt

MARTIN DEPPE	92	Durchschnitts-Wertung der Tester
RÜDIGER STEIDLE	90	91



Games Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

ber 2.000 ipps + Tricks zu

VE SmackDown! vs. RAW 2007
A: Liberty City Stories · Tomb der: Legend · Black · Kingdom arts 2 · Die Sims 2 u.v.m.

Lösungen zu Topgames

Lego Star Wars 2: The original Trilogy · Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 · The Da Vinci Code – Sakrileg u.v.m.

Lösungsbücher

Edle Nachschlagewerke und empfehlenswerte Spielhilfen.

World of Warcraft · PES 6 · Sims 2: Haustiere · Battlefield 2142 · Gothic 3 · Tomb Raider u.v.m.

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

Civilization 4



Sie finden Civilization 4 bockschwer, oder haben keine Lust darauf zu warten, dass Sie genug Geld eingesammelt haben? Oder wollen Sie alles über Ihre Gegner wissen? Dann haben wir einen kleinen Trick für Sie, damit Sie sich das Spiel etwas einfacher cheaten können. Dafür müssen Sie nur die **Civilization4.ini-Datei** ein wenig ändern. Bedenken Sie, dass Sie vorher unbedingt eine Sicherung anlegen sollten, um Fehlfunktionen zu vermeiden und Änderungen wieder rückgängig zu machen.

Sie finden die .ini-Datei in dem Verzeichnis **C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Eigene Dateien\My Games\Sid Meier's Civilization 4**. Öffnen Sie die Datei mit einem Editor und suchen Sie nach der Zeile »**;Move Along CheatCode = 0**«. Ändern Sie die Null in chipotle (**;Move along CheatCode = chipotle**). Speichern Sie nun die Datei und starten Sie dann das Spiel.

Mit der Tastenkombination Ctrl und "Ö" öffnen Sie im laufenden Spiel die Konsole, in die Sie die Kommandos eingeben können. Die Codes selbst bestätigen Sie mit Enter. Auf diese Weise schließen Sie die Konsole auch wieder. Es gibt viele Cheats, die Sie eingeben könnten, aber niemals brauchen werden; ein großer Teil der Codes ist zum Debuggen von Civilization 4 gedacht. Wenn Sie eine komplette Liste haben wollen, dann geben Sie den Befehl »help« in die Konsole ein. In der nachfolgenden Liste finden Sie die nützlichsten Codes. Beachten Sie dabei die Schreibweise!

CHEAT	WIRKUNG
Player.setGold 0 X	der aktive Spieler erhält X Einheiten Gold
Player.setGold X X	Spieler X erhält X Einheiten Gold
Game.toggleDebugMode	Karte aufdecken und Details der Gegner anzeigen lassen
Graphics.toggleGridMode	über der Karte wird ein Raster angezeigt
App.takefullScreenShot	Screenshot erstellen

Call of Cthulhu



In Call of Cthulhu (gibt's jetzt als Budget-Spiel) treffen Sie nicht nur auf uralte Gottheiten, Sie können auch diverse Extras und Boni freischalten, die Ihren Detektiv-Alltag versüßen.

EXTRA	VORAUSSETZUNG
Hintergrund-Grafiken	Schließen Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad »Privater Schnüffler« ab
Charakter-Grafiken	Schließen Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad »Privater Schnüffler« ab
Konzept-Zeichnungen	Schließen Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad »Privater Schnüffler« ab
»Harter Detektiv«-Schwierigkeitsgrad	Schließen Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad »Privater Schnüffler« ab
Craig Mullins Galerie	Schließen Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad »Harter Detektiv« ab
Neuer Schwierigkeitsgrad: »Mythischer Meister«	Schließen Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad »Harter Detektiv« ab

Falls Ihnen das Spiel auf normalem Wege zu schwer ist, dann können Sie auch ganz einfach den Gott-Modus aktivieren.



Dafür sollten Sie von der Datei **CoCMain-Win32.exe** im Verzeichnis **Engines** eine Sicherungskopie anlegen, damit Sie den Ursprungszustand wiederherstellen können. Öffnen Sie danach die Datei und suchen Sie mittels der Suchfunktion nach der Zeile **<GodModes>0<GodMode>**. Ersetzen Sie nun einfach die Ziffer Null mit der Ziffer Eins (**<GodModes>1<GodModes>**). Wenn Sie die Datei speichern, können Sie den Gott-Modus im Spiel per Druck auf die Taste F1 auslösen.

Supreme Commander



Chris Taylors neues Echtzeit-Werk ist gerade für Einsteiger kein Spaziergang. Wir geben Ihnen die nötige Starthilfe.

TIPP 1: Auch wenn Video-Tutorials eigentlich nicht gerade die optimale Möglichkeit sind, sich mit einem Spiel vertraut zu machen: Nehmen Sie sich die Zeit, und schauen Sie sich alle Videos aufmerksam an! Die gut gemachten Filmschnipsel machen Sie mit sämtlichen Aspekten des komplexen Spiels vertraut.

TIPP 2: Sie können sehr weit aus der Schlachtfeld-Karte herauszoomen. Nutzen Sie das! Auch wenn Ihre Einheiten zu kleinen Icons schrumpfen, die Übersicht über den kompletten Kriegsschauplatz ist enorm.

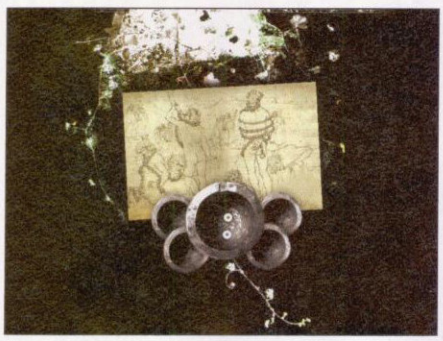
TIPP 3: Vergessen Sie nicht die Upgrades! Achten Sie aber darauf, dass Ihre Kommandoeinheit während des Aufrüstvorgangs nicht für andere Bauaktivitäten genutzt werden kann.



TIPP 4: Ihre ACU ist die wichtigste Einheit im Spiel, und dementsprechend schwer zu zerstören. Dennoch sollten Sie gut auf sie Acht geben: Wenn sie das Zeitliche segnet, ist die komplette Mission meist ein Fehlschlag.

TIPP 5: Achten Sie stets auf einen ausgeglichenen Masse- und Energiehaushalt. Bei Defiziten sollten Sie sogleich in weitere Sammelstätten für die beiden Ressourcen investieren.

In Memoriam 2



So manches Rätsel in dem mysteriösen Adventure ist recht knackig, wir geben Ihnen Tipps!

LEVEL 1

RÄTSEL 1: Die Dame, die Jessica heißt, gibt, nachdem ihre Hände befreit wurden, eine Internetadresse preis. Auf dieser Seite finden Sie zwei Buchstaben, RO.

RÄTSEL 2: Jessica blinzelt Ihnen auffällig häufig zu. Zählen Sie einmal mit!

RÄTSEL 3: Auf der Internetseite, die Jessica Ihnen weist, müssen Sie die Nadeln benutzen, um an den nächsten Code zu kommen.

Zonthar

RÄTSEL 1: Zählen Sie die Anzahl der Seufzer, um zu wissen, wie Sie die Tropfen mischen müssen.

RÄTSEL 2: Die »Göttliche Komödie« von Dante hilft Ihnen hier weiter.

Zontzre

RÄTSEL 1: Legen Sie immer die gleichen Symbolarten zusammen, um an die Lösung zu kommen. Die Buchstaben sind Zahlen zugewiesen.

RÄTSEL 2: Das gesuchte Schloss ist Calahorra Castle. Auf der betreffenden Seite finden Sie den vollständigen Namen.

Siket

RÄTSEL 1: Denken an Dante und sein »Inferno«. Der Vers weißt Ihnen die richtigen Ziffern.

Zan

RÄTSEL 1: Der hohe Schrei verrät Ihnen die Höhe eines Berges.

Arat

RÄTSEL 1: Die Lichter in der Mitte verraten die Reihenfolge, die Lichter am Rand stehen für das Alphabet.

RÄTSEL 2: Finden Sie den Familiennamen von Fabio.

LEVEL 2

RÄTSEL 1: Zählen Sie von oben nach unten, wie oft die Augen blinzeln und lassen Sie den so gewonnen Code danach durch Gerys Decoder laufen.

Remenhare 2

RÄTSEL 1: Besuchen Sie das Trainingcenter und lauschen Sie den Geräuschen, die Ihre Tastatur macht, wenn Sie einen Buchstaben eingeben.

Osalq

RÄTSEL 1: Folgen Sie dem Totenkopf und benutzen Sie des Internetbenutzers liebste Suchmaschine.

Uaret

RÄTSEL 1: Google Maps wird Ihren Weg an die Westküste der USA erleichtern.

Phuhor

RÄTSEL 1: Bewegen Sie das Kreuz und den Kreis, und legen Sie die Karten übereinander.

RÄTSEL 2: Zoomen Sie in das Bild und verstellen Sie die Helligkeit, um den Hinweis zu finden.

Rayman Raving Rabbids



Waaah! Um als Rayman richtig durchzustarten, gibt's nicht schöneres, als passende Musik in der engen Zelle und ein paar fesche Klamotten. Doch um an die Musik beziehungsweise an die neuen Treter, Hosen und Brillen zu kommen, muss Rayman ordentlich auf den Putz hauen. Der folgenden Liste entnehmen Sie, welche Extras Sie in welcher Runde freischalten können. Bunnies frei!

VORAUSSETZUNG	BELOHNUNG
»Misirlou« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 1 bewältigen
Dee-Jay-Kostüm	alle Aufgaben in Runde 2 bewältigen
»Good Time« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 3 bewältigen
Gothic-Kostüm	alle Aufgaben in Runde 4 bewältigen
»Girls Just Wanna Have Fun« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 5 bewältigen
Rock'n Roll-Kostüm	alle Aufgaben in Runde 6 bewältigen
»Hip Hop Hooray« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 7 bewältigen
Caramba-Kostüm	alle Aufgaben in Runde 8 bewältigen
»La Bamba« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 9 bewältigen
Raymaninho-Kostüm	alle Aufgaben in Runde 10 bewältigen
»Dark Iron Bunnies« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 11 bewältigen
Bunny-Kostüm	alle Aufgaben in Runde 12 bewältigen
»The Butcher Deejay« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 13 bewältigen
»Ubisoft Montpellier Choir« Musikstück	alle Aufgaben in Runde 14 bewältigen
Goldene Kuh Trophäe	alle Aufgaben in Runde 15 bewältigen

Zusätzlich zu den Boni im Spiel können Sie je nachdem, wie viele Punkte Sie im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus erreichen, auch die äußerst lustigen Bunny-Clips und andere Extras freischalten, mit denen Ubisoft Werbung gemacht hat. Anbei die Liste einiger Hürden, die Sie zum Freispielen überwinden müssen.



VORAUSSETZUNG	BELOHNUNG
5.000 Punkte	Artwork 1
9.000 Punkte	Bunnies don't like taking a bath
21.000 Punkte	Bunnies don't do vacuum cleaning
48.000 Punkte	Bunnies can't infiltrate Games Convention
57.000 Punkte	French Bastille Day
84.000 Punkte	Bunnies can't cook eggs
93.000 Punkte	Artwork 2
111.000 Punkte	Bunnies never close doors
138.000 Punkte	Bunnies can't play soccer
165.000 Punkte	US Independance Day

Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten



Wir geben Ihnen einen kurzen Überblick, was Sie in der Schweiz erwartet, nachdem Sie sich erfolgreich durch London gerätselt haben.

TIPP1: Stecken Sie gleich zu Beginn die Spritze und das Beruhigungsmittel ein; beides liegt auf dem Tisch rechts. Wenn Sie in Ihrer Zelle angekommen sind, dann nehmen Sie den Löffel und knacken damit das Schloss der Zelle. Bevor Sie rausgehen, sollten Sie den Topf und die Rolle auf die leere Pritsche legen, und sie mit Hut und Überzieher »einkleiden«. So erregen Sie bei Wärtern nicht den Verdacht, dass Sie ausgebüxt sein könnten.

TIPP 2: Sprechen Sie mit Maurizio, an dem kommen Sie ohnehin nicht einfach so vorbei. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und öffnen Sie die Tür zum Abstellraum. Nehmen Sie dann die Brechstange an sich, um sie Maurizio zu übergeben. Sie dürfen sich im Gefängnistrakt jetzt frei bewegen.

TIPP 3: Holen Sie aus dem Labor die 15-Millimeter-Spritze und kombinieren Sie sie mit dem Beruhigungsmittel. Holen Sie dann aus der Abstellkammer das Rohr mit 16 Millimetern Durchmesser und kombinieren Sie die Gegenstände, um den Aufpasser im Labor per Blasrohr ganz einfach schachmatt zu setzen. Nun können Sie die Gegenstände im Regal hinter dem Zaun einsammeln.

War Front

TIPP 1: Durch das heftige Stein-Schere-Papier-Prinzip sind Ihre Truppen und Gebäude sehr verwundbar, wenn der (KI-)Gegner mit den richtigen Einheiten angreift. Seien Sie also gegen alles vorbereitet: Feindflieger, Infanterieattacken, Artillerie, Panzer. Gebäude am besten per »alle reparieren«-Funktion automatisch instand setzen (der kleine Button in der rechten Interface-Hälfte).

TIPP 2: Die verheerenden Luftangriffe kontern Sie mit stationärer Flak: Der KI-Gegner greift oft aus der gleichen Richtung an; platzieren Sie die Geschütze deshalb so, dass sie schon in der Anflugphase auf die Bomber feuern. Bei eigenen Truppenbewegungen unbedingt mobile Flak mitnehmen (etwa die alliierten Bofors). Eigenen Fliegern können Sie einen Luftraum zuweisen, den sie fortan sichern. Flugzeuge reparieren sich übrigens mit der Zeit automatisch, es reicht also, beschädigte Maschinen kurz von der Front abzuziehen und über einem sicheren Gebiet kreisen zu lassen.



TIPP 3: Setzen Sie Helden geschickt ein! Anna sollten Sie zum Beispiel in der Basis lassen, wo sie Extra-Geld verdient. Diese Fähigkeit auch als erstes steigern. Lynch hingegen ist an der Front gut aufgehoben, da sein Granatwerfer sich gegen alle Bodenziele eignet. Nutzen Sie auch seine Reparaturfunktion. Gefallene Helden können Sie notfalls in der Kaserne wiederbeleben, allerdings für ein Heidengeld.

TIPP 4: Nutzen Sie die Lichtverhältnisse zu Ihrem Vorteil. Bei Angriffen gegen Feindbasen unbedingt erst gute Sicht abwarten – dann knackt Ihre Artillerie die Feindtürme (vor allem Pak!) nämlich ohne Gegenwehr. Das Eindringen in Feindbasen sollen Sie hingegen bei Dunkelheit/Dämmerung wagen – sonst haben Sie gleich zu viele Verteidiger an der Backe.



TIPP 5: Bei Vorstößen unbedingt mindestens zwei Reparatur-Lkws mitnehmen (die sich auch gegenseitig reparieren können). Diese Fahrzeuge sind anfällig – also sichern! Vorsicht beim Vorrücken: Da die Laster schneller als Panzer sind, preschen sie gerne vor.

Switchfire



Ist Ihnen das Arcade-Shooter-Remake eine Spur zu hektisch? Mit unseren Cheats ballern Sie sich im Handumdrehen und ohne Frust durch alle 15 Levels. Auch die fiesen Bossgegner verlieren damit ihren Schrecken. Tippen Sie die Codes einfach während des laufenden Spiels ein – ein deutlich wahrzunehmender Soundeffekt quittiert die richtige Eingabe.

CHEAT	WIRKUNG
videogamehero	Gott-Modus
Missingfeature	alle Waffen
killthecat	zusätzliches Leben
parley	Gegner schießen nicht mehr

Phantasy Star Online



Rollenspiel- und Anime-Fans aufgepasst: In dem Rollenspiel befindet sich ein lustiges und unterhaltsames Gimmick der Entwickler. Im Offline-Modus gibt es freischaltbare Audiopreviews auf das jeweils nächste Kapitel. Und um an sie heranzukommen, müssen Sie keine wahnsinnigen oder unmöglichen Heldentaten verbringen. Im Gegenteil: Um diese Audiodateien hören zu können, müssen Sie die zeitbegrenzten Missionen eines jeden Kapitels mindestens mit Rang S anschließen. Ansonsten bleiben Ihnen die unterhaltsamen Hörspiel-Vorschauen und tiefere Einblicke in die Geschichte der Helden vergönnt.

Arthur und die Minimoys



TIPP 1: Wenn Ihnen ein Gamepad zur Verfügung steht, dann sollten Sie das zur Steuerung der Minimoys benutzen, da die Steuerung per Tastatur vor allem wegen der vielen ungünstigen Kamerawinkel ziemlich umständlich und nervig ist. Ungenauigkeiten in der Steuerung lassen sich mit dem Pad besser ausgleichen.

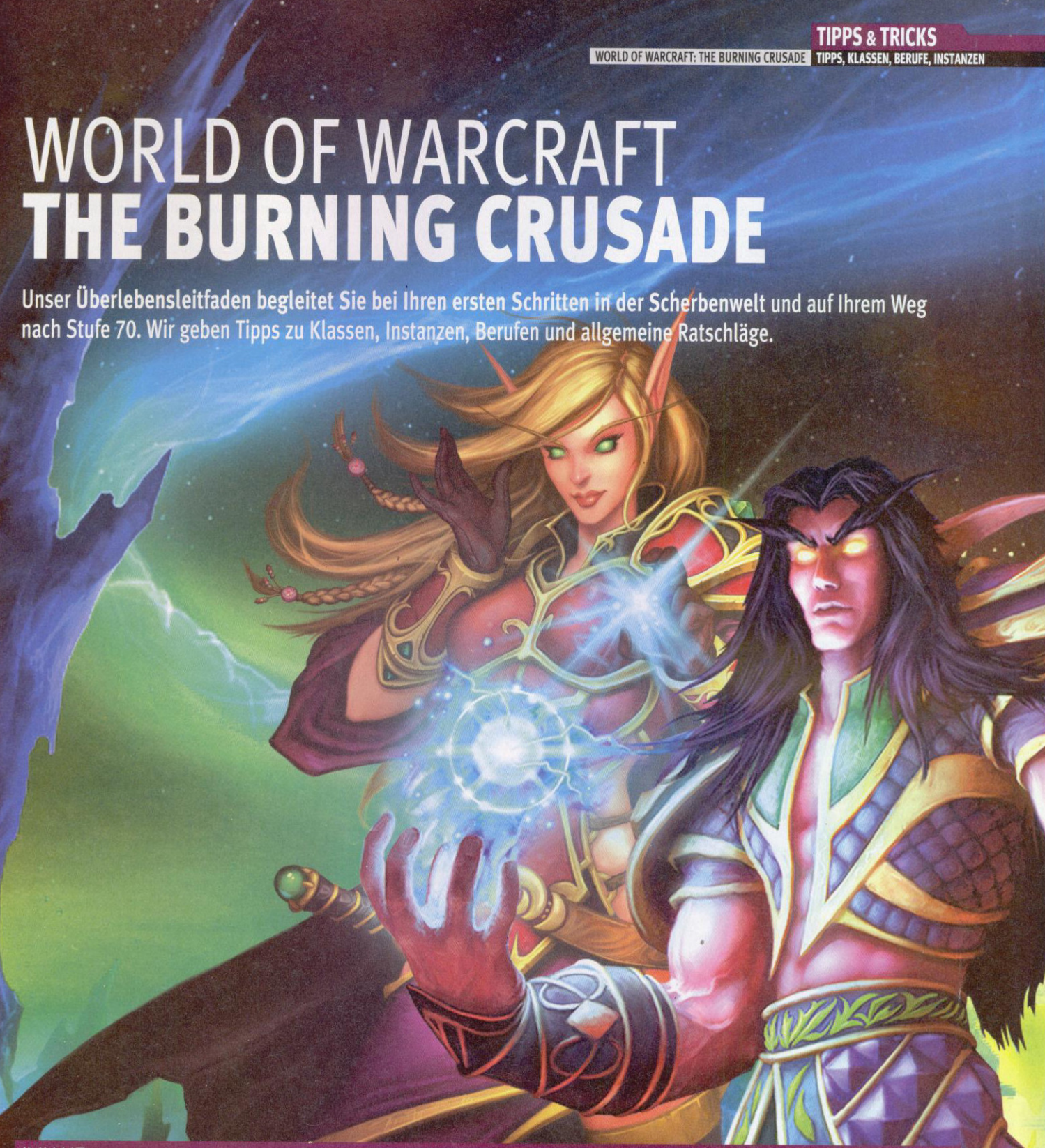
TIPP 2: Das Programm hat zwar ein relativ ausführliches Tutorial, dennoch wird Ihnen zumindest ein wichtiger Angriff vorenthalten, den Sie schon in der ersten Kampfszene gebrauchen können. Um den Seiden die Schlüssel abzunehmen, müssen Sie sie zuerst umwerfen. Wenn die Grünlinge ohnmächtig am Boden liegen, dann erscheinen drei Pfeile um ihren Körper. In dem Moment müssen Sie zwei Mal die Springen-Taste betätigen und dann gleich die Angriff-Taste. Der kräftige Schlag, der damit ausgeführt wird, beseitigt die Seiden, und die Minimoys sammeln die Schlüssel ein. Erledigen Sie so jeden Gegner, können Sie eine Menge Libelleneier einsammeln.

TIPP 3: Wenn Sie in der Nähe einer Speicherblume sind, lohnt es sich oft, zwischen verschiedenen Teilabschnitten zu speichern, damit Sie nicht wieder von vorne beginnen müssen. Das ist besonders wichtig, wenn Sie ein und dieselbe Strecke mit mehreren Charakteren bewältigen müssen, zum Beispiel auf dem Weg zur Mül-Mül-Zuchtfarm. An anderen Stellen, zum Beispiel auf dem Weg zur Hohen Wurzel, speichert das Programm von allein, wenn Sie Betameche steuern müssen.

TIPP 4: Auf dem Weg zur Mül-Mül-Zuchtfarm müssen Sie an einer Stelle brennenden Zweigbündeln ausweichen. Und das ganze drei Mal – jeweils einmal mit Selenia, mit Betameche und mit Arthur. Bei jedem Mal wird das Ausweichen kniffliger. Rollt zu Beginn bei Selenias Tour nur ein einzelner Ballen die Wege entlang, sind's bei Arthur schon zwei. Mit Betameche müssen Sie aber nicht drei Ballen gleichzeitig ausweichen: Erst kommen zwei, dann noch ein einzelner. Bewegen Sie sich erst nach dem einzelnen zu den sicheren Orten, denn der Zeitunterschied zwischen beiden Rollen und der letzten ist kleiner, als zwischen der einzelnen und den nächsten zweien. Achten Sie immer sorgfältig auf solche Zeitspielereien, das hilft Ihnen oft weiter.

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

Unser Überlebensleitfaden begleitet Sie bei Ihren ersten Schritten in der Scherbenwelt und auf Ihrem Weg nach Stufe 70. Wir geben Tipps zu Klassen, Instanzen, Berufen und allgemeine Ratschläge.



INHALT

Allgemeine Tipps 96

Klassen
Schurke 98
Paladin 99
Schamane 99
Jäger 100
Magier 100
Hexenmeister 101
Krieger 101
Priester 102
Druide 102

Berufe
Juwelenschleifen 104
Schmiedekunst 104
Verzaubern 104
Schneiderei 104
Alchemie 105
Lederverarbeitung 105
Ingenieurskunst 105
Erste Hilfe 105
Kochen 105
Fischen 105

Instanzen
Höllenfeuerzitadelle: Höllenfeuerbollwerk 106
Höllenfeuerzitadelle: Blutkessel 107
Der Echsenkessel: Sklavenunterkünfte 108
Der Echsenkessel: Tiefensumpf 110

ALLGEMEINE TIPPS

Mit **The Burning Crusade** ist die **World of WarCraft** nicht mehr dieselbe. Diese Tippssammlung sollen Ihnen die ersten Schritte in der Scherbenwelt erleichtern und Sie auf dem langen Weg zu Level 70 begleiten.

Überlebenspaket

Sofern Ihr Charakter Level 58 erreicht hat, darf er die Scherbenwelt betreten. Einfach durch das Tor im Süden der Verwüsteten Lande treten, und schon sind Sie im Addon. Allerdings lohnt es sich, vorher das Gepäck zu überprüfen. Eine gut gefüllte Reisekasse ist beispielsweise unabdingbar, wollen Sie sich etwa bei allen Großmeistertrainern in den nächst höheren Stufen Ihrer Berufe ausbilden lassen (die Ausbilder finden Sie in unserer Berufsübersicht auf den folgenden Seiten). Rund 50 Gold sollten Sie schon dabei haben.

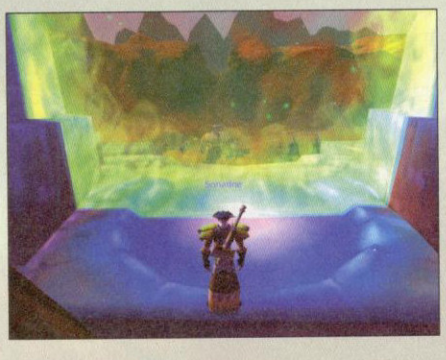
Außerdem lohnt es sich, ein paar Packen Runenstoff zu bunkern, um Erste Hilfe zu steigern, sowie Rohstoffe, mit denen sich Ihre Primärberufe schnell über 300 leveln lassen. Etwa Thorium für Schmiede oder Runenstoff für Schneider. Falls noch nicht geschehen, sollten Sie außerdem so viele alte Quests wie möglich abschließen (vor dem Addon bereits abgeschlossene alte Quests bringen noch Punkte).



Die ersten Schritte

Wohin Sie Ihre ersten Schritte in der Scherbenwelt lenken, liegt ganz bei Ihnen. Sie können gleich die ersten Quests antreten; die besten Anlaufstellen dafür sind die Ehrenfeste auf Allianzseite und Thrallmar bei der Horde. Allerdings sind die Startgebiete derzeit noch etwas überlaufen. Um Erfahrungspunkte zu sammeln, eignen sich Instanzen oder abgelegene Gebiete eventuell besser.

Eine andere Variante wäre, zunächst die wichtigsten Flugpunkte zu aktivieren und von der Höllenfeuer-Halbinsel über die Zangarmarschen und Nagrand Richtung Terokkar in die »Hauptstadt« Shattrath zu galoppieren. Denn dort sind Portale direkt zu den Hauptstädten der alten Welt zu finden. Setzt man dann seinen Ruhestein nach Shattrath, kann man bei Bedarf schnell zwischen beiden Welten wechseln. Der Ritt ist allerdings mit Stufe 60 nicht ganz ungefährlich, da die neuen Gebiete regelrecht gespickt mit Monstern sind.

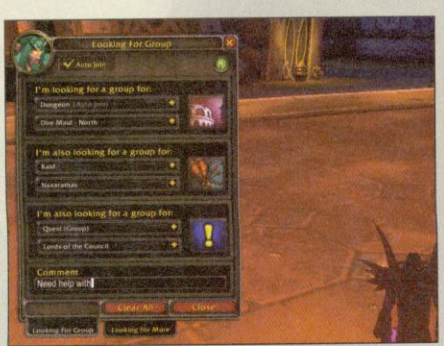


Quest the best

Sammeln Sie in jedem neuen Gebiet so viele Quests wie möglich, bevor Sie sich ans Abarbeiten machen. Denn viele Aufgaben überschneiden sich. Es kann beispielsweise sein, dass Sie in Quest 1 zehn Wildschweine umnieten sollen und in Quest 2 zehn Wildschweinrippchen sammeln – das lässt sich natürlich hervorragend kombinieren.

Generell lassen sich Aufträge in Gruppen schneller erledigen; nicht nur, wenn diese für Gruppen markiert sind. Sammelaufgaben können sich so allerdings unter Umständen in die Länge ziehen, da sich die Teilnehmer die Questgegenstände teilen müssen.

Das vor kurzem eingeführte Menü »Suche nach Gruppe« ist eine Möglichkeit, schnell Gleichgesinnte zu finden. Über die Treffpunktsteine vor den Instanzeingängen kann man nun Gruppenmitglieder herbeiteleportieren. Dazu klickt ein Spieler das Portrait des Gefährten an und mit rechts auf den Stein, ein zweiter rechtsklickt auf das sich öffnende Portal.



PvP (Spieler gegen Spieler)

Auch wenn in der Scherbenwelt Horde und Allianz oft gemeinsam gegen die Brennende Legion ringen, ist der Hass zwischen den zwei großen Fraktionen keineswegs vergessen. In einigen neuen Zonen stehen hart umkämpfte PvP-Ziele. Schafft es eine der beiden Parteien, die Gegend einzunehmen und zu verteidigen, gibt es als Belohnung einen zonenweiten Buff für jeden Spieler der Siegerfraktion. Außerdem sammelt jeder Spieler pro Kill ein Abzeichen, das er gegen Belohnungen eintauschen kann. Um die Ziele zu erobern, muss sich die Spielfigur in der Nähe befinden und für den Spielerkampf markiert werden. Dazu einfach »/pvp« in das Chat-Fenster eingeben; auf die gleiche Art wird die PvP-Bereitschaft später auch wieder abgeschaltet.

Nagrand und der Schergrat warten außerdem mit einem ganz besonderen PvP-Event auf: der Arena. Hier können sich Teams zu zwei, drei und fünf Kämpfern messen. Für gewonnene Partien gibt es Arena-Punkte, die gegen wertvolle Belohnungen eingetauscht werden können. Außerdem plant Blizzard, mehrere Monate zu einer Arena-Saison zusammenzufassen. Die Topteams einer ganzen Saison können mit ganz besonders schicken Preisen rechnen, unter anderem einem besonders extravaganten Fliegenden Reittier.



Fliegendes Reittier

Eine der wichtigsten Neuerungen in **Burning Crusade** ist gleichzeitig der Hauptantrieb, den Weg bis Level 70 möglichst schnell hinter sich zu bringen: das Fliegende Reittier. Druiden kommen mit ihrer Fluggestalt schon zwei Level vorher in den Genuss, die schöne, neue Welt von oben zu betrachten. Auf alle anderen Klassen wartet die dritte Dimension erst im letzten Level – sofern man denn das nötige Kleingeld beisammen hat. Denn Fliegen ist teuer: Die Ausbildung für ein normales Fliegendes Reittier kostet bereits rund 800 Gold. Für die aufgebohrte epische Variante muss der Spieler gar stolze 5.000 Gold in der Portokasse haben. Die 100 bis 200 Goldstücke für das Reittier selbst sind dagegen ein echtes Schnäppchen.



Auch am Boden flott

Das normale Fliegende Reittier ist mit 160% Geschwindigkeit in der Luft gerade mal so schnell wie ein normales Reittier auf dem Bo-

den. Sehr beeindruckend ist das zwar nicht, doch erschließen sich dadurch einige Gegenden, die sonst unerreichbar wären – inklusive aller Instanzen der Festung der Stürme!

So richtig Spaß macht das Fliegen aber erst mit dem atemberaubend teuren epischen Reittier, dessen 280% Geschwindigkeit in etwa den öffentlichen Flug-Verkehrsmitteln Azeroths entsprechen. Zudem kann der glückliche Besitzer natürlich den direkten Weg wählen, was Reisen in der Scherbenwelt unvergleichlich angenehm macht. Um beispielsweise von Höllenfeuer nach Nethersturm zu gelangen, fliegt man einfach nach Norden – quer durch das Nichts zwischen den Zonen – und kommt so in kürzester Zeit ans Ziel. Außerdem gibt es unterwegs oft lustige Details zu erkunden.

In der alten Welt kann man mit den neuen Reittieren aus nahe liegenden Gründen nicht durchstarten. Doch da jedes Fliegende Reittier nebst Flügeln ja auch über Beine verfügt, kann man auf ihrem Rücken auch normal reiten – wenn auch nur im Tempo eines gewöhnlichen Kleppers; das wird hoffentlich noch erhöht.

Reputation

Vielen **World of WarCraft**-Veteranen wird es bei Namen wie Argentumdämmerung, Thorimbruderschaft oder Holzschlundfeste die Nackenhaare aufstellen. Um bestimmte Gegenstände oder Rezepte zu bekommen, gibt es in der alten Welt eine Reihe sehr aufwändiger und stumpfsinniger Quests, um das Ansehen der Spielfigur zu steigern.

Burning Crusade wartet mit deutlich mehr Reputationen pro Quadratkilometer virtueller Welt auf. Geht man von dem System der alten Welt aus, dann bedeutet das Tage um Tage einschläferndes »grinden« (etwa: schinden), doch Blizzard hat glücklicherweise sowohl den Weg als auch das Ziel für das Addon überarbeitet und deutlich spannender gestaltet.

Für viele der Reputationen gibt es nun ausgesprochen interessante Belohnungen, und auch der Grind wurde stressfreier angelegt. In den meisten Fällen bringen Quests mit ordentlichen Reputationsbelohnungen den Spieler auf den Weg, und statt für jeden besiegten Gegner eine lächerliche Anzahl Punkte zu bekommen, sammelt man meist Gegenstände ein, die beim Einlösen einen spürbaren Aufstieg in der jeweiligen Reputation bewirken.

Willkommen in Shattrath

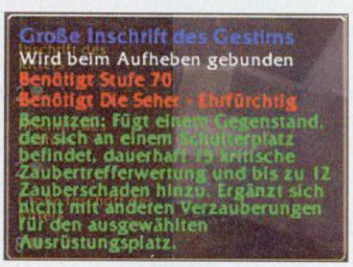
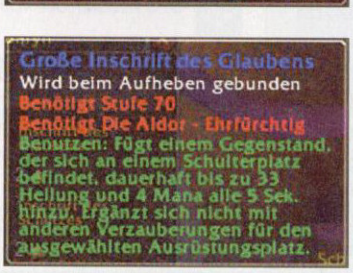
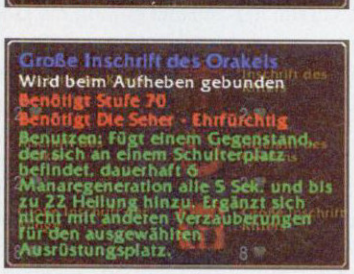
Besonders nett designt sind die Reputationen von Shattrath, der größten Stadt der Scherbenwelt. Shattrath ist in zwei Bereiche eingeteilt, eine davon ist die Domäne der Seher, eine andere die der Aldor. Der Spieler startet bei diesen Gruppen mit der Stufe Unfreundlich respektive Freundlich und kann sich durch Quests entscheiden, bei welcher Fraktion er Ansehen erlangen will. Achtung: Alles was Reputation mit der einen Fraktion bringt, senkt die der anderen. Ab Neutral stehen je zwei wiederholbare Quests zur Verfügung, zusätzlich bieten die Questgeber auch einmalige Aufträge an, wenn die entsprechende Stufe erreicht ist. Für die höheren Reputationslevels findet man für beide Fraktionen im Gasthaus von Area 52 in Nethersturm einen Haufen weitere Quests.

Aldor vs. Seher

Den Entschluss, welche der beiden verfeindeten Gruppen man unterstützt, sollte anhand der ausgesprochen reizvollen Belohnungen gefällt werden. Es gibt bei beiden Parteien ein neues Rüstungsset für Lederverarbeiter und eine ganze Reihe Pläne für Schmiedekunst, Juwelenschleifen, Schneidern und Alchemie, aber die dadurch hergestellten Gegenstände sind weder an den Spieler gebunden noch verlangen sie Reputation mit Aldor oder Sehern. Sie können also auch von anderen Spielern erworben werden. Anders verhält es sich mit den Waffen, Rüstungsteilen und Schulter-Verzauberungen, denn die sind an den Spieler gebunden, der die Belohnung abholt. Im Kasten Aldor vs. Seher unten haben wir ein paar Beispiele gegenübergestellt, um Ihnen die Wahl zu vereinfachen.

Neben Aldor und Sehern gibt es in der Scherbenwelt zahlreiche weitere Bevölkerungsgruppen, die von Ihnen entdeckt und umworben werden wollen.

ALDOR VS. SEHER (WIEDERHOLBARE QUESTS)

	ALDOR	SEHER
Hasserfüllt	Schwindende Vorräte (von Sha'nir im unteren Viertel von Shattrath): acht Schreckengiftbeutel von Spinnen in Terokkar sammeln	Mehr Basiliskenaugen (von Arkanistin Adyria im unteren Viertel von Shattrath): acht Basiliskenaugen von Basilisken im Gebirge Terokkar sammeln
Neutral	Insignien der Brennenden Legion (von Adyen dem Lichtwächter im Aldor-Teil von Shattrath): zehn Insignien des Kreuzzugs von Dämonen sammeln, von Dämonen in einem der Camps der Legion	Bündelung der Macht (von Voren'thal dem Seher im Seher-Teil von Shattrath): einen Arkanen Folianten von Blutelfen sammeln
	Ein reinigendes Licht (von Ishanar im Aldor-Teil von Shattrath): eine der Teuflischen Waffen von Dämonen in einem der Camps der Legionsammeln	Male von Kael'thas (von Magistrix Fyalenn im Seher-Teil von Shattrath): zehn Male von Kael'thas von Blutelfen sammeln
Belohnungen (Beispiele)		
		
		

KLASSEN & TALENTE

Blutelfen-Paladin, Draenei-Schamane oder lieber ein untoter Krieger? Mit unseren Tipps finden Sie die richtigen Talente!



Die Talentbäume der neun Klassen hat Blizzard schon mit den Patches kurz vor der Veröffentlichung von Burning Crusade überarbeitet. Manche haben drastische Änderungen erfahren, andere Helden spielen sich genau wie früher. Auf den folgenden Seiten gehen wir auf die Fähigkeiten ein, die Sie auf dem Weg nach Level 70 erwarten, und geben Beispiele für Talentverteilungen.

Bitte beachten: Es handelt sich dabei um zwar bewährte, aber keineswegs für jede Situation und Rolle geeignete Empfehlungen. Das »ultimative Spec« gibt es in World of WarCraft nicht, daran ändert auch das Addon nichts. In den Klassenforen unter www.wow-europe.com finden Sie Anregungen und Leitfäden für viele andere Spielstile, und mit dem Talentrechner auf Blizzards offizieller Seite können Sie kostenlos Ihre Wunschtalente ausprobieren.

Schurke

Die Zeiten, in denen der Schurke den meisten Schaden ausgeteilt hat, sind lange vorbei. Nun sind es vor allem die Hexenmeister, Magier und Jäger, die die Schadenslisten regieren. Nichtsdestotrotz haut der Schurke immer noch kräftig rein und ist im PvP vor allem von Stoffträgern gefürchtet. Im Meuchel-Talentbaum findet sich die neue Endfähigkeit Verstümmeln, ein Angriff mit hohem Schaden auf vergiftete Opfer. »Überraschungsangriffe« aus dem Kampfbaum verhindert sogar, dass der Rivale in irgendeiner Weise bestimmten Angriffen wie Solarplexus widerstehen kann. Der Schattenschritt setzt den Angreifer hinter sein Opfer und verleiht zusätzlich einen Bonus auf Hinterhalt und Meucheln.

Der Weg zu Stufe 70

Schurken haben nicht gerade die Goldkarte gezogen – zumindest, was neue Fähigkeiten in Burning Crusade betrifft. Mit Stufe 62 erhalten Sie Abschlachten, ein neuer Finishing-Move, ähnlich stark wie Ausweiden. Schlachtzugs-Schurken werden sich über das Beruhigende Gift von Stufe 68 freuen. Damit wird die Aufmerksamkeit eines Gegners, die Sie mit Ihrem verursachten Schaden erhalten, vermindert. Die Tückische Klinge von Stufe 70 ist ein Angriff Ihrer Schildhand, den Sie selbst auslösen können – er kostet allerdings viel Energie.

Eine Skillung auf Schattenschritt und den Täuschungs-Baum erlaubt Ihnen vor allem zu Beginn eines Kampfes einen hohen Schadensausstoß. Für Schlachtzüge ist diese Kampfrichtung aber nicht geeignet, da damit in den typischerweise langen Raid-Kämpfen nur wenig Schaden verursacht wird.



SCHATTENSCHRITT (LEVEL 60)

Meucheln: 8 Punkte

- 5/5 Tücke
- 3/3 Verbessertes Meucheln

Täuschung: 43 Punkte

- 5/5 Meister der Täuschung
- 5/5 Günstige Gelegenheit
- 2/2 Verbesserte Kopfnuss
- 3/3 Initiative
- 3/3 Verbesserter Hinterhalt
- 3/3 Reinlegen
- 2/2 Flüchtigkeit
- 3/3 Gezahnte Klingen
- 2/2 Geschärfte Sinne
- 1/1 Vorbereitung
- 2/2 Gemeinheiten
- 5/5 Todbringer
- 1/1 Konzentration
- 5/5 Finstere Berufung
- 1/1 Schattenschritt

Paladin



Der Paladin hat vor allem im Heilig-Talentbaum nette Neuerungen erfahren. So kann er nun noch schneller und stärker heilen. Das macht ihn als Ersatz für einen Priester in Instanzen attraktiver. Auch im Vergeltungs-Baum hat sich einiges getan. Der Schutz/Vergeltungs-Paladin kann jetzt noch besser tanken, mit dem neuen Talent Rechtschaffene Verteidigung sogar für einige Sekunden alle Attacken von einem Ziel auf sich lenken. Gegen mehrere Monster tanken Paladine unter Umständen sogar effektiver als Krieger, wenn auch noch nicht so gut wie im Wilden Kampf versierte Druiden. Allen »Easy-Mode!«-Rufen zum Trotz ist der Paladin aber immer noch eine herausfordernde Klasse für erfahrene Spieler.

Der Vielseitige

Als mögliche Talentverteilung sei hier der Ur-Paladin angeführt, so wie er von Blizzard als »Unterstützungs-Heiler« damals angekündigt wurde. 45 Punkte im Heilig-Talentbaum machen den plattenbewehrten Heiler in Raids und Instanzen sehr mächtig. Mit dem richtigen Geschick kann man sogar einen Priester in einer Instanz ersetzen. Als Bonus sind einige Segen des Paladins verstärkt, und er beherrscht den »Segen der Könige«.

DER HEILADIN (LEVEL 70)

Heilig: 45 Punkte

- Göttliche Weisheit: 5/5
- Spiritueller Fokus: 5/5
- Heilendes Licht: 3/3
- Aurenbeherrschung: 1/1
- Verbesserte Handauflegung: 2/2
- Illumination: 5/5
- Verbesserter Segen der Weisheit: 2/2
- Reinen Herzens: 3/3
- Göttliche Gunst: 1/1
- Geweihtes Licht: 3/3
- Heilige Macht: 5/5
- Anmut des Lichts: 3/3
- Heiliger Schock: 1/1
- Heilige Führung: 5/5
- Göttliche Eingebung: 1/1

Schutz: 11 Punkte

- Verbesserte Aura der Hingabe: 5/5
- Zähigkeit: 5/5
- Segen der Könige: 1/1

Vergeltung: 5 Punkte

- Verbesserter Segen der Macht: 5/5

Schamane



Schamanen stellen nach Druiden die wohl variantenreichste Klasse in World of WarCraft. Ihr größter Schwachpunkt: Sie müssen sehr viel in einzelne Talentbäume investieren, um in den jeweiligen Disziplinen auch nur annähernd so effektiv wie die spezialisierten Klassen zu werden – und büßen damit einen Großteil ihrer Vielseitigkeit leider wieder ein.

Verglichen mit anderen Klassen fallen die neuen Fähigkeiten für Schamanen in Burning Crusade auf den ersten Blick recht unspektakulär aus. Dafür nehmen die Mystiker die ersten Levelhürden leichter als manch anderer Abenteurer und sind später eine Bereicherung für jede Dungeon-Gruppe und jeden Schlachtzug – neuerdings auch auf Allianz-Seite.

Der Unterstützer

Um dieser Unterstützeraufgabe gerecht zu werden, konzentriert sich unsere Talentempfehlung auf den Heilungsbaum. In dieser Rolle sind Schamanen generell gern gesehen. Fünf-Mann-Instanzen können Schamanen mit diesen Talenten ohne große Probleme durchheilen und auch in größeren Schlachtgruppen dank verbesserter Totems ihren Beitrag leisten. Und im PvP sind sie damit zumindest verdammt schwer umzuhauen, besonders wenn sie sich zusätzlich mit einem der neuen Magieschilde schützen. Das Leveln fällt mit offensiveren Talentverteilungen natürlich leichter.

HEILE SEGEN (LEVEL 70)

Wiederherstellung: 51 Punkte

- Verbesserte Welle der Heilung: 5/5
- Gezeitenfokus: 5/5
- Heilung der Ahnen: 3/3
- Verbesserte Reinkarnation: 2/2
- Heilfokus: 5/5
- Geschick der Heilung: 3/3
- Fokussierte Gedanken: 3/3
- Totembeherrschung: 1/1
- Regenerationstotems: 5/5
- Gezeitenbeherrschung: 3/5
- Pfad der Heilung: 3/3
- Schnelligkeit der Natur: 1/1
- Läuterung: 5/5
- Totem der Manaflut: 1/1
- Segen der Natur: 3/3
- Verbesserte Kettenheilung: 2/2
- Erdschild: 1/1

Elementar: 10 Punkte

- Erschütterung: 5/5
- Schutz der Elemente: 3/3
- Griff der Erde: 2/2

KLASSEN & TALENTE

Jäger

Millionen Chinesen können nicht irren! Der Jäger ist die Klasse, die sich zum einsamen Farmen am besten eignet und die sich mit am schnellsten durch die Levelleiter hangelt. Seit den letzten Updates haben sich die Waidmänner außerdem einen Ruf als beinahe unbesiegbare PvP-Recken gemacht. Aber auch für Raids und Instanzen hat Blizzard den Jägern einige nette neue Fähigkeiten eröffnet. So gebührt ihnen ab sofort die Ehre, Monster mit drei ordentlichen Salven anzulocken (zu »pullen«) und dann den Tank der Gruppe den Schlamassel per Irreführung ausbaden zu lassen.

Erster!

Fürs Gruppenspiel eignen sich unsere Beispieltalente allerdings weniger. Sie sind vielmehr dafür gedacht, den Charakter so schnell und gefahrlos wie möglich auf Stufe 70 zu hieven und es später durch monotones Monstermeucheln schnell zum Flugreittier zu bringen. Auch im PvP kann man damit durchaus eine Bedrohung darstellen, wenn sich dort auch andere Talentverteilungen weit besser bewährt haben. Solange der Jägersmann darauf Acht gibt, seinen Begleiter bei guter Laune und Gesundheit zu halten, ist er damit in Nullkomanix auf 70 und ein reicher Held.





DER BESTIENMEISTER (LEVEL 70)

Tierherrschaft: 48 Punkte

- Belastbarkeit-Ausbildung: 5/5
- Dickes Fell: 3/3
- Konzentriertes Feuer: 2/2
- Verbessertes Tier wiederbeleben: 1/2
- Entfesselter Zorn: 5/5
- Erhöhte Tiergeschwindigkeit: 1/1
- Wildheit: 5/5
- Verbessertes Tier heilen: 1/2
- Geistbande: 2/2
- Wildtierdisziplin: 2/2
- Einschüchterung: 1/1
- Tiere abrichten: 2/2
- Raserei: 5/5
- Wilde Eingebung: 3/3
- Katzenhafte Reflexe: 3/3
- Zorn des Wildtiers: 1/1
- Gewandtheit der Schlange: 5/5
- Wildes Herz: 1/1

Treffsicherheit: 13 Punkte

- Tödliche Schüsse: 5/5
- Verbessertes Mal des Jägers: 5/5
- An die Kehle gehen: 2/2
- Gezielter Schuss: 1/1

Magier

Bei den neuen Talenten stechen vor allem das Wasserelementar und der Drachenodem heraus, welche viel Spaß und zusätzliche Kontrolle in den Kampf bringen. Unsichtbarkeit und Zauberraub sind leider nur selten zu gebrauchen, hoffentlich steigt der Nutzen im Endspiel. Die wichtigste Neuerung ist die Eislanze, die auf eingefrorenen Zielen für wenig Mana und ohne Spruchzeit enormen Schaden macht.

