März 2007

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.cynamite.de

2,99 €

inkl. 8,5 GB **DVD**



SUPREME COMMANDER

Mega-Schlachten, Mega-Demo: besser erst Probespielen!

18 VIDEOS! 100 MINUTEN!



TEST: JADE EMPIRE



TEST: TRACKMANIA UNITED

Test FUSSBALL MANAGER 2007: VERLÄNGERUNG

Test DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN

Test TORTUGA: TWO TREASURES

Vorschau SILENT HUNTER 4

Test UFO AFTERLIGHT

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

CyPress

16 usk

VOGEL

EXKLUSIVE BILDER & VIDEOS!

CRYSIS

GESPIELT! GEFILMT! GENIAL! Wir waren auf der heißkalten Albtraum-Insel

SPIELE-SUCHT

VERLOREN IN DER ONLINE-WELT – wenn Spiele das echte Leben ersetzen

TEST DRIVE UNLIMITED

IM HÄRTETEST: Warum Sie das Online-Rennspiel noch nicht kaufen sollten!

BURNING CRUSADE

AUF DVD!

27 ADDONS, DIE SIE UNBEDINGT BRAUCHEN: Besser kämpfen, sammeln, leveln!



Martin Deppe
Chefredakteur

ZIEL VERFEHLT

Das war knapp! Die bayrische Landesregierung scheitert beim »Killerspiel«-Thema im Bundesrat – die krude Gesetzesinitiative der CSU landet vorerst in den Ausschüssen, vor Herbst ist mit keiner Entscheidung zu rechnen. Bayerns Innenminister Beckstein bekam gar Schelte: »populistische schnelle Vorstöße«, kanzelte SPD-Chef Kurt Beck die Vorstellungen Becksteins ab. Peinlich für einen potenziellen Ministerpräsidenten ...

Wir machen Politik

Überhaupt scheinen doch mehr Politiker als befürchtet das brisante Thema realistischer zu sehen als viele der lautstarken Volksvertreter, die schlecht, gar nicht oder falsch informiert sind. Einer dieser realistischen Politiker ist Landtags-Abgeordneter von Rheinland-Pfalz – und liest PC PowerPlay. Darum hat er uns auch zu einer Anhörung im Landtag eingeladen, wo wir zum Thema »Umgang mit Gewalt in Computerspielen« referieren werden. Mit eingeladen ist unter anderem ein Vertreter der USK, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, des Kriminologischen Instituts von Niedersachsen (Sie wissen schon – hier arbeitet Prof. Dr. Christian Pfeiffer, der Spiele so gerne als gewaltfördernd bezeichnet).



Machen Sie mit!

Über die Anhörung am 27. Februar werden wir natürlich ausführlich berichten – und zwar auf unserer Webseite Cynamite.de. Falls Sie Abonnent sind und diese Seite hier vor dem 27. Februar lesen: Schreiben Sie uns doch eine Mail zum »Killerspiel«-Thema an **redaktion@pcpowerplay.de**, Stichwort »Landtag«. Ihre aussagekräftigsten Beiträge werden wir mit in unsere Rede aufnehmen, die wir dann in Mainz halten.

Grüße, Servus etc.



Für dieses Heft hatten wir gleich fünf Covermotive zur Auswahl. Gewonnen hat das Motiv in der Mitte, das Ihnen am besten gefallen hat – bei der großen Abstimmung auf Cynamite.de. Mitglieder des PC PowerPlay Clubs durften sogar noch früher abstimmen. Mitmachen lohnt sich also!