Doch es gibt auch schlechte Neuigkeiten: Antizauber ist nun auf dem globalen Cooldown, kann also auch nach Spontanzaubern oder abgebrochenen Sprüchen nicht sofort eingesetzt werden. Außerdem wurde Entzünden der »Rolling«-Komponente beraubt. Entzünden gibt nun nur noch 40% zusätzlichen Schaden bei einem kritischen Treffer, egal, ob der Magier mehrere am Stück landet.

Die neuen Talentbäume lassen mehr Spielraum zum Experimentieren. Zum Leveln und zum Kennenlernen raten wir zu einer Feuer- (etwa 2/56/3) oder Frost-Spezialisierung (etwa 5/0/56). Genauer vorstellen wollen wir hier aber eine etwas experimentellere Kombination für Raids. Die Basis sind 33 Arkan-Punkte, kombiniert mit 28 in Feuer oder Frost. Feuer liefert kleinere kritische Treffer, dafür etwas mehr Gesamtschaden und eine höhere Critrate. Frost bringt größere Zahlen auf den Bildschirm und mehr Werkzeuge zum Überleben.



GROSSE ZAHLEN (LEVEL 70)

Frost-Talente: 28 Punkte

- Verbesserter Frostblitz: 5/5
- Elementare Präzision: 3/3
- Eissplitter: 5/5
- Stechendes Eis: 3/3
- Kälteeinbruch: 1/1
- Frost-Kanalisierung: 3/3
- Arktische Reichweite: 2/2
- Eisblock: 1/1
- Verbesserter Kältekegel: 3/3
- Eisschollen: 2/2

Arkan-Talente: 33 Punkte

- Arkanes Feingefühl: 2/2
- Arkaner Fokus: 3/5
- Arkane Konzentration: 5/5
- Magische Vereinnahmung: 2/5
- Arkaner Einschlag: 3/3
- Arkane Meditation: 3/3
- Verbesserter Gegenzauber: 2/2
- Geistesgegenwart: 1/1
- Arkaner Geist: 4/5
- Arkane Kraft: 2/3
- Arkane Instabilität: 3/3
- Arkane Macht: 1/1
- Zauberkraft: 2/2

Hexenmeister

Blickten früher viele Spieler auf den Hexenmeister als »Aushilfsmagier mit Schoßtier« herunter, hat sich das mit den Updates für Burning Crusade drastisch geändert. Im PvP-Kampf gehören »Locks« jetzt zu den gefürchtetsten Gegnern, und auch im Gruppenspiel beweisen sie ihren Nutzen mehr denn je.

Wer den Weg der Dämonologie beschreitet, bekommt als Endtalent einen Teufelswächter zur Seite, der dem Hexenmeister einen Großteil der Arbeit abnimmt – einfach zum Angriff blasen und zurücklehnen. Die richtige Wahl, um alleine viel Geld zu verdienen.

Die Talente des Zerstörungsbaums sind darauf ausgelegt, in möglichst kurzer Zeit möglichst viel Schaden (zumeist Feuer) anzurichten, verbrennen allerdings auch ordentlich Mana, das per Aderlass regeneriert wird. Die Schattenfurien der letzten Ausbaustufe stellen einen extrem mächtigen Flächenzauber dar.

Hexenmeister mit Gebrechens-Spezialisierung hauen ihre Gegner meist nicht ganz so flott aus den Latschen, teilen aber über einen längeren Zeitraum noch härter aus.

Unsere Beispielspezialisierung eignet sich sowohl für Instanzen und Raids als auch Soloabenteuer relativ gut, ist in PvP-Schlachtfeldern allerdings nicht ganz einfach zu spielen.

Um das Maximum an Schaden herauszuholen, ist gute Ausrüstung unabdingbar, die die kritische Trefferrate steigert.

HEXENFEUER (LEVEL 70)

Zerstörung: 44 Punkte

- Verbesserter Schattenblitz: 5/5
- Dunkle Macht: 5/5
- Schattenbrand: 1/1
- Verwüstung: 5/5
- Intensität: 2/2
- Zerstörerische Reichweite: 2/2
- Feuerschwall: 2/2
- Verderben: 1/1
- Verbesserter Feuerbrand: 5/5
- Glutsturm: 5/5
- Heimzahlen: 3/3
- Feuersbrunst: 1/1
- Seele entziehen: 1/3
- Schatten und Flamme: 5/5
- Schattenfurie: 1/1

Dämonologie: 10 Punkte

- Dämonische Umarmung: 5/5
- Verbesserter Wichtel: 3/3
- Verbesserter Gesundheitsstein: 2/2

Gebrechen: 7 Punkte

- Verbesserte Verderbnis: 5/5
- Verbesserter Aderlass: 2/2

Krieger

Geht es nach den vielen Spielern, die sich in den offiziellen Foren beschweren, hat Blizzard die Krieger-Klasse in Burning Crusade kräftig »generft«, also geschwächt. In der Tat müssen vor allem Offensivkämpfer etwas zurückstecken. Auf der anderen Seite dürfen sich Defensivkrieger – die so genannten Tanks – über einige sinnvolle Änderungen in ihrem Haupt-Talentbaum freuen. Die neuen Fähigkeiten sind dagegen kaum erwähnenswert. Siegesrausch eignet sich vor allem zum Farmen im Solospiel, Zauberreflektion, Befehlsruf und Einschreiten eher für Instanzen und Raids.

Fleischmauer

Als Beispiel haben wir für den Krieger vor allem defensive Talente gewählt, mit denen er seiner Funktion als Tank in Instanzen gerecht wird. Auch für Raids lässt sich diese Skillung mit einigen kleinen Modifikationen durchaus verwenden. Fürs Solospiel oder im PvP ist sie dagegen eher ungeeignet.

Typischer Kampfablauf in Instanzen: Anstürmen, Demoralisierungsruf, Wechsel in die Defensivhaltung und dann Rüstung Zerreißen, Schildblock und Rache der Reihe nach auf sämtliche Gegner, ein gelegentlicher Heldenhafter Stoß hilft bei der Aggro-Generierung.

DER TANK (LEVEL 70)

Waffen: 11 Punkte

- Abwehr: 5/5
- Verbesserter Heldenhafter Stoß: 3/3
- Verbesserter Sturmangriff: 2/2
- Aggressionskontrolle: 1/1

Schutz: 50 Punkte

- Verbesserter Blutrausch: 2/2
- Taktiker: 3/3
- Vorahnung: 5/5
- Schild-Spezialisierung: 5/5
- Zähigkeit: 5/5
- Letztes Gefecht: 1/1
- Verbesserter Schildblock: 1/1
- Verbesserte Rache: 1/1
- Trotz: 3/3
- Verbessertes Rüstung Zerreißen: 3/3
- Verbesserter Spott: 2/2
- Erschütternder Schlag: 1/1
- Schildbeherrschung: 3/3
- Verbesserte Verteidigungshaltung: 3/3
- Schildschlag: 1/1
- Fokussierte Wut: 3/3
- Vitalität: 5/5
- Verwüsten: 1/1

KLASSEN & TALENTE

Priester

Vor dem Addon waren Schattenpriester in Gruppen oder Schlachtzügen mehr geduldet als erwünscht. Dank des neuen 41-Punkte-Talents »Vampirberührung«, das nicht nur Schaden macht, sondern dem Priester und seiner Gruppe Mana zurückgibt, gibt es einen Grund mehr, auch Schattenpriester mitzunehmen.

Fähigkeiten bis Stufe 70

Mit Stufe 62 erhalten Sie den einzigen Instant-Schadenszauber der Priester – »Schattenwort: Tod«. Achtung: Stirbt Ihr Gegner nicht von »Schattenwort: Tod«, erleiden Sie die Menge an Schaden, die Sie verursacht haben. Die Fähigkeit, die Sie mit Stufe 64 erhalten, ist die »Verbindende Heilung«. Mit der heilen Sie zu irrsinnigen Manakosten nicht nur Ihr Ziel, sondern auch sich selbst. Mit dem Spruch »Dunkle Schatten« beschwört der Priester einen Schatten, der nicht nur ein Ziel angreift, sondern seinem Herrchen mit jedem Treffer wieder Mana liefert. Mit Stufe 68 erhalten Sie »Beständige Heilung«, einen Spontanzauber, den Sie auf einen Freund wirken, bevor er verletzt wird. Wird er getroffen, »springt« die Heilung auf einen weiteren Kämpfer. Das passiert bis zu fünf Mal. Mit Stufe 70 gibt es »Massenbannung«, ein Mana-intensiver Zauber, der dafür in einem bestimmten Radius alle negativen magischen Effekte aufhebt.

Der Solo-Schatten

Wenn Sie Stufe 70 erreichen wollen und auf Schlachtzüge oder Gruppen verzichten können, sollten Sie mit Stufe 60 die folgende Skillung ausprobieren. Dabei verzichten wir gezielt auf Talente, die zum Beispiel zur Aggro-Reduktion nötig wären. Dafür erzielen wir einen hohen Schadensausstoß.

SOLO-SCHATTEN (LEVEL 60)

Schatten: 51 Punkte

- 5/5 Willensentzug
- 5/5 Blackout
- 2/2 Verbessertes Schattenwort: Schmerz
- 5/5 Schattenfokus
- 5/5 Verbesserter Gedankenschlag
- 1/1 Gedankenschinden
- 2/2 Schattenreichweite
- 3/5 Schattenwirken
- 1/1 Vampirumarmung
- 2/2 Verbesserte Vampirumarmung
- 3/3 Schattenmacht
- 5/5 Dunkelheit
- 1/1 Schattengestalt
- 5/5 Fokussierte Gedanken
- 5/5 Elend
- 1/1 Vampirberührung

Druide

Druiden bleiben die einzig echte Hybrid-Klasse in World of WarCraft. Die Endfähigkeit der Wilder-Kampf-Talente, Zerfleischen, steht sowohl in Katzen- als auch Bärenform zur Verfügung und erhöht durch von Blutungseffekten verursachten Schaden. Die Talente in Wiederherstellung blieben weitestgehend unangetastet, locken am Ende jedoch mit einer neuen Gestaltwandlung: in den Baum des Lebens. In dieser Form können Druiden zwar nur Zauber verwenden, die über einen bestimmten Zeitraum wirken, doch diese kosten weniger Mana und werden verstärkt. Für Bosskämpfe ist diese Form eher hinderlich, in kleineren Instanzen jedoch eine große Hilfe für die Gruppe. Auf Gleichgewicht ausgelegte Druiden freuen sich über die Möglichkeit, alle drei Minuten drei Treants zu beschwören, die an ihrer Seite kämpfen und gegnerischen Zauberern gehörig auf die Nerven gehen.

Das Highlight der nicht an Talentbäume gebundenen Fähigkeiten ist zweifellos die Fluggestalt – ab Stufe 68 dürfen sich Druiden nach dem Absolvieren einer Quest schon vor allen anderen Klassen in die Lüfte schwingen.

Unsere Beispiel-Skillung erhöht vor allem den verursachten Schaden in Katzen- und Bärengestalt, damit sind Solo-Abenteuer in der Scherbenwelt kein Problem. Gleichzeitig sind Sie aber auch ein wertvoller Begleiter in Instanzen, halten Ihre Kameraden am Leben oder springen notfalls als Tank ein.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER (LEVEL 70)

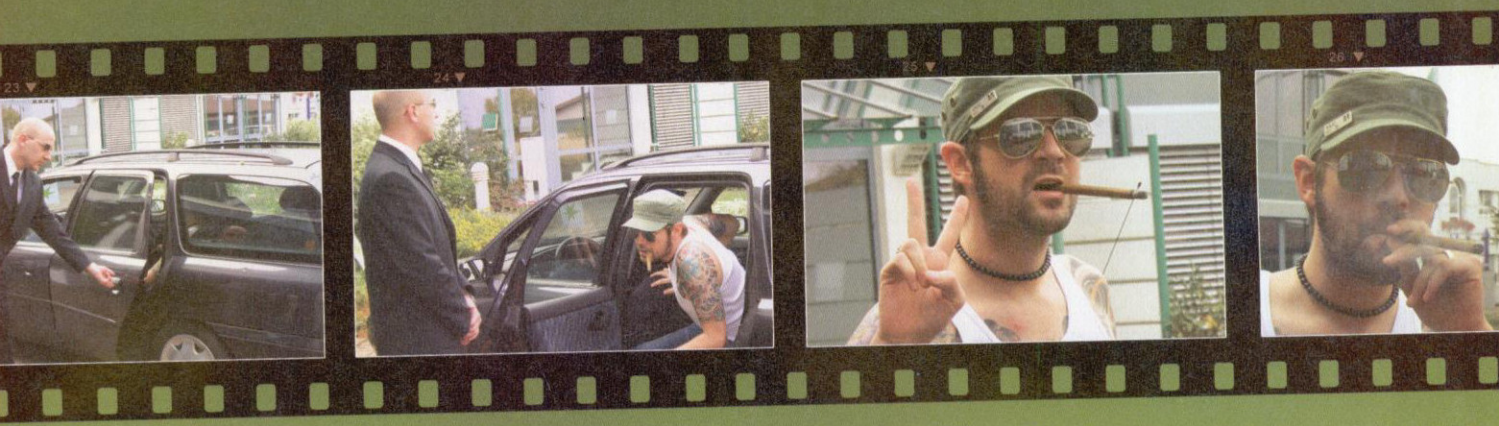
Wilder Kampf: 43 Punkte

- Wildheit 5/5
- Instinkt der Wildnis 3/3
- Dickes Fell 3/3
- Schnelligkeit der Wildnis 2/2
- Geschärfte Klauen 3/3
- Schreddernde Angriffe 2/2
- Raubtierschläge 3/3
- Urfuror 2/2
- Ungezähmte Wut 2/2
- Feenfeuer (Tiergestalt) 1/1
- Herz der Wildnis 5/5
- Überleben der Stärksten 3/3
- Rudelführer 1/1
- Verbesserter Rudelführer 2/2
- Instinkt des Raubtiers 5/5
- Zerfleischen 1/1

Wiederherstellung: 18 Punkte

- Verbessertes Mal der Wildnis 5/5
- Naturalist 5/5
- Intensität 3/3
- Feingefühl 1/5
- Omen der Klarsicht 1/1
- Verbesserte Verjüngung 3/3

Du wolltest schon immer mal Präsident sein?



Dann haben wir hier was für dich:



Cynamite.de

Das neue interaktive Onlineportal für Games und DVD!

- Gründe deinen eigenen Club!
- Bewerte deine Lieblingsspiele!
- Bau' dir deine eigene Homepage!
- Hol' dir täglich die heißesten News, Downloads und Videos zu allen Top-Games und -DVDs!

CYNAMITE.DE
my entertainment network

BERUFE



Juwelenschleifen

Der neue Beruf in World of WarCraft bietet viele Erweiterungen der bereits vorhandenen Disziplinen. Die ideale Ergänzung für den Job des Edelsteinschnitzers ist der Bergbau. Fast alle Ressourcen, die Sie brauchen, müssen mit dem Pickel dem Fels entrissen werden. Viele Baupläne fordern allerdings auch Rohstoffe von anderen Berufen.

Der Aufstieg

Juweliere brauchen erheblich weniger Material als etwa Schmiede, um ihre Sachen zu basteln. Für den schnellen Aufstieg zur 300er-Grenze sollten Sie sich zunächst mit sämtlichen Erz-, Barren- und Steinarten eindecken: Kupfer, Bronze, Eisen, raue Steine und so weiter. Die Steine dienen als leichter Einstieg in die jeweiligen Abstufungen wie Experte, Künstler und Meister. Aus den Brocken werden beschwörbare Statuen, die den Besitzer im Kampf heilen. Aus dem vielen Metall werden so genannte Halterungen, die dann als Basis für komplexere Gegenstände wie Ringe dienen.

Die vermeintlichen Hauptakteure – also Edelsteine – brauchen Sie erst, wenn genug Fassungen und zusätzliches Metall da ist. Erst ab Stufe 300 können Sie übrigens die Juwelen herstellen, die später in Waffensockel passen. Als Grundlage dafür dienen ausschließlich Ressourcen aus der Scherbenwelt. Ihr Charakter muss also ein erhebliches Bargeldpolster mitbringen, oder über Level 58 sein, um in der Edelsteinbranche Karriere zu machen.

Die Ausbeute

Viele Ringe der Juwelenschleifer fügen zum Beispiel Magieschaden oder Bonusheilung zu Ihren Statistiken hinzu. Die meisten Halsketten und anderes Geschmeide sind deutlich besser als Beutegegenstände des vergleichbaren Levels. Jenseits der 250er-Marke gibt's Schmuckstücke, die Magieschaden oder Angriffsstärke für einige Sekunden um immense Werte erhöhen. Der Nachteil: Diese Schmuckstücke darf meistens nur der Hersteller selbst benutzen. Ringe, Halsketten und vor allem die erstellten Sockeljuwelen sind aber verkäuflich. Da es nun auch Verzauberungen für Ringe gibt, lassen sich auf diese Weise einige sehr mächtige Gegenstände in Heimarbeit herstellen, ohne lange in Instanzen auf ein Beutestück zu hoffen.

Alle Trainer der ersten drei Stufen sind entweder auf der Exodar (Allianz) oder den Ruinen von Silbermond (Horde) zu finden. Die Edelsteingroßmeister finden Sie später bei der Allianz in der Ehrenfeste und bei der Horde in Thrallmar auf der Höllenfeuer-Halbinsel.

Trainer

Allianz	Tatiana in der Ehrenfeste
Horde	Kalaen in Thrallmar



Schmiedekunst

Die Schmiedekunst haben die Entwickler für Burning Crusade kräftig überarbeitet und aufgewertet. Großmeister können in der Erweiterung epische Waffen und Rüstungen herstellen, die nur von Belohnungen aus Raid-Instanzen übertroffen werden. Es dauert zwar, das benötigte Rohmaterial zu sammeln, aber der Aufwand lohnt sich!

Aber auch vor der 300er-Grenze hat sich einiges getan. Zum einen haben Lehrer und Händler viele neue »kleine« Baupläne im Angebot (darunter auch endlich Wurfwaffen), zum anderen hebt das Addon viele alte Beschränkungen auf. Beispielsweise können Rüstungsschmiede nun Schwerter fertigen, die vorher Waffenexperten vorbehalten waren, und umgekehrt. Wer seine Spezialisierung ändern will, kann das nun beim Ausbilder tun. Achtung: Mit der Spezialisierung geht auch das Wissen um die exklusiven Baupläne verloren.

Wer möglichst schnell Stufe 375 erreichen möchte, fährt anfangs mit alten Produkten wie den Imperialen Rüstungsteilen am besten. Thorium ist vergleichsweise einfach zu beschaffen, und die hergestellten Gegenstände lassen sich wenn schon nicht im Auktionshaus, so doch beim Händler für ein nettes Trinkgeld losschlagen. Ab einem Wert von etwa 330 kommt man allerdings um Bergbautrips in der Scherbenwelt nicht mehr herum.

Trainer

Allianz	Humpry in der Ehrenfeste
Horde	Rohok in Thrallmar



Verzaubern

In der Riege der Verzauberer tut sich nicht viel – außer dass Rezepte, die eben noch wertvoll waren, plötzlich keinen Wert mehr haben. Die anfänglichen Verzauberungen wie Zauberschadenboni auf Handschuhe, Blocken auf Schilde oder Ausdauer auf Armschienen, die wir in der Scherbenwelt beim Trainer lernen, sind trotzdem nützlich, um im rauen Alltag zu überleben und schneller Level 70 zu erreichen.

Den Beruf bis Stufe 375 zu steigern ist aber, wie schon in World of WarCraft, ein hartes Stück Arbeit. Glücklicherweise können Sie in der Scherbenwelt viele Gegenstände erbeuten, aus denen Sie viel Arkanen Staub bekommen – eine der Hauptzutaten für Verzauberungen. Seltener sind die violetten Planar-Essenzen und die kleinen Prismatischen Splitter. Übrigens: Aus vier kleinen Splittern erhalten Sie jetzt einen großen Pristmatischen Splitter. Mit dem Entzaubern allein steigern Sie den Beruf aber nicht – Sie müssen fleißig verzaubern.

Wirklich neu ist die Möglichkeit, Ringe zu verzaubern, dafür müssen aber erst die entsprechenden Rezepte gefunden werden. Da locken Verzauberungen wie Heil- und Zauberschadenboni, um Ausrüstungsgegenstände zu verbessern – und so die Berufsstufe des Verzauberers zu steigern. Gürtel können hingegen immer noch nicht verzaubert werden.

Trainer

Allianz	Johan Barnes in der Ehrenfeste
Horde	Felannia in Thrallmar



Schneiderei

In der Schneiderei gibt es eigentlich nicht viel zu tun – man lernt sie, man hat sie, wird aber nur selten nach einem Gegenstand gefragt, von Taschen einmal abgesehen. Auch lässt sich nicht wirklich gut Geld verdienen. Das wird sich mit der Erweiterung verändern, da Schneider jetzt sogar ganze Sets herstellen können, zum Beispiel das Set Netherstoffgewänder. Das ist eine siebenteilige Kollektion, die sehr viel Ausdauer und Zauberschadenboni gibt. Praktisch sind im PvP vor allem die Netherstoffnetze, die Gegner einen Moment lang an den Boden fesseln.

Ähnlich wie Mondstoff im Hauptprogramm gibt es in The Burning Crusade Stoffarten wie Schattenstoff, Urmondstoff und Zauberstoff, die transmutiert werden. Wie bei der Umwandlung von Teufelsstoff zu Mondstoff beträgt auch hier die Abklingzeit vier Tage.

Des Weiteren gibt es drei Spezialisierungen, die den stofftragenden Klassen entsprechen: Mit Berufsstufe 350 gibt es die Auswahl zwischen Mondstoffschneiderei (Rüstungen mit Heilzauberboni), Schattenzwirnschneiderei (Rüstungen mit Schadensboni auf Schatten- und Frostmagie) und Zauberfeuerschneiderei (Rüstungen mit Schadensboni auf Feuer- und Arkanmagie). Diese Spezialisierungen können Sie in der Stadt Shattrath erlernen, allerdings in der aktuellen Version nicht mehr ändern.

Trainer

Allianz	Hama in der Ehrenfeste
Horde	Dalinna in Thrallmar



Alchemie

Als Alchimist kann man im Hauptprogramm sehr viel Geld machen, und auch in der Erweiterung wird sich daran nichts ändern. Schon die ersten Rezepte, die beim Trainer erhältlich sind, sind viel versprechend: Super Heil- und Manatränke (die heißen wirklich so), Elixiere, die Heil- und Angriffskraft erhöhen. Beachten Sie aber, dass viele frühe Rezepte noch Kräuter aus der alten Welt brauchen. Vor allem Goldener Sansam und Traumblatt finden sich zwar in der Scherbenwelt, sind in den Östlichen Pestländern aber immer noch häufiger anzutreffen.

Auch für die Alchimisten wird eine Spezialisierung eingeführt: Sie können sich entweder den Transmutationen, den Tränken oder den Elixieren widmen. Das bedeutet nicht, dass Spezialisten der einen Kategorie die anderen Gegenstände nicht herstellen können. Konzentrieren Sie sich aber auf eine bestimmte Produktion, dann haben Sie die Chance, hin und wieder aus den Zutaten für einen Trank, ein Elixier oder eine Transmutation gleich zwei Produkte statt wie gewöhnlich eins zu machen – je nachdem, worauf Sie sich spezialisiert haben.

Die neuen Kräuter wie Teufelgras finden Sie als Kräutersammler übrigens an jeder Ecke – spannend ist auch, dass Sie aus bestimmten Monstern im Norden der Zangarmarschen Kräuter pflücken können.

TRAINER

Allianz	Antonivich in Thrallmar
Horde	Gribble in der Ehrenfeste



Lederverarbeitung

Ähnlich wie bei der Schmiedekunst kommt auch bei der Lederverarbeitung den Spezialisierungen künftig mehr Bedeutung zu – spezielle epische Rezepte liefern Ausrüstungsgegenstände, die Sie zwar nur für sich selbst herstellen können, die dafür aber auch sehr stark sind.

So freuen sich Stammeslederer über Ausstattung, die auf »Gleichgewicht« oder »Wiederherstellung« ausgelegten Druiden besonders gut steht. Elementarlederer sind idealerweise Schurken und Druiden, die auf »Wilder Kampf« setzen. Jäger und Schamanen, die ihren Lebensunterhalt als Drachenschuppenlederer bestreiten, treffen dafür voll ins Schwarze.

Sollten Sie sich im Hauptprogramm für die falsche Spezialisierung entschieden haben, dürfen Sie seit dem Patch auf Version 2.0.3 einmalig für eine Gebühr von 50 Gold umschulen. Eine Entscheidung, die wohl überlegt sein will (schließlich verlieren Sie alle bisher erlernten Spezialmuster), Ihnen das Leben in The Burning Crusade aber enorm erleichtern kann. Ebenfalls kinderleicht ist das Steigern der Berufsstufe – wie schon im Hauptprogramm. In der Scherbenwelt gibt es in jeder Zone (teils auch in Instanzen) ausreichend Gegnertypen, denen Sie den neuen Ledertyp Knotenhautleder abziehen können. Den Bedarf an Rohstoffen können Sie also mühelos decken.

TRAINER

Allianz	Brummann in der Ehrenfeste
Horde	Barim in Thrallmar



Ingenieurskunst

Der wohl originellste Beruf in World of WarCraft bleibt auch weiterhin am besten geeignet für Eigenbrötler. Der Beruf des Ingenieurs beinhaltet einige der lustigsten Schmuckstücke im Spiel. Darunter bekannte Dinge wie der Gnomische Schrumpfstrahler. Nun gibt es neue Spielzeuge aus den Erfinderwerkstätten. Zum Beispiel ein Gerät, das Feinde in ein Hühnchen verwandelt oder ein Vergrößerungsstrahl (man stelle sich das bei Gegnern wie Onyxia vor!). Wie Schmiede benötigen auch Ingenieure vor allem Metalle. Bergbau empfiehlt sich also als Zweitjob. Wie im Hauptprogramm gilt es zunächst, Kleinteile wie Schrauben herzustellen, die Sie später zu so nützlichen Sachen wie mobile Briefkästen oder Bomben verbauen. Dazu benötigt der Erfinder alles, was die Scherbenwelt und Azeroth hergeben. Vom gewöhnlichen Stoff über Leder bis hin zu Edelsteinen. Viele der Gegenstände lassen sich nur mit Hilfe oder durch Warenzukauf fertigen. Der große Nachteil am Ingenieurberuf bleibt aber auch in Burning Crusade bestehen: Fast sämtliche Items sind nur für den Eigengebrauch und lassen sich nicht verkaufen. Ingenieur ist ein wirklich teures Hobby. Als Ausgleich gibt es dafür aber auch sehr mächtige Gegenstände, die eigene Fähigkeiten ersetzen oder verstärken können.

TRAINER

Allianz	Lee Smallfry in der Ehrenfeste
Horde	Zebig in Thrallmar



Erste Hilfe

Erste Hilfe bleibt auch in der Erweiterung der eine Nebenberuf, auf den niemand verzichten sollte. Nicht nur fürs Leveln bis Stufe 70 (verringert die Pausen zwischen den Kämpfen enorm), sondern auch später für Instanzen und PvP-Schlachten. Zumal er sich leicht steigern lässt: Mit Runenstoff aus der alten Welt kommt man fast bis zum Maximum von 375, und Netherstoff findet sich beim Questen in der Scherbenwelt ohnehin reichlich. Die neuen Verbände und Gegengifte bringt man sich mit den (leider nicht ganz günstigen) Büchern bei den unten angegebenen Händlern bei.

TRAINER

Allianz	Burko im Tempel von Sha'naar
Horde	Aresella in der Falkenwacht



Kochen

Bei den Abenteuern in der Scherbenwelt sammelt man ganz automatisch viele Zutaten für hochstufige Kochrezepte, weshalb man die untenstehenden Meisterköche so früh wie möglich aufsuchen und ihnen die Lehrbücher abkaufen sollte. Einige neue Rezepte haben sie im Angebot, andere erlangt man durch Aufträge, wieder andere gibt es bei den neutralen Köchen, etwa in der Zuflucht des Cenarius in den Zangarmarschen. Verglichen mit den Gerichten aus dem Hauptprogramm bringen die neuen Rezepte nicht nur mächtigere Buffs, sondern vor allem auch unterschiedlichere (Stärke, Ausdauer).

TRAINER

Allianz	Gaston in der Ehrenfeste
Horde	Baxter in Thrallmar



Fischen

Obwohl Sie das Buch für Großmeisterangler bereits mit Stufe 275 erwerben können, ist Angeln in der Scherbenwelt selbst mit Stufe 300 alles andere als einfach. Nehmen Sie auf jeden Fall genügend Köder oder spezielle Angelausrüstung mit, um Ihre Fangquote zu steigern, sonst dauert's ewig. Dafür haben die Entwickler die Belohnungen deutlich aufgewertet; man zieht jetzt viel mehr Essenzen und andere wertvolle Schätze aus dem Wasser als zuvor in der alten Welt. Passionierte Angler dürfen sich außerdem auf zahlreiche neue todschicke Angelklamotten und besonders coole Ruten freuen.

TRAINER

Allianz	Juno Dufrain in den Zangarmarschen
Horde	Juno Dufrain in den Zangarmarschen

INSTANZEN

Höllenfeuerzitadelle: Höllenfeuerbollwerk (Level 59-63)

In der Höllenfeuerzitadelle finden Neuankömmlinge die ersten beiden kleinen Instanzen der Scherbenwelt. Als Einstieg bietet sich das Höllenfeuerbollwerk an. Level 60 und blaue Ausrüstung aus dem Hauptprogramm (oder Grünzeug aus dem Addon) genügen, um Obermotz Omor heimzuleuchten. Der Dungeon ist leicht zu finden: Direkt in der Festungsanlage entlang des Wegs, der vom Dunklen Portal aus Richtung Westen führt.

Trash Mobs

Hinter den ersten beiden Wachen am Eingang marschiert die erste Patrouille auf und ab – also Vorsicht beim Anlocken! Generell sind die Gegnergruppen im Höllenfeuerbollwerk aber weit genug voneinander entfernt positioniert, um sie einzeln herauszupicken.

Auf dem Weg zum ersten Mini-Boss bekommen Sie es mit einer bunten Mischung an Orks und Monstern zu tun. Fernkämpfer wie Bogenschützen, Wahrsager oder Dunkelzauberer ebenso wie Nahkampfspezialisten wie Zerstörer und Schlächter, zumeist in Gruppen zu vier bis fünf Mann. Die Fernkämpfer sollten nach Möglichkeit immer zuerst außer Gefecht gesetzt werden. Am besten durch Polymorph-Effekte von Magiern.

Aus den so genannten Trash-Mobs, also den Ansammlungen schwächerer Gegner, stechen vor allem drei heraus. Erstens die Wahrsager, die nicht nur Schattenblitze schmettern, sondern auch Spieler mit Furchtzaubern vertreiben können – sollte der Unglückliche dabei in die nächste Feindgruppe flüchten, könnte das schmerzhaft enden. Zweitens der Bestienmeister, der bei etwa 20 Prozent Gesundheit drei Hunde zu Hilfe rufen. Und drittens die Zerstörer, die wild um sich schlagen und deshalb am besten abseits der Stoffträger getankt werden sollten. Außerdem schleudern sie Angreifer gelegentlich im hohen Bogen von sich.

Wachhabender Gargolmar

Gargolmar ist der erste Obermotz des Höllenfeuerbollwerks – und der schwächste. Er wird etwas abseits der Stoffträger in den Nahkampf verwickelt (ab und an stürmt er wahllos auf einen Gegner zu, kehrt dann aber wieder zum Tank zurück), während der Rest der Gruppe möglichst schnell seine beiden Wächter umnietet. Denn sollten die noch am Leben sein, wenn Gargolmar nur noch ein Drittel Lebenspunkte hat, heilen sie ihn, was den Kampf unnötig in die Länge zieht. Also Gargolmar tanken, Tank heilen, Wächter wegpusten, dann alle auf Gargolmar. Größere Schwierigkeiten in diesem Kampf bereitet eher, den patrouillierenden Wachhabenden von den Trash-Mobs entfernt abzupassen.

Vazruden der Herold

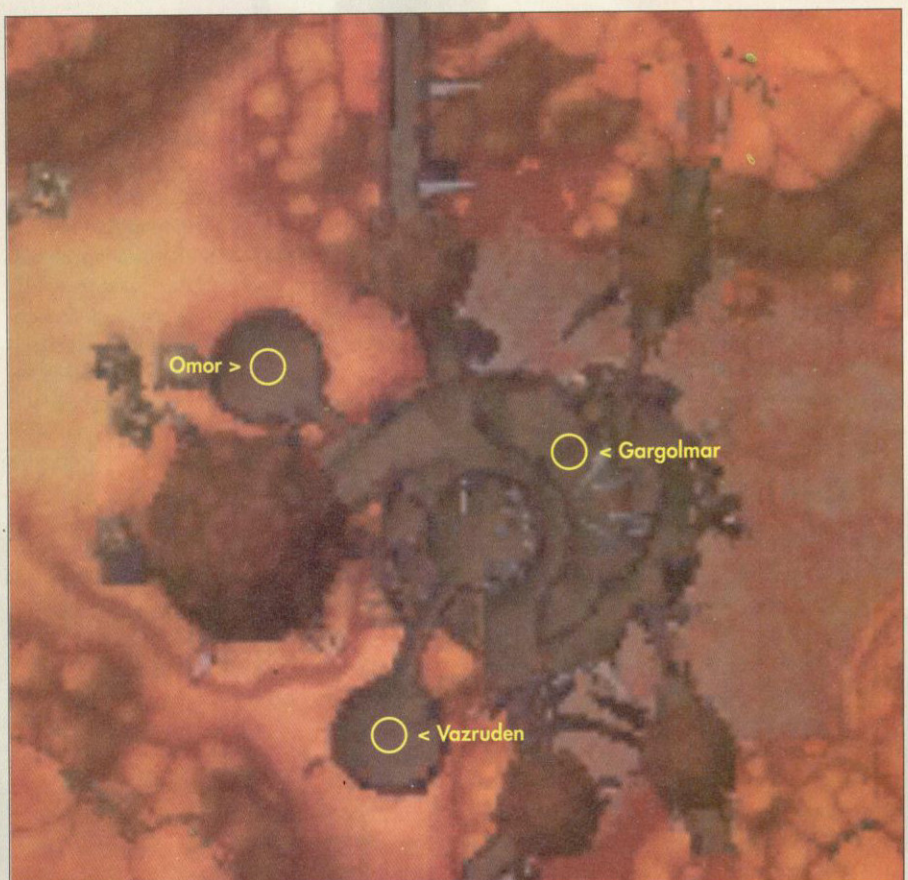
Am Ende der Instanz wartet auf der Plattform zur Linken Drachenreiter Vazruden nebst Schoßtier Nazan. Vorsicht: Der Bosskampf beginnt mit den beiden Zehrer-Wachen direkt vor der Plattform. Sobald die umkippen, landet Vazruden und greift an. Vazruden selbst haut weder stark zu, noch hält er viel aus. Allerdings spuckt Drache Nazan während des Kampfs regelmäßig Feuerbälle auf einzelne Spieler (Achtung: Die Feuerbälle hinterlassen Brände, also schleunigst beiseite treten!), weshalb Vazruden so schnell wie möglich besiegt werden sollte. Auf jeden Fall in weniger als 30 Sekunden, da sonst der Drache direkt attackiert.

Der Tank sollte bereits einen Augenblick vor Vazrudens Ableben seine Aufmerksamkeit Nazan zuwenden. Der landet nämlich, sobald sein Reiter aus den Latschen kippt. Jetzt gilt es, den Drachen so schnell wie möglich abzufangen und von der Gruppe wegzudrehen, damit sein flächendeckender Flammenatem nicht die ganze Party abfackelt. Auch hier gilt: Bloß nicht im Flammenmeer stehen bleiben! Insbesondere wenn der Feuerschutzwert der Rüstung niedrig ist. Ansonsten: Einfach draufhalten, allzu viel verträgt der Drache nicht.

Omor der Narbenlose

Auf der Plattform zur Rechten lauert Omor auf Abenteurer. Anders als bei Vazruden können hier die beiden Wachen am Rand gefahrlos ausgeschaltet werden. Der Kampf selbst ist nicht sonderlich schwierig, auch wenn Omors Schattenblitze mitunter 2.000 Schadenspunkte ausschenken. Wichtig ist vor allem, dass sich die Mannschaft gut verteilt, da Omor einzelnen Spielern einen Debuff aufdrückt, der auch Kameraden in der Nähe verwundet. Nach einiger Zeit beschwört Omor immer wieder Dämonenhunde, die allerdings schnell ausgeschaltet sind. Achtung Heiler: Wenn der Tank zurückgeschleudert wird, erleidet er bei der Landung beträchtlichen Fallschaden.

Nach Omors Ableben kann sich die Gruppe entweder auf den Weg zurück machen – oder einfach von der Plattform aus der Instanz springen. Auch wenn's tief aussieht, kostet das nur etwa 1.000 Lebenspunkte.



QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questlinie
Bollwerke schwächen	Beide	Allianz: Chadwick (Ehrefeste 57/66) Horde: Caza'rez (Thrallmar 55/36)	Bollwerke schwächen (führt zu Blutkessel)
Düstere Neuigkeiten	Beide	Brief von Vazruden (Endet: Ehrenfeste 57/67) Brief von Vazruden (Endet: Thrallmar 55/36)	Düstere Neuigkeiten (führt zu Blutkessel)

www.cynamite.de

Höllenfeuerzitadelle: Blutkessel (Level 61-64)

Wie das Bollwerk findet sich auch der Blutkessel in der Höllenfeuerzitadelle. Er stellt für die meisten Spieler die zweite Instanzen-Herausforderung in der Scherbenwelt dar. Notfalls ist der Blutkessel auch für eine eingespielte 60er-Gruppe mit sehr guter Ausrüstung zu schaffen. Weniger gut gerüstete Gruppen sollten dagegen mindestens Stufe 61 erreicht haben.

Trash Mobs

Im Gang hinter dem Instanz-Portal warten kleine Gruppen aus Vollstreckern (Nahkämpfer) und Adepten (Magier). Die Wichtel der Adepten sind im Wortsinn brandgefährlich, halten fokussiertem Feuer allerdings keine fünf Sekunden stand. Achtung: Auf der Treppe nach dem Gang lauern getarnte Schurken. Diesen Fieslingen begegnet man in der Instanz immer wieder. Abgesehen von ihrer Giftattacke stellen sie aber nicht wirklich eine Bedrohung dar.

Am oberen Treppenabsatz treffen die Abenteurer auf zwei neue Gegnertypen: Techniker und Beschwörer. Letzteren sollte man erst gar nicht Gelegenheit geben, einen Begleiter zu beschwören; vor allem die Succubus nerven sonst. »Nervig« trifft auch die Techniker am besten, da sie nicht nur mit Dynamit um sich werfen, sondern auch Sprengminen legen, die man im Eifer des Gefechts gerne mal übersieht. Die Fallen machen nicht sonderlich viel Schaden, können aber die ganze Gruppe treffen, wenn die zu dicht beisammen steht.

Der Schöpfer

Im Heim des Schöpfers sind gleich zwei Patrouillen unterwegs, die unbedingt von den stationären Wachen getrennt angelockt werden sollten. Sobald der Raum gesäubert ist, wird es Zeit für den Boss (die Ork-Gefangenen an den Seiten machen keinen Ärger). Der Schöpfer ist relativ einfach zu besiegen, sofern die Heiler auf seinen Flächenzauber achten und in Mitleidenschaft gezogene Nahkämpfer sofort verarzten. Von Zeit zu Zeit nervt der Boss mit Gedankenkontrolle über einen Spieler, die klingt aber recht schnell wieder ab.

Broggok

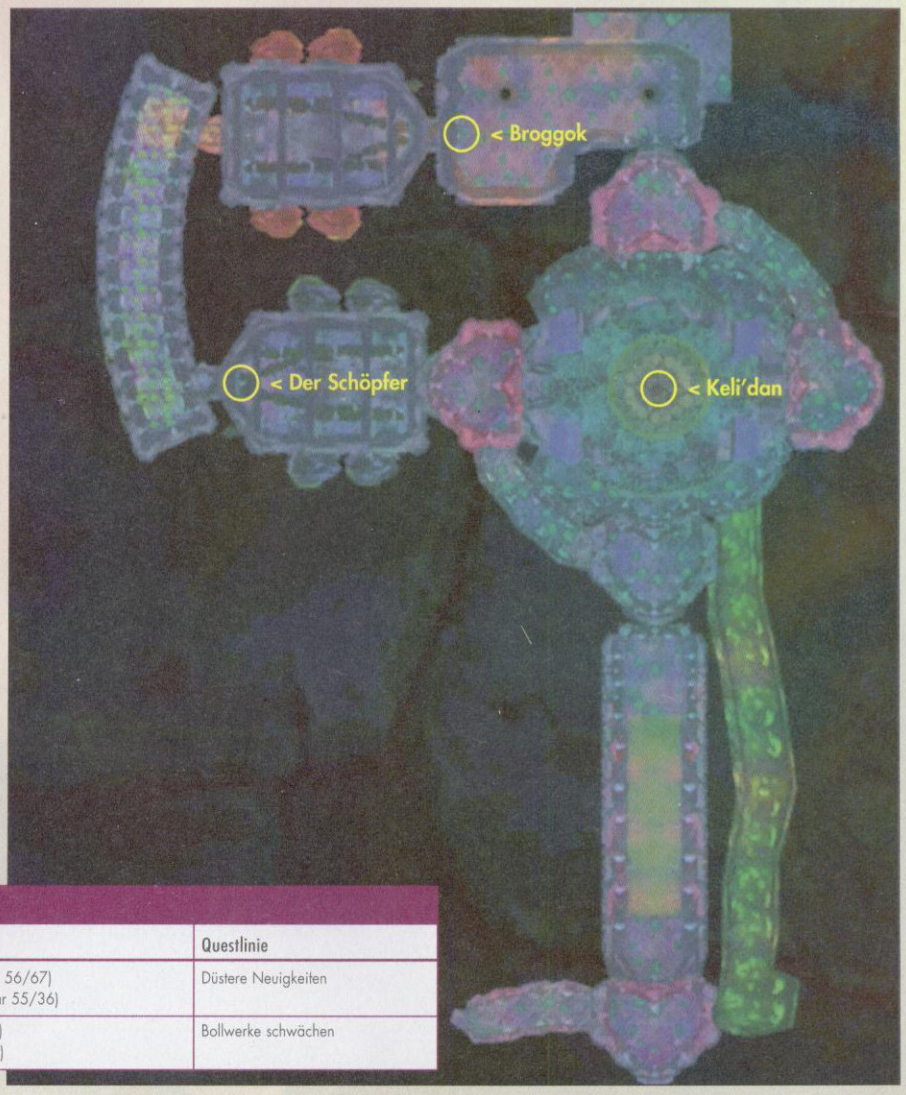
Im Gang zum nächsten Zwischenboss finden wir in etwa dieselbe Gegnermixtur wie bisher vor, also Nah- und Fernkämpfer sowie getarnte Schurken. Wieder ist Vorsicht vor Patrouillen geboten. Anders als beim Schöpfer attackieren in Broggoks Raum die Orcs aus den Zellen, sobald wir den Hebel am Ende des Saals betätigen. Es stürmen vier immer stärkere Wellen an.

Angesichts der schieren Gegneranzahl kann dieser Kampf schnell chaotisch werden, auch wenn glücklicherweise nur wenige Krieger Elitestatus haben. Deshalb versuchen wir, so viele Angreifer wie möglich vorübergehend außer Gefecht zu setzen. Trick: Erst wenn alle Orcs einer Welle besiegt sind, brandet die nächste an. Wenn also beispielsweise ein Magier den letzten Feind in ein Schaf verwandelt oder ein Jäger ihn mit einem Eisblock fängt, gewinnen Sie Zeit zum Regenerieren. Das gilt auch für die letzte Welle, denn danach schwebt Broggok an. Allerdings recht gemütlich, es bleibt also ohnehin etwas Zeit zum Trinken und Verarzten. Dieser Boss bereitet uns keine Probleme, sofern die Heiler ihre Mitspieler rechtzeitig entgiften. Der Tank darf außerdem nicht zu lange an einer Position verweilen, da Broggok eine Giftwolke hinterlässt. Also Vorsicht beim Beute Einsammeln!

Keli'dan

Auf dem Weg zu Keli'dan trifft man auf einen neuen, ziemlich lästigen Trash-Mob-Typ: Teufelswachen. Diese stürmen alle Nase lang zufällig auf irgendeinen Spieler zu und werfen ihn zu Boden. Die sollten das Primärziel darstellen und zumindest verlangsamt werden. Im letzten Raum haben sich fünf Kanalisierer um den Endboss geschart. Erst wenn alle das Zeitliche gesegnet haben, greift Keli'dan in den Kampf ein – man kann das Gefecht also wieder per Polymorph hinauszögern. Achtung: Vorher noch etwaige Schattenmale der Kanalisierer entfernen, sonst wird der Endkampf unnötig schwer.

Keli'dan selbst löst Schattensalven aus, die mehrere Spieler treffen, aber nur mäßig Schaden verursachen. Auch sein Verderbnis-Fluch ist kaum der Rede wert. Seine einzig spektakuläre Fähigkeit setzt er ein, wenn er ruft: »Kommt näher ... näher ... und verbrennt!« Dann wird er für einige Sekunden unverwundbar und wirkt einen Flammen-Flächenzauber. Spieler sollten sich also rechtzeitig zurückziehen und die Angriffe so lange aussetzen.



QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questlinie
Blut bedeutet Leben	Beide	Allianz: Gunny (Ehrenfeste 56/67) Horde: Caza'rez (Thrallmar 55/36)	Düstere Neuigkeiten
Im Herzen des Hasses	Beide	Danath (Ehrenfeste 57/67) Nazgrel (Thrallmar 55/36)	Bollwerke schwächen

INSTANZEN

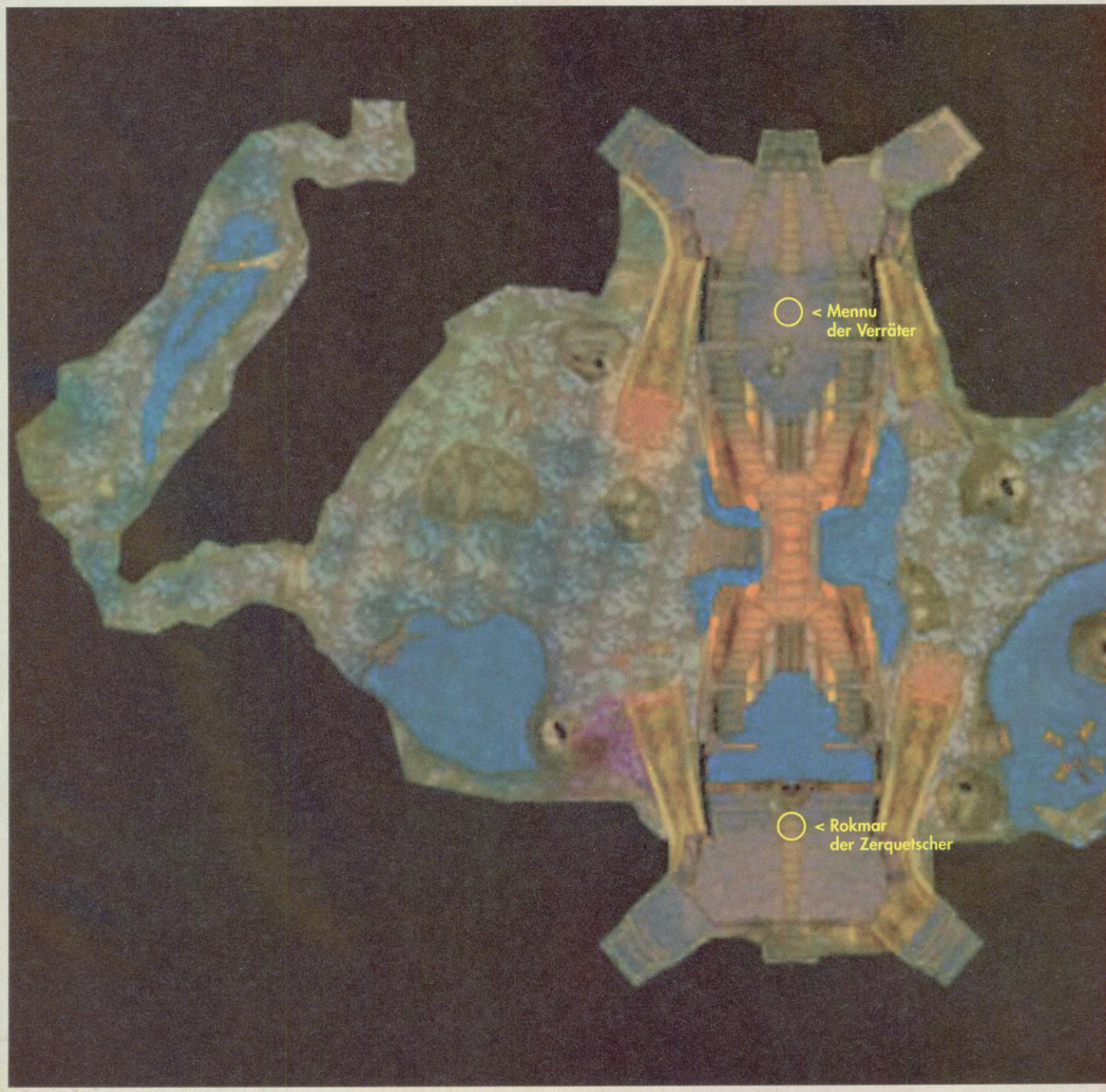
Der Echsenkessel: Die Sklavenunterkünfte (Level 62-65)

Die Sklavenunterkünfte stellen die dritte Instanz in der Scherbenwelt dar. Sie führen die Geschichte (und die Quests) der Höllenfeuerzitadelle weiter. Sofern das Mindestlevel erreicht ist und die Truppe über ordentliche Ausrüstung verfügt (etwa aus den vorherigen Instanzen), sind die Sklavenunterkünfte ein zwar recht langwieriges, aber nicht sehr schwieriges Abenteuer. Ähnlich wie im folgenden Dungeon Tiefensumpf teilen hier viele Gegner Naturschaden aus; Rüstungen mit entsprechenden Widerständen sind vorteilhaft, aber nicht zwingend notwendig.

Um die Instanz zu betreten, paddeln Sie zur Mitte des Schlangen-Sees im Norden, holen tief Luft und tauchen senkrecht in die Tiefe. Keine Sorge: Zwar neigt sich der Sauerstoffvorrat ohne Luftflasche oder Buff gefährlich schnell dem Ende zu, doch gelangen Sie bald zu einer großen Röhre, in der Luftblasen schweben. Dort kommt Ihr Held wieder zu Atem.

Trash-Mobs

Direkt am Eingang werden Sie von Sklaventreibern des Echsenkessels und ihren Dienern in Empfang genommen. Achtung: Die Sklaven eilen ihrem Meister zu Hilfe, sobald Sie ihn angreifen, flüchten aber, wenn dieser tot ist. Den Champions des Echsenkessels stehen die Leibeigenen dagegen nicht bei. Bei den Champions müssen Sie sich nur vor dem Furchtzauber in Acht nehmen. Gleiches gilt für die Rochen des Echsenkessels: Wenn die einen Spieler per Furchteffekt in die nächste Gruppe treiben, wird es ungemütlich. Die Verzauberer des Echsenkessels sind vor allem wegen ihrer Flächenzauber wie Kettenblitze und Hurrikans lästig, während die Heiler die Kämpfe gefährlich in die Länge ziehen können, sofern sie nicht schnell außer Gefecht gesetzt werden.



Schlimmer als die Chefs

Sobald Sie den langen Gang hinter sich gelassen und die zentrale Halle der Sklavenunterkünfte erreicht haben, stoßen Sie auf große Gruppen von Sumpfstroks. Widerstehen Sie hier der Versuchung, viele Flächenzauber einzusetzen. Lieber auf Nummer Sicher gehen und alle nacheinander ausschalten. Verlangsamungseffekte wirken hier Wunder.

Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind die Sterndeuter des Echsenkessels, da sie sowohl heilen als auch Spieler kurzzeitig unter ihre Kontrolle bringen können. Zu allem Übel verteilen sie auch noch großzügige Intelligenz-Debuffs. Magier und Hexenmeister sollten sich außerdem vor den Verteidigern in Acht nehmen, da diese mitunter Zauber zurückschleudern – das kann böse enden. Dann wären da noch die Techniker, die einen Feuerregen auf mehrere Gegner niedergehen lassen. Schließlich tummeln sich mit den Kollaborateuren auch noch getarnte Patrouillen zwischen den stationären Wächtern.



Alles in allem stellen die Sklavenunterkünfte eine der wenigen Instanzen dar, in denen die »Trash Mobs« mitunter mehr Probleme bereiten als die eigentlichen Bosse. Die großen, dicht platzierten Gruppen und die vielen Typen mit ihren verschiedenen Fähigkeiten sorgen dafür, dass es auf den Weg zu den Chefs so schnell nicht langweilig wird. Zwar lassen sich in den großzügig dimensionierten Räumlichkeiten viele der Wächter umgehen, dann müssen Sie allerdings auf die ein oder andere Schatztruhe verzichten.

Mennu der Verräter

Im Norden gelangen Sie zu Mennu dem Verräter. Schalten Sie zunächst seine Bewacher aus, ohne ihm dabei zu nahe zu kommen. Da Mennu hin und her wandert, müssen Sie hier stets auf der Hut sein. Alternativ können Sie versuchen, den Boss von seinen Schergen weg zu ziehen, das ist allerdings nicht ganz ungefährlich.

Der Draenei hat wohl einen Schamanen-Leitfaden studiert, denn er pflanzt eine ganze Reihe von Totems auf, die seine Rüstung stärken, die Gruppe fesseln, Flächenschaden verteilen und ihn selber heilen. Solange ein Gruppenmitglied abgestellt wird, um die Totems aufzuspüren und möglichst schnell wieder einzustampfen, sollte der Kampf kein Problem darstellen. Besonders sein Heiltotem muss sofort entwurzelt werden. Um Flächeneffekten und Mennus Kettenblitzen auszuweichen, verteilen sich die Spieler außerdem möglichst weiträumig. Ansonsten: Antanken, Feuer frei, und Mennu ist Geschichte. Über die Rampen hier gelangen Sie übrigens zum ersten der für die Echsenkessel-Quests wichtigen Druiden.

Rokmar der Zerquetscher

Auf der entgegengesetzten Seite der Sklavenunterkünfte hat sich Rokmar der Zerquetscher verkrochen. Zwischen den beiden Bossen haben sich die bekannten Monstergruppen verbarrikadiert; hier gibt es keine Überraschungen. Anders als es sein Name und seine eindrucksvollen Ausmaße befürchten lassen, haut der Zerquetscher nicht sonderlich kräftig zu – zumindest bis er kurz vor seinem Ableben einen Tobsuchtsanfall bekommt. Dann allerdings haben die Heiler alle Hände voll zu tun, den Tank am Leben zu erhalten. Die sollten ihn auch vorher genau im Auge behalten, denn der Riesenhummer verursacht mitunter tiefe Wunden, die alle paar Sekunden zwischen 500 und 1.000 Schadenspunkte zufügen, solange das Opfer nicht vollständig (!) geheilt wird. Gegen das Einwurzeln, das die Angriffs- und Zaubergeschwindigkeit herabsetzt, ist indes leider kein Kraut gewachsen. Der Kampf verläuft im Übrigen ähnlich simpel wie bei Mennu: Gut verteilen, damit Rokmars Wasserflächenschaden nicht zu viele Gruppenmitglieder trifft, antanken und runterballern.

Quagmirran

Das Duell mit Quagmirran am östlichen Ende der Sklavenunterkünfte können Sie sich mit einem kleinen Trick etwas erleichtern. Säubern Sie dazu zunächst sein Versteck von den Wachen – kommen Sie dabei aber nicht dem Tümpel zu nahe – und sprechen Sie dann mit Naturalist Biss, der in einer Ecke seiner Rettung harrt. Das ist für die unten aufgeführte Instanzen-Quest ohnehin wichtig. Sobald Sie ihn aus dem Käfig befreit haben, rücken einige Nagas an, die sofort auf ihn losgehen. Wenn Sie Biss dabei helfen, den Angriff abzuwehren, bedankt der sich bei Ihnen mit einem nützlichen Zauber, der Ihren Naturwiderstand um 100 Punkte und sämtliche Werte um 5% anhebt.

Achten Sie darauf, dass jedes einzelne Partymitglied mit dem Naturalisten spricht, um den Buff zu erhalten. Da der Zauber 30 Minuten andauert, ist es durchaus eine Überlegung wert, diesen Bosskampf zuerst anzugehen, obwohl Quagmirran so etwas wie den Obermotz der Instanz darstellt.

Um Quagmirran anzulocken, bewegen Sie sich auf seinen Tümpel zu. Springen Sie nicht ins Wasser, sondern warten Sie ein Weilchen; der Fiesling wird sich zu Ihnen nach oben bemühen. Fernkämpfer sollten in dieser Begegnung auf genügend Abstand achten, da die Nahkampfattacke des Sumpflords weit reicht und mehrere Ziele in Mitleidenschaft zieht. Der Tank wiederum sollte Quagmirran möglichst von der Gruppe weg drehen, da der Boss gelegentlich Säurefontänen spuckt, die sich kegelförmig nach vorn ausbreiten. Seine gemeinste Attacke ist allerdings der Säureregen, der nicht nur weit über 2.000 Schadenspunkte großflächig verteilt, sondern auch eine Vergiftung hinterlässt, die schleunigst kuriert werden sollte.

Mit Level 70 können Sie sich dann im harten Modus am Echsenkessel versuchen.

QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questlinie
Bei der Arbeit verschollen	Beide	Behüterin Jhang (im Instanzkomplex, neben dem Versammlungsstein)	–

INSTANZEN

Der Echsenkessel: Der Tiefensumpf (Level 63-66)

Sobald Sie Stufe 63 erreicht haben, können Sie sich auch in die zweite Instanz des Echsenkessels wagen. Optisch ähnelt der Tiefensumpf sehr stark den Sklavenunterkünften, führt Sie aber auf sehr verschlungenen Pfaden durch die wundervoll gestaltete Kulisse, die vorrangig Pflanzenwesen und Naga beheimatet. Unter den Gegnern finden sich aber auch einige Vertreter der Verirrten.

Die ersten Schritte

Am Anfang der Instanz treffen Sie Gruppen von Tiefensumpflords samt Gefolge, sowie kleine Schwärme aus Fennrochen. Die Tiefensumpflords sind nicht auf die leichte Schulter zu nehmen, denn die Burschen setzen dem Tank recht ordentlich zu – die Heiler sollten sich also entsprechend vorbereiten und auf Zack sein. Eine Gruppe ohne Raid-Equipment sollte hier in jedem Fall vor jedem Kampf auf Nummer sicher gehen und komplett regenerieren. Eine weitere Besonderheit dieser Kämpfe sind die Begleiter der Lords, diese haben nämlich Heilsprüche auf Lager und sollten deshalb zuerst ausgeschaltet werden.

Mit Fennrochen halten Sie sich am Besten nicht zu lange auf, töten Sie die Biester so schnell wie möglich, und ziehen Sie sie zum Kämpfen weit in bereits gesäuberte Bereiche zurück. Die Rochen haben nämlich einen fiesen Furchteffekt, der Sie nicht nur ziellos umherlaufen lässt, sondern dabei auch noch Ihre Laufgeschwindigkeit drastisch erhöht. Ruckzuck könnte Ihnen also eine neue Gegnergruppe an den Fersen kleben.

Zwischendurch treffen Sie immer wieder auf patrouillierende Sumpfriesen. Die teilen zwar kräftig aus, sind aber – von einem Doppelpack abgesehen – allein unterwegs und stellen keine große Gefahr dar.

Hungarfenn

Nach dem Sie einen verschlungenen Pfad erklommen haben, stehen Sie dem ersten Boss gegenüber: Hungarfenn. Der Knabe ist gemes-

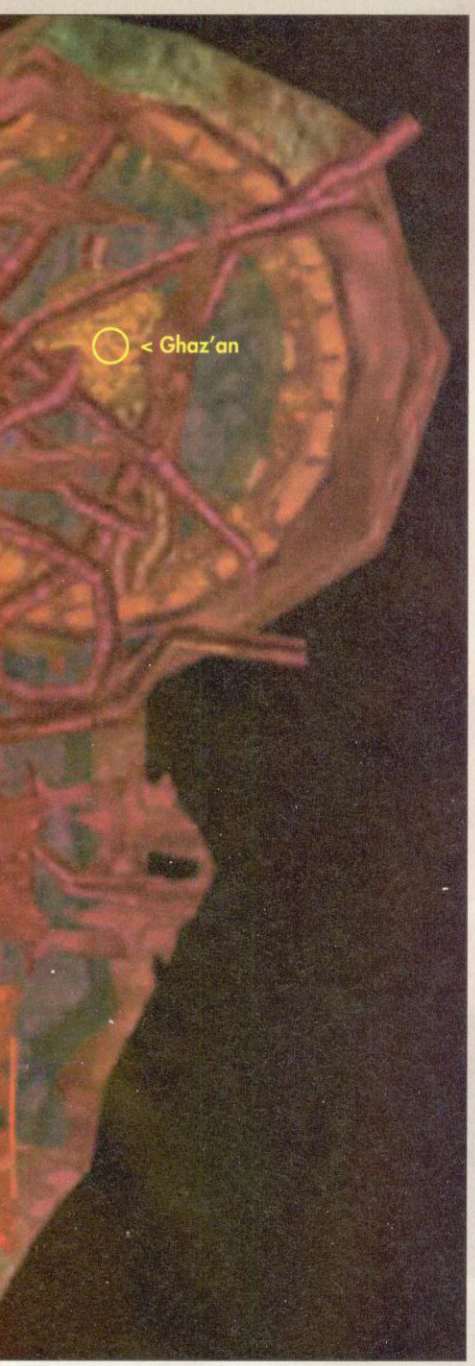
QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questlinie
Bringt mir ein Gebüsch!	Beide	Gzhun'tt (Zangarmarschen 19/50)	Nach Abschluss folgt die Quest »Bringt mir ein anderes Gebüsch«
Los geht's!	Beide	T'shu (Zangarmarschen 19/50)	–
Bei der Arbeit verschollen	Beide	Behüterin Jhang (Im Instanzkomplex, neben dem Versammlungsstein)	–
Tötet die Mutter	Beide	Khn'nix (Zangarmarschen 19/50)	–



sen am bisherigen Standard für Fünfer-Gruppen verhältnismäßig knifflig, mit etwas Disziplin aber trotzdem mühelos zu besiegen. Hungarfenn wartet auf einem Rondell auf die Spieler – der Tank sollte den Boss hier zunächst in der Mitte halten, die restlichen Abenteurer verteilen sich großräumig. Im Laufe des Kampfes tauchen immer wieder Pilze auf, die nahe stehenden Spielern Ihrer Gruppe Schaden zufügen; entfernen Sie sich so schnell wie möglich von den Pflanzen. Das gilt auch für den Tank, der durch die anfängliche Positionierung genug Platz zum Ausweichen haben sollte.

Kurz vor seinem Tod wurzelt sich Hungarfenn ein. Gleichzeitig taucht eine Giftwolke auf, die alle Spieler in seiner näheren Umgebung pro Sekunde knapp 500 Schattenschaden zufügt. Nimmt ein Spieler durch diesen Effekt Schaden, heilt sich der Boss – beim Einwurzeln sollten sich also alle Nahkämpfer inklusive des Tanks entfernen. Reagiert die Gruppe hier rechtzeitig, können Sie Hungarfenn mühelos den Garaus machen.



Hex hex!

Nach dem Kampf gegen Hungarfenn bekämpfen wir einige Sumpfriesen, jeweils im Doppelpack. Kein großes Problem, sofern sich die Gruppe zunächst auf den einen und dann auf den anderen Riesen konzentriert.

Nach einigen Scharmützeln treffen wir dann aber auf neue Gegnertypen: die Naga und die Verirrten. Die Gruppen setzen sich aus Äquivalenten zu einigen Spielerklassen zusammen: Jäger, Priester, Hexenmeister und Krieger. Sofern sich Magier in unserer Gruppe befinden, setzen diese die Heiler mit Polymorph-Effekten außer Gefecht, denn sie stellen die größte Gefahr dar. Nachdem wir uns um die Heiler gekümmert haben, sind die Jäger dran, die unserer Gruppe ansonsten mit hohem Fernkampfschaden empfindlich zusetzen würden. Die Hexenmeister sind vergleichsweise harmlos. Da die Gegnergruppen an dieser Stelle der Instanz dicht zusammen stehen, verwenden wir keinerlei Furchteffekte.

Ghaz'han?

Gahz'rilla aus Zul'Farrak kennen Sie bestimmt, auch mit Gahz'ranka aus Zul'Gurub haben Sie vermutlich bereits Bekanntschaft gemacht. Im Tiefensumpf wartet Ghaz'an auf Sie. Das Monster sieht zwar imposant aus, ist aber relativ harmlos. Sie beginnen den Kampf, indem der Tank auf die Plattform stürmt und Ghaz'an auch für den Rest des Kampfes dort hält. Der Boss sollte so positioniert werden, dass er seitlich zur restlichen Gruppe blickt, die so dem Gifttatem und dem Schwanzhieb entgeht. Vor allem Ghaz'ans Giftattacken setzen dem Tank merklich zu, die Heiler sollten sich also auf einen fordernden Kampf einstellen. Das gilt besonders für die Schlussphase, denn wenn Sie Ghaz'an auf 20 Prozent seiner Lebensenergie gedrückt haben, bekommt er einen Wutanfall und schlägt noch einmal deutlich stärker zu.

Gut eingespielte Gruppen können zusätzliche Beute einsacken, indem sie sich auf dem Weg zu Ghaz'an beeilen, der sich erst zur Plattform bewegt, sobald sich ihm Spieler nähern. Auf der Plattform verspeist er dann einen Wachhabenden der Naga-Truppen – den können Sie aber auch selbst umnieten, wenn Sie dem Biest zuvorkommen.

Stachelig

Auch wenn es zunächst so aussieht, die Instanz ist an dieser Stelle noch nicht vorbei. Springen Sie von der Plattform ins Wasser (Vorsicht: Haie!) – im Norden findet sich ein kleines Loch, durch das Sie in den letzten Teil der Instanz gelangen. Hier treffen Sie auf die bekannten Fennrochen und auf Lykulwespen. Letztere sind vergleichsweise harmlos, bespucken Ihre Gruppe aber mit einem nervigen Gifteffekt, der schleunigst bereinigt werden sollte. Ist keine mit dem entsprechenden Spruch ausgestattete Klasse verfügbar, müssen sich die Heiler entsprechend ins Zeug legen.

Musel'ek

Nach nur wenigen Wespengruppen treffen Sie auf Sumpffürst Musel'ek, den dritten Boss dieser Instanz. Er ist ein Jäger und hat einen Bären als Schoßtier dabei – Sie müssen natürlich beide bekämpfen. In welcher Reihenfolge Sie das Gespann töten, hat keinen maßgeblichen Einfluss auf den Kampf und bleibt Ihnen überlassen. Jedoch eine wichtige Information: Kurz vor seinem Ableben gibt sich der Bär als Druide zu erkennen und kapituliert, ihn benötigen Sie für das Abschließen der Quest »Bei der Arbeit verschollen«, die Sie am Versammlungsstein vor dem Instanzeingang abholen dürfen.

Musel'ek und sein Bär Klaue sollten getrennt voneinander getankt werden. Alle paar Sekunden verringert Klaue den Rüstungswert umstehender Spieler um 75 Prozent – wer davon betroffen ist, wird zu einem gefundenen Fressen für Musel'ek. Dieser zeichnet sich vorrangig dadurch aus, dass er sehr viel Schaden austeilt; für Heiler ist der Kampf besonders anstrengend. Achten Sie darauf, Heileffekte aktiv zu haben, die über einen gewissen Zeitraum wirken – mit einer speziellen Frostfalle macht Musel'ek die gesamte Gruppe für drei Sekunden bewegungsunfähig, während er und Klaue Ihnen weiter zusetzen. Sie sollten sich außerdem um Musel'ek verteilen, damit nicht gleich die gesamte Party von seinem durchschlagenden Mehrfachschuss getroffen wird.

Die Schattenmutter

Nachdem Musel'ek besiegt ist, ist der letzte Boss nur einen Katzensprung entfernt. Die Schattenmutter ist ein riesengroßes Pflanzenmonster, das Spieler nach Belieben in die Luft gehen lässt und sie dort für einige Sekunden festhält. Immerhin dürfen Sie aus dieser misslichen Lage heraus noch alle Ihre Fähigkeiten verwenden, sofern Sie sich nah genug am Ziel befinden. Außerdem hat die Schattenmutter einen Debuff parat, der dem Opfer und umstehenden Spielern regelmäßig knapp 750 Naturschaden verpasst – ohne Heilung bedeutet das den Tod. Und als wäre das noch nicht genug, trumpft der Boss mit einer Kettenblitzattacke auf. Diese lässt sich durch eine großräumige Positionierung allerdings entschärfen. Damit Ihr Tank nicht außer Reichweite des Bosses geschleudert wird, sollte er sich unter einen der zahlreichen Pilzhaufen stellen.

HARDWAR

NEU! AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Dank gezielt ausgewählter Schlüsselkomponenten volle Spielepower für unter 800 Euro.

3D-Karte der Spitzenklasse, 2 GB RAM, Top-Prozessor: Alles drin für knapp 1.100 Euro.

Keine unnötige Geldverschwendung: Selbst unser Highend-PC bleibt unter 2.000 Euro.

BUDGET-PC — CA. 760 EURO

Mainboard	
Sockel-775-Board mit Intel i945P-Chipsatz	ca. 80 Euro
Prozessor	
Intel Core 2 Duo E6300 (Boxed)	ca. 180 Euro
Netzteil	
Markennetzteil mit ca. 350 Watt	ca. 40 Euro
Grafikkarte	
Nvidia Geforce 7600 GT	ca. 130 Euro
Laufwerke	
DVD-Brenner	ca. 40 Euro
Festplatte	
SATA-Festplatte 160 GB	ca. 55 Euro
Speicher	
1 GB DDR2/667	ca. 100 Euro
Soundkarte	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro
Gehäuse	
Midi-Tower	ca. 70 Euro
Betriebssystem	
Windows XP Home	ca. 85 Euro
	ca. 760 Euro

MITTELKLASSE-PC — CA. 1090 EURO

Mainboard	
S775-Board mit P965-Chipsatz	ca. 125 Euro
Prozessor	
Intel Core 2 Duo E6400 + Kühler	ca. 240 Euro
Netzteil	
Markennetzteil mit ca. 450 Watt	ca. 65 Euro
Grafikkarte	
Ati Radeon X1950 Pro	ca. 190 Euro
Laufwerke	
DVD-Brenner	ca. 40 Euro
Festplatte	
SATA-Festplatte 250 GB	ca. 75 Euro
Speicher	
2 GB DDR2/667	ca. 220 Euro
Soundkarte	
keine (Onboard-Chip)	0,00 Euro
Gehäuse	
Midi-Tower	ca. 70 Euro
Betriebssystem	
Windows XP Home	ca. 85 Euro
	ca. 1.090 Euro

SPITZENKLASSE-PC — CA. 1.900 EURO

Mainboard	
S775-Board mit i975X-Chipsatz	ca. 200 Euro
Prozessor	
Intel Core 2 Duo X6600 + Kühler	ca. 350 Euro
Netzteil	
Markennetzteil mit mind. 550 Watt	ca. 90 Euro
Grafikkarte	
Nvidia Geforce 8800 GTS	ca. 450 Euro
Laufwerke	
(SATA-)DVD-Brenner, zusätzliches DVD-Laufwerk	ca. 70 Euro
Festplatte	
SATA-Festplatten 2x250 GB	ca. 150 Euro
Speicher	
2 GB DDR2/800	ca. 260 Euro
Soundkarte	
Creative X-Fi Xtreme Gamer	ca. 80 Euro
Gehäuse	
Alu-Bigtower	ca. 150 Euro
Betriebssystem	
Windows XP Professional	ca. 130 Euro
	ca. 1.900 Euro

DER HARDWARE-WERTUNGSKASTEN



RADEON X1900 GT

Hersteller	Connect 3D
ca. Preis	280 Euro
Webseite	www.connect3d.de
Hersteller-Hotline	0214/87093-25 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste	Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88

Das Testobjekt: Der Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

Einzelwertungen: So gut schlägt sich das Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für alle, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch? An dieser Stelle beantworten wir **die meistgestellten, interessantesten, wichtigsten oder auch kniffligsten Fragen** rund um das Thema Hardware.

SCHREIBEN SIE UNS

Fragen? Tipps? Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware?! Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH | Redaktion PC PowerPlay Hardware | Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder per E-Mail an: **hardware@pcpowerplay.de**



FEHLERMELDUNG BEI DOWNLOADS

Christian Zörner Ich habe seit einigen Wochen das Problem, dass sich Windows manchmal einfach aufhängt. Mir ist aufgefallen, dass der Fehler oft auftritt, wenn ich etwas heruntergeladen habe. Bin vor kurzem umgezogen, habe jetzt DSL 6000 und dauernd diese Bluescreens, was früher unter DSL 1000 nicht passierte. Wenn ich z.B. mit dem »Free Download Manager« die Geschwindigkeit der Downloads begrenze, dann ist alles in Butter, wenn ich die Begrenzung aufhebe, bekomme ich nach spätestens zwei Minuten ziemlich sicher wieder einen saftigen Absturz.

Zu sehen ist dann die Fehlermeldung »DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL«, manchmal wird auch noch auf die NDIS.SYS verwiesen. Was kann ich tun?

PC PowerPlay Die oft auftauchenden DRIVER_IRQL- Fehlermeldungen können diverse Ursachen haben. Entweder bestehen Hardware-Konflikte (etwa durch mehrfach vergebene IRQs), oder ein nötiger Treiber ist nicht richtig installiert bzw. der bereits installierte Treiber passt durch (unmerkbare) Änderungen im Hardware-Umfeld nicht mehr.

Anmerkung: Im vorliegenden Fall ließ sich das Problem tatsächlich durch die Installation eines älteren Treibers beheben, nicht immer sind also die neueren Versionen besser!



RAM-BEZEICHNUNGEN

Sebastian Fieber Ich hab eine Frage zum RAM-Aufrüsten. Ich habe DDR-RAM, weiß aber nicht, was genau DDR266 oder DDR500 bedeuten. Und wie finde ich heraus, was davon mein PC hat? Ich habe es schon mit dem Tool CPU-Z versucht, da steht bei »Max bandwith« PC3200 (200 MHz) und bei »Timings Table Frequency« 133 MHz, 166 MHz und 200 MHz.

PC PowerPlay Die dreistelligen Zahlen (133, 166, 200, 266, 500) geben alle die Taktrate der Speicherrmodule in MHz an. Da der DDR-Typus mit (nahezu) doppelter Datenrate arbeitet (DDR = Double Data Rate), stößt man immer wieder sowohl auf die nominelle als auch auf die eigentlich effektive doppelte Taktrate. Unter letzteres fallen die Bezeichnungen DDRxxx; im konkreten Fall sind die Module mit 133 (DDR266) bzw. 250 MHz (DDR500) getaktet.

Die CPU-Z-Angaben beziehen sich hingegen auf die nominelle Taktrate. Die beträgt bei Ihrem Speicher offensichtlich 200 MHz, was DDR400 entspricht. Dummerweise gibt es noch eine weitere Bezeichnungsweise wie das oben erwähnte PC3200 bei DDR400. Die Angaben bei der Timings Table Frequency bedeuten nur, dass Ihr Speicher auch problemlos als DDR333- (166 MHz) oder DDR266-Typ (133 MHz) einsetzbar ist.



SPEICHERTAKTUNG

Konstantin Lobko Ich habe mir vor kurzem eine Geforce 7900 GS mit den Taktraten 590 (Chip) und 1.440 MHz (RAM) zugelegt. Als ich sie einbaute, bemerkte ich nicht, dass sie einen Stromanschluss besitzt. So hat sich die Karte automatisch runtergetaktet. Als ich die Karte dann an den PCIe-Stecker anschloss, zeigte mir Powerstrip aber nur Taktraten von 590 und 720 MHz an, also beim Videospeicher gerade mal die Hälfte. Ist das normal, weil die Karte im 2D-Betrieb ist, oder muss ich sie manuell hochtakten?

PC PowerPlay Weder noch, auch mit dem vergessenen Stromstecker hat das nichts zu tun. Es handelt sich um das gleiche »Phänomen« wie bei der Frage zuvor. Auch auf Grafikkarten kommt DDR-Speicher zum Einsatz, dessen Taktrate mal mit dem nominellen (hier 720 MHz), mal mit dem effektiven (doppelten) DDR-Wert (1.440 MHz) angegeben wird. Sie brauchen sich also keine Sorgen zu machen, Ihre Karte läuft ganz normal.

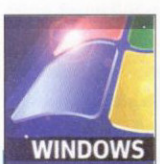


SCHNÄPPCHEN BEI NORMA?

Jakob Hölderle Ich würde mir ganz gerne bald eine neue Grafikkarte zulegen. Da ich nicht viel Geld zur Verfügung habe, darf sie nur so um die 100 Euro kosten. Und so wollte ich fragen, ob es sich lohnt, die ATI Radeon X1300 zu nehmen, die es gerade für 99 Euro bei Norma gibt.

PC PowerPlay So brauchbar die Komplett-PCs von den diversen Discountern auch sein mögen, so deutlich müssen wir vor scheinbaren Komponenten-Schnäppchen warnen, die in den allermeisten Fällen gar keine sind. Der Norma-Markt in der Nähe unserer Redaktion versucht etwa allen Ernstes, eine auf 149 Euro »heruntergesetzte« Geforce 5900 XT an den Mann zu bringen.

Die von Ihnen erwähnte Radeon X1300 gibt es im Versandhandel schon ab ca. 60 Euro. Unser klarer Tipp in der 100-Euro-Klasse kommt aber derzeit von Nvidia und nennt sich Geforce 7600 GS.



WINDOWS XP 64 UND SPIELE

Arno Wienhausen Eine Sache vermisse ich bei den Spieletests in Ihrem Heft: Es wäre nicht schlecht, wenn Sie angeben würden, ob die Spiele auch mit 64-Bit-Betriebssystem laufen, konkret Microsofts Windows XP x64.

Denn ich bin etwas verwirrt, nachdem ich bemerkt habe, dass Programme auch dann auf Win XP x64 laufen, wenn es der Hersteller so nicht angibt. Zum Beispiel läuft die Eragon-Demo einwandfrei, in der Readme gibt Vivendi aber »läuft nicht« an.

PC PowerPlay Dass wir keine Angabe zur 64-Bit-Version von Windows XP in unsere Spieletests packen, hat vor allem zwei Gründe: Erstens wäre der Aufwand viel zu hoch, vor allem in Relation zur Anzahl der (wenigen) Leute, die XP x64 tatsächlich zum Spielen nutzen. Und zweitens sollten grundsätzlich die allermeisten Spiele auch unter x64 laufen – die Probleme liegen eher bei der Hardware bzw. astrein funktionierenden 64-Bit-Treibern.

Dass Spielehersteller die Lauffähigkeit unter x64 entgegen den tatsächlichen Gegebenheiten tendenziell verneinen, liegt ebenfalls am Aufwand. Ansonsten müssten sie es unter diesem Betriebssystem ebenfalls genau durchchecken und im Zweifelsfall teuren Support leisten – den sie sich so sparen.

NEWS

SAPPHIRE RADEON X1950 PRO DUAL

Doppelte Highend-Grafik



Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas hat Sapphire eine **Radeon X1950 Pro** mit zwei Ati-Chips auf einer Platine vorgestellt. Beide Chips rechnen mit je 580 MHz Chip- und 1.400 MHz Speichertakt und sind mit einem 256-Bit-Speicherinterface angebunden. Insgesamt kommt die PCI-Express-Karte auf 72 Shader-Einheiten und 24 Pixel-Pipelines, die maximale Auflösung beträgt 2.560 mal 1.600 Bildpunkte.

Die **X1950 Pro** kann über Atis Crossfire-System mit einem zweiten Modell kombiniert werden, allerdings müssen Mainboard und natürlich der eigene Geldbeutel dies unterstützen. Somit ist ein Vierfach-GPU-System auf Basis der Crossfire-Technologie möglich. Obwohl die Karte noch in diesem Quartal erscheinen soll, hält sich Sapphire bezüglich des Preises noch bedeckt.

Hersteller: Sapphire | Termin: 1. Quartal 2007

TOSHIBA SD-H903A

HD-DVD-Brenner kommt

Nach Firmenangaben ist der Toshiba **SD-H903A** tatsächlich der erste HD-DVD-Brenner für Desktop-PCs. Er beschreibt HD-DVD-Rohlinge allerdings nur mit einfacher Geschwindigkeit. So müssen Sie knapp eine Stunde investieren, um eine einschichtige HD-DVD (etwa 15 GByte) zu beschreiben.

Bei herkömmlichen DVD-Medien brennt der **SD-H903A** mit achtfacher Geschwindigkeit, zweilagige Discs werden mit 2,4-facher Geschwindigkeit gebrutzelt. Trotz eines möglichen Erscheinungstermins im Februar steht ein Preis noch nicht fest.

Hersteller: Warner
Termin: Februar 2007



WARNER TOTAL HI DEF

Blu-ray-HD-DVD

Blick über den PC-Tellerrand: Da der Streit der DVD-Nachfolgeformate Blu-ray und HD-DVD nach wie vor noch nicht entschieden ist, erscheinen je nach Hersteller HD-Filme mal als Blu-ray-Disc, dann wieder als HD-DVD. Filmgigant Warner präsentiert unter der Bezeichnung **Total Hi Def** nun eine Disc, auf der beide Formate vereint sind.

Die verschiedenen Lagen werden einfach übereinander geklebt; sowohl HD-DVD-, als auch Blu-ray-Player sollen die Discs so problemlos lesen können. Ab April sollen die ersten THD-Discs im Laden stehen; angeblich will Warner neue Scheiben nur noch in diesem Format veröffentlichen. Ob andere Filmstudios **Total Hi Def** für ihre Filme adaptieren, ist noch ungewiss.

Hersteller: Warner
Termin: 2. Quartal 2007

OCZ NVIDIA GEFORCE 8800 GTX

Speicherprimus baut jetzt auch Grafikkarten

OCZ hat eine Grafikkarte auf Basis von Nvidias Highspeed-Wunder **Geforce 8800 GTX** auf den Markt gebracht. Bislang war der amerikanische Hersteller Hardware-Kennern vor allem wegen seiner qualitativ exzellenten Speicherbausteine ein Begriff. Dabei hatte die Firma bereits 2002 auch Grafikkarten im Programm, allerdings nur für eine kurze Zeit.

Mit dem derzeit schnellsten Grafikchip startet OCZ nun einen neuen Versuch: Die OCZ **Geforce 8800 GTX** orientiert sich ziemlich genau an Nvidias Referenzdesign. Sie ist mit 575 MHz (Chip) und 1.800 MHz (Speicher) getaktet und hat einen 768 MByte großen Videospeicher. Nach Herstellerangaben soll sich die Karte aufgrund sehr hochwertig hergestellter Komponenten besonders gut für Übertaktungsversuche eignen. Das Modell ist ab zirka 600 Euro im Handel erhältlich.

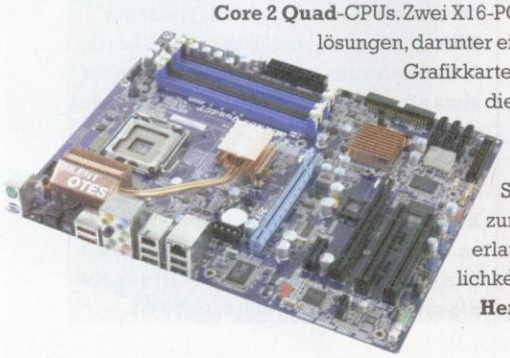
Hersteller: OCZ | Termin: erhältlich



ABIT AB9 QUADGT

Mainboard für Quadcore-CPUs

Abit springt auf den Quadcore-Zug auf: Das neue Mainboard mit der Bezeichnung **AB9 Quad GT** basiert auf Intels P965-Chipsatz und eignet sich sowohl für **Core 2 Duo**-, als auch für **Core 2 Quad**-CPUs. Zwei X16-PCIe-Steckplätze erlauben verschiedene Grafiklösungen, darunter einen Crossfire-Verbund zweier entsprechender Grafikkarten. Allerdings bietet einer der beiden Slots nur die vierfache AGP-Bandbreite.



Die sonstige Ausstattung: zwei Slots für PCI-Karten, ein 7.1-Soundchip und sechs SATA- sowie zwei eSATA-Anschlüsse. Unterstützung für HDMI ist ebenfalls vorhanden. Das Bios erlaubt vielfältige Übertaktungs- und Tuning-Möglichkeiten. Einen Preis gibt es noch nicht.

Hersteller: Abit | Termin: nicht bekannt



SHARKOON RUSH MOUSE

Variable Lasermaus

Mit **Rush** bezeichnet Sharkoon eine komplett neue Serie, die sich aus speziell auf Spieler zugeschnittenen Produkten zusammensetzt. Den Anfang macht die **Rush Mouse**. Der PC-Mäuserich besitzt einen Lasersensor, der die Oberfläche mit bis zu 2.000 dpi abtastet. Per Daumenwahlschalter verstellen Sie die Rate im laufenden Betrieb auf 400, 800 oder 1.600 dpi. LEDs auf der Oberfläche zeigen die jeweils gewählte Einstellung an. Vier beschichtete Gleitpads an der Unterseite sollen flüssige Bewegungen auf nahezu jeder Oberfläche ermöglichen. Das USB-Kabel hat eine Länge von zwei Metern. Eine Transporttasche wird mitgeliefert, der Preis liegt bei knapp 25 Euro.
Hersteller: Sharkoon | Termin: erhältlich



HITACHI DESKSTAR 7K1000

Festplatte mit 1,0 Terabyte

Gut 50 Jahre nach Erfindung der Harddisk erreicht Hitachi erstmals bei einer Festplatte für Desktop-PCs die magische 1,0-Terabyte-Marke. Die **Deskstar 7K1000** ist auf 1.000 GByte Speicherplatz spezifiziert. Das entspricht rund 250.000 MP3-Dateien oder 500 Filmen in herkömmlicher Auflösung.

Die Platte schafft 7.200 Umdrehungen in der Minute und verfügt über eine maximale Transferrate von 1.070 MByte/s. Sie soll knapp 400 Euro kosten und noch im 1. Quartal 2007 den Weg in die Händlerregale finden. Hitachi will auch eine Cinemastar-Version anbieten, die sich speziell für digitale Videorekorder eignet.
Hersteller: Hitachi | Termin: 1. Quartal 2007



SCYTHE MINI KAZE

Leiser Austauschlüfter

Geht Ihnen das Gebrumme und Gesäusel Ihres Chipsatzlüfters auf den Keks? Der **Mini Kaze** von Sythe schafft Abhilfe. Der Lüfter ist speziell auf einen niedrigen Geräuschpegel ausgelegt und 40 mal 40 Millimeter groß. Er kommt auf 3.500 Umdrehungen pro Minute und ist für 2-pin-Stromanschlüsse geeignet. Ein Adapter für 3-pin-Buchsen liegt bei. Die Lebensdauer gibt Scythe mit knapp 30.000 Stunden an. Das Gerät ist bereits erhältlich und kostet schlappe 7 Euro.

KURZ UND KNACKIG

Hinweis auf Radeon X2000

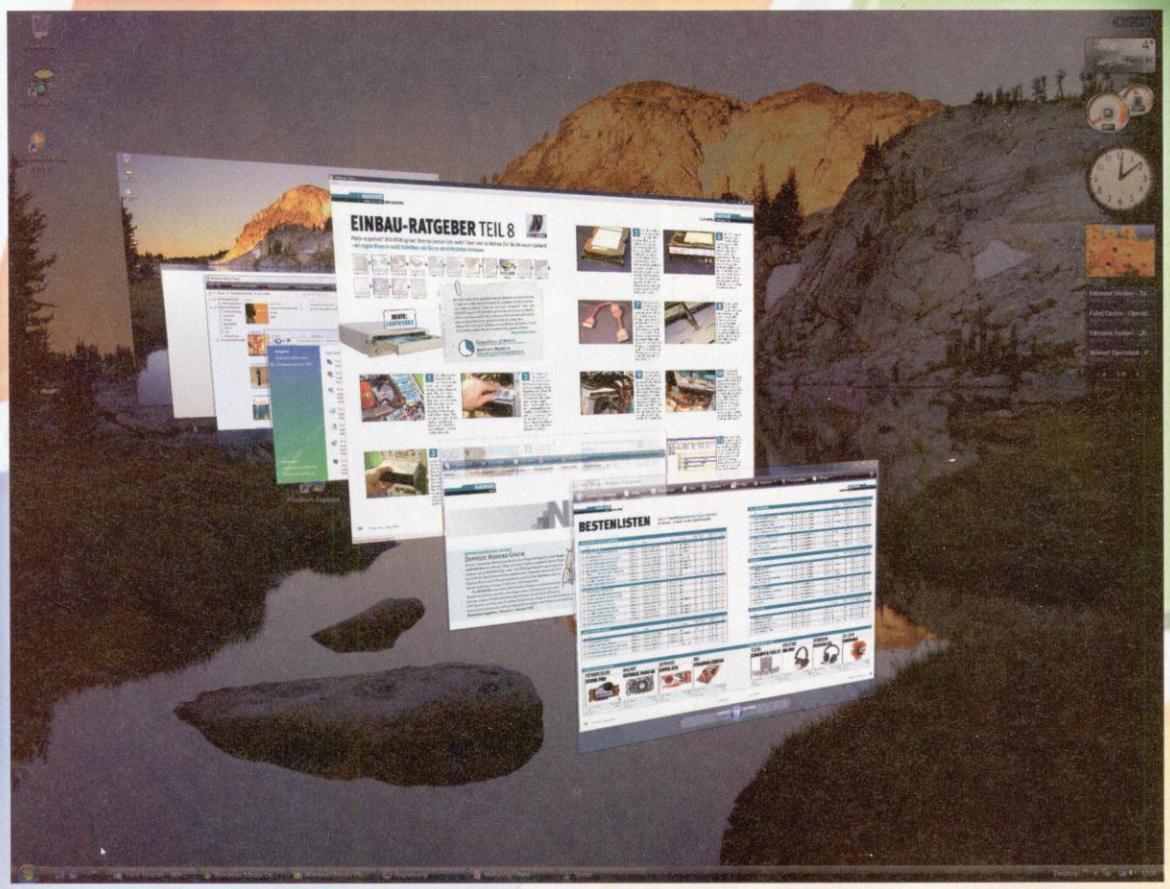
Findige Tüftler im Internet haben die wahrscheinliche Bezeichnung für die nächste Produktreihe von Ati herausgefunden: Die neuen Linux-Treiber in Atis Catalyst-Software unterstützen laut einer versteckten Log-Datei unter anderem eine Karte mit dem Titel Radeon X2300 HD. Ati plant demnach wohl die baldige Einführung der X2000-Reihe.

Apple iPhone

Steve Jobs ist immer für eine Überraschung gut: Das erste Handy von Apple wird lediglich per Touchpad bedient. Das besondere daran: Das iPhone erkennt Gesten. Eine Tastensperre wird beispielsweise durch das Zeichnen eines x-förmigen Kreuzes ausgelöst. Das Handy kommt im 4. Quartal 2007 nach Deutschland, ein Preis ist noch nicht bekannt.







FENSTER IN DIE ZUKUNFT

Das dauerte! Nach mehr als fünf Jahren Entwicklungszeit ist Windows Vista endlich da. Müssen Spieler mit fliegenden Fahnen wechseln? Oder können sie weiterhin beruhigt XP die Treue halten?

INHALT

Windows Vista: Fenster in die Zukunft 116
Vista: Das ist neu 120
Unheimliche Begegnung der ersten Art 122
Spielen unter Vista 124

Das zweite PC-Großereignis in diesen Wochen ist neben unserer neuen Ausgabe ohne Zweifel der Release von **Windows Vista**: Endlich kann sich jedermann Microsofts neues Betriebssystem zulegen. Einige Grundlagen haben wir Ihnen bereits in vergangenen Ausgaben nahegebracht.

Diesmal geht es ans Eingemachte: Taugt es was? Lohnt es sich? Wir haben die Verkaufsversion analysiert und sagen Ihnen auf insgesamt neun Seiten, ob sich speziell für Spieler der Umstieg lohnt. Als Erstes nehmen wir die verschiedenen **Vista**-Varianten, deren Preise und Ihre Kaufoptionen genauer unter die Lupe.

Versionen & Varianten

Ach, was ist die **Windows XP**-Welt doch schön einfach: Zu Anfang gab es mit **Home** und **Professional** gerade mal zwei Versionen. Die unterscheiden sich zudem hauptsächlich in den Bereichen Server/Netzwerk/Administration, sind in den für normale User wichtigsten Funktionsbereichen hingegen nahezu identisch. Erst später kamen mit **Media Center Edition** und **Tablet PC** weitere, spezialisierte **XP**-Varianten hinzu.

Betriebssystem-Dickicht

Bei **Vista** sieht das alles ein wenig anders aus. Hier kann Microsoft seinem zweifellos vorhandenen Hang zur Verkomplizierung leidenschaftlich frönen. Das neue Betriebssystem kommt in gleich vier für Privatpersonen grundsätzlich interessanten Versionen raus, die sich in Sachen Funktionsumfang und Ausstattung zudem deutlicher als bei **XP** unterscheiden. Die Preise beziehen sich auf die Straßenpreise der deutschen Retail-Vollversion.

Vista Home Basic, ca. 230 Euro
Wie der Name schon sagt: Die Basisversion, der vor allem im Bereich Bedienoberfläche und Datensicherheit einiges an typischen **Vista**-Features fehlt.

Vista Home Premium, ca. 300 Euro
Eine Mischung aus den bisherigen **Home**- und **MCE**-Versionen von **Windows XP**.

Vista Business, ca. 370 Euro
Verzichtet gegenüber **Home Premium** auf manches »Digital Media«-Merkmal, legt dafür vor allem bei Netzwerk und Datensicherung eins drauf.

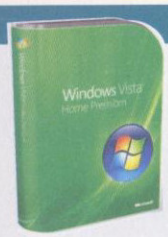
Vista Ultimate, ca. 500 Euro
Die »endgültige« Version. Da ist wirklich alles drin, was die **Vista**-Ausstattungsliste derzeit so hergibt.

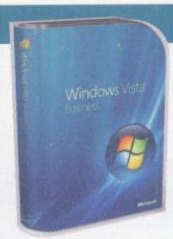
Unwichtige Spezialisten

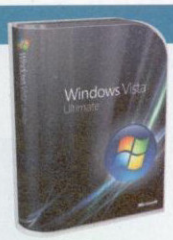
Neben den vier Hauptversionen hat Microsoft noch ein paar Spezialitäten im Angebot. So gibt es wie schon bei

DIE VISTA-VERSIONEN









	Home Basic	Home Premium	Business	Ultimate
Anzahl unterstützter Prozessoren	1	2	2	2
Anzahl unterstützter Prozessorkerne	unlimitiert	unlimitiert	unlimitiert	unlimitiert
Windows Aero »Glas«-Desktop	nein	ja	ja	ja
Windows Flip 3D	nein	ja	ja	ja
Taskleisten-Thumbnails	nein	ja	ja	ja
Automatische Backups	nein	ja	ja	ja
Shadow Copy	nein	nein	ja	ja
Komplett-Backup (Image)	nein	nein	ja	ja
Daten-/Ordner-Verschlüsselung (EFS)	nein	nein	ja	ja
Media Center	nein	ja	nein	ja
Premium-Spiele	nein	ja	nein	ja
Windows Movie-Maker	nein	ja	nein	ja
Windows DVD-Maker	nein	ja	nein	ja
Windows Fax und Scan	nein	ja	ja	ja
Touchscreen-Support	nein	ja	ja	ja
Windows Slideshow	nein	ja	ja	ja
Ultimate Extras	nein	nein	nein	ja

XP eine ebenso vom Preis wie Funktionsumfang her stark abgespeckte **Starter Edition** für ärmere Länder. Den EU-Kommissaren wiederum sind die »N«-Versionen von **Vista Home Basic** und **Vista Business** gewidmet. Diese verzichten aus kartellrechtlichen Gründen auf beanstandete Programmteile wie den Internet Explorer oder den Media Player.