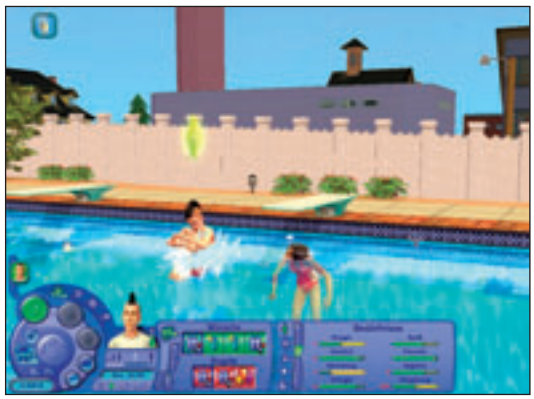
Exklusiver Besuch auf der Todesinsel: Wir haben Crysis bei den FarCry-Machern gespielt. Und wären am liebsten gleich dageblieben.
Seite 34

TITELGESCHICHTE

CRYSIS



26 **JUICED 2**
Exklusiv-Bericht: Konkurrenz für Need for Speed!



54 **SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN**
Neue Berufe, neue Nachbarn: Lohnt sich der Kauf?

AKTUELL

14 Termin-Kalender

NEWS

10 Unreal Tournament 3
10 Combat Mission: Shock Force
10 Monster Madness
11 Frontlines: Fuel of War
11 The Precursors
11 Tabula Rasa
12 Warhammer Online
12 X-Com
12 Hero
12 Spore
12 Anno 1701: Addon

KOLUMNE

10 Endlich verboten: Killerspiele!

CHARTS

12 Leser-Charts
12 Verkaufs-Charts

VORSCHAU

TITELGESCHICHTE

34 Crysis

AKTUELL

VORSCHAU

18 Stranglehold
20 Test Drive Unlimited
24 Silent Hunter 4
26 Juiced 2
30 Dawn of Magic
31 Oblivion: Shivering Isle
32 MotoGP 07

TEST

42 Teamseite
44 So testen wir
46 Hitliste
86 Budgetliste

TEST

ACTION

50 Tortuga: Two Treasures
52 Infernal

STRATEGIE

54 Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
56 UFO Afterlight
60 Maelstrom
62 The Show
64 Die Siedler 2: Wikinger
65 Supreme Commander

ROLLENSPIELE

68 Silverfall
70 Sam & Max: Episode 4
72 Jade Empire
76 Simon the Sorcerer
78 Titan Quest: Immortal Throne

TEST

SPORT

80 Trackmania United
82 Fussball Manager 2007: Verlängerung
84 Extreme Motorbike Racing

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

90 Die Siedler 2: Wikinger
90 Jade Empire
90 Eragon
90 Europa Universalis
91 Gothic 3
91 Neverwinter Nights 2
91 Marvel: Ultimate Alliance

THE BURNING CRUSADE

92 Die 27 besten Addons
102 Instanzen: Auchenaikrypta & Managruft



56 UFO AFTERLIGHT

Großer Test: Der Genre-Mix erobert den Mars.



92 BURNING CRUSADE

Die 27 besten Addons, auf DVD und genau erklärt.



72 JADE EMPIRE

Wir gut ist Biowares neustes Rollenspiel-Epos?



134 SPIELE-SUCHT

Report: Wenn Online-Spiele zur Sucht werden.

HARDWARE

108 PCP-Testcenter
109 FAQ: Sie fragen, wir antworten
124 Einbau-Ratgeber, Teil 9: Mainboards
129 Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

110 Grafikkarte: Xpert Vision X1950 GT AGP
110 Grafikkarte: Geforce 880 GTS 320 MB
111 Monitor: Benq FP222WA
111 Kühler: Scythe Andy Samurai Master

TESTS

128 Gehäuse: Rebel 9 Value Edition
128 Gamepad: Logic 3 Storm Pad
128 Tastatur: Sharkoon Rush Board

HARDWARE

KÜHLER-TESTS

114 Scythe Infinity
114 Apack Zerotherm BTF90
114 Zalman CNP9700 LED
116 Asus Silent Knight
116 Silverstone Nitrogon NT06
116 Gigabyte 3D Rocket II

MAUS-TESTS

120 Logitech G5 Battlefield 2142
120 Saitek GM3200 Laser Mouse
121 Microsoft Habu
121 Genius Navigator 535
121 Razer Deathadder
122 Raptor-Gaming M3
122 Sharkoon Rush Mouse
122 Typhoon Optical Gaming Mouse

MAGAZIN

132 Die Top 10 der Gründe, World of WarCraft zu hassen
134 Die Sehn-Sucht nach dem nächsten Level ...
140 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
8 DVD-Inhalt
9 HiRes-Videos
144 Im nächsten Heft
144 Impressum
145 DVD-Inlay

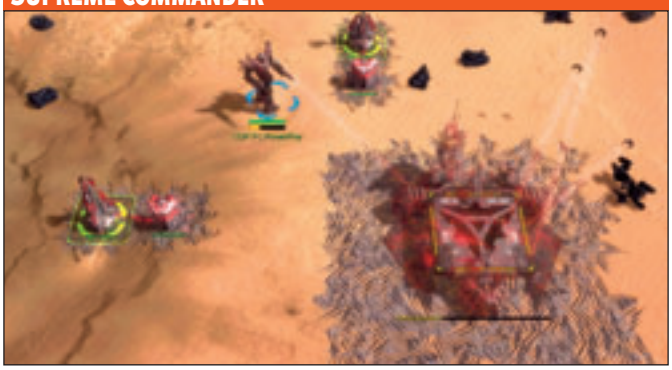
SPIELE IN DIESEM HEFT

Anno 1701: Addon | News 12
Combat Mission: Shock Force | News 10
Dawn of Magic | Vorschau 30
Die Siedler 2: Wikinger | Test 64
Die Siedler 2: Wikinger | Tipps 90
Die Sims 2:Vier Jahreszeiten | 54
Empire Earth 3 | News 12
Eragon | Tipps 90
Europa Universalis 3 | Tipps 90
Extreme Motorbike Racing | Test 84
Frontlines: Fuel of War | News 11
Fussball Manager 2007: Verlängerung | Test 82
Gears of War | News 12
Gothic 3 | Tipps 91
Halo | News 12
Hero | News 12
Infernal | Test 52
Jade Empire | Test 72
Jade Empire | Tipps 90
Juiced 2 |Vorschau 26
Maelstrom | Test 60
Marvel: Ultimate Alliance | Tipps 91
Monster Madness | News 10
MotoGP 07 | Vorschau 32
Neverwinter Nights 2 | Tipps 91
Oblivion: Shivering Isle | Vorschau 31
Sam & Max: Episode 4 | Test 70
Silent Hunter 4 | Vorschau 24
Silverfall | Test 68
Simon the Sorcerer | Test 76
Spore | News 12
Stranglehold | Vorschau 18
Supreme Commander | Test 65
Tabula Rasa | News 11
Test Drive Unlimited | Vorschau 20
The Precursors | News 11
Titan Quest: Immortal Throne | Test 78
The Show | Test 62
Tortuga: Two Treasures | Test 50
Trackmania United | Test 80
UFO Afterlight | Test 56
Unreal Tournament 3 | News 10
Warhammer Online | News 12
World Of WarCraft: The Burning Crusade | Tipps 92
X-Com | News 12

DVD INHALT 03/07

DEMOS

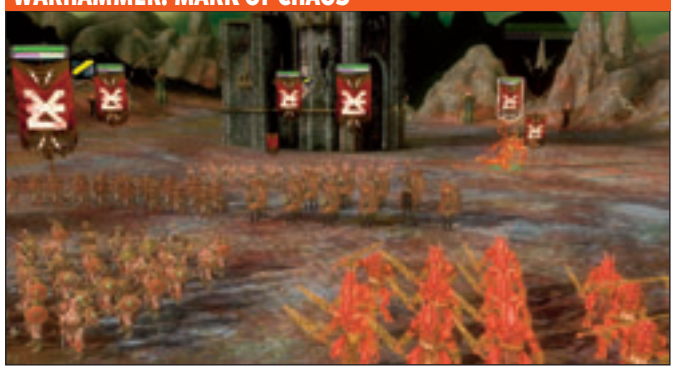
SUPREME COMMANDER



Testen Sie, ob Chris Taylors polarisierendes neues Echtzeit-Strategiespiel das Richtige für Sie ist. Die Demo umfasst die ersten beiden Missionen der Kampagne sowie eine Karte für Skirmish-Schlachten gegen die KI.