Für Volumenlizenzen – also der Abnahme größerer Stückzahlen, etwa für eine Firma – gibt es die **Enterprise**-Edition, die nicht im normalen Handel verfügbar ist und großteils **Vista Business** entspricht. Und schließlich gibt es erneut einen 64-Bit-Ableger **x64**, diesmal allerdings von jeder Version (bis auf **Starter**).

Features & Funktionen

Die Vielfalt bedeutet vor allem eines: Mehr als bei **XP** müssen Sie sich bei einem potenziellen **Vista**-Kauf schon vorher im Klaren sein, was Sie an Features brauchen und was Sie für das Betriebssystem auszugeben bereit sind. Wie erwähnt fehlen **Home Basic** so viele, mitunter sehr relevante Programmteile, dass wir es schon an dieser Stelle grundsätzlich nur eingeschränkt empfehlen können.

Mal drin, mal nicht

Mehr als bei der groben (für den Endkunden nur theoretischen) **XP**-Einteilung zwischen privaten Einzel- und betrieblichen Netzwerkusern zielt jede **Vista**-Version auf ein ganz bestimmtes Klientel. Dementsprechend wird die Liste der enthaltenen Programmteile und Merkmale nicht einfach nur mit jeder teureren Version länger. Jede hat ein ganz spezifisches Ausstattungsprofil; die Tabelle oben gibt Ihnen einen Überblick der wichtigsten Unterschiede.

Das ist natürlich nicht die komplette Feature-Liste. Aufgeführt sind nur diejenigen (und auch hier nur die wichtigen), die in mindestens einer **Vista**-Version fehlen. Dass **Home Basic** grundsätzlich darunter ist, zeigt bereits den mäßigen Gegenwert.

Kauf & Kosten

Wie weiter oben ersichtlich wird, langt Microsoft bei den verpackten Versionen (Retail) ordentlich hin. Doch zum Glück gibt es ja längst nicht nur die. Wer das Geld nicht gerade im Überfluss hat oder unbedingt die Retail-Box haben will, sollte sich unserer Empfehlung nach um eine andere Version bemühen.

Preiskiller SB-Version

Natürlich gibt es auch von Microsofts neuestem Betriebssystem wieder Systembuilder-Versionen (SB), die ebenfalls ab dem 30. Januar ganz normal gekauft werden können. Und auch bei **Vista** inhaltlich voll und ganz dem Retail-Pendant entsprechen. Ihnen fehlt lediglich etwas Dokumentation, außerdem sind sie vom direkten Microsoft-Einzelsupport per Telefon oder E-Mail weitgehend ausgeschlossen, was dank Internet aber nur noch Erzlaien stören dürfte. Als SB sehen die gesalzenen Retail-Preise schon etwas freundlicher aus:

	Systembuilder (SB)	Retail
Vista Home Basic	90 €	230 €
Vista Home Premium	110 €	300 €
Vista Business	140 €	370 €
Vista Ultimate	190 €	500 €

230 Euro für eine abgespeckte Betriebssystem-Grundversion sind heftig, über 60 Prozent Ersparnis für die SB-Variante ebenso. Bei den anderen **Vistas** sieht es sehr ähnlich aus. Noch mal in aller Deutlichkeit: Die SB-**Vistas** kosten gerade mal gut ein Drittel der »Vollversion« oder umgekehrt diese über das Zweieinhalbfache mehr als die SB. Da lässt sich unserer Meinung nach auf ein bisschen Dokumentation und Support gut verzichten.

Aufsteigen mit Vista

Neben Vollversion und Systembuilder-Edition gibt es noch eine dritte Hauptmöglichkeit, an ein Vollversions-**Vista** zu kommen: per Upgrade. Dabei unterscheidet Umstandskrämer Microsoft mal wieder zwischen diversen Möglichkeiten – normales Upgrade, Express Upgrade und Anytime Upgrade.



Auch manche PC-Hersteller bieten einen Upgrade-Service an. Da die **Bearbeitungsgebühren** stark schwanken, lohnt sich ein Preisvergleich.



Zu den ersten Ultimate-Extras gehören Video-Desktophintergründe und das unvermeidliche **Texas Hold'em Poker** als Offline-Version.

Na, Verwirrung komplett? Kein Wunder, wenn einem da zusammen mit den vielen **Vista**-Grundversionen schon vor dem Kauf komplett die Lust auf ein neues Betriebssystem vergeht. Entweder Sie arbeiten sich in die Thematik ein, oder Sie laufen Gefahr, die falsche Version/Kaufoption erwischt und dadurch unnötig viel Geld für **Vista** ausgegeben zu haben. Oder Sie lesen einfach unsere folgenden Erklärungen für die drei Upgrade-Varianten:

Normales Upgrade

Als Besitzer von **Windows 2000** oder einer der **XP**-Versionen (**Home**, **Professional**, **Media Center Edition**, **Tablet PC**, **x64**) können Sie anstatt der Vollversion auch die günstigere Upgrade-Retail-Version erwerben (siehe Tabelle ganz unten, Spalte »Upgrade«). Dabei ist es **Windows 2000**- und **XP x64**-Nutzern nicht möglich, tatsächlich auch ein Software-Update durchzuführen. Sie können also **Vista** nicht über das vorhandene Betriebssystem bügeln, sondern müssen eine (sowieso empfehlenswerte) frische Installation durchführen.



Der **Upgrade Advisor** scannt Hardware und Software ihres XP-Systems auf Vista-Tauglichkeit.

Express-Upgrade

Wer zwischen dem 26. Oktober 2006 und dem 31. März 2007 eine Systembuilder-Version von **Windows XP** kauft, kann zu besonders günstigen Konditionen auf **Vista** upgraden. Ob die SB auf einem Komplettsystem vorinstalliert ist, oder Sie die einzeln kaufen, ist dabei egal – es muss nur bei Ersterem unbedingt das Upgrade-Formular angeheftet sein. Auch dann steht abhängig von der Ausgangsbasis aber nur das Upgrade auf bestimmte **Vista**-Versionen offen. Manche sind umsonst, manche kosten etwas. Grundsätzlich hinzu kommen rund 15 bis 20 Euro Bearbeitungsgebühr. Hier die Möglichkeiten und Kosten im Überblick:

Vorhanden	Upgrade auf	Kosten
XP Home	Vista Home Basic	ca. 50 €*
	Vista Home Premium	ca. 75 €*
XP Professional	Vista Business	gratis*
XP Media Center Ed.	Vista Home Premium	gratis*

*hinzu kommen jeweils ca. 15 bis 20 Euro Bearbeitungsgebühren

Wenn Sie jetzt noch ein **XP** nur im Hinblick auf ein **Vista**-Express-Upgrade kaufen, dann ist **XP Home** eine miserable Wahl. Je nachdem, ob Sie eher **Vista Home Premium** oder **Vista Business** wollen, greifen Sie besser zur **Media Center Edition** oder **XP Professional**.

Anytime Upgrade

Rein datentechnisch befinden sich auf einer **Vista**-DVD aller vier Programmversionen. Käufer von **Home Basic**, **Home Premium** und **Business** können somit elektronisch upgraden, indem sie gegen Bezahlung einen Key anfordern und dadurch die höherwertige Variante einfach freischalten.

von ▼ auf ►	Home Premium	Business	Ultimate
Home Basic	ca. 80 €	–	n. bek.
Home Premium	–	–	n. bek.
Business	–	–	ca. 110 €

Ein Anytime Upgrade auf **Business** ist also grundsätzlich nicht möglich, teilweise lagen auch die Preise für die jeweilige Upgrade-Option noch nicht vor.

Enter the Vista-Matrix

So, zum Abschluss wollen wir noch mal alle Möglichkeiten zusammenfassen, um an eine bestimmte **Vista**-Version zu kommen. Mit der Tabelle unten sollte dann auch jeder klar kommen, der zuvor wegen Microsofts verwirrender Produktpolitik bereits ausgestiegen war.

Mikkl Galuschka

ALLE ERHÄLTLICHEN VISTA-VERSIONEN IM PREISVERGLEICH

	Retail	SB-Version	Upgrade	Express-Upgrade*	Anytime Upgrade*
Home Basic	230 €	90 €	120 €	ca. 140 € (inkl. XP Home SB)	nicht möglich
Home Premium	300 €	110 €	200 €	ca. 100 € (inkl. XP MCE SB)	ca. 170 €
Business	370 €	140 €	250 €	ca. 145 € (inkl. XP Prof SB)	nicht möglich
Ultimate	500 €	190 €	330 €	nicht möglich	ca. 250 €

Legende: grün = billigste Option; rot = teuerste Option

** jeweils billigste Möglichkeit*

Jetzt PC PowerPlay für 3 Ausgaben testen und über 33% sparen!



über 33% sparen:
3 Ausgaben für nur 6,00 € testen



Plus T-Shirt als Gratis-Geschenk

XTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's eine tolle Mini-Taschenlampe

GRATIS!



rte ausfüllen, ausschneiden d heute noch abschicken!

ser Service für ganz Eilige:

.: (0049) 0931/41 70 434

x: (0049) 0931/41 70 179

Mail: abo@cynamite.de

b: www.cynamite.de

CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Führer: Alessandro de Bachdanovits
euung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9, 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, 9) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für nur € 33,60 (Österreich € 36,00, Schweiz sFr 65,40, restliches Ausland auf Anfrage). Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. PCM207

Als Gratis-Geschenk bekomme ich:

☐ **PC PowerPlay T-Shirt »Prinzessinnen-Retter«**

Größe:

☐ L ☐ XL ☐ XXL

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte eine tolle Mini-Taschenlampe gratis!

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

VISTA: DAS IST NEU

Betriebssystem-Innovationen auf dem Prüfstand: Wir stellen Ihnen die wichtigsten und besten Neuerungen von Vista vor.



Ein typischer **Vista-Desktop** mit moderner Aero-GUI und prall gefüllter Sidebar.

In diesem Artikel wollen wir uns vor allem auf die für den normalen Nutzer »augenfälligen« Neuerungen konzentrieren. Also auf Änderungen bei der Optik, der Bedienung und vor allem den mitgelieferten Anwendungen, Tools und Programmbestandteilen.

Aero – die neue Bedienoberfläche

Ob Gelegenheits- oder Intensivnutzer, PC-Einsteiger oder Windows-Vollprofi: Die Benutzeroberfläche oder GUI (Abkürzung für die äquivalente englische Bezeichnung »Graphical User Interface« ist ein entscheidender Faktor. Sie stellt die Mensch-Maschine-Schnittstelle dar und ist mitentscheidend dafür, wie gut und einfach Sie die Möglichkeiten eines Betriebssystems überhaupt nutzen können.

Windows Aero

Prunkstück unter den **Vista**-GUIs ist die Aero-Oberfläche. Mit ihren Glas- und Transparenzeffekten zählt sie zu den optisch auffälligsten Neuerungen. Zu Aero gehören auch die Mini-Vorschauen in der Taskleiste und Flip 3D. Damit stellt **Vista** die derzeit aktiven Tasks mit pseudodreidimensional verzerrten Fenstern dar. Mit einem Klick auf eines der Fenster vollziehen Sie bequem den Taskwechsel.

Optisch ist Aero mit seinen Glaseffekten durchaus attraktiv, auch wenn es gegenüber dem hochglanzpolierten **Mac OS X** nach wie vor etwas bieder wirkt. Wichtiger als das Aussehen ist aber die Funktionalität, und hier kann das GUI speziell mit den Taskleisten-Previews und den vielen Verbesserungen im Detail gegenüber **Windows XP** klar punkten.

Im Gegensatz zu den anderen GUIs nutzt Aero Hardwarefunktionen der Grafikkarte. Allerdings nur ganz bodenständige, so dass auch ziemlich alte und schwache Modelle ohne Probleme zurechtkommen. Der befürchtete Hardwarefresser ist es keineswegs, es kann bei sehr hohen Auflösungen samt Dual-Monitorbetrieb aber sehr viel Video-RAM benötigen, im Extremfall mehr als 256 MB.

Andere GUIs

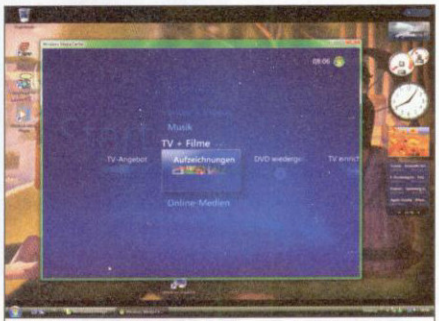
Das **Vista**-Basis Designschema kommt im typischen neuen Look daher und ähnelt damit stark Aero – wobei die Spezialfeatures und die Hardwareunterstützung natürlich fehlen. Ein Spezialfall ist **Vista**-Standard, das ausschließlich in der **Vista Home Basic**-Version zu finden ist. Hier fehlt ja bekanntlich die Aero-Benutzeroberfläche. Also wurde das Basis-Schema genommen und optisch ein wenig Richtung Aero getrimmt. Glaseffekt, Flip 3D und Mini-Vorschauen fehlen aber auch hier, dennoch ist es im Vergleich zu Windows-Basis das schönere Nicht-Aero-GUI.

Multimedia-Tools

Dem so gerne zitierten »digitalen Zeitalter« trägt auch **Vista** genügend Rechnung. Es enthält eine deutlich gesteigerte Anzahl an Multimedia-Werkzeugen sowie Schnittstellen zu anderen Kategorien und Geräten moderner Unterhaltungsmedien. Teilweise sind die enthaltenen Tools und Programme komplett neu, teilweise liegen sie in umfangreicheren oder überarbeiteten Versionen vor.

Das Media Center

Die größte Änderung: Es gibt keine spezielle »Media Center Edition« mehr wie noch bei **Windows XP**. Deren Funktionalität ist nun in den Versionen **Vista Home Premium** und **Vista Ultimate** integriert. Wer das Media Center (MC) nicht kennt: Dahinter verbirgt sich eine Art Dachseite, von der aus man alle Media-Inhalte des Rechners bzw. deren Überspielung von und auf den PC regeln kann. Normalerweise ist das MC als Vollbildanwendung für »Wohnzimmer-PCs« konzipiert, die sich vom Sofa aus mittels Fernbedienung oder Funktastatur steuern lässt. Da die Bedienung auch im Fenster per Maus locker von der Hand geht, ist das Media Center als »Medienportal« auch für normale PCs eine Bereicherung.



Dank Maus-Bedienung ist das **Media Center** auch für normale PCs geeignet.

Windows DVD Maker & Fotogalerie

Die beiden wichtigsten Neuzugänge auf der Tools-Seite sind die **Fotogalerie** und der **DVD Maker**. Ersteres ist ein relativ einfacher, aber sehr komfortabel zu bedienender Bildbetrachter. Den Ansprüchen vieler Anwender, die zum Beispiel einfach ihre Digitalaufnahmen katalogisieren wollen, dürfte er vollauf genügen. Mit Profitools wie **ACDSee** oder **Irfanview** lässt er sich aber kaum vergleichen. Der Funktionsumfang ist viel geringer, zudem liegt der Fokus eher auf der Funktion eines Fotoalbums.

Ebenso einfach gestrickt ist der **DVD Maker**. Er dient dem Erstellen von Film- und Foto-DVDs, die Sie per Standalone-Player auch am Fernseher ansehen können. Auch hier gilt: simple Handhabung, für gelegentliche Zwecke ausreichend, aber kein Ersatz für »richtige« (aber eben auch kompliziertere) Software.

Auf der sicheren Seite

Das mäßige bis mitunter miserable Image von Windows liegt vor allem an den faustgroßen Sicherheitslücken, die so manche Version aufwies. Hier hat sich Microsoft auf den Hosenboden gesetzt und zumindest versucht, seine

Hausaufgaben zu machen. Ob sie die sorgfältig erledigt haben, wird sich natürlich erst im Laufe der Zeit zeigen. Die Verbesserungsansätze sind jedenfalls vielfältig. Das Schöne dabei: Alle vier **Vista**-Versionen bekommen die gleiche Sicherheitsausstattung spendiert.

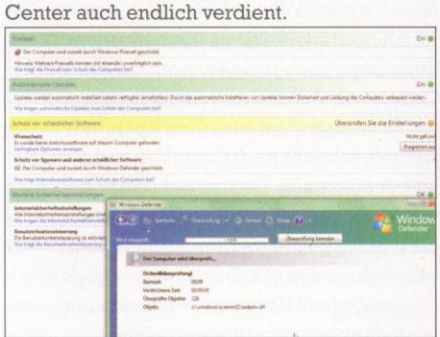
Beschnittene Rechte

Markantestes Merkmal ist sicherlich die so genannte »Benutzerkontenkontrolle (abgekürzt UAC für die englische Bezeichnung »User Account Control«). Ein Feature, das in ähnlicher Form schon länger in **Linux** und **Mac OS** zu finden ist und dort beträchtlich zum Sicherheitsstandard beiträgt. Der Grundgedanke ist der, dass der Benutzer in seinen Freiheiten stark beschränkt wird, die zum Beispiel in **XP** mit einem Administrator-Konto noch Richtung unendlich gingen. Nun müssen Sie für jede systemrelevante Änderung, Installation, für Updates oder dem Verschieben von Dateien in bestimmte Ordner (etwa C:\Windows) nachweisen, dass es tatsächlich Sie sind, der den Vorgang ausführen will. Die Bestätigung erfolgt in Form eines schlichten »OK« oder dem Eingeben des Konten-Passworts.

UAC mag anfangs nerven, man kommt sich bevormundet vor. Doch es ist eines der wichtigsten Bausteine für größere Sicherheit und sollte deshalb unbedingt aktiviert bleiben.

Zentrum für Sicherheit

Weitere Maßnahmen betreffen die Integration des hauseigenen, sehr guten Anti-Spyware-Programms namens **Windows Defender**, eines Phishing Filters und stark verbesserter automatische Updates. All das ist zusammen mit bereits bekannten Features (etwa der Firewall) in einem überarbeiteten und erweiterten Sicherheitscenter zusammengefasst, das im Vergleich zum **XP SP2**-Rohbau den Namen Center auch endlich verdient.



Dank erhöhter Funktionalität trägt das **Sicherheitscenter** seinen Namen endlich zu Recht.

Mehr Spiele!

Die Überschrift ist zunächst mal wörtlich zu nehmen: Mit **Ink Ball**, **Purble Place**, **Mahjong Titans** und **Chess Titans** sind nun je nach Version noch ein paar zusätzliche der zeitfressenden (Mini-)Spiele integriert. Außerdem nimmt Microsoft die Gruppe der Spieler in **Vista** so ernst wie nie zuvor in einem Betriebssystem. Das äußert sich zum einen durch die direkte Integration des Punktes »Spiele« ins Startmenü, zum anderen durch ein spezielles Tool namens »Spieleexplorer«.

DirectX 10

Neu ist **DirectX 10** auf jeden Fall. Aber ist es auch Vista-exklusiv? Zwischendurch kamen Gerüchte auf, Microsoft wolle unter dem Namen **DirectX 9L** ein DX10-Derivat auch für **Windows XP** anbieten. Das erwies sich aber bald als Ente, 9L war im Gegenteil das Kürzel für »DX 9 für Longhorn«, eine Art Interimsbezeichnung (**Longhorn** war der Codename von **Vista**). Genaueres zu DX10 finden Sie in unserem »**Vista** und Spiele«-Artikel im Anschluss.

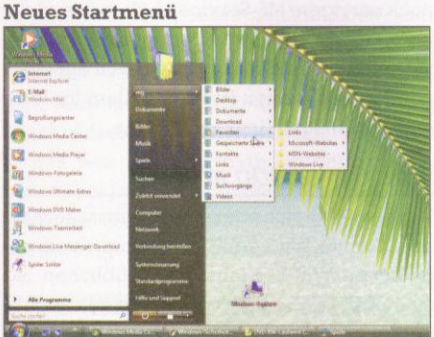
Dies & Das

Daneben bietet **Vista** noch jede Menge anderer Neuerungen. Hier querbeet einige der unserer Meinung nach wichtigsten und besten:

Windows Sidebar

Die **Sidebar** ist eine Art lockere Leiste an der rechten oder linken Seite des Desktops, die Sie mit verschiedenen Minianwendungen (so genannten »Gadgets«) bestücken können. Dazu gehören etwa eine Uhr, Wettervorhersagen oder ein Newsticker. Neben den rund ein Dutzend mitgelieferten sind künftig jede Menge Gadgets von Drittanbietern zu erwarten. Etwas ähnliches gibt es bereits für **Mac OS X** und in von Drittherstellern auch für **XP**. Mit ihrer gelungenen Integration der Gadgets und der schicken Optik macht die **Sidebar** jedoch den insgesamt besten Eindruck.

Neues Startmenü



Das neue **Startmenü**: Im Prinzip nur leicht geändert, aber deutlich besser nutzbar.

Die Neuerungen beim Startmenü sind sowohl optisch als auch inhaltlich eher subtiler Art. Deutlicher als bisher unterschieden sich die beiden Hälften nun voneinander. Die – nun schmalere – rechte Hälfte präsentiert sich zudem durchdachter und mit einer erweiterten Funktionalität. So lässt sich etwa auch auf Notizen, Kontakte oder Favoriten direkt zugreifen.

Verbesserte Suchfunktion

Einen der größten Sprünge macht **Vista** bei den Such-Hilfsmitteln. Die grausam umständliche und elendig langsame zentrale Suchfunktion von **XP** ist endlich Geschichte. Stattdessen bekam **Vista** individuelle »Suchpunkte» verpasst, die einen quer über das OS begleiten: Alle Explorerfenster, diverse Anwendungen und die Systemsteuerung haben jetzt eigene Eingabezeilen, die jeweils auf die Applikation angepasst und zudem superschnell sind. Für eine allgemeine Suche finden sich im Startmenü mit einer entsprechend beschrifteten Schaltfläche und einer Zeile zur Direkteingabe des Suchbegriffs gleich zwei Möglichkeiten.

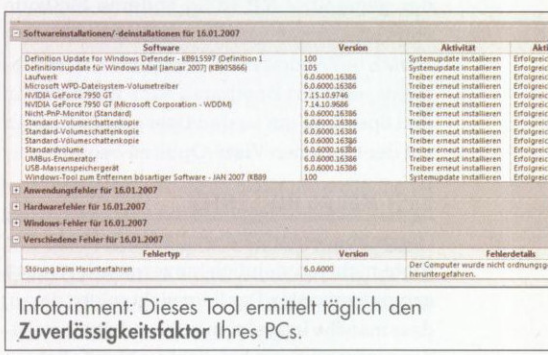
Netzwerk- und Freigabecenter

Vistas Hang zu »Centern« mag etwas einfallslos wirken. Tatsächlich fassen sie aber meist wichtige Aspekte zu einer einfach zu bedienenden Benutzeroberfläche zusammen. Hier sieht es ähnlich aus: Alles Wichtige zum Thema Netzwerkverbindungen und Datenfreigaben ist übersichtlich versammelt – und die Zeit umständlich zu bedienender **XP**-Netzwerk-Bildschirme glücklicherweise vorbei.

Kalender/Kontakte/E-Mail/Fax und Scan

Die absoluten Basisanwendungen von der Terminplanung bis zur Kontaktpflege wurden allesamt überarbeitet oder kamen wie im Falle **Fax und Scan** neu hinzu. Besonders mit der Kalenderfunktion und der Kontakte-Software kann man unter **Vista** sehr gut leben. **Windows Mail** ist dagegen kaum mehr als ein umbenanntes, für den ambitionierten Anwender mäßig brauchbares **Outlook Express**.

Zuverlässigkeitsüberwachung



Infotainment: Dieses Tool ermittelt täglich den **Zuverlässigkeitsfaktor** Ihres PCs.

Zu den bekannten Leistungsmonitoren gesellt sich ein neues Tool, das die Zuverlässigkeit Ihres Rechners protokolliert. Abstürze, Datei- und Systemfehler werden aufgezeichnet, angezeigt und schließlich zu einer täglichen »Zuverlässigkeitsnote« zwischen 1 und 10 umgerechnet. Ein nett-nützliches Tool, das durch Microsofts neu entdeckten Hang zur ständigen Punktvergabe zudem den Spieltrieb anspricht.

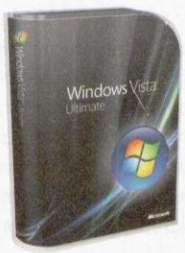
XPS-Format

Ist die Konkurrenz mit einem Produkt übermächtig, versucht sich Microsoft mit einem eigenen Pendant dagegen zu stemmen. Mit dem neuen File- und Darstellungsformat XPS zielt man auf Adobes PDF ab. XPS-Dokumente sollen unabhängig von Betriebssystemen oder bestimmten Anwendungen immer lesbar sein und dabei auch immer gleich aussehen. Ob MS damit tatsächlich eine PDF-Konkurrenz etablieren kann, muss sich mit der Zeit zeigen.

Mikkl Galuschka

UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER ERSTEN ART

So verhält sich Vista im täglichen Gebrauch: ein subjektiver (!) Bericht von netten Details und kleinen Macken.



Endlich halten wir es in den Händen. Da auch auf unserer Test-Scheibe alle **Vista**-Versionen drauf sind, erkennen wir bei unserer DVD allein anhand des angekreuzten Codes, um welche es sich handelt. **Vista Ultimate**. Die Königsversion.

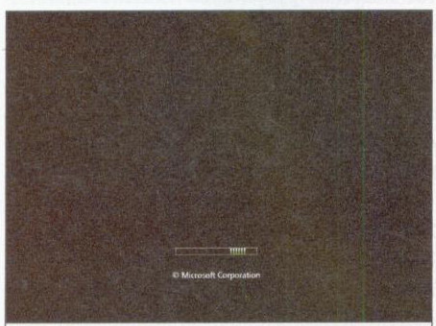
1. Tag: Installationsfreuden

Am Anfang war die Installation. Wir entscheiden uns für einen »Clean Install«, das heißt, wir packen **Ultimate** auf eine leere Festplatte und nicht über ein bereits vorhandenes **XP**.

Schon der Beginn der Installation wirkt irgendwie ... seltsam. Aber erst nach einiger Zeit fällt uns auf, warum: Den bei früheren Windows-Systemen üblichen, DOS-ähnlichen Anfangspart gibt es nicht mehr. Das liegt an der gegenüber **XP** völlig anderen Methode von **Vista**, sich zu installieren: Es lädt als erstes WinPE (»Windows Pre-installation Environment«, eine Art bootbares Mini-Windows) in den Speicher, um so den User von Anfang an mit der typischen **Vista**-Optik zu begleiten.

Erst mal ab ins Center

Gegenüber einer **XP**-Installation gerät die von **Vista** nicht nur deutlich kürzer, sondern auch subjektiv simpler. Das liegt nicht zuletzt daran, dass manche Interaktion während des Installationsprozesses erst gar nicht mehr möglich ist, etwa das Anlegen gleich mehrerer Benutzerkonten oder die Angabe einer Arbeitsgruppe.



Kein Grafikfehler: Aus Performancegründen entschied sich Microsoft für diesen supersimplen Vista-**Ladebildschirm**.

Nach der fertig gestellten Installation der erste Bootvorgang. Der wird von einem komplett schwarzen Bildschirm mit Ladebalken sowie Microsoft-Corporation-Schriftzug begleitet. Uns überkommen Zweifel: der erste Grafikfehler? Was nicht richtig installiert? Nein! Microsoft hat den Bootvorgang absichtlich so schlicht gestaltet, um das Hochfahren zu beschleunigen.



Für weniger erfahrene Anwender und komplette Windows-Neueinsteiger ist das **Begrüßungscenter** eine prima Sache.

Kurz darauf strahlt uns auch schon der Desktop an. Und mit ihm ein typisches **Vista**-Phänomen: Der Hang, alles in »Center« zu packen – in dem Fall das Begrüßungscenter. Das piesackt uns einerseits mit allerlei nervigen Icons für noch nervigere MS-Services, hält andererseits aber Links zu den grundlegendsten Arbeitsschritten bereit. Zusammen mit den enthaltenen Hilfefunktionen ist es vor allem für Windows-Einsteiger eine runde Sache.

Integration leicht gemacht

Dennoch fühlt sich schon wieder etwas seltsam an ... Stimmt! Wir vermissen die bei einem nagelneuen Win-Betriebssystem üblichen zig aufploppenden Fehlermeldungen von angeblichen Inkompatibilitäten, falschen Treibern und nicht gefundener Hardware. Oder dass **Vista** mit zig aufploppenden Boxen zumindest darauf hinweist, jetzt alle möglichen Geräte und Treiber suchen zu gehen. Nichts von alldem: Auch wenn in unserem **Vista**-PC nicht gerade hochexotische Hardware verbaut ist, so verblüfft uns die perfekte Einbindung doch.

Zumindest fast perfekt: Natürlich wollten wir **Vista** mit der feinsten Hardware aufwarten, die der Teileschrank hergibt – einer voll DX10-tauglichen **Geforce 8800 GTS**. Doch ausgerechnet und nur dafür hatte Nvidia in der prä-Release-Phase noch keine finalen Treiber – was amüsanterweise bedeutet, dass vor dem offiziellen Erstverkaufstag am 30. Januar auch keiner darüber berichten kann, ob DX10 denn nun was taugen könnte oder nicht. Wir beschließen erst mal, die **Vista**-Erstbesteigung auf den nächsten Tag zu verschieben.



Musste vorerst draußen bleiben: Ausgerechnet für die DX10-Vorzeigehardware **Geforce 8800** gab es lange Zeit keinen Treiber.

2. Tag: einfacher Einstieg

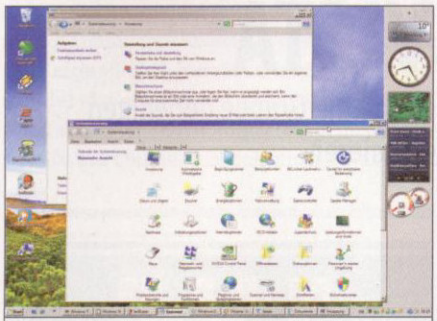
Von Anfang an klappt der Versuch, **Vista** zu zähmen, erstaunlich gut. Dass es mitunter noch hakelt, liegt weniger am Benutzer, sondern mehr am Betriebssystem selbst. Das versucht mit vor dem User versteckten Befehlsleisten und der teilweise seltsamen Auswahl an Dateilisten-Kategorien einen größeren Unterschied zu **Windows XP** zu erwecken, als da tatsächlich ist. Ganz im Gegenteil: Mit etwas Konfigurationsarbeit lässt sich **Vista** zu 98% genauso bedienen wie **XP**. Das war in dieser Form bei den bisherigen »großen« Umstiegen nicht der Fall und ist somit bemerkenswert.

Abschied vom Ordner

Allerdings zollt **Vista** einer schleichenden Entwicklung starken Tribut, die besonders Traditionalisten eher unangenehm treffen dürfte: Dateien werden nicht mehr vorrangig nach ihrer Ordnerstruktur und dem Speicherort behandelt, sondern nach ihrem Typ und dem Verwendungszweck. Das ist auf Dauer natürlich viel logischer und intuitiver. Von PC-Besitzern, die ihre Festplatte bis runter zum achten Unterverzeichnis von »C:\Dokumente und Einstellungen\Default User« auswendig kannten, verlangt es aber etwas Umgewöhnung.

Grausames Grau

Vielleicht liegt es am bunt-modernen **Vista**-Style, dass unsere Maus doch noch den ein oder anderen Meter extra zurücklegen muss? Wir suchen im Kontrollpanel nach Aero-Alternativen: Einen **XP**-Style gibt es nicht, also probieren wir es mal mit »Windows klassisch« – und schrecken spontan zurück. Unter **XP** mag das graue Zeugs noch gegangen sein. Inzwischen wirkt der **Win 2000**-Stil wie eine Zeitreise in die ferne Vergangenheit – wenn man nicht gerade am liebsten Server fernwartet.



Das hässliche blau-graue **Klassik-Schema** ist nur für Retroanhänger und Besitzer schwacher Rechner eine echte Alternative.

Also zurück zu Aero und weiter ein paar Grundlagen ausprobiert. Langsam zündet das überarbeitete **Vista**-Bedienkonzept. Egal, ob wir uns ein Netzwerk einrichten wollen, ein Backup durchführen oder uns ein wenig in die Computerverwaltung wagen: Alles wirkt ein wenig durchdachter, einfacher und logischer aufgebaut als noch in **Windows XP**.

3. Tag: Erste Rückschläge

Auch wenn die Knalleffekte ausblieben: Mittlerweile fühlen wir uns in **Vista** wohl. Allerdings übertreibt es Microsoft mitunter bei seinen Versuchen, uns vorm Denken bewahren zu wollen. Etwa als wir unsere Digitalkamera per USB anschließen, um ein paar eben geschossene Produktbilder runterzuladen. Doch, oh Schreck – **Vista** lässt uns nur noch die Wahl, alle Bilder oder gar keins auf den PC zu übertragen. Von der komfortablen **XP**-Auswahl keine Spur mehr. Doch beides ist doof, da sich auf der Speicherkarte noch über 500 weitere Bilder befinden, die wir gerade aber überhaupt nicht brauchen. Also Abbruch und das Ganze umständlich per Hand und Explorer erledigt.

Vista ist wie Stoiber

Kurze Zeit später das nächste Ärgernis. Wenn Sie eine **Vista**-Anwendung, etwa den Mediaplayer, durch andere MP3-, Video- und DVD-Software (teilweise) ersetzen wollen, bleiben die entsprechenden Dateitypen trotzdem weiterhin mit dem Mediaplayer verknüpft. Selbst wenn Sie dem Ersatzprogramm bei der Installation die Dateitypen explizit zuweisen. Erst durch einen Ausflug in die Systemsteuerung können wir über den Punkt »Standardprogramme« – wieder eine Art Center – jeden Dateityp der Anwendung unserer Wahl zuordnen. Das Prozedere nervt – und wir haben den starken Eindruck, dass Microsoft hier die restriktiven Eingriffe in die Benutzerrechte (im Namen der Sicherheit!) gut in den Kram passen: nur ja nicht die Macht freiwillig abgeben! Wer weg von den MS-Programmen will, hat in Zukunft also etwas mehr Aufwand vor sich.

4. Tag: Glück im Unglück

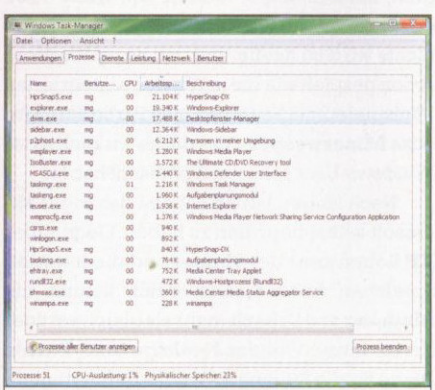
Nach vier Tagen häufen sich für einen kurzen Zeitraum seltsame Vorfälle, als bei fast jedem Zugriff auf ein neues Fenster das Bild einfriert. Die Probleme können wir nicht eindeutig auf eine Ursache zurückführen. Dass es erstmals beim Versuch der **iTunes**-Installation auftrat, halten wir für einen dummen Zufall. Der Rechner ist nach wie sehr sauber, schuldige Hardware lässt sich ebenfalls nicht lokalisieren.

Was uns dabei etwas Angst macht: Selbst der Klammeraffengriff Strg-Alt-Entf – in **XP** und **Win 2000** praktisch noch das Allheilmittel – nützt nichts, der Taskmanager will einfach nicht auftauchen. So hilft trotz des fehlenden Bluescreens und eines sich noch bewegenden Mauszeigers nur der Griff zur Resettaste.

Rettungsanker WinPE

Nach einer Stunde und diversen Reboots ist der Spuk dann zum Glück vorbei, und **Vista** läuft fortan wieder astrein. Im härtesten Fall eines zerschossenen Systems hätte uns ein bereits weiter oben erwähntes Tool weitergeholfen: WinPE bereitet nicht nur die **Vista**-Installation vor, sondern enthält auch wichtige Hilfsmittel zur Systemrettung. Neben der klassischen Systemwiederherstellung kann es Probleme beim Windows-Start beheben, spielt ein zuvor erstelltes Komplett-Backup wieder auf die Platte oder prüft den Speicher auf Hardwarefehler. Und wenn gar nichts mehr hilft, gibt's natürlich auch wieder die gute alte Eingabeaufforderung. In dieser DOS-ähnlichen Umgebung versteht **Vista** im Vergleich zu **Win XP** deutlich mehr nützliche Befehle.

Obwohl der Rechner wieder ohne Tadel arbeitet, gehen wir vorsichtshalber mal in den Taskmanager. Der sieht zunächst seinem **XP**-Pendant zum Verwechseln ähnlich. Doch dann entdecken wir unter »Prozesse« eine mehr als willkommene Neuerung. Die zig Tasks werden nicht mehr einfach lapidar mit ihren vornehmlich kryptischen EXE-Dateien aufgeführt. Dazu kommt jetzt eine Klartextbeschreibung, die sich – meist ziemlich, manchmal weniger erfolgreich – darum bemüht, den Sinn und Zweck des jeweiligen Prozesses zu erklären.



Endlich Klartext: Zu jedem kryptischen **Prozess** packt die Taskbar in Vista eine kurze erläuternde Beschreibung.

Freundschaft mit Hindernissen

Alles in allem sind unsere ersten Tage mit **Windows Vista** angenehm verlaufen – wobei wir den Neuling auch noch nicht besonders hart forderten. Die neue Bedienoberfläche ist hübsch und wirkt durchdacht, was sich zumindest in der Anfangsphase positiv auf die Stimmung gegenüber **Vista** auswirkt. Wie es auf Dauer im grauen Arbeitsalltag aussieht, ist wohl wieder eine andere Frage.

Dennoch kommt bald ein Gefühl der Ernüchterung auf. Hat man sich erst mal bei den Neuerungen ausgetobt und sich am Aero-Look sattgesehen, bleibt ein wenig ein Gefühl der Leere zurück. Dafür haben die in Redmond mit Abertausend Programmierern nun fünf lange Jahre gebraucht? Für das bisschen? Zumal sich Microsoft nicht gerade wenige Neuerungen und Verbesserungen schamlos von **Linux** und **Mac OS X** abgeschaut hat.

Die Wahl der Qual

Bleibt die letztendlich entscheidende Frage: umsteigen oder nicht? Die ebenso unbefriedigende wie letztendlich logische Antwort: Kann man derzeit absolut noch nicht sagen. Uns sind bislang weder absolute Killerargumente für noch gegen einen Wechsel eingefallen. Wer also nicht gerade einen grundsätzlichen Microsoft-Hass pflegt, kann zumindest schon mal überlegen, ob ihm die Verbesserungen die nicht gerade niedrigen Preise wert sind.

Mikkl Galuschka

Das digitale Desaster

Sobald die Begriffe »Microsoft« und »DRM« in einem Atemzug fallen, heulen ganze Millionenschaften weltweit auf. DRM steht für »Digitales Rechtemanagement« und bezeichnet die Kontrolle über die Verbreitung digitaler/elektronischer Medien. Auf gut deutsch: Hersteller und Anbieter von Inhalten haben den Daumen darauf, dass sich ihre Sachen nicht einfach kostenlos ausbreiten – und selbst bei rechtmäßiger Bezahlung möglichst nur nach ihrem Willen verwendet werden.



Nach derzeitigem Stand werden viele Vista-Systeme kein hochauflösendes digitales HD-DVD-Material abspielen können.

Heute bleibt das Laufwerk kalt

Bei **Vista** ist das Entsetzen besonders groß, soll Microsoft doch in allen Ebenen des Betriebssystems umfangreiche Systeme zur Bewahrung dieser Rechte (»Rights Management Systems«, RMS) eingebaut haben. Besonders hitzig sind die Debatten um HDCP, das nicht per se ein RMS ist, sondern ein technisches Hilfsmittel dazu. Dabei handelt es sich um ein Verschlüsselungssystem, das die kontrollierte Übertragung von hochauflösenden Signalen zwischen den digitalen Schnittstellen DVI und HDMI gewährleisten soll. In **Vista** kommt HDCP sowohl bei HD-DVD als auch Blu-Ray zum Einsatz – welche sich wohl beide bis spätestens 2008 auf dem Massenmarkt etabliert haben dürften.

Knackpunkt 1: Digital angesteuerte TFTs müssen einen HDCP-konformen Eingang haben, was bei Neuverkäufen derzeit im einstelligen Prozentbereich der Fall ist.

Knackpunkt 2: Ist die Hardware nicht HDCP-konform, unterbindet das Vista-HDCP konsequent komplett jedes digitale Abspielen des so »geschützten« Werks, auch wenn es sich um ein gekauftes Original handelt. Abhilfe: Monitor analog anschließen, oder eben einen HDCP-konformen Schirm kaufen. Und dabei jeweils ganz laut über die Industrie fluchen.

SPIELEN UNTER WINDOWS VISTA

Arbeiten? Wer will mit Vista schon arbeiten? Zumindest in unserer Leserschaft dürfte die Gruppe derjenigen größer sein, die sich für Windows Vista vornehmlich wegen der Spielerei interessieren.

Auf den folgenden zwei Seiten finden Sie alles Wissenswerte zum Thema **Vista** und Spiele: Was trägt das Betriebssystem selbst bei, damit es als Spieleplattform ein Erfolg wird? Wie sieht es mit der passenden Hardware aus? Und wie gut laufen aktuelle **XP**-Spiele?

Was Vista so mitbringt

Jawoll! DirectX 10 gibt es wirklich! Nicht, dass wir ernsthaft daran gezweifelt hätten. Alleine, es ist im Vergleich zu einem Stück Hardware oder echter Software einfach verdammt schlecht greifbar – handelt es sich doch »nur« um eine Softwareschnittstelle.

Tatsächlich ist DX10 im alltäglichen Betrieb völlig unsichtbar. Es hat kein eigenes Center, Menü oder auch nur ein Icon in der Systemsteuerung. Greifbar wird es nur, wenn man dxdiag.exe in Windows/System32 ausführt. Dann erscheint ein Fenster (siehe Bild), das wie schon von den Vorgängern her bekannt Informationen zum System und DirectX selbst ausspuckt. Dass die nicht ganz so prall sind wie gewohnt, liegt an den nur noch drei Modulen, aus denen DX10 besteht: Direct3D (für 3D-Grafik), DirectDraw (für 2D-Bilder) und DirectSound (für eben den Sound).

Ein zweiter Grund ist die noch völlige Jungfräulichkeit des Systems. Für die voll DX10-kompatible **Geforce 8800** gab es zum Redaktionsschluss noch keine Treiber, DX10-ausnutzende Software fehlte ebenfalls völlig. Und so beschränkte sich unsere erste Erfahrung mit DirectX10 tatsächlich auf das Betrachten des dxdiag-Bildschirms.



Dieses schmucklose Infopanel ist bislang praktisch alles, was man in Windows Vista von **DirectX 10** mitbekommt.

Der Spieleexplorer

Dass Microsoft spätestens seit seinem Xbox-Engagement Spiele (noch) ernster nimmt, manifestiert sich in **Vista** neben DirectX 10 vor allem im Spieleexplorer. Hier werden alle Programme zentral verwaltet, egal, ob kommerziell oder **Vista**-Beigabe.

Im Zusammenhang mit dem Spieleexplorer steht das seit einiger Zeit bei manchen Titeln auf der Packung (etwa **Company of Heroes**) zu sehende »Games for Windows«-Symbol. Trägt ein Spiel diesen Hinweis, dann läuft es offiziell unter **Vista**, genießt dafür Support und trägt sich vor allem automatisch in den Spieleexplorer mit einem passenden Icon oder dem Cover ein. Der Spiele-Rest ist da unentschieden: Manche machen es von selbst, andere müssen Sie von Hand einfügen.

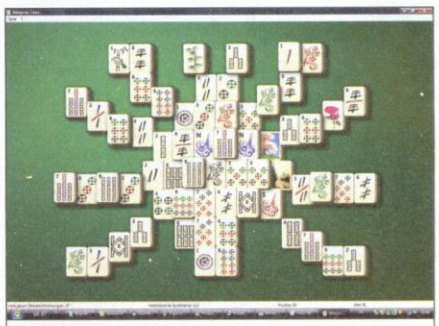
Das war's aber auch schon wieder mit der Herrlichkeit. Denn ansonsten steckt hier Hirnschmalz vor allem in einem Bereich, der Spieler jenseits der 16 kalt lassen und Jüngere sogar ärgern dürfte: dem Jugendschutz. Eltern haben im Spieleexplorer umfassende Kontrolle darüber, welche Spiele sie wie lange und wann ihren Kindern zumuten wollen. Automatisch übertragene Altersfreigaben der Spiele helfen Ihnen bei der Entscheidung. Sind die angesetzten Spielzeiten vorbei, wird dem betreffenden **Vista**-Account einfach der weitere Zugang versperrt. Für die Spieler selbst als Feature bestimmt nicht sexy, unseres Erachtens aber eine sinnvolle Einrichtung, sofern sie die Eltern denn auch tatsächlich anwenden.

Für die Spieler selbst interessanter: Auch im Spieleexplorer gibt es **Vista**-typisch wieder ein eigenes Pulldown-Menü (»Tools« genannt) mit den wichtigsten spielerelevanten Querlinks, etwa zu den Controller-Einstellungen oder der Firewall.

Kleine Spiele, grosse Zeitfresser

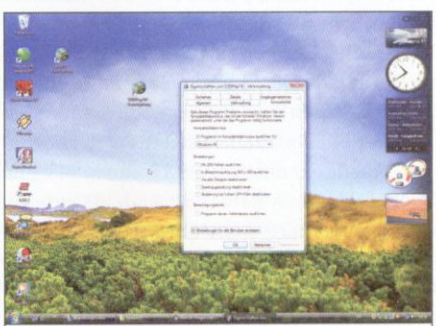
Wenn es um die beliebtesten Windows-Spiele geht, können selbst Kaliber wie **Anno 1701** oder **World of WarCraft** einpacken. Denn nichts wird so häufig und von so vielen Menschen gespielt wie die in Windows integrierten Minispiele. Zum Päuschen eine Partie **Solitaire** oder **Minesweeper** – das dürfte wirklich jeder Windows-User schon mal gemacht haben.

Nach langen Jahren scheint das sogar Microsoft selbst begriffen zu haben. Gegenüber **XP** flogen zwar der Flipper und die Internet-Spielchen wieder raus, dafür kommt mit **Majhong** und **Schach** mehr als gleichwertiger Ersatz hinzu. Weitere Neulinge sind **Purble Place** für die Kleinen sowie das durchschnittliche **Ink Ball**. So brillant **Mahjong** auch 2006 noch sein mag, fast noch wichtiger ist die grafische Überarbeitung der alteingesessenen Spiele. Deren Optik hatte bislang besser zu einem **Windows 3.1** als ins Jahr 2007 gepasst. Nun präsentieren sie sich in neuem Glanz, was den ganzen **Spider Solitaire**-Junkies bestimmt nicht bei ihrer Sucht behilflich sein wird.



Mahjong: Das asiatische Steinewegklickspiel ist nach Minesweeper und Solitaire ein weiterer Pausenfüller erster Güte.

Auf zusätzliche Spiele von Microsoft selbst können wohl nur Inhaber einer Ultimate-Lizenz hoffen. Den Anfang machte zum Verkaufsstart das – wegen seiner fehlenden Online-Tauglichkeit mäßig spannende – **Hold'em Poker**.



Die Einstelloptionen, auch **ältere Spiele** zum Laufen zu bringen, bleiben im Vergleich zu XP in etwa die gleichen.

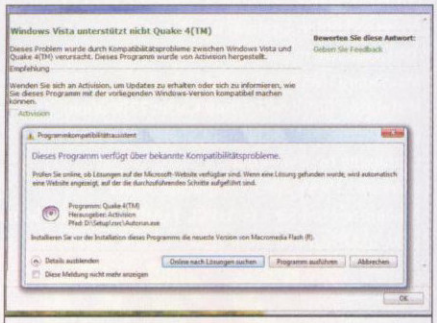
XP-Spiele unter Vista

Mit **Vista** wird **Xbox Live!** auch für PC-Spieler interessant: Manche Titel (z.B. **Shadowrun**) werden für beide Plattformen erscheinen und online spielbar sein. Ob dabei auch gemischte oder nur reine PC-Sessions möglich sein werden, wurde noch nicht bekannt gegeben.

In Sachen Kompatibilität mit älteren Spielen hat sich seit **Windows XP** kaum was getan. Per Rechtsklick auf die EXE-Datei des Spiels (bzw. deren Verknüpfung) kommen Sie in den Kompatibilitätsmodus zu diversen früheren Betriebssystemen bis einschließlich **Windows 95**. Neu hinzugekommen ist hier lediglich **Windows XP SP2**. Dazu können Sie noch mit Einzelanweisungen störende Desktop-Designs aktivieren oder die Spiele in 640x480 Pixel und den 256-Farben-Modus zwingen.

Neben Konfigurationsoptionen hat Microsoft auch eine Art Vorsorgeprogramm eingebaut. Als wir das von anderen Publikationen unter **Vista** als kritisch eingestufte **Quake 4**

testen wollen, meldet sich auch tatsächlich der »Programmkompatibilitäts-Assistent« noch vor dem eigentlichen Installationsvorgang. Er verkündet »bekannte Kompatibilitätsprobleme«, auch »Programm ausführen« bringt nichts, **Vista** lässt uns **Quake 4** schlicht nicht installieren.



Bei unseren Versuchen ließ uns Vista **Quake 4** aufgrund »bekannter Kompatibilitätsprobleme« erst gar nicht installieren.

Spielverderber Starforce

Ansonsten sieht es aber um die Kompatibilität sehr gut bestellt aus. Bis auf **Quake 4** (und dem direkten Vorgänger **Doom 3**) gab es bei den von uns ermittelten Stichproben keine groben Ausreißer. Allerdings brauchen Sie für etliche Spiele zum Installieren oder Starten Administratorrechte, die Sie per Rechtsklick auf das Programm-Icon anfordern können. Ein wenig Ärger machte (mal wieder) der Starforce-Kopierschutz. **Silent Hunter 3** wollte erst laufen, nachdem es ein Starforce-Update spendiert bekam (www.star-force.com/protection.phtml?c=83&id=957).

Unten auf dieser Seite finden Sie eine Liste der von uns bisher getesteten Spiele. Wir bauen sie beständig aus; bis zur nächsten Ausgabe dürfte sie bereits zu einer richtigen Datenbank herangewachsen sein. Darin finden Sie nicht nur Angaben, ob es überhaupt läuft, sondern auch, wie gut sie laufen. Außerdem vermerken wir, ob es sich selbständig in den Spieleexplorer einträgt und ob es irgendwelche Besonderheiten zu beachten gibt. Und schließlich wollen wir noch vergleichen, auf welcher Plattform die Spiele denn nun schneller laufen.

Vista und (Spiele-)Hardware

Im Prinzip kein großes Thema: War es bei früheren Betriebssystem-Umstiegen oft eine monatelange Qual, bis man die passenden Treiber für das neue Windows endlich beisammen hatte, so dürften zum **Vista**-Start von den allermeisten, halbwegs gängigen Produkten (funktionierende) Treiber bereit stehen.



Nach anfänglichen Problemen ist auch Creatives **X-Fi-Serie** pünktlich zum Verkaufsstart voll Vista-tauglich.

An gröberen, vor allem die Spieler betreffenden Problemen tauchte während der Betaphase nur eines auf. Das betraf die Kombination **Soundblaster**-Karten und EAX. Creative spricht normalerweise über den Umweg DirectSound (DS) direkt die EAX-Hardware an. Für DirectX 10 wurde aber DS-Modul komplett neu geschrieben, die Hardware-Umleitung auf EAX fiel als Nebeneffekt weg. Creative schob inzwischen sowohl für die **X-Fi** als auch **Audigy**-Serie neue **Vista**-Treiber nach, womit die EAX-Hardware statt über DS über den offenen Soundstandard OpenAL angesprochen wird.

Nur keine Hardware-Panik!

Noch ein Wort zur **Vista**-Hardware allgemein: Mit Tauglichkeitssiegeln, Prüf-Tools und gestreuten Gerüchten wird die Allgemeinheit wie bei jedem Betriebssystem-Wechsel ordentlich verunsichert. Ja, **Vista** ist tatsächlich etwas fordernder als **XP**. Doch als Faustregel gilt: Wer einen für aktuelle Spiele halbwegs tauglichen Rechner zuhause stehen hat, braucht sich auch vor **Vista** nicht zu fürchten.

Fazit: Umsteigen muss (noch) nicht sein

Solange keine **Vista**-exklusiven Shader-4.0-Spiele erscheinen, liegt der Nutzen von DirectX 10 und allem, was damit zusammenhängt, noch völlig brach. Solange gibt es für Spieler auch keinen hundertprozentigen Grund, auf **Vista** umzusteigen. Allerdings auch keinen dagegen: Die Hardware funktioniert gut, die Spiele laufen zu 95% einwandfrei.

Insgesamt also ein ähnliches Fazit wie beim »normalen« Teil von **Vista**, wenn auch unter anderen Vorzeichen. Während dort **Vista** mit etlichen Vorzügen und auch ein paar Klöpsen aufwarten kann, ist der Spielepart noch ein rechtes Neutrum und muss erst mit Leben gefüllt werden. Bis dahin heißt es abwarten und mit **Windows XP** weiterspielen. Ein auch nur annähernd erwähnenswertes Portfolio richtiger DX10-Spiele erwarten wir nicht vor Herbst dieses Jahres.

Mikkl Galuschka

SPIELE UNTER VISTA: **KOMPATIBILITÄTSCHECK**

Spiel	Programmiert für*	Vista-Kompatibilität	Eintrag in Spiele-Explorer	Sonstiges
Company of Heroes	Windows XP	einwandfrei	ja	»Games for Windows«-Titel
Die Sims 2	Windows XP	einwandfrei	ja	-
GTA San Andreas	Windows XP	einwandfrei	ja	-
GTR 2	Windows XP	einwandfrei	nein	-
Half-Life 2 (DVD)	Windows XP	einwandfrei	ja	-
NHL 07	Windows XP	einwandfrei	ja	-
Oblivion	Windows XP	einwandfrei	nein	-
Populous 3	Windows 98	startet nicht, keine Fehlermeldung	nein	-
Quake 4	Windows XP	keine Installation möglich	-	-
Silent Hunter 3	Windows XP	einwandfrei	ja	Starforce-Update nötig
Splinter Cell Double Agent	Windows XP	einwandfrei	nein	-
World of WarCraft	Windows XP	einwandfrei	ja	-
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Windows XP	einwandfrei	ja	»Games for Windows«-Titel

*es zählt das zum Zeitpunkt des Erscheinens modernste verfügbare Spiele-Betriebssystem

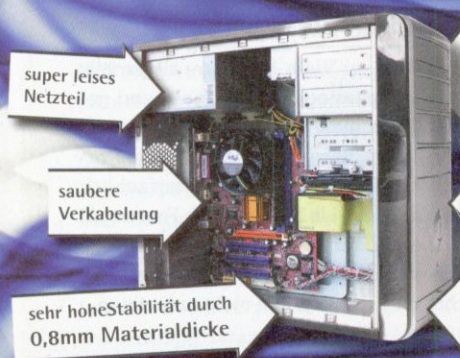
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







Intel® Celeron® D 2.66 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 331 (2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB Corsair DDR2-RAM PC533
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

219.- €
oder Finanzka ab 4€/m
Art-Nr. 3887

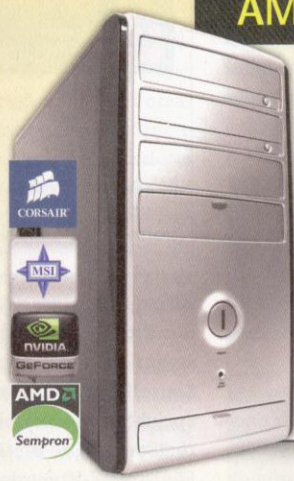
Intel® Celeron® D 3.46 Ghz



- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 360 (3.46Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

269.- €
oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*
Art-Nr. 3905

AMD Sempron™ 3400+



- Prozessor: AMD Sempron™ 3400+ 64Bit AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

339.- €
oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*
Art-Nr. 3980

Intel® Pentium® 4 3.0 Ghz



- Prozessor: Intel® Pentium® 4 Prozessor 524 (3.0Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- €
oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*
Art-Nr. 3987

AMD Athlon™ 64 3800+



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

499.- €
oder Finanzkau ab 9€/mtl
Art-Nr. 3970

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Lahoo.de

Lahoo.de installiert Original Windows© Software vor

Trotz 19% MwSt.
Unsere Preise bleiben stabil!



Aufpreis Betriebssystem
Windows Vista™ Home Basic
inkl. Installation
nur **69.-**



Aufpreis Betriebssystem
Windows Vista™ Home Premium
inkl. Installation
nur **79.-**



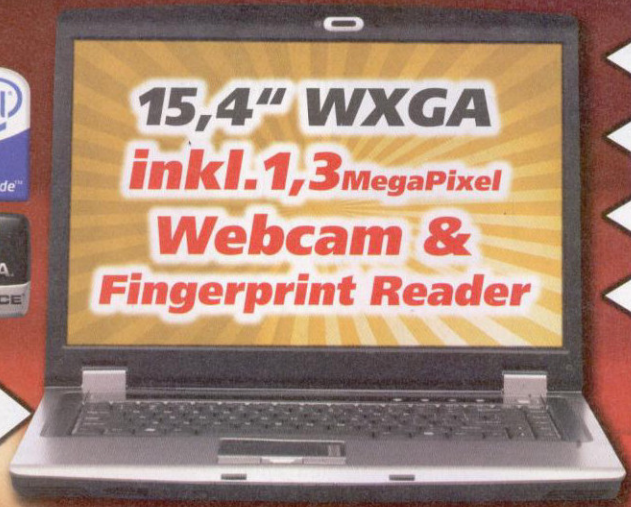
Aufpreis Betriebssystem
Windows Vista™ Business
inkl. Installation
nur **119.-**



Aufpreis Betriebssystem
Windows Vista™ Ultimate
inkl. Installation
nur **149.-**



5,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3xUSB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 3in1 Cardreader



15,4" WXGA
inkl. 1,3 MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader

- Intel® Core® Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® Geforce 7600GO

799.- €
oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 3982

Intel® Core™2 Duo E6400



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- €
oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 3991

Intel® Core™2 Duo E6600



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

999.- €
oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*
Art-Nr. 3993

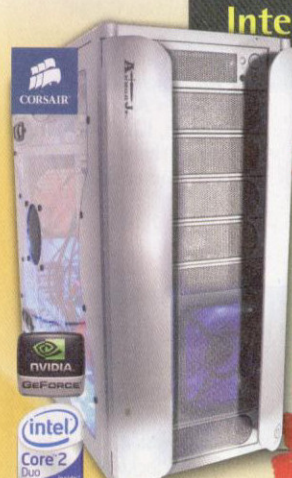
Intel® Core™ 2 Duo E6600



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667 optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA© GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- €
oder Finanzkauf ab 26€/mtl.*
Art-Nr. 3996

Intel® Core™ 2 Duo E6600



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667 optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA© GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- €
oder Finanzkauf ab 29€/mtl.*
Art-Nr. 3998

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

EINBAU-RATGEBER TEIL 8

VIDEO

Platte rappelvoll? DVD-ROM spinnt? Brenner brennt nicht mehr? Dann wird es höchste Zeit für ein neues Laufwerk – wir sagen Ihnen in zwölf Schritten, wie Sie es am einfachsten einbauen.



Ausgabe 07/06



Ausgabe 07/06



Ausgabe 08/06



Ausgabe 09/06



Ausgabe 10/06



Ausgabe 11/06



Ausgabe 12/06



Ausgabe 01/07



Heute



Ausgabe 03/07



Ausgabe 04/07



Ausgabe 05/07



Ausgabe 06/07



Ausgabe 07/07



Ausgabe 08/07

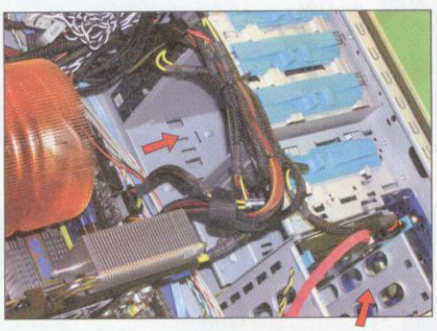


Bei den Laufwerken gestaltet sich die Installation an sich wenig kompliziert. Allerdings müssen wir zwischen diversen Varianten unterscheiden: Geht es um eine Festplatte oder ein CD/DVD-Laufwerk? Handelt es sich um einen reinen Einbau oder einen Austausch? Mit unseren zwölf Einbauschritten sollten alle Spielarten kein größeres Problem mehr sein. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

EINBAUZEIT: CA. 20 MINUTEN

BENÖTIGTES WERKZEUG: KREUZSCHLITZ-SCHRAUBENZIEHER



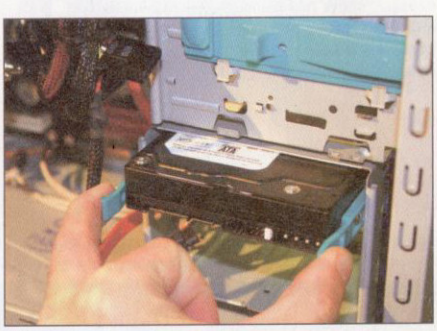
1 Für den (zusätzlichen) Einbau von Laufwerken sollten wir uns vorab einiger Dinge vergewissern: Ob noch freie Einbauplätze vorhanden sind, wo sich diese befinden und ob wir Schrauben für die Installation benötigen. Außerdem überprüfen wir gleich noch, ob die nötigen Anschlüsse (Strom, IDE/SATA) in ausreichender Anzahl vorhanden sind.



2 Bei neuen Gehäusen kann der Einbau von DVD-Laufwerken eine recht aufwändige Angelegenheit sein. Denn oft müssen die entsprechenden Metallblenden erst – in der Regel durch Drehen der Blende – herausgebrochen werden. Das wiederum erfordert zuvor ein Entfernen der Gehäusefront. Dazu konsultieren Sie am besten das Gehäuse-Handbuch.



3 Muss vorher ein altes Laufwerk raus? Lösen Sie zuerst alle Anschlüsse. Schrauben Sie dann das Laufwerk los (notfalls muss der zweite Seitendeckel weg) bzw. lösen Sie bei modernen Gehäusen die schraubenlose Verriegelung. Bei 95% aller Gehäuse müssen Sie das Laufwerk nach vorne rausschieben und später so auch wieder einsetzen.

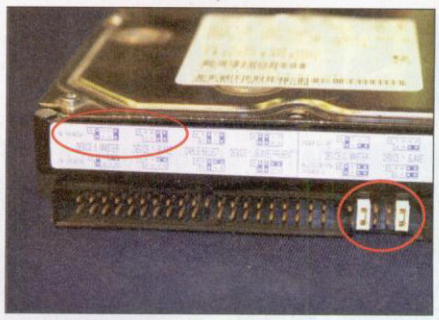


4 Bei Festplatten funktioniert es ganz ähnlich: Stecker lösen und die alte Platte abschrauben. Bei aktuellen Gehäusen sind die Platten oft nicht mehr verschraubt, sondern einfach auf Schienen gesteckt. Mittels derer werden sie dann in den Laufwerkskäfig geschoben.

www.cynamite.de



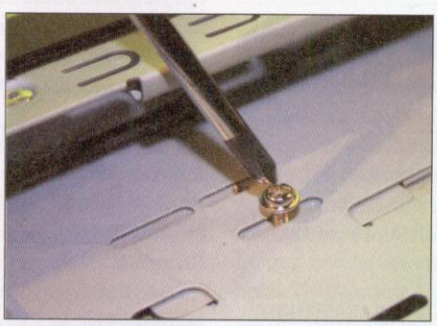
5 So, der Ausbau sollte damit erledigt sein. Kleines Päuschen, dann widmen wir uns der Vorbereitung des Einbaus. Bei SATA-Laufwerken haben Sie es einfach: Diese müssen nicht mit »Jumpern« (kleinen Steckkontakten) eingestellt werden. Zudem ist es egal, in welche der SATA-Buchsen auf dem Mainboard sie gesteckt werden. Zumindest dann, wenn sie im Bios nicht als RAID konfiguriert sind.



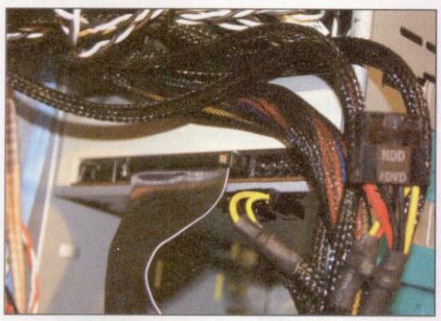
6 Bei IDE-Festplatten und -Laufwerken müssen Sie hingegen auf die richtige Einstellung als Master- oder Slave-Gerät achten. Dies geschieht mit Hilfe der Jumper-Steckkontakte. Meistens ist auf dem Laufwerk bildlich dargestellt (siehe Bild), wie Sie den Jumper jeweils stecken müssen. Ganz ohne Jumper wird ein Laufwerk normalerweise als Master erkannt.



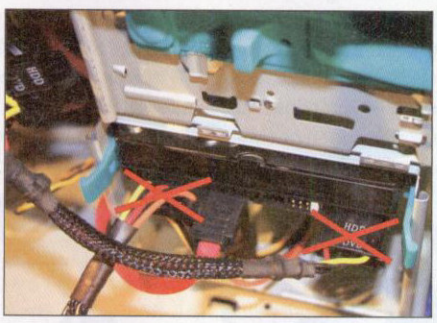
7 Die Master/Slave-Einstellung ist dann wichtig, wenn an einem IDE-Kanal zwei Laufwerke hängen. Sind beide als Master oder Slave konfiguriert, werden sie nicht erkannt, oder der PC startet nicht richtig. Ob sie in der Reihenfolge Master/Slave oder Slave/Master am Kabel hängen, ist weitgehend egal. Im Zweifelsfall so hinhängen, wie es auf vielen IDE-Kabeln vorbeschriftet ist.



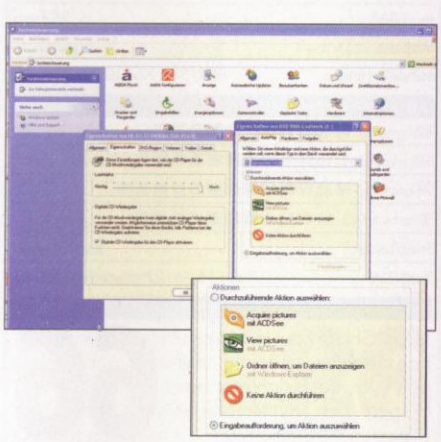
8 Ist das geklärt, kommt der eigentliche Einbau der Laufwerke an die zuvor ausgewählten Plätze an die Reihe. Eventuell benötigte Schrauben liegen normalerweise den Laufwerken bei. Falls nicht, nehmen Sie welche mit (nicht allzu langen) Feingewinden.



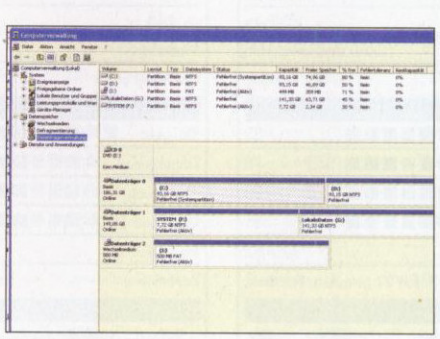
9 Nun kommen die Anschlüsse (wieder) an die Geräte. Bei IDE-Modellen der vierpolige Stromanschluss und ein 80-adriges IDE-Kabel. Letzteres hat normalerweise eine Aussparung, die einen falschen Anschluss verhindert. Fehlt sie, dann achten Sie darauf, dass der (meist rot oder grau) eingefärbte Pin 1 rechts liegt.



10 SATA-Kabel sind von der Form her immun gegen Falschanschlüsse, zudem ist es egal, welches Ende Sie auf das Mainboard und welches ins Gerät stecken. Manche Festplatten haben zum SATA- einen zusätzlichen vierpoligen Stromanschluss. Welchen Sie benutzen, ist technisch egal, nur beide gleichzeitig mag das Laufwerk nicht gerne.



11 Bei CD/DVD-Laufwerken brauchen Sie nach dem Einbau unter Windows XP nicht mehr viel zu machen. Mit einem Rechtsklick im Explorer auf das DVD-Laufwerk können Sie unter »Eigenschaften« einige grundlegende Einstellungen treffen, etwa das Verhalten beim Einlegen einer Disk.



12 Bei einer Festplatte sollten Sie im Bios und unter Windows checken, ob sie korrekt erkannt wird. Je nach Verwendungszweck und Art der Platte (neu/gebraucht, leer/voll) sind Schritte wie Partitionieren und Formatieren nötig, bevor sie uneingeschränkt zur Verfügung steht.

OHRENSCHMAUS ODER OHRENSAUS?

Drei Stereo-Headsets zwischen 25 und 80 Euro im PC-PowerPlay-Härtetest: Taugen sie auch ganz ohne moderne Surround-Technologie gleichermaßen zum Spielen wie Musikhören?

Nicht nur auf LAN-Partys, sondern auch bei sensiblen Nachbarn stehen Kopfhörer hoch im Kurs. Wer Rundumklang nicht unbedingt braucht, kann dabei auch zum klassischen Stereohörer greifen. Wir testen drei Geräte von Beyerdynamic, Saitek und Steelseries auf ihre Musik- und Spieletauglichkeit.

Die Kandidaten

Nur 25 Euro kostet das **GH20 Vibration** von Saitek und bietet dafür sogar Vibrationseffekte bei der Basswiedergabe. Optisch unauffällig und circa 40 Euro teuer präsentiert sich das **Steelsound 4H** der Marke Steelseries. Der eleganteste Kopfhörer ist schließlich auch der teuerste: Stolze 80 Euro will Hifi-Spezialist Beyerdynamic für das **MMX1**.

Design, Ausstattung & Verarbeitung

Während das **GH20** mit einem blau glänzenden Äußeren Blicke auf sich zieht und das **MMX1** durch seine leicht durchsichtige Schale Einsicht ins Innere gewährt, fällt die **Steelsound**-Optik mit ihrem tristem Schwarz wenig aufregend aus. Die cleverste Lösung beim Mikrofon hat Steelseries auf Lager: Hier kann es einfach eingeschoben werden. Auch beim Anschluss unterscheiden sich die getesteten Kopfhörer. Das **MMX1** ist per USB mit dem PC verbunden, seine Mitstreiter hingegen per Miniklinke. Für die Vibrationseffekte des **GH20** ist eine zusätzliche Stromversorgung nötig, die per Batterie oder USB erfolgen kann.

Obwohl bei weitem das teuerste Modell, beschenkt uns das **MMX1** nicht mal mit einem praktischen Lautstärkeregler. Seinem hohen Preis wird das Beyerdynamic dafür beim Bügel gerecht: Der ist selbsteinstellend. Die Verarbeitung bei den beiden teureren Geräten ist annähernd gleich gut geraten, beim Saitek wird der günstige Preis jedoch besonders an der schlechten Qualität der Polsterung deutlich.

Klang & Praxistest

Beim Klangtest hat uns das Steelseries überzeugt. Eine hohe Pegelfestigkeit, knackige Bässe und ein insgesamt sehr ausgewogenes Klangbild machen diesen Kopfhörer gleichermaßen bereit für Musik und Spiele. Etwas detailreicher ist der Klang jedoch bei Beyerdynamic. Auch die Belastbarkeitsgrenze liegt hier noch einen Tick höher. Dafür kommt der Tieftonbereich zu kurz: Basslastige Musik wirkt nahezu einschläfernd, heftige Feuergefechte und Explosionen können uns nicht aufschrecken. Trotz Multimedia-Trimm bleibt das **MMX1** seinen Hifi-Wurzeln treu und ist dann erste Wahl, wenn Sie keine Bassbomber mögen.

Wo das **MMX1** schwächelt, schlägt bei Saitek Thors Hammer zu: Voll aufgedreht hüpft das **GH20** durch die starken Vibrationen fast vom Kopf. Stellt man den Effekt aus, zeigt sich ein mittelmäßiger Kopfhörer, der weder beim Musikhören noch Spielen glänzen kann, preisklassenbezogen aber passabel abschneidet.

Beim Dauereinsatz steht neben dem Klang der Tragekomfort an erster Stelle. Ungeschlagen in dieser Kategorie ist das Leichtgewicht **MMX1**. Trotz kleiner Hörermuscheln werden auch große Ohren angenehm umschlossen. Weniger gut trägt sich das **Steelsound 4H**. Zwar schmiegt sich auch hier weicher Stoff sanft an unsere Ohren, doch täte dem Bügel eine bessere Polsterung gut. Hiervon hat Saiteks Modell mehr als genug, doch will sich wegen des billigen Materials und des hohen Gewichts kein Langzeittragekomfort einstellen.

Fazit

Wer Explosionen nicht nur hören, sondern auch fühlen will, liegt mit Saiteks **GH20** richtig. Liebhaber einer ausgewogenen Akustik geben besser 15 Euro mehr aus. Dafür bekommen Sie mit dem **Steelsound 4H** einen vorzüglichen Allrounder, der beim Spielen fetzt, aber auch hifidele Klängen nicht verachtet.

Als klarer Musikspezialist geht dagegen Beyerdynamics **MMX1** aus dem Test hervor. Zusammen mit dem hervorragenden Tragekomfort wäre es eine echte Empfehlung, wenn es nicht gleich doppelt so teuer wie das insgesamt ausgewogenere **Steelsound 4H** wäre.

Timm Wotka



STEELSOUND 4H

Hersteller		Steelseries
ca. Preis		40 Euro
Webseite		www.steelseries.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	82
Tragekomfort	(20%)	78
Ausstattung	(10%)	80
Verarbeitung	(10%)	81
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 3 (von 22 getesteten Headsets)

FAZIT

»Das Äußere ist zwar wenig aufregend, dafür brilliert das 4H mit tollem Klang, solider Ausstattung und einem angemessenen Preis.«

81



MMX1

Hersteller		Beyerdynamic
ca. Preis		80 Euro
Webseite		www.beyerdynamic.de
Hersteller-Hotline		07131/617 0 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	79
Tragekomfort	(20%)	86
Ausstattung	(10%)	75
Verarbeitung	(10%)	82
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 4 (von 22 getesteten Headsets)

FAZIT

»Pegelfestigkeit ist nicht alles. Das MMX1 hat Schwächen im Tieftonbereich und bietet für seinen hohen Preis wenig Außergewöhnliches.«

80



GH20 VIBRATION

Hersteller		Saitek
ca. Preis		25 Euro
Webseite		www.saitek.de
Hersteller-Hotline		089/546 127 10 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(60%)	63
Tragekomfort	(20%)	67
Ausstattung	(10%)	78
Verarbeitung	(10%)	70
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 14 (von 22 getesteten Headsets)

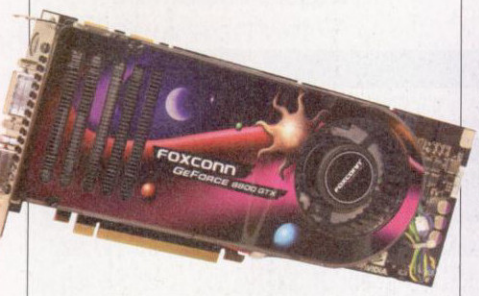
FAZIT

»Das GH20 haut mit Vibrationseffekten mächtig auf den Putz, doch dahinter verbergen sich mittelmäßiger Klang und Tragekomfort.«

66

FOXCONN

GEFORCE 8800 GTX



Hardware-Kategorie: PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

Mainboard-Gigant Foxconn steigt ins Grafikkarten-Geschäft ein.

Foxconn? Richtig gelesen! Der zweitgrößte Mainboard-Hersteller der Welt macht jetzt auch in Grafikkarten. Neben diversen Modellen im Niedrigpreissegment bieten die Taiwanesen Nvidias aktuelle DX10-Spitzenmodelle an. Die Unerfahrenheit merkt man: Die Karte heißt wie der verbaute Chip einfallslos **Geforce 8800 GTX**, die psychedelisch bunte Box im naiven Weltraumdesign erinnert an längst vergangene Zeiten. Dafür liegt ein billiges Gamepad im Wert von rund 15 Euro bei, das nicht zum Highend-Anspruch der GTX passt.

Gut & günstig

Genug gemosert, denn ansonsten gibt sich der Neuling keine Blöße. Die Karte erstrahlt im Referenzdesign, Taktraten (575/1.800 MHz) und technische Daten (etwa 768 MB RAM) liegen auf dem üblichen Niveau. Damit ist die **Geforce 8800 GTX** schnell wie kein anderer Grafikkartentyp – und bleibt selbst in den heißesten Szenen angenehm leise. Wirklich billig ist die Karte natürlich nicht, aber mit Preisen von teilweise unter 550 Euro gehört sie zu den günstigsten GTX-Karten auf dem Markt.

Mikkl Galuschka

GEFORCE 8800 GTX		
Hersteller		Foxconn
ca. Preis		560 Euro
Webseite		www.foxconn.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(50%)	87
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	90
Ausstattung	(10%)	78
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 27 getesteten PCIe-Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Auch wenn recht wenig Eigenleistung drinsteckt: Foxconns Einstieg ins Grafikkartengeschäft mit der 8800 GTX ist gelungen.«

86

LOGITECH

G11



Hardware-Kategorie: Tastatur

Hier gibt es nix zu sehen: display-loser Ableger der bewährten G15.

Verzögerungen sind bei Logitech derzeit in Mode. Während das bei einem komplexen Teil wie dem **G25**-Lenkrad verständlich ist, wundert sie uns bei der lange angekündigten **G11**-Tastatur umso mehr. Schließlich handelt es sich lediglich um die displaylosen Version der immerhin schon ein Jahr alten **G15**. Ohne das kleine Klapp-LCD kostet sie rund 25 Euro weniger. Ein heftiger und vor allem dann lohnenswerter Unterschied, wenn Sie mit dem Display eh nichts Besonderes vorgehabt und somit die meiste Zeit nur auf ein Logi-Logo oder die Uhr gestarrt hätten.

Tastatur-Tausendsassa

Wegen des etwas schwammig wirkenden Tastenanschlags ist die **G11** weniger eine Hardcore-Spielertastatur. Sie profiliert sich vielmehr als gelungener Allrounder, der jedem Aufgabengebiet gewachsen ist. Die Ausstattung reicht von massig Zusatztasten über eine Komplettbeleuchtung bis hin zur vorbildlichen Mediasteuerung. Abschaltbare Windows-Tasten, Unterflur-Kabelkanäle und extra USB-Anschlüsse zeugen zudem vom Sinn fürs Detail.

Mikkl Galuschka

G11		
Hersteller		Logitech
ca. Preis		55 Euro
Webseite		www.logitech.de
Hersteller-Hotline		069/920 321 66 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	87
Verarbeitung	(20%)	82
Ergonomie	(20%)	76
Design	(10%)	85
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 14 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Logitechs G11 ist auch ohne LC-Display für jeden Einsatzzweck gerüstet und glänzt vor allem mit ihrer üppigen Ausstattung.«

84

CREATIVE

INSPIRE T3100



Hardware-Kategorie: Stereo-Boxenset

Ausgewogenes 2.1-Boxensystem für unter 50 Euro.

Günstige Stereoboxen haben es nicht leicht. Die einen nennen sie verächtlich schnaubend »Brüllwürfel«, für andere sind 40 Euro schon sehr viel Geld, die Erwartungshaltungen dementsprechend hoch. Mit dem **Inspire T3100** bringt Creative ein 2.1-System auf den Markt, das es beiden Lagern recht machen will. Die attraktiven Zweiwege-Satelliten zieren jeden Schreibtisch, für Bassfetischisten gibt es noch einen Subwoofer dazu.

Untenrum schwach bestückt

Schon angesichts der Größe der Holzkiste wird aber klar, dass hier keine markerschütternden Tieftonwellen zu erwarten sind. Im Hörtest zeigt sich dann wieder mal, dass im Niedrigpreisbereich ein 2.1-System eher in die Kategorie »Marketing-Gag« fällt. Selbst bei voll aufgedrehtem Bassregler ist der kleine Woofer einfach zu schwach auf der Brust. Dass unser Urteil dennoch positiv ausfällt, liegt am sauberen, ausgewogenen Klang der Satelliten. Neben Optik und Klang passen auch Verarbeitung und Ausstattung – viel mehr kann man für das Geld tatsächlich nicht erwarten.

Mikkl Galuschka

INSPIRE T3100		
Hersteller		Creative Labs
ca. Preis		40 Euro
Webseite		europe.creative.com
Hersteller-Hotline		0353/143 800 00 (0,12 €/min.)
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	70
Pegelfestigkeit	(20%)	65
Ausstattung	(20%)	68
Bedienung	(10%)	65
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 8 (von 16 getesteten Stereo-Boxensets)

FAZIT

»Der tendenziell schlanke, in Relation zum Preis aber sehr gute Klang ist das herausragende Merkmal von Creatives T3100-Set.«

69

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	FOXCONN **GEFORCE 8800 GTX**	560 Euro	Geforce 8800 GTX	**NEU**	befriedigend	87	86	90	78	**86**
2	ASUS **8800 GTS**	450 Euro	Geforce 8800 GTS	**NEU**	befriedigend	84	86	89	78	**85**
3	XFX **GEFORCE 7950 GX2 570 XXX**	560 Euro	Geforce 7950 GX2	09/06	ausreichend	82	79	83	83	**82**
4	SAPPHIRE **RADEON X1950 XTX**	320 Euro	Geforce X1950 XTX	12/06	gut	80	81	80	75	**80**
5	SAPPHIRE **RADEON X1900 XTX**	500 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	mangelhaft	78	81	82	80	**80**
6	HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	420 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	befriedigend	78	81	80	77	**79**
7	POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	390 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	befriedigend	77	79	80	68	**77**
8	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	340 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	75	79	79	79	**77**
9	SAPPHIRE **RADEON X1900 XT**	270 Euro	Radeon X1900 XT	12/06	gut	77	80	77	74	**77**
10	CLUB-3D **GEFORCE 7950 GT**	260 Euro	Geforce 7950 GT	12/06	gut	75	79	76	70	**76**
Karten bis 250 Euro										
1	POWERCOLOR **X1950 PRO**	200 Euro	Radeon X1950 Pro	12/06	sehr gut	72	80	79	70	**75**
2	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	160 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	**74**
3	LEADTEK **WINFAST PX7900 GS TDH**	190 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	**73**
4	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	190 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	68	78	76	66	**72**
5	GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS*	08/06	sehr gut	66	75	75	66	**70**
6	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	190 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	**70**
7	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	gut	60	75	76	78	**65**
8	GIGABYTE **GV-RX80256D**	100 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	56	75	69	78	**65**
9	GIGABYTE **GV-NX66T128VP**	80 Euro	Geforce 6600 GT	05/05	befriedigend	54	75	73	78	**65**
10	EVGA **GEFORCE 7600 GS**	110 Euro	Geforce 7600 GS	06/05	befriedigend	60	75	63	56	**64**

AGP-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
1	MSI **NX6800U-T2D256**	170 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	gut	68	77	75	80	**73**
2	CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	ausreichend	67	79	77	78	**73**
3	GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	100 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	gut	67	77	73	78	**72**
4	SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	100 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	gut	68	75	74	80	**72**
5	SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	200 Euro	Radeon X850 XT	–	mangelhaft	66	75	74	78	**71**

*übertaktet

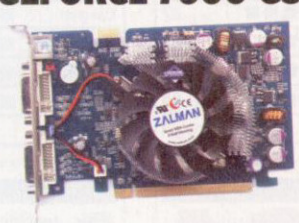
PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

POWERCOLOR
X1950 PRO



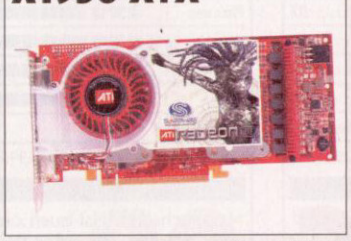
Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	75

GALAXY
GEFORCE 7600 GS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	130 Euro
Gesamtwertung	70

SAPPHIRE
X1950 XTX



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	320 Euro
Gesamtwertung	80

MSI
NX6800U-T2D256



Hardware-Kategorie	AGP-Grafikkarte
ca. Preis	170 Euro
Gesamtwertung	73

SOUND-SYSTEME

Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigk. (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets									
1 TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	sehr gut	85	83	80	77	**83**
2 ALTEC **LANSING FX 6021**	200 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	ausreichend	79	78	83	84	**80**
3 CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	**79**
4 HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	140 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	**77**
5 CREATIVE **GIGAWORKS T20**	85 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	gut	75	69	76	81	**75**
Surround-Boxensets									
1 TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	**88**
2 CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	**87**
3 LOGITECH **Z-5500**	290 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	87	90	86	81	**87**
4 TEUFEL **CONCEPT E MAGNUM POW. ED.**	160 Euro	Surround-Boxenset	01/07	sehr gut	85	85	82	75	**84**
5 TEUFEL **CONCEPT E2**	130 Euro	Surround-Boxenset	01/07	sehr gut	83	83	80	75	**82**

HEADSETS

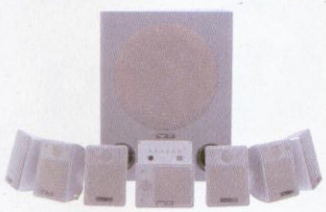
Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangqualität (60%)	Tragekomfort (20%)	Ausstattung (10%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Headsets									
1 EVERGLIDE **S-500**	75 Euro	Stereo-Headset	01/06	gut	81	82	72	77	**80**
2 THRUSTMASTER **T510**	120 Euro	Stereo-Headset	05/05	befriedigend	73	80	82	72	**75**
3 CREATIVE **HN-700**	55 Euro	Stereo-Headset	02/06	gut	72	75	56	79	**72**
4 PLANTRONICS **GAMECOM PRO 1**	85 Euro	Stereo-Headset	03/05	mangelhaft	62	67	71	78	**65**
5 COMPAD **SHS 3001**	25 Euro	Stereo-Headset	10/06	befriedigend	49	66	70	59	**56**
Surround-Headsets									
1 RAPTOR-GAMING **H1**	90 Euro	Surround-Headset	02/06	befriedigend	78	82	74	84	**79**
2 SPEEDLINK **MEDUSA 5.1 HEADSET**	75 Euro	Surround-Headset	05/06	gut	78	83	74	80	**79**
3 SHARKOON **X-TACTIC 5.1**	90 Euro	Surround-Headset	04/06	befriedigend	77	83	80	78	**78**
4 TEAC **POWERMAX HP-10**	50 Euro	Surround-Headset	03/05	gut	64	76	84	72	**69**
5 TEAC **HP-7D**	65 Euro	Surround-Headset	12/05	ausreichend	69	54	78	69	**68**

CPU-KÜHLER

Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Kühlleistung (40%)	Lautstärke (35%)	Installation (15%)	Eigenschaften (10%)	Gesamtwertung
1 THERMALRIGHT **XP90C**	50 Euro	CPU-Kühler	09/05	gut	84	94	69	79	**85**
2 TUNIQ **TOWER 120**	50 Euro	CPU-Kühler	09/05	gut	91	82	84	82	**84**
3 COOLERMASTER **HYPER 6+**	45 Euro	CPU-Kühler	09/05	gut	85	85	73	80	**83**
4 ZALMAN **CNPS9500**	50 Euro	CPU-Kühler	10/05	gut	79	83	84	89	**83**
5 TITAN **VANESSA L-TYPE**	50 Euro	CPU-Kühler	09/05	befriedigend	82	84	70	88	**82**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL
CONCEPT G THX 7.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	88

CREATIVE
HN-700



Hardware-Kategorie	Stereo-Headset
ca. Preis	55 Euro
Gesamtwertung	72

SPEEDLINK
MEDUSA 5.1



Hardware-Kategorie	Surround-Headset
ca. Preis	75 Euro
Gesamtwertung	79

ZALMAN
CNPS9500



Hardware-Kategorie	CPU-Kühler
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	83

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Verarbeitung (20%)	Ergonomie (20%)	Design (10%)	Gesamtwertung
Tastaturen										
1	RAPTOR-GAMING **K2**	50 Euro	Tastatur	11/06	befriedigend	88	82	87	87	**87**
2	CHERRY **G83-6105**	15 Euro	Tastatur	11/06	sehr gut	90	91	79	60	**85**
3	LOGITECH **G15**	60 Euro	Tastatur	03/06	befriedigend	89	82	78	86	**84**
4	LOGITECH **G11**	55 Euro	Tastatur	NEU	gut	87	82	76	85	**84**
5	ULTRON **G1-CLAW PAD GAMER-KEYB.**	40 Euro	Zusatztastatur	12/06	befriedigend	84	81	84	80	**83**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
Mäuse										
1	LOGITECH **G5**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	96	94	87	90	**93**
2	RAZER **COPPERHEAD**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	94	95	81	86	**90**
3	LOGITECH **G3**	40 Euro	Kabel-Lasermaus	11/06	gut	88	90	80	87	**86**
4	RAZER **KRAIT**	35 Euro	optische Kabelmaus	11/06	sehr gut	92	93	79	76	**86**
5	REVOLTEC **FIGHTMOUSE ADVANCED**	35 Euro	Kabel-Lasermaus	10/06	befriedigend	86	84	81	86	**85**

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (20%)	Gesamtwertung
Gamepads										
1	MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	30 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	**86**
2	LOGITECH **CHILLSTREAM CONTROLLER**	35 Euro	Gamepad	01/07	gut	84	79	83	85	**83**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	30 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
4	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	befriedigend	78	78	79	72	**78**
5	THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	15 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	**77**
Joysticks										
1	SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	**85**
2	SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	**81**
3	LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	20 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	**79**
4	THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	**78**
5	SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	**77**
Lenkräder										
1	LOGITECH **G25**	230 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	11/06	sehr gut	93	85	91	87	**90**
2	LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	105 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	**82**
4	THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/07	befriedigend	78	74	84	67	**77**
5	SAITEK **R440 FF**	55 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	**76**

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SHARKOON AUDICS 5.1



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	60 Euro
Gesamtwertung*	73

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	86

RAZER KRAIT



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH DRIVING FORCE PRO



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	86

Der neue Vorabend bei GIGA





17:00 **SPAM DELUXE**

DIE LIVE-COMMUNITY SHOW, DIE EUCH ZEIGT, WO ES LANG GEHT. INFORMIEREN. SPASS HABEN. DABEI SEIN.

18:30 **ROFL TV**

WIR BRINGEN EUCH DIE ABGEDREHTESTEN UND WITZIGSTEN CLIPS AUS DEM WEB INS TV.

19:00 **PLAY**

GAMING FÜR ALLE. SCHNELLER, BESSER, SPANNENDER ALS JE ZUVOR.

20:00
22:00
00:00
01:00
02:00

www.giga.de»»

GIGA empfängst du über Astra digital 19,2° oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!

ASTRA | Kabel Deutschland | primacom | Kabel BW | Alice

TOPS & FLOPS 2006

SPORTLICHSTER MONAT
OKTOBER

BESTES PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS
TRACKMANIA NATIONS

SCHÖNSTE SCHADENSFREUDE
PLAYSTATION 3

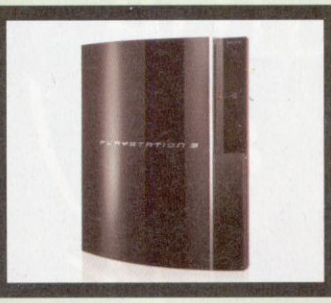
UNSACHLICHSTE DISKUSSION
EMSDETTEN



Sportlichster Publisher ist auch 2006 wieder **Electronic Arts**.



So viel Spaß für umme gibt's sonst nirgendwo: **Trackmania**.



Ist es eine Konsole oder ein Tischgrill? Die **PlayStation 3**.



Uns Uwe. Möge er sich bei **Quake** abreagieren, nicht im Landtag.

Der Herbst ist dank Electronic Arts traditionell die sportlichste Zeit des Jahres. In der Oktober-Ausgabe 2006 nehmen wir mit **Fifa 07**, **NHL 07**, **Madden NFL 07**, **NBA Live 07** und **Tiger Woods PGA Tour 07** gleich fünf Spitzensportler unter die Lupe, einen Monat später beschließt der generalüberholte **Fußball Manager 07** die Turn-Saison.

Als Erfolgsjahr wird 2006 allerdings eher nicht für die EA-Sports-Mannschaft eingehen, lässt sich doch deren Performance am besten mit den Worten »Stagnation auf hohem Niveau« zusammenfassen. Der einstige Vorzeigekicker **Fifa** fällt sogar mit durchschnittlich 79 Spielspaßpunkten erstmals unter die magische 80er-Hürde. Nur die Neuauflage der **NBA**-Serie ragt positiv heraus.

Sage und Schreibe null Euro kostet das in der März-Ausgabe getestete Action-Rennspiel den Hobby-Fahrer. Und das angesichts von 90 abgedrehten Kursen, Editor, Online-Ranglisten und Ligen, Zeitfahren, Rundenrennen ... Kein Wunder, dass sich mehrere tausend Spieler auf das großzügige Geschenk stürzen, hunderte neuer Strecken basteln und um die Wette wettrennen. Unsere begeisterten Tester vergeben 84 Spielspaßpunkte. Gäbe es bei PC PowerPlay eine Preis-Leistungs-Wertung, sie könnte hier nur 100 Prozent betragen.

Überraschenderweise wird die später von Publisher Koch veröffentlichte inhaltsgleiche Ladenversion zum Verkaufsschlager. Da sage noch einer, Großzügigkeit zahle sich nicht aus.

Sie kommt, sie kommt nicht, sie kommt, sie kommt nicht. Wer als PC-Spieler das Drama um das (Nicht-)Erscheinen der **PlayStation 3** verfolgt, kann sich das Grinsen kaum verkneifen. Motto: Während Villa Riba schon fleißig daddelt, schmort Villa Bacho noch im eigenen Saft aus PR-Meldungen und Terminverschiebungen. Wir wollen ja nicht noch nachtreten und darauf herumreiten, dass die jetzt endlich verfügbare Technik nicht so ganz mit den ursprünglichen Versprechungen mithalten kann ...

Wie auch immer der Konsolenkrieg ausgehen mag, der PC ist wieder einmal der heimliche Gewinner der Formatschlacht!

Die üblichen Verdächtigen sind mit den üblichen Verdächtigungen schnell zur Stelle: Uwe Schünemann, Christian Pfeiffer, Günther Beckstein, Jörg Schönbohm und viele andere Politiker und Meinungsmacher nutzten Ende 2006 den Gewaltexzess von Emsdetten als willkommene Gelegenheit, sich mit populistischen Verbotsforderungen in den Massenmedien zu profilieren.

Ihre offensichtliche Ahnungslosigkeit beim Thema Computerspiele teilen sie mit vielen »Großen« der Medienlandschaft, die mit ihrer vor Fehlern strotzenden Berichterstattung wenig Vertrauen in Kompetenzen auf anderen Gebieten wecken.

Wie erwartet, sind die Diskussionen inzwischen wieder abgeebbt. Mehr als eine (kaum konsensfähige) Gesetzesinitiative kommt bei all der Aufregung bisher nicht heraus. Kein Wunder, das Deutsche Jugendschutzsystem ist gut und funktioniert, und mehr Verbote bedeuten wohl kaum weniger Amokläufe.



MEIST-VERKAUFTES SPIEL
Anno 1701
(Quelle: Mediacontrol)

INTER-AKTIVSTER SPIEL-FILM
Dreamfall: The Longest Journey

MISSLUNGENSTES COMEBACK
Al »Larry« Lowe

www.cynamite.de

Wir haben für Sie in unserem Archiv geblättert und lassen das Spielejahr 2006 Revue passieren: Was bleibt im Gedächtnis? Welche Höhen und Tiefen hat unsere Gemeinde im vergangenen Jahr durchlebt? An welche Highlights und Kuriositäten erinnern sich Redaktion und Spieler?

TOLLSTE ACHTERBAHNFAHRT
RAINBOW SIX



Hostage hold 'em: **Rainbow Six** ist nach Talfahrt wieder oben auf.

Mit **Lockdown** läutet Ubisoft im März beinahe das Ende der ehrwürdigen **Rainbow Six**-Serie ein. Der Wandel vom Taktik-Epos zum Ballerspiel bekommt dem Shooter schlecht. Mieses Missionsdesign, grausige Grafik und vor allem kreuzdumme KI verderben Fans und Testern die Laune. Ergebnis: 59 Punkte.

Im Dezember macht Ubisoft den Reinfall wieder wett. **Rainbow Six: Vegas** knüpft zwar auch nicht an alte Taktik-Tugenden an. Im Gegenteil, der fünfte Teil der Reihe ist noch konsequenter auf Action getrimmt. Dafür aber mit atemberaubender Grafik und coolen Skript-Szenen inszeniert wie ein Bruckheimer-Kracher, dank der temporeichen Schießereien und Popcorn-Story perfekte, wenn auch etwas seichte Abendunterhaltung. Ergebnis: 82 Punkte. Und Erleichterung, dass die Serie noch einmal die Kurve gekriegt hat.

EIFRIGSTER HARDWARE-WERBER
UBISOFT



Ubi-Spiele: Bald in der Deluxe-Version inklusive Grafikkarte.

Nachdem die Hardwarespirale lange Jahre eher gemächlich rotiert, gewinnt sie 2006 wieder an Tempo. Hits wie **Company of Heroes**, **Armed Assault** und **Battlefield 2142** bringen manchen aktuellen PC ins Schwitzen. Dabei sticht eine Firma als besonders eifriger Verfechter der Formel »mehr Megahertz, mehr Spaß« hervor: Ubisoft.

Dark Messiah of Might & Magic stemmen unsere Standard-Testgeräte noch mit Ach und Krach, bei **Splinter Cell: Double Agent** und **Rainbow Six: Vegas** ist der Ofen schließlich aus. Die beiden Action-Kracher geben sich erst mit fabrikneuen Rechenknechten zufrieden, die unser Profi-Schrauber Mikkl »Wasserkühler« Galuschka organisiert. Dafür belohnen uns **Splinter Cell** und **Rainbow Six** dank **Unreal**-Technologie mit bislang unerreichter Grafikpracht. Aber ob die nicht auch mit weniger horrenden Anforderungen machbar gewesen wäre?

BESTÄNDIGSTER TREND
RECYCLING

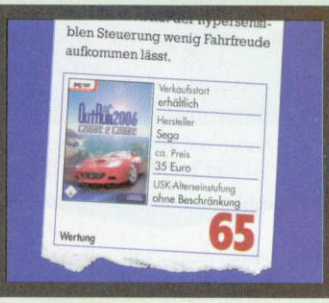


Irgendwo haben wir das hier **schon mal gesehen** – nur wo?

»Aus alt mach neu« ist seit jeher eine der Erfolgsformeln der Spielebranche. 2006 erreicht der Trend allerdings seinen bisherigen Höhepunkt. Unter den 20 meistverkauften Spielen des Jahres findet sich nur ein einziges, das nicht eine Reihe fortführt – und zwar **World of WarCraft** auf Platz 2. Mit **Counter-Strike Source** und **Die Siedler 2: Die nächste Generation** besetzen sogar gleich zwei reine Neuauflagen Spitzenplätze, die lediglich bereits bekannte Inhalte technisch aktuell verpacken.

Wirklich Innovatives muss man im Jahrbuch 2006 mit der Lupe suchen. Wer dafür aber den Herstellern die Schuld in die Schuhe schieben will, übersieht eines: Die wenigen originellen Titel, die 2006 erscheinen, scheitern fast alle an der Ladentheke. Insofern bedienen Electronic Arts und Konsorten mit ihrem Themenrecycling einfach nur Kundenwünsche.

EINGESTELLTESTE HEFTRUBRIK
KURZTESTS

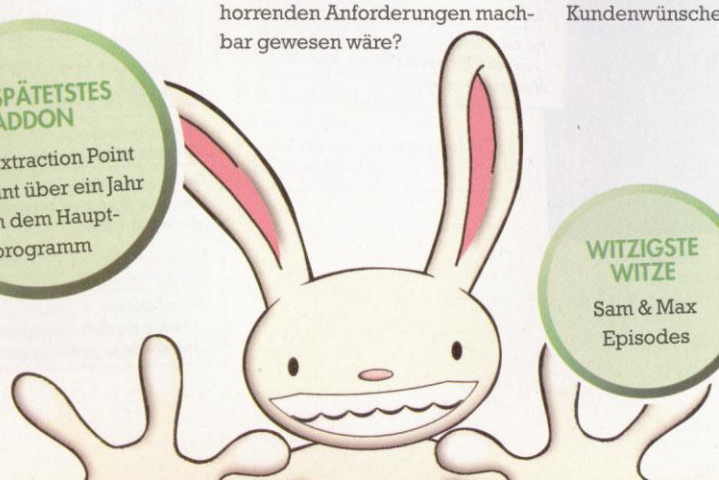


Nicht alle Ideen von **PC PowerPlay** sind genial. Nur die meisten.

Unsere Liebe währt nur einen Sommer: Kurztests sollen Sie ab der Juli-Ausgabe mit wenigen Worten über Fließbandschrott und drittklassige Lizenzgurken informieren. Doch zahlreiche Zuschriften zeigen, dass die meisten Leser von PC PowerPlay nicht auf unsere bewährte ausführliche Kaufberatung verzichten wollen. Tenor der meisten Briefe: Lieber gar nicht testen, als zu kurz.

Ihr Wunsch ist uns Befehl, die Kurztests verschwinden auf Nimmerwiedersehen, und wir spendieren den Platz lieber Spitzenspielen. Bei unserem ständigen Bestreben, PC PowerPlay noch besser zu machen, sind wir auf Ihre Mithilfe angewiesen. Schreiben Sie uns, was Ihnen zusagt, was Ihnen nicht gefällt. Diskutieren Sie mit uns über Tests, Previews und Reportagen. Auf unserer großen Internet-Plattform **www.cynamite.de**, per Mail an **leserbriefe@pcpowerplay.de** oder ganz klassisch per Brief (Adresse im Impressum).

VERSPÄTETSTES ADDON
Fear: Extraction Point erscheint über ein Jahr nach dem Hauptprogramm



WITZIGSTE WITZE
Sam & Max Episodes

HOCHPROZENTIGSTE WETTE
Jowoods Angebot, jeden Gothic-3-Käufer, der einen »A-Bug« findet, mit Met zu verköstigen

MEISTDISKUTIERTES THEMA
GOTHIC 3



Wir hatten uns so sehr gefreut und wurden so **bitter enttäuscht**.

Unser Fazit in der Oktober-Ausgabe ist deutlich: »Im Test durchgefallen!« prangt da auf dem Titelblatt. »Warum **Gothic 3** eine Riesen-Enttäuschung ist.« Auf acht Seiten legen wir ausführlich dar, was in unserer Testversion alles schief läuft. Wir listen die Fehler und Mängel auf, reden Klartext über Schwächen im Spieldesign und schließen mit der Hoffnung, dass die Schwachstellen bis zum Release noch ausgebessert werden – denn noch haben die Entwickler zirka zwei Wochen Zeit für die Fehlersuche.

Was dann allerdings in den Handel kommt, strotzt trotz unserer Warnungen noch immer vor Bugs. Und löst einen regelrechten Wirbelsturm an Forendiskussionen, Leserbriefen, E-Mails und Chatrunden aus. Bei uns, beim Publisher Jowood, bei Fanseiten wie Worldofgothic.de. Erboste Kunden, Entwickler und eingefleischte Fans schreiben Tausende Beiträge – so viel Aufruhr hat 2006 kein anderes Thema in Spielerkreisen verursacht. Nicht einmal Emsdetten.



MEIST MISSBRAUCHTES EREIGNIS
FUSSBALL-WM

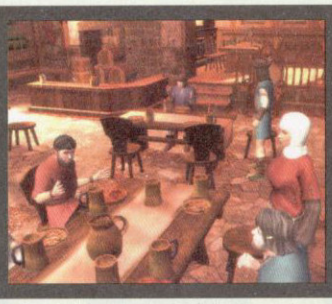


Schade: **Fußball-WM** vorbei. Toll: Das Logo nicht mehr sehen.

Im Sommer macht die Weltmeisterschaft der Balltreter ganz Deutschland kirre. Ehemals vernünftige Zeitgenossen tragen plötzlich mitten im Sommer Schals und schmücken ihre Autos mit bunten Wimpeln, und die Spielehersteller grübeln, wie sie die Begeisterung der Massen nutzen können.

Electronic Arts zeigt sich nach dem obligatorischen **Fifa**-Abklatsch **WM 2006** großzügig und veröffentlicht ein kostenloses Erweiterungspaket mit Trikots und anderen Accessoires für **Die Sims 2**. Take 2 dagegen will mit der gurkigen Kicker **Quiz-WM** Kasse machen.

FRÜHESTER PATCH
DIE GILDE 2



»Resi, bring mir doch bitte noch mal eine Portion **Updates**!«

An fehlerhafte Spiele haben sich Fans leider gewöhnen müssen. Zwar investieren die Hersteller in den letzten Jahren wieder vermehrt in Qualitätskontrolle. Die meisten Titel 2006 meistern unseren Testparcours tadellos. Ein paar schwarze Schafe haben wir allerdings dennoch aufgespürt. So erscheint beispielsweise zur – ansonsten gelungenen – Wirtschaftssimulation **Die Gilde 2** der erste Patch einen Tag, bevor das Spiel in die Läden kommt. Auch **Anstosss 2007** hätten zusätzliche Stunden im Betatest sicher gut getan. Und bei **Neverwinter Nights 2** funktioniert ein kompletter Multiplayer-Modus (Dungeon Master) nicht richtig.

UNSCHÖNSTE UNSITTE
KATASTROPHEN-KONVERTIERUNGEN



Neuigkeit für Ubisoft: Es gibt am PC keine △, ○, ✕, □-Tasten.

2006 erscheinen nur noch wenige Spitzentitel ausschließlich für den PC. Die meisten Hersteller entwickeln parallel für mehrere Systeme, um Kosten zu sparen. Aber bitte nicht auf Kosten der PC-Spieler!

Über Meldungen wie »Bitte Speicherkarte nicht entfernen!« beim Quicksave können wir ja noch schmunzeln, aber bei den importierten Krankheiten wie verwaschenen Texturen, nichtkonfigurierbarer Steuerung und Speicherpunkten hört der Spaß auf. Negativ-Beispiele 2006: Bei **Scarface** fehlt die Einstellung für die Mausgeschwindigkeit im Optionsmenü. Im Flugzeugspiel **Blazing Angels** erleben wir mit den meisten getesteten Gamepads eine Bruchlandung. Bei **Devil May Cry 3** müssen wir uns mit der Finger-verrenkenden Standard-Tastaturbelegung herumschlagen. Bitte etwas mehr Mühe, liebe Entwickler!

MARTIN DEPPE



Meine Top 3 des Jahres
Heroes of Might & Magic 5, Anno 1701, Scarface

Größte Enttäuschung
Gothic 3

Größte Überraschung
Company of Heroes

Größte Spiel-Leistung
Dass ich mich nach Scarface immer noch gesittet ausdrücke, verflucht!

Multiplayer-Favorit
Quark 3

Und außerdem ...
... soll endlich jemand Quark 3 für die Wii-Konsole entwickeln.

FLORIAN STANGL



Meine Top 3 des Jahres
World of WarCraft, Guitar Hero 2, GTR 2

Größte Enttäuschung
Need for Speed Carbon

Größte Überraschung
Nintendo Wii

Größte Spiel-Leistung
Losing my Religion schwermetallisch gecovert zu haben

Multiplayer-Favorit
Guitar Hero 2

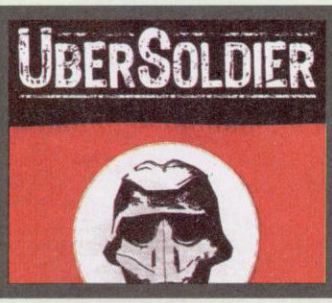
Und außerdem ...
... freut mich, dass mein neues Baby Cynamite.de so großartig gestartet ist!

LANGLEBIGSTES PHANTOM
OPTIMUS KEYBOARD



Kümmerliches Überbleibsel der Wunder-Tastatur: **Mini-Optimus**.

KURIOSESTE NAMEN
ÜBERSOLDIER & CO.



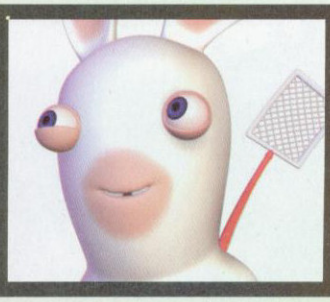
Überrascht über ünsäglich ünsinnige Überschrift: **Übersoldier**.

FRAGWÜRDIGSTER TREND
PAY-PER-PLAY



»Du! Kommst! Nicht! Vorbei! Erst zahlst du mir **10 Euro Eintritt**.«

HOPPELIGSTE HASEN
RAYMAN
RAVING RABBIDS



Können diese Augen lügen? Aber ja! Und **böse gucken** auch.

2005 berichtet PC PowerPlay zum ersten Mal über den Traum aller Tastaturtipper: Das **Art Lebedev Optimus Keyboard**, das statt den herkömmlichen bedruckten Tasten Mini-Bildschirme verwenden soll, auf denen sich nach Wunsch Icons, Befehle oder Bilder abbilden lassen sollen. So könnte man etwa bei einem 3D-Shooter direkt sehen, welche Waffe man mit der Ziffer 3 zückt. Das Thema begleitet uns durch ganz 2006 – und bis heute ist das immer wieder verschobene Wunderding nicht erschienen.

Lediglich eine Winz-Version mit drei Tasten bringt Art Lebedev Ende 2006 auf den Markt – zum horrenden Preis von rund 150 Euro. Das **Optimus** soll nun im Herbst endlich zu haben sein – zum noch horrenderen Preis von über 1.000 US-Dollar. Warten wir ab, wann's wirklich so weit ist.

Die Auszeichnung für den längsten Spielenamen geht an das Addon (Achtung, Luft holen!) **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 – Aufstieg des Hexenkönigs**. Zweiter Platz: **Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption**. Weitere Titel 2006, die einer Erwähnung würdig sind: **Archlord** für den wohl am häufigsten (absichtlich) falsch ausgesprochenen Namen, **Übersoldier** und **Schalen des Zorns** für besonders abstruse Benennung, **The Secrets of Da Vinci** für dreiste Lizenz-Anmaßung (**Sakrileg** läuft gerade im Kino). Und schließlich den Spezialpreis der Redaktion für die meisten Stolpersteine im Sprechertext: **Call of Ksch ... Kff ... Cthulhu**.

Die Mini-Erweiterungen für **Oblivion** (zwei Dollar für eine neue Pferde-Textur?!), Spiele im Häppchenformat (**Sam & Max**, **Sin Episodes**), krude Abonnementmodelle (bei **Archlord** sollen Online-Rollenspieler extra zahlen, um sich Vorteile zu verschaffen) – all das sind Vorzeichen eines mehr als fragwürdigen Trends: Spieleinhalte aufzustückeln und extra zu verkaufen, im Endeffekt einfach mehr Geld rauszuholen, ohne dabei wirklich mehr zu bieten.

Ob dieses Bestreben noch aufzuhalten ist, bezweifeln wir. Denn in der Konsolenwelt setzen sich die neuen Geschäftsmethoden durch. Sie haben es in der Hand: Stimmen Sie einfach mit Ihrem Geldbeutel ab!

Den Orden für die knuffigsten Charaktere 2006 darf sich Ubisofts Michel Ancel an die Brust heften. Die tobenden Karnickel sind die wohl mit Abstand sympathischsten Bösewichte, die wir je zum Teufel jagen durften – mit Pömpeln. Bowlingkugeln und Orangensaft. Dass Ancel ein Händchen für Comicfiguren hat, hat er schon bei **Rayman** selbst und im leider untergegangenen Jump-and-Run **Beyond Good and Evil** gezeigt. Aber mit den **Raving Rabbids** hat er sich wirklich selbst übertroffen. Da verzeihen wir ihm glatt, dass das Abenteuer selbst nur aus aneinander gereihten, wenn auch witzigen Mini-Spielchen besteht.

Wer die Hasen noch nicht kennt: Einfach bei **cynamite.de** nach »Raving Rabbids« suchen und sich schlapp lachen!

DAVID BERGMANN



Meine Top 3 des Jahres
World of WarCraft, Condemned, Sam & Max Episode 1

Größte Enttäuschung
Dreamfall

Größte Überraschung
Battlefield 2142

Größte Spiel-Leistung
Bei Wutausbrüchen im ganzen Jahr nur eine Maus zerstört zu haben.

Multiplayer-Favorit
Battlefield 2142

Und außerdem ...
... gehen mir schlampig angepasste Konsolenumsetzungen auf den Wecker.

SANDRA STREHLE



Meine Top 3 des Jahres
Neverwinter Nights 2, Oblivion, Ankh: Herz des Osiris

Größte Enttäuschung
die Bugs in Gothic 3

Größte Überraschung
Dark Messiah of Might & Magic

Größte Spiel-Leistung
Meine Level-60-Kriegerin

Multiplayer-Favorit
World of WarCraft

Und außerdem ...
... hat Blizzard immer noch nicht Diablo 3 angekündigt.

SIMON FISTRICH



Meine Top 3 des Jahres
Dark Messiah, Anno 1701, Psychonauts (dt.)

Größte Enttäuschung
Gothic 3

Größte Überraschung
Darkstar One

Größte Spiel-Leistung
Einen nicht näher genannten Chefredakteur bei Quark 3 mit 15: -1 zu besiegen.

Multiplayer-Favorit
World of WarCraft

Und außerdem ...
... wünsche ich mir für 2007 keine Amokläufe nebst unsachlichen Killerspiel-Debatten.



NEUGIERIGSTES SPIEL
BATTLEFIELD 2142



»Hey! Psst! Willst du vielleicht ein unsichtbares Eis kaufen?«

JUNGGEBLIEBENSTER JUGENDHELD
KANE



Meister Proper putzt so sauber, dass man sich drin spiegeln kann!

PEINLICHSTE PR-AKTION
EL MATADOR



Literweise pixelblut alleine reicht nicht zum Spielehit: **El Matador**.

BESTES BETRIEBSSYSTEM
WINDOWS VISTA



Unsere **Apple-Fans** im Layout: »Vista was? Vista ist uns egal!«

Wer mit **Battlefield 2142** unterm Arm aus den Spieleladen spurtet und zuhause voller Vorfreude die Packung öffnet, staunt nicht schlecht: Aus der Schachtel flattert ein unscheinbarer Zettel, der den verblüfften Käufer aufklärt, er dürfe sich von nun an als Werbezielgruppe und potenzielles Schnüffelopfer betrachten. Die Software will nämlich Nutzerinformationen sammeln, um damit im Spiel ausgesuchte Werbung einzublenden.

Zwar entpuppt sich das Ganze bei näherer Betrachtung (Dezember-Ausgabe von PC PowerPlay) als halb so wild. An Werbung in Spielen werden wir uns allerdings wohl bald gewöhnen müssen. Electronic Arts ist nicht die einzige Firma, die damit in Zukunft Geld verdienen will. Unter anderem ist Branchenriese Microsoft sehr an dem Thema interessiert.

Da schau her: **Command & Conquer**-Fiesling Kane sieht heute noch genauso frisch aus wie bei seinem ersten Auftritt in der legendären Echtzeit-Strategieserie im Jahr 1995. Ob das nun an seiner zeitlosen Frisur liegt (»Glatze macht sexy!«, so unsere redaktionseigenen Kurzhaarverfechter Florian und David), oder ob ihn sein erneutes Erscheinen im dritten Teil der Kultreihe beflügelt hat ... Jedenfalls finden wir den Obermotz so cool, dass wir ihm unsere letzte Titelseite kurz vor Weihnachten 2006 widmen. In unserer großen Vorschau zu **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Test demnächst!

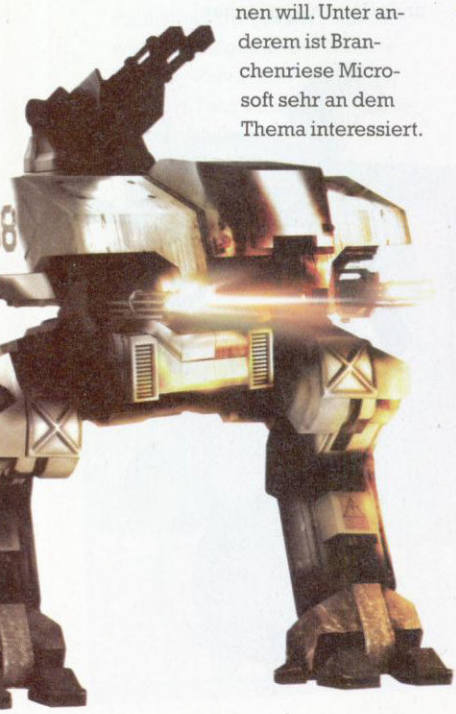


Nachdem die USK im August dem **Max Payne**-Verschnitt **El Matador** eine Alterseinstufung verweigert, entschließt sich Publisher Frogster zur Flucht nach vorn. Auf der Games Convention in Leipzig wird eine eigens erstellte, ungeschnittene »Sammler-Edition« des Actionspiels an Volljährige verkauft – und kurz darauf prompt indiziert. Für die Straßen-Version gibt Frogster allerdings nach. Etwas gekürzt und umgeschrieben, kommt das Spiel im Oktober doch noch mit 18er-Siegel auf den Markt.

Wir meinen: eine ziemlich peinliche und dem Ruf der Spielergemeinde nicht gerade zuträgliche Aktion. Ob's den Verkaufszahlen viel genützt hat, darf bezweifelt werden – der Entwickler geht wenig später Pleite.

So richtig feiern wird Microsoft die Geburt des jüngsten Babys zwar erst in diesem Jahr. Aber die Schwangerschaft der Redmonder hält uns ganz 2006 in Atem. Mal wird gemunkelt, die Niederkunft stünde kurz bevor, andere diagnostizieren dagegen eine Verlängerung.

Uns Spielern will Microsoft **Vista** mit einigen Exklusivangeboten schmackhaft machen. Allen voran DirectX 10, von dem vor allem Grafikwunder der nächsten Generation wie **Crysis** profitieren werden. Eher peinlich wirkt dagegen die Ankündigung des Xbox-Schlagers **Halo 2** für **Vista** – dessen Anziehungskraft dürfte zwei Jahre nach Erscheinen der Konsolenversion doch eher gering sein.



MICHAEL GALUSCHKA



Meine Top 3 des Jahres
Race, GTR 2, PES 6

Größte Enttäuschung
Need for Speed Carbon

Größte Überraschung
Anno 1701

Größte Spiel-Leistung
Ein zweistündiges Rennen in einer gut besetzten Live for Speed-Onlineliga ohne einen einzigen Fehler im Vorderfeld beendet zu haben.

Multiplayer-Favorit
Live for Speed S2

Und außerdem ...
... hätte ich 2007 gerne wieder vermehrt Spiele, die eher auf einer originellen Idee statt auf einer starken Lizenz beruhen.

RÜDIGER STEIDLE



Meine Top 3 des Jahres
Half-Life 2: Episode 1, Die Siedler 2 TNG, World of WarCraft

Größte Enttäuschung
Oblivion

Größte Überraschung
Battlefield 2142

Größte Spiel-Leistung
Level 60 bei WoW – ohne Quicksave!

Multiplayer-Favorit
Alteractal

Und außerdem ...
... wünsche ich mir mal was Neues! Will Wright, hab Erbarmen!

SUSANNE BRAUN



Meine Top 3 des Jahres
Anno 1701, Caesar 4, World of WarCraft

Größte Enttäuschung
Diverse Adventures, die hinter den Erwartungen zurückblieben (Tony Tough 2, Undercover).

Größte Überraschung
The Ship, weil es polarisiert (Wertung Susanne: 73, Wertung Rüdiger: 33).

Größte Spiel-Leistung
Bei Rayman Raving Rabbids auf der Wii-Konsole nicht wahnsinnig geworden zu sein.

Multiplayer-Favorit
Alteractal und Arathibecken

Und außerdem ...
... hätte ich gerne mehr Urlaub.

GELUNGENSTES COMEBACK
LARA CROFT



Endlich ist Archäologie wieder sexy! **Lara** ist wieder da!

Die Archäologin ist einer der wenigen Stars der Spieleszene, von denen auch Lieschen Müller schon gehört hat. Schade, dass Lara Crofts jüngste Auftritte ihrem Ruf kaum noch gerecht werden – bis **Tomb Raider Legends**, das wir in der April-Ausgabe mit 82 Wertungspunkten ehren. Drei Jahre hatten sich die Entwickler Zeit genommen – aber es hat sich gelohnt! Mit genialer Grafik, exotischen Schauplätzen, interessanten Puzzles und coolen Akrobatikeinlagen kann der siebte Teil der Abenteuerreihe an alte Erfolge anknüpfen. Zumindest inhaltlich, die Verkaufszahlen erreichen auf dem PC nicht die alten Rekorde.

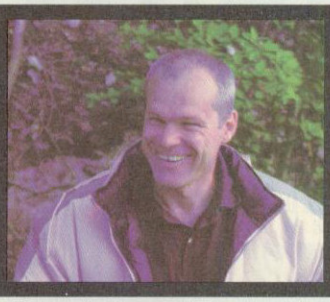
TOTESTE MESSE
E3

Gudbei **Ehdrei**, Haudie Dschiessie! Leipzig statt Los Angeles!

Lange Jahre behauptet die amerikanische **Electronic Entertainment Expo** (**E3**) ihren Status als größte und wichtigste Spielemesse der Welt. Entsprechend groß ist die Überraschung, als der US-Spieleverband ESA im Sommer 2006 quasi das Aus der **E3** verkündet. Zu teuer, zu viel Tohuwabohu, zu wenig Business. Welche der schnell aus dem Boden gestampften Nachfolgemessen 2007 das Rennen macht, ist noch völlig offen.

Europäer müssen das Ganze ohnehin nicht schwer nehmen – schließlich hat sich die Leipziger **Games Convention** inzwischen zum fast vollwertigen Ersatz gemausert, und das **E3**-Ende macht die **GC** noch wichtiger.

SCHLAGFERTIGSTER REGISSEUR
UWE BOLL



Hat gut Lachen, weil immer noch alle Zähne: **Uwe Boll**.

Jetzt mal im Ernst: Uns Uwes Filmchen sind vielleicht keine große Filmkunst, aber auch bei weitem nicht so schlecht, wie ihnen nachgesagt wird. Kein Wunder, dass Uwe Boll angesichts kübelweise ausgeschütteter Schmähkritiken der Kragen platzt.

Wohl Wunder allerdings die Konsequenz: Im Juni fordert Boll seine ärgsten Kritiker zum Duell. Und zwar mit Fäusten statt mit Worten. Der erfahrene Amateurboxer will die Nörgler im Ring zum Schweigen bringen. Und wie man mittlerweile auf **www.youtube.com** verfolgen kann, hat das auch hingehauen. Vielleicht sollte Boll über einen Karrierewechsel nachdenken.

KRASSESTER KAUFRAUSCH
AMD

Aus **AMD und Ati** wird ... Atmdi? Dimta? Damti? Intel?

2006 wird wieder viel geschachert in der Spieleindustrie und Hardwarebranche. Prozessorspezialist **AMD** kauft Grafikkartenschmiede **Ati**, **Microsoft** lässt sich die **Black & White**-Erfinder von **Lionhead** schmecken und verleibt sich Werbespezialist **Massive** ein. **Ubisoft** krallt sich derweil die **Driver**-Lizenz, **Bethesda** die **Star Trek**-Rechte.

Anderswo wird eingespart: **Take 2** schließt **Rockstar Vienna**, **Electronic Arts** will fünf Prozent Gehaltskosten kürzen, **Atari** wirft gleich ein Fünftel der Mitarbeiter raus und macht die meisten Entwicklungsabteilungen dicht. **Ritual Entertainment** löst sich nach dem Flop mit **Sin Episodes** quasi auf, **Digital Illusions** Kanada macht zu. 2007 wünschen wir uns mehr Erfolgsmeldungen!

Rüdiger Steidle



SARA STEHLIN

Meine Top 3 des Jahres
Anno 1701, Ankh: Herz des Osiris, Rayman Raving Rabbids

Größte Enttäuschung
Den Weihnachtsmann gibt's gar nicht ...

Größte Überraschung
... aber vielleicht den Osterhasen!

Größte Spiel-Leistung
Lumines (PSP) 230.000 Punkte!

Multiplayer-Favorit
Mario Party 6 (Gamecube)

Und außerdem ...
... wünsche ich allen einen guten Start in 2007! Bleiben Sie spielwütig! Aber bitte mehr spiel als wütig!

MICHAEL ERLWEIN



Meine Top 3 des Jahres
World of WarCraft, Half-Life 2: Episode 1, Oblivion

Größte Enttäuschung
Gothic 3

Größte Überraschung
Railroads

Größte Spiel-Leistung
Rechtzeitig abschalten, bevor ich das reale Leben verpasse.

Multiplayer-Favorit
World of WarCraft

Und außerdem ...
... war 2006 wie 2005. Und 2007 wird sicher wie 2006. Nur werde ich älter und älter ...

SASCHA GLISS



Meine Top 3 des Jahres
Anno 1701, Heroes of Might & Magic 5, GTR 2

Größte Enttäuschung
Star Trek Legacy

Größte Überraschung
Nintendo Wii

Größte Spiel-Leistung
eine Handvoll Siege bei den allabendlichen Quark-3-Matches.

Multiplayer-Favorit
Live for Speed S2

Und außerdem ...
... freue ich mich auf 2007. Für Simulations-Fans wie mich wird das mit Titeln wie Silent Hunter 4 und Battle of Britain ein richtig fettes Jahr.

PC POWERPLAY 2006
ZAHLEN, DATEN, FAKTEN

Wir haben alle Ausgaben der PC PowerPlay 2006 analysiert, von Februar 2006 bis Januar 2007, 2.142 Seiten, über 200 Tests. Welche Trends und Überraschungen wir herausgefiltert haben, lesen Sie auf diesen Seiten.

Trotz Emsdetten: 2006 ist ein gutes Jahr für Spiele und Spieler. Frankreich und England schlagen ihre Spiele-Gurus zu Rittern, Hamburg fördert ansässige Entwickler mit dem Projekt Game City, Hochschulen richten Lehrstühle ein, die Games Convention bricht alle Rekorde, im Konsolenlager ein neues Zeitalter an. Und die Redakteure der PC PowerPlay jetten für Sie um die Welt, um kommende Hits unter die Lupe zu nehmen, schlagen sich die Nächte mit literweise Kaffee um die Ohren, um Top-Spiele von Flops zu trennen und zu schreiben, schreiben, schreiben.

Unsere Vorgehensweise

Auf den kommenden Seiten wollen wir das vergangene Jahr Revue passieren lassen. Zwar lassen sich rückblickend nur wenig echte Highlights ausmachen, die Gurken-Quote ist seit 2005 allerdings ebenfalls zurückgegangen. Genau wie beim letzten Jahresrückblick haben wir die Daten analysiert und nach unseren vier Hauptgenres Action, Strategie, Abenteuer und Sport geordnet. In Fällen, in denen es bei Genres oder Szenarien Überschneidungen gab, haben wir den Titel trotzdem eindeutig einer Kategorie zugeordnet. So fällt der Rollenspiel-Strategie-Mix **Spellforce 2** in der Statistik in die Strategie-Sparte.

Jedes Spiel zählt nur einmal. Nachtests oder eigenständige Multiplayer-Artikel haben wir genauso wenig mit in die Statistik einbezogen wie Budget-Tests.

FAKTEN

Tests insgesamt	214
Getestete Titel (ohne Nachtests)	211
Getestete Addons	20

TOP 5

Half-Life 2 Episode 1	92
Pro Evolution Soccer 6	92
Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate	92
Anno 1701	91
Titan Quest	91

FLOP 5

Call a Pizza Dude	9
Die Sims 2: Glamour Accessoires	15
Hui Buh	19
Kicker Quiz-WM	20
Vitalsign	22

AWARDS

insgesamt vergeben: **50**



GURKEN

insgesamt vergeben: **4**



DIE REDAKTION



David Bergmann
Anzahl Tests (als Haupttester) 36
Höchste Teilwertung
Pro Evolution Soccer 6 94
Niedrigste Teilwertung
Call a Pizza Dude 10



Rüdiger Steidle
Anzahl Tests (als Haupttester) 37
Höchste Teilwertung
Half-Life 2: Episode 2 91
Niedrigste Teilwertung
Vitalsign 12



Florian Stangl
Anzahl Tests (als Haupttester) 3
Höchste Teilwertung
GTR 2 91
Niedrigste Teilwertung
Marc Ecko's Getting Up 25



Susanne Braun
Anzahl Tests (als Haupttester) 42
Höchste Teilwertung
Anno 1701 92
Niedrigste Teilwertung
Call a Pizza Dude 9



Georg Valtin
Anzahl Tests (als Haupttester) 30
Höchste Teilwertung
Oblivion 93
Niedrigste Teilwertung
Curling 2006 23



Simon Fistrich
Anzahl Tests (als Haupttester) 5
Höchste Teilwertung
Half-Life 2: Episode 2 91
Niedrigste Teilwertung
Barrow Hill 40



Martin Deppe
Anzahl Tests (als Haupttester) 14
Höchste Teilwertung
HOMM 5: Hammers of Fate 93
Niedrigste Teilwertung
Die Sims 2: Glamour Accessoires 16



Sascha Gliss
Anzahl Tests (als Haupttester) 39
Höchste Teilwertung
GTR 2 93
Niedrigste Teilwertung
Girls at Work 20



Michael Galuschka
Anzahl Tests (als Haupttester) 7
Höchste Teilwertung
GTR 2 91
Niedrigste Teilwertung
Kicker Quiz WM 16



Sara Stehlin
Anzahl Tests (als Haupttester) 0
Höchste Teilwertung
Rayman Raving Rabbids 85
Niedrigste Teilwertung
Hui Buh 18

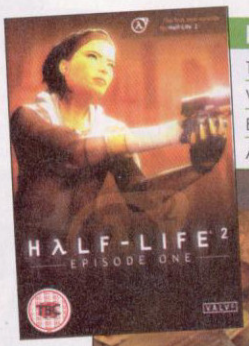
ACTION

ALYX FOLGT GORDON



Noch immer wirft **Half-Life 2** seinen Schatten über das Action-Genre. Auch 2006 kann kein Titel dem Vorzeige-Shooter das Wasser reichen – bis auf **Half-Life 2: Episode 1**, mit dem sich die Superstars von Valve selbst Konkurrenz machen. Shooter-Spieler bekommen 2006 mit dem verspäteten Addon zu **Fear**, dem einfallsreichen **Prey**, dem spektakulären **Rainbow Six: Vegas** und vor allem dem genialen **Dark Messiah of Might & Magic** trotzdem einiges zu tun. Im Multiplayer-Bereich dominiert der **Battlefield**-Ableger **2142**. Wer's weniger blutig mag, wird vom putzigen **Lego Star Wars 2**, dem Auto-Ballerspiel **Crashday** oder der vierten Auflage von **Micro Machines** blendend unterhalten.

Was die Szenarien anbelangt, so scheint der Zweite Weltkrieg endlich auf dem Rückzug – allerdings nur, um seine Vormachtstellung an das ebenso Klischeebeladene Amis-gegen-Terroristen-Szenario zu verlieren. Actionspiele sind 2006 außerdem das beliebteste Genre für Lizenzen aus dem Kino- und Comic-Markt wie **Ab durch die Hecke**, **X-Men** oder **Fluch der Karibik**. Die Qualität der Titel lässt traditionell zu wünschen übrig, allerdings scheint ein Umdenken bei den Herstellern einzusetzen. **Scarface** und **Der Pate 2** beweisen, dass sich Lizenz und Spielspaß nicht ausschließen müssen.

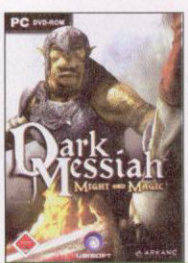


PLATZ 1

Titel	Half-Life 2: Episode 1
Wertung	92
Entwickler	Valve
Aktueller Preis	ca. 20 Euro



Der König ist tot, es lebe der König! Der einzige Titel, der 2006 dem Genrekönig Half-Life 2 nahe kommt, ist der offizielle Thronfolger **Episode 1**.



PLATZ 2

Titel	Dark Messiah
Wertung	90
Entwickler	Arkane Studios
Aktueller Preis	ca. 40 Euro



Mit Schwert und Zauberstab statt MG und Raketenwerfer kommt **Dark Messiah** auf Platz 2.



PLATZ 3

Titel	Battlefield 2142
Wertung	89
Entwickler	Digital Illusions
Aktueller Preis	ca. 45 Euro



Mit **Battlefield 2142** bringt EA keinen Ableger von Teil 2, sondern eine tolle Alternative.

FAKTEN

Tests insgesamt	80
Ausgabe mit den wenigsten Tests	Oktober 2006 (5)
Ausgabe mit den meisten Tests	April 2006 (9)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	November 2006 (80,2%)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	September 2006 (57,5%)

Die wichtigsten Sub-Genres

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Actionspiel	25	69,2
Action-Rennspiel	11	79,0
Action-Adventure	10	71,7
Ego-Shooter	8	79,3
Multiplayer-Shooter	6	62,7
Taktik-Shooter	5	81
Jump-and-Run	4	44,8

Die häufigsten Szenarios

Szenario	Spiele
Zeitgenössisch	22
Comic/Film/TV	12
Science-Fiction	8
Zweiter Weltkrieg	6
Moderner Krieg	5
Horror/Mystery	5
Fantasy	3
Historisch	3

STRATEGIE

ANNOHOLIKER

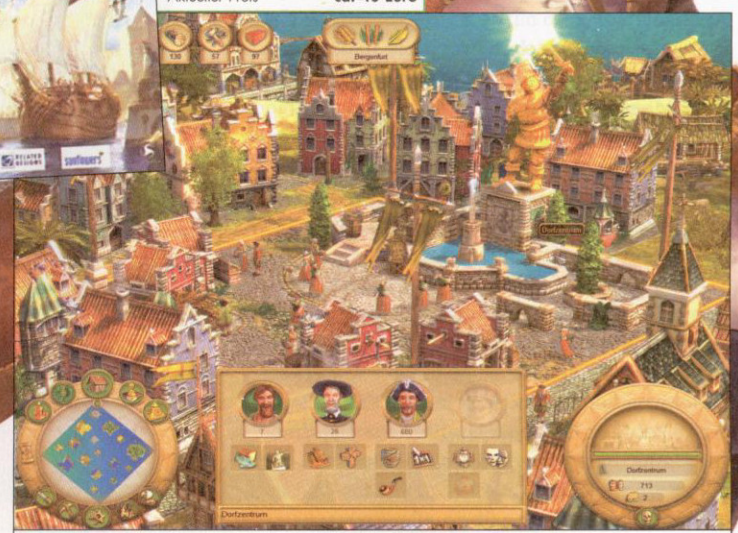
Verglichen mit 2005 machen Strategiespiele wieder an Boden gut und festigen ihren Platz als zweitbeliebtestes Genre hinter Action. Dabei sticht die mit durchschnittlich jeweils über 80 Punkten sehr hohe Qualität der Echtzeit- und Aufbau-Strategiespiele heraus. Erstere stellen nach wie vor das mit Abstand größte Unter-Genre. Auf Platz 1 der Hitliste findet sich allerdings ein Aufbauspiel: **Anno 1701**, der Superstar aus Deutschland.

Wie die meisten Strategiespiele stützt sich auch **Anno** auf ein historisches Szenario. Von der Antike übers Mittelalter bis hin zum Zweiten Weltkrieg haben sich die meisten Genrekollegen ihre Nische in der Geschichte gesucht. Gegenwartsszenarios sind die Domäne der Wirtschaftssimulationen, die so ziemlich jeden Bereich der Ökonomie abdecken, vom Tierpark übers Filmgeschäft bis hin zum privatisierten Strafvollzug. Fehlt nur noch der **Tycoon Tycoon**, in dem man massig ramschige Tabellenspielchen programmiert und an den Mann bringt. 2007 hofft jeder auf neue Impulse aus Will Wrights lang angekündigtem **Spore**.



PLATZ 1

Titel	Anno 1701
Wertung	91
Entwickler	Related Designs
Aktueller Preis	ca. 40 Euro



»Mannomann! Das neue Anno! Mann!« Die Fernsehwerbung ist zwar zum schweinerweichen blöd, aber **Anno 1701** versöhnt uns wieder.

FAKTEN

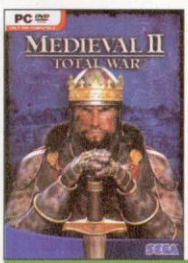
Tests insgesamt	65
Ausgabe mit den wenigsten Tests	September 2006 (2)
Ausgabe mit den meisten Tests	Mai 2006 (10)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	November 2006 (85,7)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	Januar 2007 (40,0)

Die wichtigsten Sub-Genres

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Echtzeit-Strategie	18	80,1
Echtzeit-Taktik	12	72,7
Strategiespiel	10	71,6
Wirtschaftssimulation	8	68,3
Aufbau-Strategie	6	83,3
Runden-Strategie	6	75,8

Die häufigsten Szenarios

Szenario	Spiele
Historisch	15
Zeitgenössisch	10
Science-Fiction	8
Zweiter Weltkrieg	6
Fantasy	6
Comic/Film/TV	4
Moderner Krieg	4



PLATZ 2

Titel	Medieval 2
Wertung	90
Entwickler	Creative Assembly
Aktueller Preis	ca. 40 Euro



Medieval 2 vereint gekonnt Runden-Strategie und bombastische Echtzeit-Schlachten.



PLATZ 3

Titel	Company of Heroes
Wertung	90
Entwickler	Relic
Aktueller Preis	ca. 40 Euro



Company of Heroes begeistert trotz des abgenudelten Weltkriegs-Szenarios die Taktiker.

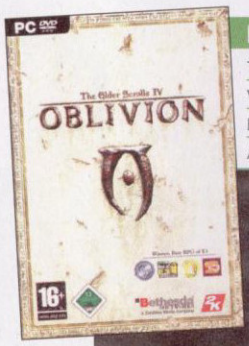
ABENTEUER

SPIELT EINE ROLLE



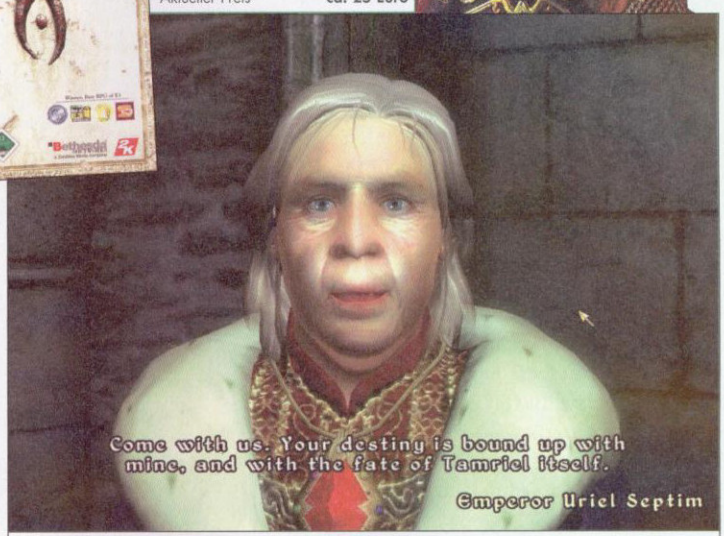
Nach der Durstrecke zum Millenniumswechsel sind klassische Adventures 2006 endlich wieder obenauf. Sie stellen nicht nur mit 19 Vertretern das größte Sub-Genre im Abenteuer-Bereich, sie kommen auch mit rund 73 Punkten auf einen beachtlichen Wertungsdurchschnitt. Der könnte noch weitaus besser sein, wenn im Adventure-Genre die Tops und Flops nicht gar so weit auseinander klaffen würden. Zwischen dem Spitzenreiter **Ankh: Herz des Osiris** (88) und dem müden **Paradise** (36) tut sich ein Riesenabgrund auf.

Klassische Rollenspiele dagegen scheinen ihre Glanzzeit hinter sich zu haben. Ihre Geschwister aus dem Onlinebereich laufen ihnen langsam den Rang ab. Zumal die beiden heiß erwarteten Anwärter auf den Genrethron – **Gothic 3** und **Neverwinter Nights 2** – beide nicht (ganz) überzeugen konnten. Abwechslungsreich wie eh und je die Szenarien: Fantasy rangiert immer noch an erster Stelle, doch auch zeitgenössische Themen und Science-Fiction werden immer beliebter.

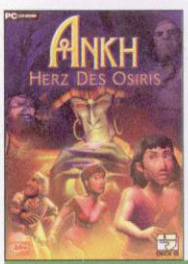


PLATZ 1

Titel	Oblivion
Wertung	89
Entwickler	Bethesda
Aktueller Preis	ca. 25 Euro

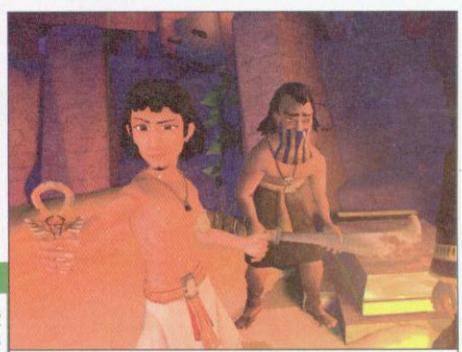


Eine dermaßen riesige Fantasy-Welt wie **Oblivion** mit so vielen Monstern, Schätzen, Abenteuern hat uns noch kein Rollenspiel beschert.



PLATZ 2

Titel	Ankh: Herz des Osiris
Wertung	88
Entwickler	Deck 13
Aktueller Preis	ca. 20 Euro



Der Vorgänger erklomm 2005 den zweiten Platz. **Herz des Osiris** bleibt nur knapp zurück.



PLATZ 3

Titel	Guild Wars: Factions
Wertung	87
Entwickler	NC Soft
Aktueller Preis	ca. 35 Euro



Factions gefällt uns noch einen Hauch besser als das zweite Guild-Wars-Addon, Nightfall.

FAKTEN

Tests insgesamt	34
Ausgabe mit den wenigsten Tests	März 2006 (0)
Ausgabe mit den meisten Tests	Dezember 2006 (6)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	Februar 2006 (84,5)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	Mai 2006 (44,0)

Die wichtigsten Sub-Genres

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Adventure	19	73,3
Online-Rollenspiel	6	75,8
Action-Rollenspiel	5	75,0
Rollenspiel	4	66,0

Die verwendeten Szenarios

Szenario	Spiele
Fantasy	9
Comic/Film/TV	6
Zeitgenössisch	6
Science-Fiction	4
Historisch	3
Zweiter Weltkrieg	2
Horror/Mystery	2

SPORT- UND RENNSPIELE

WELTMEISTERLICH



Noch extremer als bei den Kollegen der Abenteuerfraktion klafft bei Sportspielen ein Abgrund zwischen Spitzentiteln und Ausfällen. Das Sportgenre stellt einerseits gleich zwei der fünf höchstbewerteten Spiele 2006, gleichzeitig aber auch manchen Gurken-Kandidat. Vor allem Großereignisse wie die Fußball-WM im Sommer und die Wintersport-Saison locken immer wieder Produzenten an, die das schnelle Geld mit minderwertiger Software suchen. Kicken und Wintersport stellen denn auch die beiden beliebtesten Szenarien im Genre. Nur Rennspiele und Simulationen können da noch mithalten. Mit **GTR 2** erscheint das Nonplusultra für Hobby-Rennfahrer, denen es gar nicht realistisch genug sein kann; immer mehr Online-Ligen entstehen.

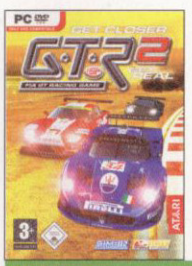
Für EA Sports, die ihr Pulver traditionell im Oktober verschießen, ist 2006 kein außergewöhnlich gutes Jahr, aber auch kein schlechtes. Im Fußballbereich haben sie ihre Vormachtstellung wohl endgültig an **Pro Evolution Soccer** verloren, dafür bringen Hockey, Basketball und American Football Solides. Umwälzende Neuerungen sind auch 2007 nicht zu erwarten. Im Sport-Genre bewegt sich nun einmal paradoxerweise am wenigsten.

PLATZ 1

Titel	Pro Evolution Soccer 6
Wertung	92
Entwickler	Konami
Aktueller Preis	ca. 35 Euro

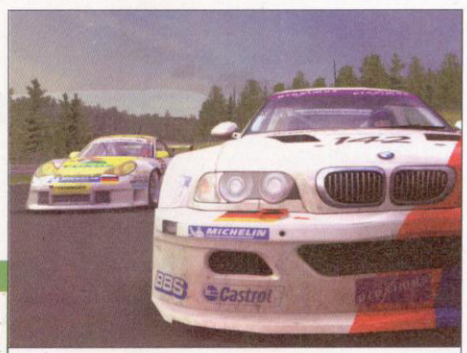


Pro Evolution Soccer legt auch 2006 wieder eine meisterliche Vorstellung auf den Rasen. EAs Konkurrent FIFA Soccer ist weit abgeschlagen.



PLATZ 2

Titel	GTR 2
Wertung	92
Entwickler	Simbin
Aktueller Preis	ca. 45 Euro



Die Redaktion ist sich einig: Besser als **GTR 2** kann man Rennsport am PC kaum machen.



PLATZ 3

Titel	Fußball Manager 2007
Wertung	89
Entwickler	Bright Future
Aktueller Preis	ca. 40 Euro



Der Altmeister der **Fußballmanager** besinnt sich bei seinem Auftritt auf alte Stärken.

FAKTEN

Tests insgesamt	38
Ausgabe mit den wenigsten Tests	April 2006 (2)
Ausgabe mit den meisten Tests	Oktober 2006 (10)
Ausgabe mit der höchsten Durchschnittswertung	November 2006 (90,5)
Ausgabe mit der niedrigsten Durchschnittswertung	Juli 2006 (40,0)

Die wichtigsten Sub-Genres

Subgenre	Zahl der Tests	Durchschnittswertung
Sportspiel	23	69,8
Rennspiel und Simulation	11	70,9
Manager	4	75,8

Die verwendeten Szenarios

Szenario	Spiele
Fußball	8
Wintersport	8
GT/Tourenwagen	4
Straßenrennen	4
Eishockey	2
Rallye	2
Golf	2
American Sports	2

VIDEO

TIE FIGHTER

Einmal so richtig böse sein: In TIE Fighter sagen wir der herzensguten Rebellenallianz Adieu und ziehen für Darth und Konsorten in den Krieg der Sterne.



Dieser Herr gibt uns Befehle des **Imperators**. Wenn wir die erfüllen, machen wir uns bei Palpatine lieb Kind.

Schon Alfred Hitchcock wusste, dass eine Geschichte nur so gut sein kann wie ihre Bösewichte. Insofern ist die alte **Star Wars**-Trilogie eine der besten Storys aller Zeiten. Mit Darth Vader und dem fiesen, aber irgendwie doch coolen Imperium erschuf George Lucas die wohl berühmteste Achse des Bösen der Filmgeschichte. Kein Wunder also, dass LucasArts zwei Jahre nach der Space-Simulation **X-Wing** uns im Jahr 1994 endlich auch als imperialer TIE-Pilot auf Rebellenhatz schickte.

Falls Sie es noch nicht wussten: TIE heißt in diesem Fall nicht etwa Krawatte, sondern Twin Ion Engine (Zwillings-Ionen-Antrieb). Die kugelrunden Raumjäger mit den charakteristischen Solarsegeln stellen das Rückgrat der imperialen Flotte – sowohl im Film als auch im Spiel. Auf technischer Seite hat sich seit **X-Wing** nicht viel geändert: Die leicht verbesserte Spiel-Engine stammt aus dem Vorgänger. Sie beherrschte schon in **X-Wing** echtes 3D, für **TIE Fighter** packten die Entwickler zusätzlich Gouraud Shading ins Spiel. Das verpasst den platten Flächen der Objekte einen etwas realistischeren Look.

Für Recht und Ordnung

Worum geht's? Als frischer Rekrut der imperialen Marine steigen wir in den Krieg gegen die Rebellen ein. Die Spiel-Story setzt dabei direkt nach der Schlacht um den Eisplaneten Hoth ein, also ziemlich genau im ersten Drittel von Das Imperium schlägt zurück. Die Kampagne ist komplett statisch, wir fliegen also eine fest vorgegebene Mission nach der anderen. Das ist allerdings ziemlich wurscht, denn erstens war das anno 1994 Stand der Technik, und zweitens sind die geskripteten Missionen derart abwechslungsreich und herausfordernd, dass nie Langeweile im Cockpit aufkommt.

Fantasie-Simulation

Apropos Cockpit: Genau wie **X-Wing** ist **TIE Fighter** mehr als eine bloße Weltraumballerei à la **Wing Commander**. Die Handschrift von Lawrence Holland (**Secret Weapons of the Luftwaffe**) ist nicht nur beim knüppelharten Missionsdesign erkennbar. Um die Raumjäger möglichst effizient zu nutzen, müssen wir nämlich unsere Energie verwalten und den einzelnen Systemen zuteilen. Und das funktioniert (bei TIEs mit Deflektorschilden) so: Mit F9 legen wir fest, wie schnell unsere Laserkanonen aufgeladen werden. Mit F10 regeln wir den Ladegrad der Schilde. Je mehr Energie wir diesen beiden Systemen zuführen, desto weniger Saft bleibt für den Antrieb übrig, und unser Schiff fliegt langsamer.

Zudem können wir gespeicherte Energie per Tastendruck von den Lasern in die Schilde, oder umgekehrt von den Schilden in die Laser schieben. Zusätzlich gibt's einen Schalter, der den Deflektor ausrichtet (alle Energie nach vorne, 50/50 oder alles nach hinten), und einen, der unsere Waffen von Einzel- auf Paar- oder Vierfachfeuer umstellt.

Alles im Griff

Wenn wir die Bedienung der Energiesysteme verinnerlicht haben, können wir unseren TIE immer der Lage anpassen. Etwa wenn wir einen Frontalangriff mit Photonentorpedos fliegen, folgerichtig die Laser abschalten und alle Energie auf die vorderen Schilde leiten. Oder wenn wir einen besonders schnellen Raumer abfangen müssen und das nur schaffen, indem wir sämtliche Bordsysteme abschalten, damit aller Saft in den Antrieb fließt.

Abgesehen von der ausgeklügelten Bedienung punktet **TIE Fighter** mit der typischen **Star Wars**-Atmosphäre. Das Kreischen vorbei fliegender TIEs, das satte Geräusch der Blaster oder die situationsabhängige Musik bilden eine perfekte Soundkulisse. Zudem belohnt das Spiel freiwillige Aktionen unsererseits: In fast jeder Mission gibt es sekundäre und versteckte Ziele, die wir für den Geheimbund des Imperators erfüllen können. Im späteren Verlauf der Kampagne geben uns diese finsteren Gesellen zusätzliche Aufträge. Wenn wir die erfüllen, steigen wir in Palpatines Gunst auf und erhalten verbessertes Equipment und schicke Tattoos auf dem Pilotenarm.

Sascha Gliss

WOHER KRIEG ICH'S?

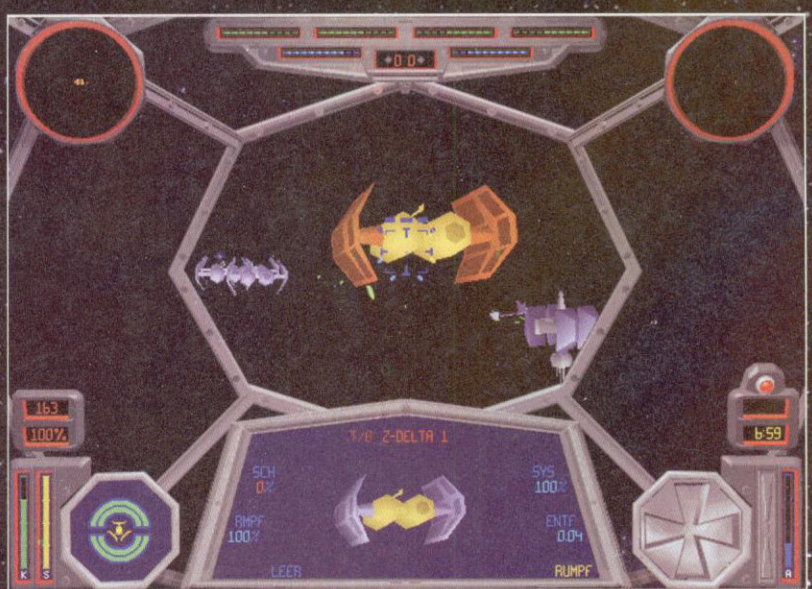
Wenn Sie die ursprüngliche Version von TIE Fighter (und nicht eine der Neuauflagen mit verbesserter Technik) suchen, ist Ebay Ihr bester Freund. Wir empfehlen die Collector's Edition auf CD von 1995. Die kommt mit leicht verbesserter Grafik, höherer Auflösung im Cockpit, allgegenwärtiger Sprachausgabe und über 100 Missionen deutlich luxuriöser daher als die 1994er-Diskettenversion.



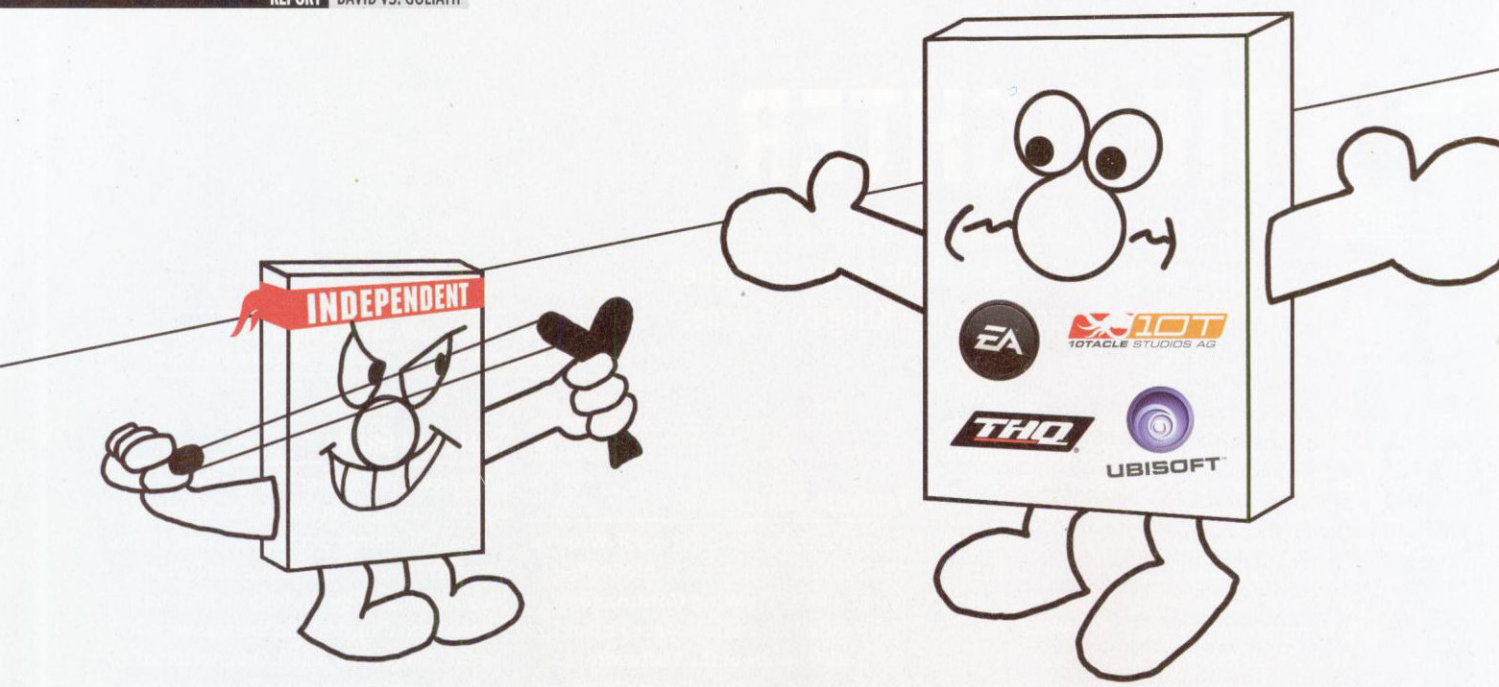
Und wie läuft's?

Zwei Methoden: DosBox oder VDMSound, beides Gratis-Tools aus dem Internet. VDMSound ist wesentlich unkomplizierter und lief im Test tadellos. Pferdefuß: Einige Joysticks, etwa die der Sidewinder-Familie, werden nicht erkannt. Achtung: Auf einigen PCs funktioniert der High-Res-Modus nicht; egal mit welchem Tool TIE Fighter gestartet wird.

Erschienen	1994 (Disketten-Version)
Entwickler	LucasArts
Publisher	Softgold
Genre	Weltraumspiel



1994 war TIE Fighter optisch bereits veraltet. Dafür gab's aber riesige Massenschlachten, gigantische Sternzerstörer und ziemlich schlaue **Flügelmänner**.



DAVID VS. GOLIATH

Fortsetzungen und Lizenztitel dominieren die Händlerregale. Die Independent-Szene geht einen anderen Weg: Die kleinen Entwickler sind gezwungen, komplett auf Spielspaß und Ideen zu setzen. Wir stellen Beispiele vor – und liefern die Demos gleich auf unserer DVD.

DIE **AUTOREN**



Moritz Menzel (31) lebt, studiert und schreibt als freier Autor in München. Vor dem Studium war er als PR-Manager, Print- und TV-Redakteur in der Spielebranche tätig.



Thomas Sieben (30) spielt, schreibt und lebt in Berlin. Wenn er nicht gerade journalistisch tätig ist, verdient er seinen Lebensunterhalt als Drehbuchautor für Film und Fernsehen.

Vorschau auf 2007: **Alone in the Dark 5**, **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**, **Medal of Honor Airborne**, **Command & Conquer 3**, **Need for Speed** Irgendwas und ganz sicher auch ein neues **Fifa**, **NBA**, **NHL**.

Es ist kein Geheimnis, dass ein Großteil der aktuellen Spielelandschaft aus Fortsetzungen und Remakes besteht. Mit anderen Worten: Innovation ist nicht gerade Alltag, und Zyniker könnten behaupten, dass es sich bei vielen neuen Titeln nur um kosmetische Updates bereits erschienener handelt. Natürlich ist das nicht automatisch etwas Schlechtes. Es hat schon einen Grund, warum gute Konzepte beibehalten werden, aber trotz aller tollen Fortsetzungen tritt doch beim anspruchsvollen Spieler mittelfristig Ermüdung ein. Die Grafik wird besser, die Daten und Frisuren der Fußballer sind aktualisiert, und vielleicht gibt es neue Multiplayer-Modi. Wirkliche, richtungsweisende Neuerungen sind jedoch äußerst selten zu finden.



Große Innovationshoffnung für PC-Spieler: Will Wrights **Spore**.

Was der Bauer nicht kennt ...

Mittlerweile weiß jeder, dass die Spieleindustrie eine Multimillionen-Dollar-Branche ist, die Geld verdienen will – wie alle großen Industrien. Der Weg zum Geld ist dabei zweitrangig, da bleibt Innovation schon mal auf der Strecke zum sicheren Erfolg. Experimente wie **Black and White** oder **Spore** sind eher Einzelfälle. Und irgendwer hat ja auch die ganzen **Medal of Honors** und **Tomb Raiders** gespielt. Genau, das waren wir.

In einer Branche, in der sich ein Titel hunderttausendfach verkaufen muss, um als erfolgreich zu gelten, ist jede Art von Risiko zu vermeiden. Innovation braucht Mut. Neue Ideen sind erstmal neue Gefahren für den Umsatz. Was ist, wenn niemand die unbekannten Helden spielen will?

Auftritt: die Independent-Spiele. Denn was im Mainstream gefährlich scheint, ist für unabhängige Entwickler oft die einzige Chance.

Was heisst unabhängig?

Der größte und wichtigste Unterschied eines unabhängigen Entwicklers zu den »normalen« Entwicklern ist,



KUDOS

Den Anfang macht **Kudos**, das ins Genre der Lebens-Simulationen fällt. Ein Urenkel der Klassiker **Alter Ego** und **Little Computer People** also, oder ein Kumpel von **Sims 2**. In **Kudos** übernehmen Sie die Rolle eines jungen Menschen Anfang 20 und haben zehn Jahre Zeit, Ihr Leben vom planlosen, ungebildeten Kellner in alle mögliche Richtungen zu verändern. Wichtigste Faktoren sind dabei Geld, Zeit und Ihre Fähigkeiten. Das besondere daran ist, dass alles auf einem Bildschirm passiert. Hier werden Unternehmungen geplant, die Zimmer geputzt und Jobs gesucht.

Auch wenn **Kudos** etwas lieblos erscheint, gelingt dem kleinen Spiel doch Erstaunliches. Auf fast erschreckende Weise entblößt es die ganzen unausgesprochenen Wahrheiten des modernen Lebens. Nach einiger Zeit reduzieren sich die Freunde von ganz alleine auf Leute mit den gleichen Ansprüchen, einfach weil es besser passt. Menschen mit schwierigen Vorlieben kommen zwar, gehen aber auch wieder. Andere Wahrheiten, die **Kudos** zitiert: Wer mehr Geld hat, kann mehr unternehmen und hat mehr Freunde. Wer sich hingegen weiterbildet, um vielleicht irgendwann mal einen besseren Job zu kriegen, wird nicht viel Zeit in Kneipen und Kinos verbringen und verwandelt sich in einen einsamen Stubenhocker.

Kudos wurde von der englischen Firma Positech Games programmiert, die schon mit dem letzten Titel **Democracy** sehr positive Reviews sammelte. Positech ist eine Ein-Mann-Show namens Cliff Harris, übrigens ein Ex-Mitarbeiter von Peter Molyneuxs Firma Lionhead. **Kudos** ist ein sehr spezielles Spiel, das komplett von seiner Einfachheit lebt. Es bricht das Leben, unser Leben, auf fast erschreckende Weise in seine wesentlichen Bausteine und Regeln herunter und wirkt dabei wie ein kleines interaktives Kunstwerk.

www.positech.co.uk/kudos/
Preis: 17,99 €



Kudos zeigt die ganze Vielfalt des Lebens und braucht nur diesen einen **Bildschirm**.

dass er kein Geld von einem Publisher kriegt. Das heißt, alle Kosten der Herstellung eines Spiels werden selbst getragen oder stammen aus sonstigen unabhängigen Quellen. Der große Vorteil dabei ist, dass niemand einem unabhängigen Entwickler in sein Projekt reinredet. Er genießt Freiheit bei allen kreativen Prozessen und Entscheidungen.

Auch gibt es keinen äußerlichen Druck auf die Produktion. Statt an bloßen Zahlen und Quartalsgewinnen ist der Entwickler vorrangig an der Qualität seines Spiels interessiert. Das aus dem Mainstream allzu bekannte Beispiel der vorzeitigen, verbuggten Veröffentlichung eines Titels fällt größtenteils weg. Ein Spiel ist fertig, wenn es fertig ist.

Doch natürlich hat diese Unabhängigkeit auch Nachteile. Der Offensichtlichste ist das fehlende äußere Geld, das normalerweise von einem Publisher vorgeschossen wird. Das schlägt sich auf zwei Punkte am deutlichsten nieder.

Grösse kostet. Werbung auch.

Erstens: Was aufwändig ist, ist teuer. Riesige Landschaften voller Nichtspieler-Charaktere, die interessante Nebenaufgaben verteilen wie in **Oblivion**. Komplexe Levels, Gegner mit aufwändiger KI wie in **Fear** – alles muss entworfen, designt, texturiert werden. Jemand muss die Quests programmieren, die Dialoge schreiben, immer wieder testen und verfeinern. Das geht nur mit vielen Leuten, in großen Teams, die eine Menge Geld kosten.

Deshalb sehen unabhängigen Spiele im besten Fall gut aus. Etwas wirklich Bahnbrechendes oder Revolutionäres gibt es im Bereich Atmosphäre, Weltensimulation und Spielgröße selten. Zwar sind manche kleine, geniale Puzzlespiele jahrelang spielbar, aber der echte, reale Umfang, die Anzahl der Maps bei Strategiespielen zum Beispiel, ist meistens begrenzt.

Zweitens: Geld fehlt auch fürs Marketing, also die Werbung. Diese Kosten übernimmt nämlich der Publisher, er schaltet Werbespots und Anzeigen, da er sein Spiel so oft wie möglich verkaufen will. Aber ohne Publisher kein Marketing, keine Anzeigen, keine Kampagne.

Die einzige Chance

Wie lässt sich das kompensieren? Indie-Spiele leben hauptsächlich von Mund- bzw. Internetpropaganda. Deshalb gibt es auch fast jedes Spiel als Demo, um so



Atmosphärische Grafik, hier **Oblivion**, ist immer sehr zeit- und damit geldaufwändig.



FIZZBALL

Fizzball ist wohl das typischste Independent-Spiel unter den hier vorgestellten Titeln. Ein Mix aus Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel. Als Professor, der ein bisschen an Doktor Snuggles erinnert, müssen Sie bedrohte Tiere einfangen, um eine Art virtuelle Arche zu basteln.

Die Tiere sind über den Bildschirm verteilt, umgeben von zerstörbaren und unzerstörbaren Hindernissen. Der titelgebende Fizzball wird abgeschossen und mit jedem gefangenen Tier größer. Heißt, zuerst müssen wir die kleinen Tiere treffen und einfangen, dann erst passen die größeren in den Ball. Also zuerst der Frosch, dann eine Ente, der immer bedrohte Panda-Bär als Letztes. **Fizzball** spielt sich wie eine **Arkanoid**-Mutation.

Hersteller Grubby Games hat das alte Spielprinzip konsequent weiterentwickelt und ihm neues, putziges Leben eingehaucht. Die Abkehr von der immer gleichen Block-Zerstörung tut dem Spielprinzip mehr als gut. Das ganze Design von **Fizzball**, von der Grafik bis zur Musik, ist auf süß getrimmt. Passend zum ganzen Sesamstraßen-Look gibt es auch einen Kids-Modus, mit unendlichen Leben beziehungsweise Fizz-Bällen.

Fizzball steht für eine ganze Wagenladung an guten, kurzweiligen Puzzleklonen, die immer wieder aus der Independent-Szene ans Licht kommen. Einfache, funktionierende Spielideen werden variiert und immer wieder neu erfunden. Der Vorteil für die Entwickler ist klar. Puzzlespiele leben, mehr als alle anderen Genres, von einer einzigen, guten Idee. Diese wird im besten Sinne geklaut, bearbeitet und neu interpretiert. Das ist bei Fizzball, wenn auch sehr, sehr bunt und knuddelig, hervorragend gelungen.

http://grubbygames.com/
Preis 15,97 €



Fizzball ist ein erfrischender **Arkanoid**-Klon.

zuerst die Neugier und dann die Kauflust zu wecken. Gute Titel sprechen sich dann über Foren herum, werden von Journalisten entdeckt und landen im besten Fall auf einer Cover-DVD. Wie in diesem Heft.

Aber womit überzeugen sie den so verwöhnten Spieler? Da, wie gesagt, keine aufwändigen Äußerlichkeiten möglich sind, müssen Independent-Spiele woanders glänzen, um erfolgreich zu sein und Spaß zu machen. Müssen sich vollkommen auf ihre einzige Chance und wahre Stärke konzentrieren: auf gute Ideen. So gute, dass die Spiele schon als Demo sofort überzeugen, fesseln und zum Weitermachen bewegen. Sie müssen anders, besonders sein. Niemanden interessiert ein Shooter, der fast so ist wie **Half-Life 2**, nur schlechtere Grafik hat, nicht ganz so toll designt ist. Dann spiele ich doch lieber das Original.

Durch diese Umstände hat sich die Independent-Szene immer mehr zum experimentellen Versuchslabor für Spielkonzepte entwickelt. Nirgendwo sonst gibt es so viele verschiedene Subgenres und Mutationen bekannter Ideen und Konzepte wie hier.



Gametunnel.com ist auf unabhängige Spiele spezialisiert.

EINTAUCHEN

Wenn man anfängt, sich mit der Independent-Szene und deren Spielen zu beschäftigen, wirkt das Angebot zunächst überwältigend und chaotisch. Da es relativ einfach ist, ein kleines Spiel zu programmieren, und die Tools fast jedermann zugänglich sind, findet sich jede Menge mittelmäßiger und schlechter Titel im Netz. Dabei steht jedes dieser Spiele komplett für sich selber. Wenn es überhaupt eine Assoziation gibt, dann: »Das ist doch das Spiel von den Leuten, die auch dieses andere Spiel gemacht haben, das ich kenne«.

Der gängige Mainstream-Gedanke, einen Nachfolgertitel zu kaufen, fällt deshalb oft flach, weil es das Phänomen der Reihen und Serien hier kaum gibt. Und von Werbetrailern, Anzeigenstrecken und Aufstellern im Laden kann man sich auch nicht beeindrucken lassen.

SPRACHROHR

Die ganze Szene organisiert sich fast ausschließlich im World Wide Web. Eine der wichtigsten Seiten für Indipendent-Spiele ist www.gametunnel.com. Sie funktioniert als Sprachrohr und Fokuspunkt des dichten Angebotsdschungels. Jeden Monat testet und bewertet Gametunnel aktuelle Erscheinungen, spricht Empfehlungen aus, so wie eine ganz normale Spieleseite, jedoch nur für Independent-Games. Dabei konzentrieren sie sich vor allem auf Titel, die noch unbekannt sind, aber vielversprechend. Titel, die es ihrer Meinung nach wert sind, von einer breiteren Masse entdeckt zu werden. Gametunnel versteht sich explizit als Präsentationsplattform und Sprungbrett. Als Tor zur Indie-Welt.

Größtes Event der Szene ist das Independent Games Festival (IGF), das jährlich im Rahmen der Games Developer Conference in San Francisco gehalten wird. Dort werden die besten Spiele von einer Jury in den üblichen Kategorien gekürt, etwa beste Innovation und beste Grafik. Das IGF gilt als wichtigste Auszeichnung der Szene und schlägt in der Branche hohe Wellen. Wer hier gewinnt, kann sich einer großflächigen Be-



DAWNSPIRE: PRELUDE

Ebenfalls einen Blick wert ist **Dawnspire: Prelude**, vom schwedischen Studio Silent Grove. Auf den ersten Blick eine spannende Mischung aus vielen bekannten Elementen. Aber gleich vorne weg: **Dawnspire** ist kein Online-Rollenspiel, auch wenn es so aussieht. Die genaue Bezeichnung ist wohl »Team-basiertes Online-Action-Rollenspiel«. Namentlich eine Art Mischung aus **Guild Wars** und **Counter-Strike** mit dem rundenbasierten Kampfsystem eines klassischen MMORPGs. Wild klicken nützt also nichts. Jede Klasse hat verschiedene Skills, Spezialangriffe sowie Auren, die unten am Bildschirm auf die Tasten eins bis fünf gelegt sind, und je nach Bedarf aktiviert werden. Die grafischen Effekte sind dabei erstaunlich aufwändig.

Ohnehin treten beide Teams in einer sehr schönen 3D Landschaft gegeneinander an, um Relikte zu erobern und ins eigene Camp zu bringen. Hat ein Team alle drei in seinen Besitz gebracht, ist die Runde vorbei – ansonsten läuft die Zeit aus, und der Spieler mit den meisten Relikten gewinnt. Wer im Kampf umkommt, erscheint nach 20 Sekunden wieder am Startpunkt oder in einem eventuell eroberten Wegpunkt.

Auffällig neben der neuartigen Mischung der Genres sind die nicht ganz alltäglichen Klassen der Figuren. Der Reaver verwandelt seine Arme in tödliche Waffen, der Shadowblade macht sich einfach unsichtbar, schleicht sich an und schlägt dann aus dem Nichts zu. Hier bricht **Dawnspire** mit Altbekanntem, was dem Fantasy-Veteran zwar den Einstieg etwas schwieriger macht, dafür aber frischen Wind in abgekaute Rassen- und Klassen-Standards bringt.

Die Entwickler von Silent Grove, die seit 2002 an dem Projekt arbeiten, können auf ihr Werk durchaus stolz sein: **Dawnspire** ist ein tolles Beispiel, wie nah ein Indie-Spiel auch grafisch an kommerzielle Vorbilder rankommen kann. Vor allem aber macht das schnelle Spieler-gegen-Spieler-Prinzip einfach Spaß. Eine Mischung aus Elementen guter Spiele und neuer Einflüsse, ergibt in diesem Fall etwas Neues und ebenfalls Gutes. Da es sich offiziell noch um eine Betaversion handelt, sollte man gespannt beobachten, wie sich **Dawnspire** weiter entwickelt. Entscheidend ist natürlich, wie bei allen Online-Spielen, ob es eine aktive Community bilden kann, sodass jederzeit genug belebte Server zur Verfügung stehen.

www.dawnspire.com/

Preis: ca. 22 €



Schnelle, taktische Online-Kämpfe gibt's bei **Dawnspire: Prelude**.

richterstattung sicher sein und auf sprunghaft steigende Verkaufszahlen seines Siegertitels hoffen.

Neue Kanäle

Auch ein anderer Bereich der Branche hat den Indie-Spielen über die letzten Monate einen großen Schub gegeben: digitale Distribution (siehe PC PowerPlay 01/2007). Auf den Downloadplattformen bündeln sich die vorher wahllos im Netz verstreuten Titel. Wieder vorne mit dabei: Steam, der Download-Service von **Half-Life**-Hersteller Valve. Hier sind Demos und auch die entsprechenden Vollversionen diverser Indie-Spiele gleich neben den Toptiteln zu finden. Für ein unabhängiges Projekt ist das der digitale Ritterschlag und so etwas wie ein Durchbruch.

Auch bemerkenswert für die Szene ist Microsofts Initiative, diverse Spiele für ihren Download-Service »X-Box Live« zu kaufen und so unabhängige Titel der großen Konsolengemeinschaft zur Verfügung zu stellen. Bestes Beispiel: **Roboblitz**, von Naked Sky Entertainment, das sich mittlerweile sowohl bei X-Box Live als auch bei Steam findet. Ein beachtlicher Erfolg und nur ein Beispiel für die wachsenden Möglichkeiten, ohne großes Marketing-Budget sein Spiel unter die sprichwörtlichen Leute zu bringen.

Fazit

Independent-Spiele sind eine Welt, die jedem offen steht, unabhängig von Rechnerleistung und Monatseinkommen, wenn man die natürlichen Beschränkungen



Highlight des Indie-Jahres ist das **Independent Games Festival**.



Roboblitz ist einer der Durchstarter der Indie-Szene.

DEFCON

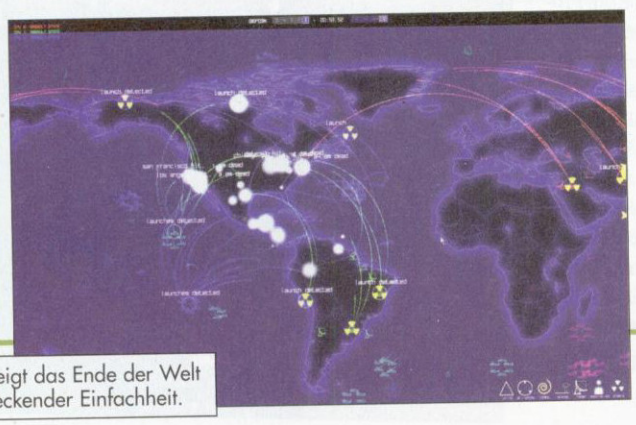


Wie **Kudos** spielt sich auch **Defcon** komplett auf einem Bildschirm ab, besser gesagt auf einer Karte. Unserer Karte, der Erde. **Defcon** ist ein Echtzeit-Strategiespiel und dreht sich um den nuklearen Ernstfall. Zwei oder mehr Spieler, jeder auf einem Kontinent angesiedelt, kämpfen um den Sieg, wobei Sieg etwas zu positiv klingt, denn das Spiel ist ein Countdown: In Defcon 5 und 4 wird platziert, dabei stehen alle Einheiten sofort zur Verfügung, es gibt auch keinerlei Rohstoffabbau. Bei Defcon 3 und 2 gehen die konventionellen Angriffe los, sozusagen das Vorspiel. Bomber und Kriegsschiffe. Dann kommt Defcon 1, und das Spektakel nimmt seinen traurigen Lauf. Es ist der längste und eigentliche Hauptteil des Spiels, Atomraketen fliegen, die Spieler müssen blitzschnell reagieren, Abwehrmechanismen abstimmen und gleichzeitig den Gegenschlag ausführen. Erst in dieser Phase des Spiels werden die Strategien des Gegners sichtbar: Von wo greift er an, wie steht seine Defensive? Fehler, die vorher beim Platzieren gemacht wurden, verursachen Millionenverluste.

Defcon kann gegen den Rechner oder im Netz gegen menschliche Gegner gespielt werden. Es gibt verschiedene Modi, mit dabei ein Speed Defcon, bei dem die Zeitbeschleunigung immer auf Maximum steht und ein »Office Modus«, fürs Büro, bei dem ein Spiel auf sechs Stunden gestreckt ist.

Trotz der völligen Reduzierung auf das grafisch Nötigste, platzt **Defcon** fast vor Atmosphäre. Denn das Bild auf unserem Monitor ist das Bild aus unserer kollektiven Wahrnehmung. Es ist das Bild aus dem Film **Wargames**, aus Tom-Clancy-Streifen. Die nüchterne, kalte Karte, auf der das letzte Kapitel der Menschheit geschrieben wird. Langsam, unaufhaltsam, wandern die Raketen bei Defcon 1 über den Bildschirm – wir können versuchen, zu reagieren, sogar einige abschießen, aber am Ende steht doch die Vernichtung. Die morbide Faszination von **Defcon** ist, dass es genau so aussehen würde, irgendwo an einem Computer im Pentagon. Natürlich ist dem Ganzen dabei, vorsichtig formuliert, ein gewisser Zynismus nicht abzusprechen. Das gesamte menschliche Leben wird auf Zahlen reduziert, und wir freuen uns, wenn die Sprengköpfe in Mexiko-City einschlagen. Eine Rakete, 10 Millionen Tote. Fazit: tolles Spiel, grenzwertiges Setting.

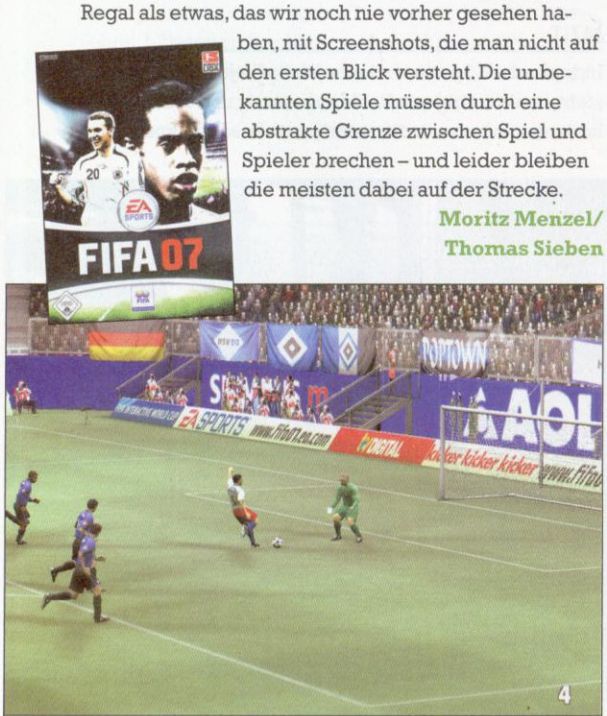
Verantwortlich dafür ist Introversion Software rund um Mastermind Chris Delay, die mit **Darwinia** eines der erfolgreichsten und besten Indie-Spiele der letzten Jahre



Defcon zeigt das Ende der Welt in erschreckender Einfachheit.

des Mediums akzeptiert. Aber man muss diese Welt selber entdecken. Durch die Abwesenheit von Marketing und erzeugtem Hype ist eines allerdings sicher. Wenn ein Spiel Erfolg hat, dann, weil es wirklich gut ist, nicht aufgrund eines hohen Werbebudgets. Aber wir, die Käufer und Spieler, sind an bestimmte Dinge einfach gewöhnt. Irgendwie nehmen wir eher **Fifa 07** aus dem Regal als etwas, das wir noch nie vorher gesehen haben, mit Screenshots, die man nicht auf den ersten Blick versteht. Die unbekannten Spiele müssen durch eine abstrakte Grenze zwischen Spiel und Spieler brechen – und leider bleiben die meisten dabei auf der Strecke.

Moritz Menzel/ Thomas Sieben



Die **Fifa-Serie**: The same procedure as every year, James!

SIEBEN FRAGEN AN CHRIS DELAY



Chris Delay ist der kreative Kopf hinter Introversion Software (Darwinia, Uplink, Defcon)

Wie bist Du auf die Idee zu Defcon gekommen, und wie lange hat es von der Idee bis zum fertigen Spiel gedauert?

Die Idee zu Defcon kam aus zwei verschiedenen Quellen. Die erste ist der Kult-Film Wargames, aus dem Jahr 1983. Ein Film, den ich als Kind liebte und der auch schon eine große Inspiration für unser erstes Introversion-Spiel war, eine Hacker-Simulation namens Uplink.

Vor einiger Zeit sah ich mir den Film noch einmal an und mir wurde klar, dass dort irgendwo eine wirklich coole Idee für ein Spiel verborgen lag. Manche Spiele simulieren Krieg auf der ganzen Welt, sind dabei aber zu strategisch, rundenbasiert und mit Statistiken überladen. Ich wollte ein Spiel machen, das wirklich aussieht wie der Film, mit U-Booten aus einfachen Vektoren, die sich langsam unserer Küste nähern. Uns lag auch viel daran, die Atmosphäre der Anspannung und Paranoia des kalten Krieges einzufangen.

Die ganze Entwicklung hat ein Jahr gedauert, inklusive Beta-Test, an dem haben zwei Entwickler drei Monate gearbeitet.

Gab es nach dem Erfolg von Darwinia lukrative Angebote von Publishern für einen Nachfolge-Titel? Und wenn ja, warum habt ihr sie nicht angenommen?

Es gab einige Angebote, ja, aber keines, dem wir ernsthaft nachgegangen sind. Und wir haben auch nicht vor, Sequels unserer Spiele zu entwickeln. Für uns sind Nachfolger und Serien Teile des gleichen Übels, sie beschränken und verhindern Ideen und Innovation – das vierte Spiel von Introversion wird wieder etwas vollkommen Neues sein.

Was ist der Vorteil eines unabhängigen Entwicklers, und warum bist Du einer?

Die Vorteile der Unabhängigkeit sind enorm – zuerst mal kann man machen,

»... und mir wurde klar, dass dort irgendwo eine wirklich coole Idee für ein Spiel verborgen lag.«

hervorgebracht haben. Zurecht sind alle Titel von Valve auf ihrer Steam-Plattform ins Download-Programm genommen worden.

www.everybody-dies.com
Preis: 17,50 €



Trotz Defcons reduzierter Grafik wird die Zerstörung der Welt in aller **atmosphärischen Deutlichkeit** gezeigt.

TITAN ATTACKS



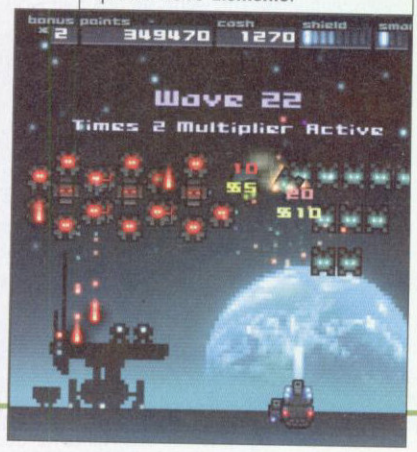
Auch Kunst, aber ganz anderer Art, ist **Titan Attacks** von Puppy Games. Retro ist in, auch bei Computerspielen, und was zu Beginn aussieht wie ein einfacher **Space Invader**-Klon, mausert sich im Spielverlauf zu einem Feuerwerk Marke **Gradius**. Das eigene Schiff ist in Schusskraft, Schildstärke und anderen nützlichen Dingen ausbaufähig, wobei durchaus Taktik in der Kaufreihenfolge gefragt ist.

Das Kampfszenario beginnt auf unserer Erde, führt nach besiegtem Boss über den Mond und Mars durch das Sonnensystem. Es ist schwer, sich dem audiovisuellen Erlebnis von **Titan Attacks** zu entziehen. Trotz eines teilweise sehr vollen Bildschirmes wird es nie unfair, und während der passende Elektrosoundtrack einem zusammen mit den Aliens um die Ohren fliegt, vergehen schnell zu viele Stunden.

Mit **Titan Attacks** ist der Vier-Mann-Firma Puppy Games ein sehr schönes Retro-Ballerspiel gelungen. Die stimmige 8-bit Grafik gekoppelt an tolle Musik und passende Soundeffekte ergeben ein sehr gutes und stylisches Minispiel.

www.puppygames.net/titan-attacks
Preis ca. 16 €

Titan Attacks glänzt durch konsequente **Retro-Elemente**.



was man will. Die Firma gehört uns, wir bestimmen unsere Arbeitszeiten, wir haben keine Publisher, die uns ständig über die Schulter gucken und sagen, was wir als nächstes machen sollen. Das gibt uns fast komplette kreative Kontrolle, heißt aber auch, dass wir sehr entschlossen und diszipliniert sein müssen, so hart sich das anhört. Vor allem, wenn das Geld sich dem Ende neigt und die Moral abnimmt.

Was ist der Schlüssel für ein erfolgreiches Indie-Spiel, und was der Unterschied zur einer vom Publisher kontrollierten Entwicklung?

Wenn man für so einen Nischen-Markt entwickelt, braucht man mehr als alles andere den Mut der eigenen Überzeugung. Was schwierig sein kann, wenn man als Entwickler in eine Richtung läuft, und der ganze Rest der Industrie in die entgegengesetzte. Wir wussten immer, dass wir gute Ideen haben, aber es braucht eine Menge Entschlossenheit und Überzeugung, um sie wirklich in die Realität umzusetzen. Außerdem ist es wichtig zu wissen, welche Art von Spielern die genaue Zielgruppe ist.

Wünscht Du Dir manchmal, dass Du es mit dem Produktionsvolumen (Grafik, Sprachaufnahmen)

»Wenn man für so einen Nischen-Markt entwickelt, braucht man mehr als alles andere den Mut der eigenen Überzeugung.«

eines Major-Titels aufnehmen könntest?

Man muss das Beste aus dem machen, was man hat. Natürlich, wenn es um perfekte, fotorealistische Grafik geht, können wir nicht mit den großen Entwicklern konkurrieren; die haben Teams von Dutzenden von Künstlern an nur einem Element des einen Spiels sitzen, zum Beispiel am Waffen-Design, während wir überhaupt keine Künstler beschäftigen. Wir haben einen oder zwei Entwickler, die an einem Titel arbeiten. Für manche mag das wie ein unzerstörbares Hindernis erscheinen, wir sehen es aber als eine Chance, um an ungewöhnlichen Konzepten zu arbeiten, an die sich andere nicht rantrauen. Der Vorteil davon ist, dass unsere Spiele aus der Menge herausstechen – niemand würde Darwinia mit einem anderen Titel verwechseln.

Simplere Grafik kann für ein Spiel auch nützlich sein, auf jeden Fall bei einem Titel wie Defcon. In allen unseren Spielen versuchen wir ein eindringliches Erlebnis zu erzeugen, deshalb konzentrieren wir uns sehr auf die Musik und verstärken so die Atmosphäre. Bei Defcon haben wir diese melancholische Streichermusik, die immer langsamer und trauriger wird, wenn das Spiel schlecht läuft. Es ist fast nicht wahrnehmbar, genauso wenig wie die allmählich fortschreitende Endsättigung der Farben während einer Partie, aber es gibt der Sache ein Gefühl von Vorankündigung und drohender Vernichtung! Es mag sich etwas simpel anhören, aber oft sind einfache Spielelemente im Design unendlich effektiver als eine State-of-the-Art-Grafik.

Wie wichtig ist Digitale Distribution (in eurem Fall Steam) für unabhängige Entwickler?

Online-Distributions-Plattformen wie Steam werden die Rettung vieler Indies sein, weil sie die Art von Spielen verkaufen, die es sonst nicht in die Geschäfte schaffen würden. Diese Form von Vertrieb befreit die Industrie und fördert eine Menge Kreativität und Innovation. Auch wirtschaftlich ist es toll für unabhängige Entwickler, weil sie direkte Einnahmen von jedem verkauften Spiel kriegen, ohne dass Geld an Händler und den Vertrieb geht. Damit sinkt die Anzahl der Einheiten, die sie verkaufen müssen, bevor sie Gewinn machen.

Darwinia hat sich in den ersten Monaten schlecht verkauft, weil wir in direkter Konkurrenz mit den großen Publishern um den Platz im Regal standen. Als es dann letztes Jahr auf Steam veröffentlicht wurde, drehte sich die Situation komplett – wir wurden nicht nur beachtet, sondern verkauften in drei Wochen mehr Exemplare als in den gesamten sechs Monaten zuvor.

Gibt es einen langfristigen Plan für Introversion Software?

Die Industrie verändert sich konstant und schnell, deshalb ist es ziemlich schwierig, langfristige Pläne zu machen. Ich denke, unser Hauptziel ist es, mit dem weiterzumachen, was wir bisher tun und gleichzeitig finanziell über Wasser zu bleiben. Außerdem würden wir unsere Spiele sehr gerne auf Konsolen laufen sehen, das wäre großartig.

Am Ende des Tages wollen wir Introversions Ruf als mutiger Entwickler ausbauen, so dass die Leute unsere Spiele kaufen, weil sie wissen, sie kriegen etwas Tolles und Einmaliges. Es hört sich idealistisch an, aber das ist der Gedanke, der uns die ganze Zeit über antreibt!

LESERBRIEFE

Cover-Motive

ARNE FÜTTERER Alfred Waibel beschwert sich über das »brutale« Cover der Dezember-Ausgabe, da er eine dreijährige Tochter hat, die »Albträume bekommt, wenn sie das Heft wo liegen sieht«. Erstens: Lieber Herr Waibel, wenn man eine dreijährige Tochter hat, die Albträume bekommt, wenn sie das Heft wo liegen sieht, dann lässt man das Heft halt nicht wo rumliegen, wo es die dreijährige Tochter, die Albträume bekommt, wenn sie das Heft wo liegen sieht, sehen kann.

Etwa das Gleiche kann ich auch zum Brief daneben sagen, von Patric Kuhn, der sich ebenfalls über das Cover beschwert und ernsthaft überlegt, das Heft abzubestellen (!), wenn das Cover nicht verbessert wird. Ich muss gestehen, mir als Leser der PC PowerPlay kommt es nicht etwa auf die Vorderseite oder die Rückseite des Heftes an. Mir persönlich kommt es auf das an, was dazwischen steht! Und wenn ein Leser meint, er muss das Heft nur wegen des Covers abbestellen, bitteschön – soll er doch. Meinetwegen könnte das Heftcover auch aus einer hellen, freundlichen, kohlrabenschwarzen Seite bestehen. Hauptsache, der Inhalt ist gut.

Und dass durch die Deckblätter transportiert wird, dass Computerspiele »Kinderkram« sein sollen – das sehe ich ganz anders. Ein Cover soll den Leser doch zum Kauf anregen, und den meisten Lesern der PC PowerPlay scheint das Cover ja wohl zu gefallen, sonst würde sie ja niemand mehr kaufen.

STEPHAN PETERSEN Als ich kürzlich am Kiosk nach der aktuellen Ausgabe der PC PowerPlay Ausschau hielt, war ich positiv von dem sehr gelungenen Cover überrascht. Mit meinen mittlerweile 29 Jahren war es mir zuletzt immer etwas peinlich, eine PC-Spiele-Zeitschrift zu kaufen, da die Cover nicht nur eures, sondern auch der anderen Magazine, schlichtweg kindisch und zudem beliebig austauschbar sind. Waffenstrotzende Sci-Fi-Infanteristen, Höllen-Monster, Fantasy-Gedöns etc.

Das aktuelle Cover passt viel besser zum Image eurer Zeitschrift. Ich habe nämlich die PC PowerPlay als eine Zeitschrift zu schätzen gelernt, die sich durch Seriosität und Reife (Stichworte Gothic 3, Retrotests, angenehmer und sympathischer Schreibstil etc.) auszeichnet, der auch Erwachsene anspricht. Man sollte nicht vergessen, dass zahlreiche Anhänger der C64- und Amiga-500-Generation auch heute noch zocken, mittlerweile erwachsen geworden sind und sich über ihr Hobby informieren wollen. Ein nüchternes Cover im Stil von »Stiftung Warentest« erwartet wohl – auch mit Rücksicht auf die vielen jüngeren Käufer – niemand. Aber denkt bitte bei der Coverwahl für euer Heft auch ein wenig an die »Veteranen«.

Zum Schluss noch kurz meine Meinung zu den drei von euch vorgeschlagenen Covers für die Ausgabe Januar 07. Variante 01 ist nicht nur angenehm »ruhig«, wie ihr es nennt, sondern auch der größte Blickfänger (Augen, gefaltete Hände, Skorpion-Schwanz, angenehmes Rot), Variante 02 ist zwar ganz passabel, aber es gibt keinen wirklichen Blickfang. Variante 03 ist 08/15 (kein Blickfang, irgendein unbekannter Sci-Fi-Soldat) und so leider auf fast jedem Cover eines PC-Spiele-Magazins zu finden.

Take Cover!

ALFRED WAIBEL Ich bin mit meinen beinahe 40 Lenzen noch begeisterter Gamer, wenngleich meine Begeisterung für den immer stärker boomenden Bereich von Gewalt-Games und Shootern deutlich nachgelassen hat. Ich denke, unser Hobby ist nicht ohne Grund verschrien, die Game-Industrie, aber auch die Game-Journalisten tragen ihren Teil der Verantwortung daran.

Grundsätzlich ein dickes Lob an Euer Team – ich kaufe fast alle relevanten Gamemags jeden Monat, Eures ist mir das liebste.



Doch über das Cover der Dezember 06 Ausgabe war ich alles andere als begeistert, insbesondere weil ich eine kleine bald dreijährige Tochter habe, die sich für alles, was Gaming betrifft, brennend interessiert. Es kann nicht sein, dass ich wegen eines solch derart abscheulichen Covers das Heft zerfleddern muss, damit meine Kleine nicht Albträume bekommt, wenn sie das Heft wo liegen sieht.

Bitte liebe Redaktion: Die spielende Community und somit auch Eure Leserschaft besteht nicht nur aus Gewaltfreaks und Shooterfans im pubertären Alter – sondern auch aus Vätern, Müttern oder sonstwie kindisch Gebliebenen :)

INGO BOGNER Zum Leserbrief von Alfred Waibel im letzten Heft: Da haben wir es wieder, die Erziehungsberechtigten schieben in unserem Lande die Verantwortung und Schuldfrage gerne auch andere Leute/Einrichtungen. Was die Geschichte mit dem Quake-Wars-Cover betrifft, so stelle ich mal fest, dass auf dem Cover links unten eine weiße 16 auf blauem Grund mit dem Zusatz »Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG« steht.

Aha, also beschwer ich mich mal bei der Redaktion, dass meine bald dreijährige Tochter Albträume bekommen könnte, wenn ich das Cover nicht entferne. So, So.

Ich gebe zu, dass ich juristisch nicht sonderlich bewandert bin, jedoch vermute ich, dass das Zur Verfügung Stellen, bzw. Überlassen eines so deklarierten Schriftstückes/Zeitung an eine fast Dreijährige eine Ordnungswidrigkeit gem. JuSchG darstellt.

Also lieber Herr Waibel, ich bin 33 Jahre und habe eine neunjährige Tochter. Es ist die Aufgabe von meiner Frau und mir, dafür zu sorgen, dass mein Kind so weit es geht vor eben solchen Schriftstücken/Zeitungen/Filmen usw. fern gehalten wird. Die USK ist nämlich nicht nur dafür da, dass man an Kinokassen eine genaue Einschätzung über den Film erhält. Nein, sie nimmt auch die Erziehungsberechtigten in die Pflicht, ihre Kinder dem Alter entsprechend zu schützen.

Es ist wirklich kein persönlicher Angriff gegen Sie, jedoch flacht die Verantwortung gegenüber den eigenen Kindern in diesem Land immer weiter ab. In meinem Haus bestimme ich, was mein Kind zu sehen bekommt, und was nicht. Wenn ich unschlüssig bin, dann kann ich das auf oben genannten Freigabezetteln/-aufklebern einsehen.

So, viel Spaß weiterhin mit jeglichen Zeitschriften und denken Sie bitte dran, ein James Bond wird nicht für Sie gewaltfreier gedreht, damit Ihre Tochter ihn sehen kann, wenn sie eventuell ein Agentenfan ist. *grins*

TIM SCHÄFER Das für die Januar-Ausgabe ausgewählte Cover war das geeignetste – unaufdringlich, aber trotzdem wird deutlich, dass es sich um ein Spielemagazin handelt. Ich glaube nicht, dass man sich durch ein reißerisches Aufmacherfoto von der Masse abheben kann, das haben schließlich alle. Eher vergrault man Leser wie mich, denen es peinlich wäre, mit einem Cover wie in Ausgabe 12/06 (Quake Wars) in der Öffentlichkeit erwischt zu werden. Und diese Öffentlichkeit beginnt bereits vor dem Bezahlen im Supermarkt bzw. im Zeitschriftenladen ...

Eigentlich erspart sich die Coverumfrage gerade anhand der Leserbriefe, die zu der Diskussion geführt haben. Wenn sogar zockende Familienväter ihrem Nachwuchs die Titelbilder vorenthalten würden, welche Meinung müssen da erst nicht-zockende Eltern über die Lektüre ihrer Kinder haben? Ich denke, die Meinung der Eltern ist nicht ganz unwichtig, wenn man ein Magazin für Kinder und Jugendliche verkaufen will. Aus diesen Gründen würde ich sogar noch weiter gehen und auf große Fotos heikler Szenen im Heft verzichten. Hoffentlich gelte ich jetzt nicht gleich als Moralapostel... ;-)

JENS-CHRISTIAN SEELE Ich habe auch eine Meinung zum Cover, die ich loswerden will:

1. Als ich auf dem Weg zur Uni im Bahnhofskiosk wie immer nach der neuen PCP suchte, fiel mir sofort auf: »He, das ist doch Kane! Coooool.... Ah, PCPowerPlay, wer sonst...« Es ist gut, dass ihr euch für den »Insider« Kane entschieden habt, der ist wesentlich stilvoller als eure Alternativen und weckt Melancholie im Herzen (schnüff...). Das führt uns direkt zu:

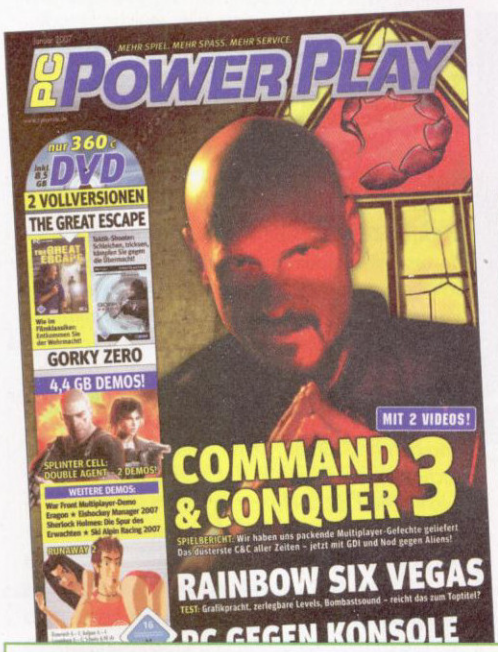
2. Extravagante Cover. Wie ihr das richtig andeutet, wäre der gammelige Soldat (Variante 3) überhaupt nichts Besonderes gewesen (ich tendiere aber auch gegen Variante 2 – zu steril). So wie die von Patric Kuhn zurecht als schwuchtelig bezeichneten WoW-Charaktere Nov 06, die nicht nur mittelmäßig gezeichnet waren, sondern auch überhaupt nicht aus der Masse der Heftcover heraus stachen. Ich persönlich fand das Cover mit dem Quake-Wars-Strogg in Ordnung, wenn ich es auch ein Quäntchen zu infantil fand. Aber es hat ein wichtiges Kriterium erfüllt: Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Nur, dass eine grimmige Fratze vielleicht nicht das richtige Mittel darstellt.

Gerne würde ich mal etwas Unkonventionelles sehen, wie Sam&Max auf dem Cover oder etwas anderes, was nicht alle anderen Hefte auch bieten, denn – seien wir doch mal ehrlich – wenn ich mir ein Heft kaufe (gesetzt den Fall ich bin kein Stammleser), achte ich auf das Titelthema und die Vollversionen auf der DVD.

Ihr seid so ein mutiges Blatt, zeigt das anhand mutiger Cover! Gebt uns die Raving Rabbits, Hund und Katze oder meinetwegen auch eine Karikatur von Günther Beckstein! Dann weiß ich immer auf den ersten Blick, wo euer Heft steht, anstatt eine Minute im Regal suchen zu müssen. Außerdem denke ich, kann es doch nicht verkehrt sein, den Inhalt Eures Heftes, der sich so positiv vom Einheitsbrei der anderen abhebt, durch ein Aufmerksamkeit erregendes Cover zu propagieren!

MARTIN DEPPE *Zum Thema Cover haben wir nicht nur diese, sondern sehr viel mehr Zuschriften bekommen. Was uns überrascht hat: Niemand hat sich über das Kane-Motiv beschwert, lediglich der PR-Manager eines Publisher fand es schrecklich – musste aber zugeben, dass ihm schon lange kein Cover mehr so ins Auge gesprungen war ...*

Wir werden auch in Zukunft neue, ungewöhnliche Motive ausprobieren. Wie finden Sie unser aktuelles Cover?



Variante 1



Variante 2



Variante 3

»Killerspiele«



JÜRGEN HÖLZLE Vorneweg möchte ich sagen, dass ich die Abhandlung Herrn Steidles sehr gut recherchiert und auch argumentativ (meist) nachvollziehbar finde. Und da ist für mich auch schon der erste Ansatz in Sachen Kritik was die populistische »Öffentlichkeitsarbeit« des Herrn Beckstein und anderer Trittbrettfahrer betrifft. Was will er eigentlich erreichen?

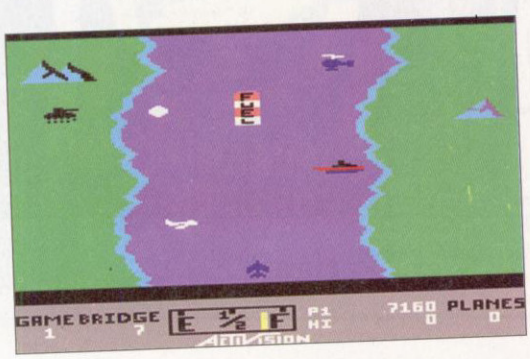
Ich bezweifle ganz arg, dass es ihm wirklich »nur« um das Verbot der »Killerspiele« geht, sondern doch wesentlich mehr darum, bei den Leuten anzukommen und deren Angst zu schüren, die in ihrem oberflächlichen Bildzeitungs-Niveau-Allgemeinwissen sofort ihre Fahne in seine Richtung schwenken und mit lautem Hurragebrüll hinterherlaufen, ohne auch nur annähernd eine Ahnung davon zu haben, von was da die Rede ist. Angstmache und (sozial-moralische) Untergangsszenarien zu erzeugen ist schon immer ein politisches Instrument für populistische Stimmungsmache gewesen.

Und wenn ich mir dann noch die Äußerungen seines Chefs Stoiber in Sachen Killerspiele betrachte, dann kann ich nur den Kopf schütteln und mich fragen, in welcher Zeit leben wir denn eigentlich ... bzw. haben wir solche Politiker wirklich »verdient«? Es ist wohl auch leichter, einen Bären abknallen zu lassen und den zum Problem zu erklären, als den (Sach-)Verstand einzuschalten ... also ist diese »Schwarz«-Seherei und -Malerei eigentlich logischerweise zu erwarten gewesen...

Über inkompetentes Nichtwissen und Nichtinformiertsein in Sachen bestehender Gesetze möchte ich mich lieber nicht äußern ... genauso wenig über diesen lächerlichen Gesetzesentwurf ... da schäme ich mich lieber, dass ich in Bayern aufgewachsen bin, dort gelebt, studiert und gearbeitet habe und wegen solcher Geistesgrößen mal wieder meine Heimat zum Gespött aufgrund geistigen Dünnschisses einiger weniger wird. Ludwig Thoma und Jozef Filser lassen grüßen. Zefix Halleluja!

Diese »Hetzjagd« von Politikern und anderen selbst ernannten Moralaposteln, ist ja nichts wirklich Neues. Ich erinnere mich noch recht gut daran, als zu Zeiten vom guten alten Commodore C64 ein Spiel namens »River Raid« indiziert wurde, weil es angeblich gewaltverherrlichend sei. Abgesehen von der arg pixeligen und jedes Detail vermissenden zweidimensionalen Mini-Darstellung eines feindliche Schiffe u. ä. versenkenden Flugzeugs, spritzte weder Blut, noch sah man Leichen oder sonst irgendwie ähnliche Dinge. Aber allein die Tatsache, dass eben Schiffe versenkt wurden, reichte ... ich hab's gespielt und welch Wunder, kein Nachbar, kein Bekannter, keine Frau hatte Angst vor mir ... Mann, was hatten die Glück! Oder ich??

MARTIN DEPPE *River Raid (aus dem Jahre 1982, siehe Bild) war übrigens das erste Videospiel, das in Deutschland indiziert wurde. Die Indizierung von 1984 ist mittlerweile aufgehoben – im Gegensatz zu den Namensvettern Raid over Moscow (1985 indiziert) und Raid On Bungeling Bay (1987). Zitat aus der damaligen Indizierungsbegründung zu River Raid: »Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken. Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken und Kopfschmerzen.« Aua!*



MATTIA BATTAGLIA Auch ich möchte zu Beginn ein großes Lob aussprechen. Ich finde euer Magazin wirklich sehr gut. Weiter so! Als ich den Artikel »Machtspiele um Killerspiele« gelesen habe, ist mir aufgefallen, wie sehr ihr Killerspiele verteidigt und alle Bedenken zunichte macht. Dies scheint mir insofern auch verständlich, als dass wohl der größte Teil eurer Leserschaft der gleichen Meinung ist.

Ich bin jedoch ein überzeugter Gegner von Killerspielen. Ich stimme euch zu, dass man die Amokläufe von Jugendlichen nicht ausschließlich auf gewalttätige Computerspiele zuführen kann. Sie sind wohl nur ein Stein im Mosaik. Weiter ist klar, dass die Politiker solche Fälle, welche die Öffentlichkeit interessieren, gerne ausnutzen, um Werbung in eigener Sache zu machen. Auch andere Fakten mögen stimmen.

Die USK hingegen mag in der Theorie sehr gut sein. Aber jeder 14-Jährige, der ein Spiel, welches ab 16 oder gar ab 18 freigegeben ist, spielen möchte, kann sich ohne große Probleme jenes besorgen. Das beginnt z.B. schon damit, dass man euer Heft, welches ja auch ab 16 ist, problemlos am Kiosk kaufen kann.

Meiner Meinung nach muss man aber auch noch einen anderen Aspekt betrachten: Ich finde das Töten anderer Menschen das Schrecklichste, was es gibt. Vor allem im Zusammenhang mit einem historischen Szenario wie dem Zweiten Weltkrieg betrachte ich das moralisch absolut nicht vertretbar. Der Zweite Weltkrieg ist das schrecklichste Kapitel der Weltgeschichte, bei dem schätzungsweise 50 Millionen Menschen umkamen. Da frage ich mich: Wer will das nachspielen? Wer will das herzlose Töten unbedingt erleben? Ich bin sicher, dass jeder, der das Leiden selbst miterlebt hat, sich an den Kopf greift, wenn er hört, dass andere Spaß daran haben, das auf dem Computer selber nachzuspielen.

Alles in allem fand ich den Artikel überhaupt nicht objektiv und ich hoffe, dass alle, welche Freude daran haben, Killerspiele zu spielen, merken, dass wir froh sein können, in friedlichen Zeiten zu leben. Anscheinend in so friedlichen Zeiten, dass man den Frieden als langweilig empfindet und nicht mehr zu schätzen weiß.

MARTIN DEPPE *In dem Report ging es uns nicht darum, »Killerspiele« zu verteidigen oder gar pauschal gutzuheißen. Wir wollten zeigen, wie viele Vorurteile und Fehlinformationen beim Thema Computerspiele bestehen. Und dass ein komplettes Verbot nicht der richtige Weg, ja rein praktisch gar nicht durchführbar ist – wie Sie ja auch selber aufführen. Wir wollen eine sachliche Diskussion anregen und führen, keine polemischen Stammtischdebatten. Dafür ist das Thema einfach zu wichtig und die Gefahr zu groß, dass ein Spiel schon verboten wird, sobald ein einziger Schuss darin fällt.*

Auch wenn die Thematik mittlerweile fast ganz aus den Medien verschwunden ist: In der Politik mahlen die Mühlen langsam, und unseren Informationen nach geht es unter anderen in mehreren Landtagen momentan sehr konkret um ein pauschales Verbot von »Killerspielen« ...

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

Indizierte Spiele

Wir würden gerne auf unserer Webseite Berichte über indizierte Spiele bringen. Dürfen wir das, und was müssen wir beachten?

Dies ist nicht ausgeschlossen, aber die Hürden sind hoch: Indizierte Spiele dürfen – wie andere indizierte Medien – nicht auf Webseiten angekündigt oder angepriesen werden, die von Kindern oder Jugendlichen eingesehen werden können (§ 15 Abs. 1 Nr. 5 Jugendschutzgesetz). Auch, wenn man Zweifel haben kann, ob dies richtig und angemessen ist: Das Verbot gilt nach Meinung der Gerichte und Staatsanwälte nicht nur für den Hersteller des Spiels, sondern auch für Medien, die darüber berichten. Nicht einmal wenn man kritisch über das Spiel berichtet, ist man auf der sicheren Seite.

Wer gegen diese Verbote verstößt, kann mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe bestraft werden (§ 27 Abs. 1 Nr. 1 Jugendschutzgesetz).

Dieselben Verbote gelten übrigens auch für einige Spiele, die nicht indiziert sind: nämlich für solche, die »schwer jugendgefährdend« oder mit einem indizierten Spiel »inhaltsgleich« sind.

Das heißt: Berichte über indizierte Spiele dürfen auf Webseiten nur erscheinen, wenn sichergestellt ist, dass sie nur Erwachsenen zugänglich sind. Man redet hier von »geschlossenen Benutzergruppen« (§ 4 Abs. 4 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag). Das bedeutet zum einen, dass die Seiten mit einem Passwort gesichert sein müssen. Und zwar so, dass ohne das Passwort kein Zugang möglich ist. Dazu dürfte auch notwendig sein, die Zugangsdaten immer wieder zu wechseln. Weil sich sonst Passwörter doch herumsprechen und weiterverteilt werden könnten, auch unter Minderjährigen.

Es muss weiter sicher gestellt sein, dass das Passwort nur Erwachsene erhalten. Dazu reicht es nicht, wenn anhand des Personalausweises (Kopie oder Personalausweisnummer) die Volljährigkeit überprüft wird. Die Gerichte sind vielmehr – nicht ganz zu unrecht – der Meinung, dass auch Minderjährige häufig ohne Probleme an den Personalausweis von Erwachsenen kommen. Schon gar nicht reicht es aus, den Benutzer nur nach seinem Geburtsdatum zu fragen. Die Gerichte sehen es nicht einmal als nicht ausreichende Absicherung an, wenn vom Betreiber der Webseite eine Personalausweisnummer angefordert wird und zusätzlich eine Abbuchung von einigen Cent von einer auf denselben Namen laufenden Kreditkarte vorgenommen wird. Dies war mit der Argumentation versucht worden, dass bei »ausgeliehenen« Personalausweisen deren Inhaber auf den Missbrauch aufmerksam würde, wenn von seinem Konto Geld abgebucht wird. Einige Richter meinten: Derartige Kleinbeträge fallen dem Inhaber der Kreditkarte vielleicht gar nicht auf.

Lange Zeit war daher die Überprüfung des Alters durch das so genannte PostIdent-Verfahren das einzig anerkannte System zur Altersprüfung, das als den gesetzlichen Vorgaben entsprechend angesehen wurde. Dabei muss der Kunde, der die Webseite lesen will, zu einem Postamt gehen und dort den Personalausweis vorzeigen – in der neuerdings angebotenen Komfort-Variante kann auch der Postbote die Überprüfung vornehmen.

Die Post bestätigt dann, dass der Inhaber des Personalausweises persönlich anwesend war (man spricht hier von einer Face-to-Face-Kontrolle). Die Bestätigung wird dann an den Betreiber der Webseite gesandt. Erst wenn dieser die Bestätigung erhalten hat, darf er die entsprechende Person in den Erwachsenenbereich seiner Webseite lassen.

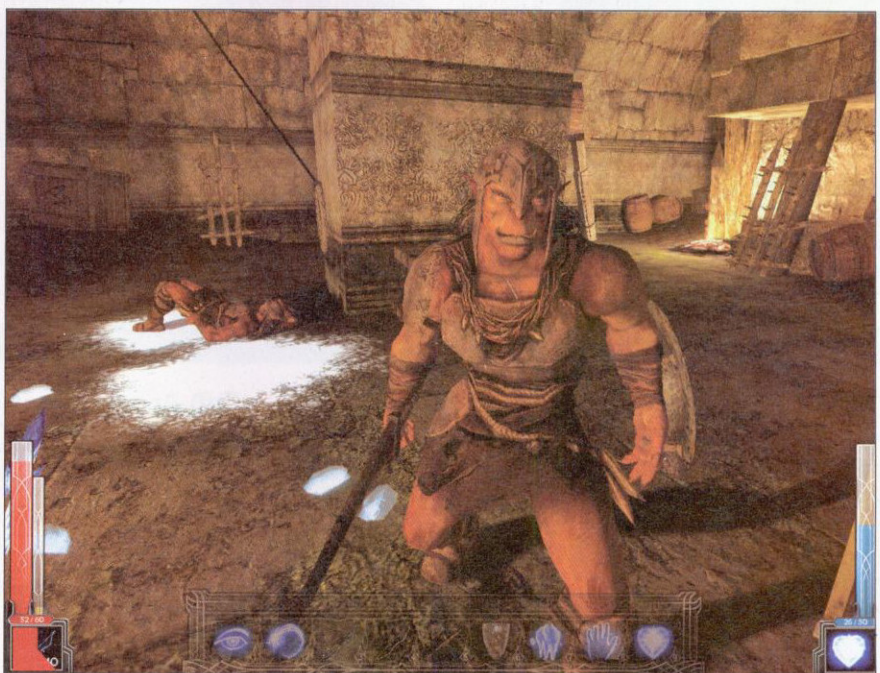
Inzwischen gelten aber auch Systeme als zulässig, die mit der Identifikation über die Schufa oder eine Geldkarte arbeiten. Die Geldkarte wird inzwischen ja auch an Zigarettenautomaten eingesetzt, um das Alter zu kontrollieren. Für Webseiten ist die Hürde bei diesem System aber noch höher als beim PostIdent-Verfahren, denn für die Prüfung der Geldkarte muss ein Chipkarten-Leser am Computer angeschlossen werden.

Übrigens, wer nach Lektüre dieser Antwort den Eindruck hat, die Anforderungen seien überzogen, sei gewarnt: Viele Juristen meinen, dass selbst die Kombination aus PostIdent plus Passwort nicht sicher genug sei und ein zuverlässiger Schutz auf jeden Fall zusätzliche Hardware erfordere.

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de



Vorsicht bei heiklen Titeln wie **Dark Messiah** (USK-Freigabe ab 18): Die Hürden sind hoch, wenn Sie als Webseiten-Betreiber Spiele vorstellen wollen, die ab 18 oder gar indiziert sind.

Wo ist Bohmte?

BENNO REINECKE In der letzten Ausgabe Ihres Heftes (Januar 2007) hat sich auf Seite 181 eine Unverschämtheit eingeschlichen! Wir sehen eine Karte des Osnabrücker- und des Münsterlandes mit einem Pfeil über Emsdetten. Ein Teil der Karte ist mit einem recht hässlichem »Häschen« verdeckt, das den Volksknuddeltag 2006 verkündet.

Betrachten wir den Ortsnamen zwischen den beiden Ohren des Knuddelhasen, finden wir den Ort Bad Essen. Was sich unter den Ohren befindet, bleibt im Dunkeln. Aber ich verrate es Ihnen gerne: Unter dem linken Ohr befindet sich eine Ortschaft namens Bohmte. Und hier ist auch die Frechheit: Das ist mein Wohnort!



Wie nah war ich dran, »meine« Ortschaft einmal in der PC PowerPlay wiederzufinden? Doch ein Hasenohr machte mir einen Strich durch diesen Traum. Ich hoffe auf Besserung! ;-)

MARTIN DEPPE Tjaha, MEIN Heimatort ist prima zu sehen. Nämlich Münster. Ich habe die Karte so lange hin- und herschieben lassen, bis meine Geburtstadt im Mittelpunkt war. Was Ihren pulsierenden Wohnort Bohmte (siehe Foto) angeht: Der ist keinesfalls vom Hasen verdeckt – sondern schlicht zu klein, deshab war er gar nicht auf der Karte drauf. Aber wir liefern ihn links einfach nach, extra für alle 13.600 Einwohner der Einheitsgemeinde Bohmte und ihren drei Ortschaften Bohmte, Hunteburg und Herringhausen-Stirpe-Oelingen. Sowie für alle Orte, die auch vom Hasen verdeckt waren!

Siegertyp

FLORIAN SCHACHTLBAUER Ich habe bei eurem Jubiläumsgewinnspiel teilgenommen und die Ankh Adventures gewonnen. Dafür möchte ich mich bei euch herzlich bedanken. Als Adventure-Fan habt ihr damit für mich auch genau den richtigen Preis gefunden.

Ich habe das Gefühl, dass im Jahr 2006 deutlich mehr Adventures als in den Jahren zuvor erschienen sind. Auch fällt mir auf, dass man sich deutlich die alten Adventures von Lucas Arts zum Vorbild nimmt. Schade, dass sich Lucas Arts selbst nicht beteiligt ... ein neues Monkey Island wäre schon schön. Zeigt doch mal Monkey Island 1 und 2 in eurer »Retro-Ecke«.

MARTIN DEPPE *In der Tat, die fast totgesagten Adventures erleben derzeit eine Renaissance und sind auch qualitativ ganz oben mit dabei. Monkey Island wird bestimmt auch bald im Heft landen – Space Quest war ja gerade erst drin.*

Gothic 3

CHRISTIAN NOSBERS Ich freue mich ungeheuer über den Zuspruch, den ihr auf euer Rückgrat, das ihr im Fall Jowood/Gothic 3 bewiesen habt, erhalten habt. Und ich kann dem nur zustimmen! Ich möchte aber die Diskussion noch um einen Punkt erweitern. Natürlich ist das toll, sich nicht einschüchtern zulassen, und die Leute lieben euch dafür. Was aber wäre, wenn Jowood und Konsorten Ernst machten und die Werbe-Anzeigen bei euch tatsächlich nicht mehr schalten? Gegebenenfalls würde das zu einer Preiserhöhung eures Mags führen.

Wären dann alle Leser, die jetzt ach so laut »Hurra« und »Schön, dass ihr's denen mal zeigt« schreien, bereit, für eure Objektivität und Unabhängigkeit dann auch tiefer in die Tasche zu greifen?

Solange es mich nichts kostet, ist es leicht, auf der moralisch wertvollen Seite zu stehen, was aber, wenn es mir wehtun würde (in dem Fall meinem Geldbeutel)? Es würde mich freuen, mal die Meinung eurer Leserschar zu diesem Thema zu erfahren.

MARTIN DEPPE *Interessante Frage, die wir hiermit gerne an unsere Leser weitergeben! Aber keine Sorge, wegen einzelner fehlender Anzeigen werden wir den Heftpreis nicht erhöhen.*



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

One, Two, Trinity

Timo Bittner In Ausgabe Januar 2007 bezeichnet ihr auf Seite 48 in der oberen rechten Bildunterschrift die »Matrix-Turnerin« als Trinigy, obwohl die Dame doch Trinity heißt. Da hat der Herr Deppe wohl die Tasten nicht mehr getroffen, oder war es noch nicht so spät?

Auf Seite 161 schlägt der Herr Stangl »Guitar Hero 2« als Geschenk vor. Und auch wenn der Herr Stangl begeisterter Gitarrenspieler ist, so ist das Zählen offenbar nicht das seine. Er spricht in der Beschreibung von vier farbigen Tasten. Schaut man auf die Abbildung, sieht man derer fünf. Sollte der Fehler bei der Abbildung liegen, so entschuldige ich mich bei Herr Stangl und überlasse euch das Anprangern des Schuldigen.

HERR DEPPE Hoppla, da habe ich tatsächlich versehentlich die Trinigy-Engine in den Text eingebaut. Sie haben recht, gemeint war natürlich Trinity, benannt nach dem berühmten College in Dublin. Ist wohl vor meinem dritten Kaffee passiert.

HERR STANGL Bis Redaktionsschluss konnte ich nur mit den ersten vier Tasten umgehen. Mittlerweile beherrsche ich auch die fünfte – dem Weihnachtsurlaub sei Dank.

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

HARDWARE-REDAKTION

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-REDAKTION

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

ABO-SERVICE

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail: **abo@cynamite.de**

Per Telefon: **(++49) 0931/41 70 434**

Per Fax: **(++49) 0931/41 70 179**



DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

lle aktuellen ilm-Hits auf DVD

esen Sie, welche Scheiben um Fest unter den eihnachtsbaum gehören

Kultig: TV-Serien fürs Heimkino

24 – Twenty Four, Firefly, Die Simpsons, Das A-Team, CSI und vieles mehr

Großer Hardware-Teil mit 18 Tests!

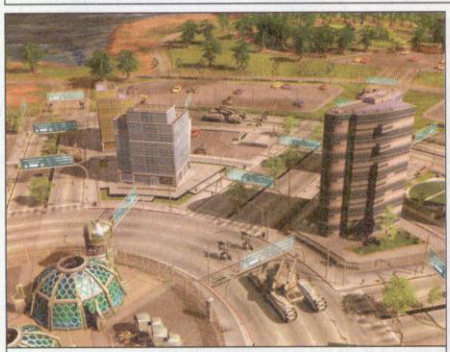
Unter der Lupe: DVD-Player, A/V-Receiver, Lautsprecher, LCD- und Plasma-TVs

VORSCHAU 3/2007



CRYSIS

Diese Ausgabe war **Stalker** dran, die große ukrainische Action-Hoffnung. Nächstes Heft ist Crysis dran, die große türkisch-deutsche Action-Hoffnung: Wir spielen die aktuelle Version des Vorzeige-Shooters vor Ort bei den Entwicklern!



COMMAND & CONQUER 3

Dass die Multiplayer-Schlachten erstsahnig sind, wissen Sie seit unserer letzten Titelstory. Aber wie spielen sich die **Solo-Kampagnen**?



TEST DRIVE UNLIMITED

NFS Carbon war ein spielerischer Rückwärtsgang. Wird Ataris Konkurrent der neue **Kurvenkönig**? Unser Test-Drive-Test verrät's.



JADE EMPIRE

Außer **Final Fantasy** war noch kein PC-Rollenspiel im Fernost-Look in Deutschland erfolgreich. Schafft es Biowares Jade Empire?



BURNING CRUSADE

Die **Scherbenwelt**-Abenteuer gehen erst richtig los: Im nächsten Heft haben wir wieder massenweise Tipps und Tricks fürs Addon!

PC POWERPLAY AUSGABE 3/2007

AB DEM 28.02.2007 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 68

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchb
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur:
Martin Deppe
(V.i.S.d.P.)


Stellvertreten
Chefredakteu
Florian Stang


Michael Galuschka
(Redakteur)


Rüdiger Steidle
(Redakteur)


David Bergmann
(Redakteur)


Simon Fistrich
(Redakte


Sascha Gliss
(Redakteur)


Susanne Braun
(Redakteurin)


Georg Valtin
(freier Redakteur)


Michael Erlwein
(Cutter)


Sandra Strehle
(Art Direktorin)


Sara Stehlin
(Layouterin)


Ute Pfeu
(Layoute

FREIE AUTOREN: Dr. Andreas Lober, Timm Wotka, Moritz Menzel, Thomas Sieben

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigent
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 1

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 01.11.2006

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 €
Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf A

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg,
BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien,
Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern,
Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 07

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlu
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeits
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden kön
besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugs

TITEL: Sara Stehlin

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur m
licher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übe
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimm
Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffe
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
rung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Je
reich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecke
§ 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wisse
Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die
PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzde
Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventue
Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendun
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen,
stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlic
ware bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich,
vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verl
nimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/o
darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäde

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW IV/2006 – verkaufte Auflage: 70.464 Exemplar

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD aktuell · play · PlaySta

ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzb
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@cynamite.de

DVD PowerPlay

Februar 2007

VOLLVERSION
Railroad Tycoon

DEMOS
Armed Assault
Atlantis: Das heilige Vermächtnis
Bounty Bay Online Beta-Client
Dawnspire: Prelude
Defcon
Fizzball
Kino Mogul
Kudos
Maelstrom Multiplayer-Demo
Officers
Titan Attacks
Tortuga: Two Treasures
War Front
Xpand Rally Xtreme

HIRES-VIDEOS
Arthur and the Minimoys
Command & Conquer 3 Trailer
Dark Age of Camelot: The Labyrinth of the Minotaur
Die Sims 2: Lebensgeschichten
Field Ops
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 8
Loki
Stalker
Supreme Commander
Switchfire
The Burning Crusade Teil 1: Ein neues Abenteuer
The Burning Crusade Teil 2: Neue Freunde, alte Feinde
The Burning Crusade Teil 3: Das unentdeckte Land
The Burning Crusade: Großes Fazit
TIE Fighter
Two Worlds
War Front
War Front: Superwaffen der Alliierten
War Front: Superwaffen der Deutschen
War Front: Superwaffen der Russen

PATCHES
Anno 1701 Patch 1.01
Armed Assault Demo-Patch Dedicated Server
Armed Assault Patch 1.02
Heimspiel Eishockeymanager 2007 Patch 1.00 auf 1.06
Heimspiel Eishockeymanager 2007 Patch 1.05 auf 1.06
Rainbow Six: Vegas Patch 1.01
Splinter Cell: Double Agent Patch 1.02

TOOLS
Acrobat Reader 8.0
Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
Ati Catalyst 6.11
Ati Tool 0.24
CPU-Z 1.38
D-Fend
DirectX
DOSBox 0.65
DXTweak 2
Fraps 2.8.1
Nvidia Forceware 93.71
Powerstrip 3.73
Rivatuner 2.0
Smartsurfer
Speedfan 4.31
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9 + Media Player 9 (98/ME)
WinZip 10.0



Demo/HiRes-Video/3 Trailer: **War Front**



3 HiRes-Videos: **The Burning Crusade**



HiRes-Video: **Stalker**

DVD PowerPlay Februar 2007

Top-Demos: War Front | Armed Assault

DVD

CyPress

DVD PowerPlay

Februar 2007



DEMO
War Front

3 VIDEOS
World of WarCraft: The Burning Crusade

Top-Demos
Armed Assault • Atlantis: Das heilige Vermächtnis • Bounty Bay Online Beta-Client • Dawnspire: Prelude • Defcon • Fizzball • Kino Mogul • Kudos • Maelstrom Multiplayer-Demo • Officers • Titan Attacks • Tortuga: Two Treasures War Front • Xpand Rally Xtreme

HiRes-Videos
Arthur and the Minimoys • Command & Conquer 3 Trailer • Dark Age of Camelot: The Labyrinth of the Minotaur • Die Sims 2: Lebensgeschichten • Field Ops • Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 8 • Loki • Stalker • Supreme Commander • Switchfire • The Burning Crusade: 3 Videos • TIE Fighter • Two Worlds • War Front • War Front: 3 Trailer

VOLLVERSION

Railroad Tycoon

DEMOS

Armed Assault

Atlantis: Das heilige Vermächtnis

Bounty Bay
Online Beta-Client

Dawnspire: Prelude

Defcon

Fizzball

Kino Mogul

Kudos

Maelstrom
Multiplayer-Demo

Officers

Titan Attacks

Tortuga:
Two Treasures

War Front

Xpand Rally Xtreme

HIRES-VIDEOS

Arthur and the Minimoys

Command & Conquer 3
Trailer

Dark Age of Camelot:
The Labyrinth of the Minotaur

Die Sims 2:
Lebensgeschichten



Demo/HiRes-Video/3 Trailer: **War Front**

Field Ops

Hardware:
Einbau-Ratgeber, Teil 8

Loki

Stalker

Supreme Commander

Switchfire

The Burning Crusade Teil 1:
Ein neues Abenteuer

The Burning Crusade Teil 2:
Neue Freunde, alte Feinde

The Burning Crusade Teil 3:
Das unentdeckte Land

The Burning Crusade:
Großes Fazit

TIE Fighter

Two Worlds

War Front

War Front:
Superwaffen der Alliierten

War Front:
Superwaffen der Deutschen

War Front:
Superwaffen der Russen

PATCHES

Anno 1701 Patch 1.01

Armed Assault
Demo-Patch Dedicated Server

Armed Assault Patch 1.02

Heimspiel Eishockeymanager 2007
Patch 1.00 auf 1.06

Heimspiel Eishockeymanager 2007
Patch 1.05 auf 1.06

Rainbow Six: Vegas Patch 1.01

Splinter Cell:
Double Agent Patch 1.02

TOOLS

Acrobat Reader 8.0

Ad-Aware SE
Personal Edition 1.06

Ati Catalyst 6.11

Ati Tool 0.24

CPU-Z 1.38

D-Fend

DirectX

DOSBox 0.65

DXTweak 2

Fraps 2.8.1

Nvidia Forceware 93.71

Powerstrip 3.73

Rivatuner 2.0

Smartsurfer

Speedfan 4.31

Windows Media 9
Codec 98/ME

Windows Media 9 Codec XP

Windows Media Player 10

Windows Media Player 9

Windows Media Player 9 (98/ME)

WinZip 10.0

PC POWERPLAY Februar 2007
Top-Demos: War Front | Armed Assault

CyPress

PC POWERPLAY

Februar 2007



DEMO
War Front

3 VIDEOS
World of WarCraft:
The Burning Crusade

OH GOTT! [redacted] FETT [redacted]
[redacted] [redacted] [redacted] EITERBEULEN AN
[redacted] SCHWANZ [redacted]
[redacted] ABSCHNEIDEN.

LAHMEN SCHEISS KANNST DU STREICHEN:

DIE CARTOON NIGHT AUF MTV.
JEDEN MITTWOCH AB 21 UHR.

WWW.MTV.DE / WAP.MTV.DE

MTV MUSIC TELEVISION





Handyfun: Töne, Bilder, Games, Videos - ohne Abo!



- kein Abo & kein Club-Zwang
- keine Abzocke, Riesenauswahl
- Hilfe bei Fragen und Problemen

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr



11851 13008 13016 10703 12421
13325 13031 13036 13034 11865
13319 13407 13039 13033 10569
13416 12540 13038 13401 13026
12535 13415 14201 13025 12027
13418 14204 13409 13037 13412

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA" an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

120761 Shame (Monrose)
120764 Even heaven cries (Monrose)
120763 Vendetta (Bushido)
120757 Sonnenbank Flavour (Bushido)
120762 Snow (Red Hot Chili Peppers)
120754 Was wir alleine nicht schaffen
120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
120676 Ding (Seeed)
120760 Smack that (Akon feat. Eminem)
120759 For You (Disco Boys)
120260 Deedeldoo (Hamster-Dance)
120752 Triebwerksgeräusch Kampfjet & Take Off
120560 Magagascar: I like to move it
120014 Frau Orgasmus
120705 Ice Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
120481 Zwergenmarsch (7 Zwerge)
120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
120018 Altes Telefon
120415 Ich bin Dein Handy hol mich raus

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

SENDE: „FIND SOUND" an **81081**

Themes - Hintergrund, Menü & Schriften

alles passt perfekt zusammen



170015 170016 170056 170083

Neue Freunde kennenlernen und treffen im Chat!



ELISA
Blonde
gewellte Haare
171cm, Schlank
24 Jahre
Zwilling



HELENA
Schwarze Haare
Braune Augen
173cm, Schlank
23 Jahre

Sende eine SMS mit „ELISA" oder „HELENA" an

82233 — € 1,99/SMS
0930 400 422 — VD2-Lst. 0,12 €, zzgl. T-Mobile TPL — € 1,99/SMS
69569 — CHF 3.-/SMS

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:
GEPC BESTELLNUMMER an

81081 — € 1,99/SMS
0930 822 400 — € 2,-/SMS
9123 — CHF 3,-/SMS
7788 — € 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEPC BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anf. WAP-Gebühren

Bestellen per kurzem Anruf

(1) Produkt auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 14

€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.dt.Festnetz

Bestellen im Wap direkt am Handy

Produkt auswählen und direkt downloaden auf
wap.klingelton.com

- Riesenauswahl (abofrei)
- Gratisangebote, Sonderaktionen
- 30% günstiger als per SMS

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL" an +43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.



NEU! Das XXXMOVIE.CC Erotik-WAP-Portal

Prickelnde Erotik für dein Handy (auch FSK 18) jetzt ganz einfach auf dein Handy downloaden. Schnell die Zugangsdaten anfordern:

Sende eine SMS mit „XXX" an 81181

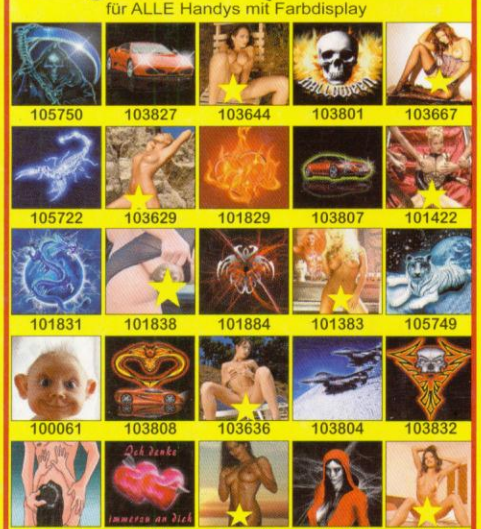
WAP: http://sexy.xxxmovie.cc

€ 1,99/SMS, VD2-Lst. € 0,12, zzgl. T-Mobile TPL



Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay



105750 103827 103644 103801 103667
105722 103629 101829 103807 101422
101831 101838 101884 101383 105749
100061 103808 103636 103804 103832
100520 105748 101058 101848 103642
103441 103450 103812

NOKIA-TRANSPARENT LÖSCHLOGO
für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.
130015

Streamingvideos bis zu. 4 Min. lang

für alle streamingfähigen Handy´s

NEU und super scharf



Adriana 180005 Angel Dark 180006 Evelin 180007 Misty 180008 Adelau 180009

Topaktuelle Klingeltöne — real, poly oder mono

33566 Everytime we touch
33476 All good things (Come To An End)
33479 Shame
33387 Das Beste
34286 Hurt
33492 The best side of life
33477 Patience
33452 Smack that
33295 Chasing cars
33319 I dont feel like dancing
33441 My Love
34298 Coming home
34295 Illegal
33322 U and Ur hand
34270 Fairytale gone bad
33400 Its all coming back to me now
33475 James Bond - You know my name
33394 Irreplaceable
33518 Wir beide
34260 Steh auf,wenn Du auf Zwerge s...
34309 If everyone cared
33238 Unfaithful
33455 Fergalicious
33517 Wind it up
33489 Vendetta
33285 Sexy back
34189 Ridin
33233 Promiscuous
33395 Love dont let me go (Walking Away)
33440 Put your hands up for Detroit

34185 54, 74, 90, 2006
31953 Mein Block
34214 Prinzesschen
34137 Virus
33271 Like the wind
33212 Buttons
28893 Big City Life
34080 Just be good to me
33181 Maneater
33176 Hard Rock Hallelujah - Finnland
24294 Die Eine 2005
33167 Schwarz und weiss
32869 Love Generation
34248 Ich könnte dich erschiessen
28650 Candy Shop
30716 The Sound of San Francisco
28715 Lonely
30897 Ghetto Gospel
34110 Pump it
32964 Uhn Tiss Uhn Tiss Uhn Tiss
33100 Temperature
33300 Von der Skyline zum Bordstein z.
28450 Numb (Encore)
33281 London Bridges
34228 Sommer unseres Lebens
32166 Perfekte Welle
32908 Endgegner
32819 Push the button
33065 Happy Birthday
34213 Gheddo

Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEPC Bestellnummer
Für monophone Töne sende:
MONO GEPC Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits — real, poly oder mono

32310 Fluch der Karibik
20924 Der Pate
20331 Das Lied vom Tod
23625 Mortal Kombat
24180 Herr der Ringe
32578 Twisted Nerve (Kill Bill)
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20340 Das Boot
25962 Spongebob Squarepants
31352 King of Queens
20203 Halloween
20218 James Bond
31159 Resident Evil (Main Title Theme)
33258 Fast and Furious - Tokyo Drift
20598 Rocky, Eye of the tiger
20260 A-Team
21209 Starwars
22956 Werner Beinhart
20318 Simpsons
32736 Madagascar: I Like to Move It
20261 Mission Impossible
26605 8 mile
25137 Dirty Dancing (Time of my life)
31083 Miami Vice
23144 Probiers mal mit Gemütlichkeit
23003 Braveheart
21834 Bacardi Feeling
20102 Biene Maja
25064 Miss Marple
20299 Pippi Langstrumpf

20072 Smoke on the water
32861 Zelda: Ocarina of Time
31427 Need for Speed Underground
24306 Metal Gear Solid 2
32895 Grand Theft Auto - San Andreas T.
31791 Final Fantasy X - Melodies of life
32833 Zelda Nintendo Theme
21654 Final fantasy VIII - Eyes on me
32860 Zelda: Bolero of Fire
20409 Nothing else matters
25149 Dragonballz: Cha-La-Head-Cha-La
32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
26558 Ice Ice Baby
21854 UEFA Champions League
20054 Thunderstruck
32896 GTA Vice City - Broken Wings
20008 Captain Future
20677 Sweet home Alabama
20643 Nationalhymne Deutschland
20055 TNT
24150 Dortmund: Heja BVB
24038 Highway to Hell
21724 Nationalhymne DDR
32701 Crazy Axel F
30392 CSI Miami
22288 We will rock you
31716 Du wirst unbesiegbar sein
20228 Ruf Teddybär 1-4
23030 Smells Like a Teen Spirit
23041 Hells Bells

Videos

für alle Handy´s mit Videounterstützung



140090 141026 141087 142117 142615
142706 142800 142802 143061 143073
143508 143535 153085

Mehr heisse Videos?

149000 - 149170

Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, Videos, Themes, farbige Hintergrundbilder und farbige Betreiberlogos muss die Standard WAP-Verbindung eingerichtet sein. Weiters fallen die WAP-Gebühren Ihres Mobilfunkproviders für den Download an. Minderjährige Besteller benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Es gelten ausschliesslich die **AGB**: www.klingelton.com, **Hilfe**: support@klingelton.com, **Anbieterinfo**: 0800-100-2068. Alle Angaben sind ohne Gewähr.