Genre	Echtzeit-Strategie	Minimum	1,8 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	1,9 GByte	Sprache	englisch

WARHAMMER: MARK OF CHAOS



Auf vier Karten geht's hier im Mehrspielermodus zur Sache. Maximal sechs Hobby-Feldherren messen ihr taktisches Geschick auf den Fantasy-Schlachtfeldern, eines davon mit epischer Belagerungsschlacht.

Genre	Echtzeit-Strategie	Minimum	2,5 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	1,3 GByte	Sprache	englisch

BATTLESTATIONS MIDWAY



Bis zu acht Spieler lassen es in der Mehrspieler-Demo krachen! In zwei Teams versuchen Sie, den Stützpunkt der Gegner auszuschalten.

Genre	Multiplayer-Shooter
Installationsgröße	540 MByte
Minimum	2,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Sprache	deutsch

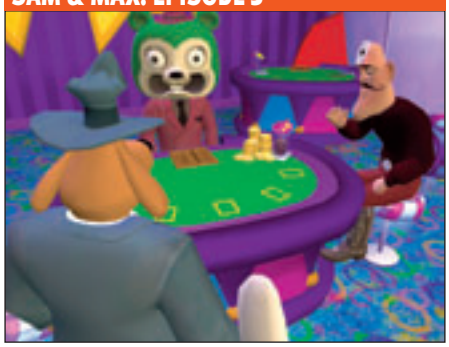
UFO AFTERLIGHT



Bekämpfen Sie die Aliens! Die Demo bietet den Umfang des Originalspiels begrenzt auf zehn Spieltage – das entspricht fünf Missionen.

Genre	Strategiespiel
Installationsgröße	500 MByte
Minimum	1,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Sprache	englisch

SAM & MAX: EPISODE 3



Begleiten Sie das tierische Duo beim Auftakt zur dritten Episode. Diesmal unterwandern Sam und Max als Undercover-Agenten die Mafia.

Genre	Adventure
Installationsgröße	220 MByte
Minimum	800 MHz Prozessor; 256 MB RAM
Sprache	englisch

BOXSPORT MANAGER



Schnuppern Sie ein Spieljahr lang Manager-Luft im harten Boxgeschäft.

Genre	Sport-Manager
Installationsgröße	350 MByte
Minimum	1,0 GHz Prozessor; 256 MB RAM
Sprache	deutsch

WEITERE DVD-INHALTE

HIRES-VIDEOS

- Bounty Bay Online Trailer
- Crysis Trailer
- Fussball Manager 2007: Verlängerung
- Fussball Manager 2007: Verlängerung Trailer
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 9
- Infernal
- Jade Empire
- Silent Hunter 4
- Simon the Sorcerer 4
- The Show
- Titan Quest: Immortal Throne Trailer
- Tortuga: Two Treasures
- UFO Afterlight
- Wetten Dass? Trailer

PATCHES

- Die Sims 2: Haustiere Patch 1.6.0.273
- Doom 3 Patch 1.3.1
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007 Patch 1.00 auf 1.07
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007 Patch 1.06 auf 1.07
- Heroes of Might & Magic 5 Collector's Edition Patch 1.41
- Heroes of Might & Magic 5 Patch 1.41
- Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate Patch 2.1
- IL-2 Sturmovik: 1946 Patch 4.07 auf 4.08
- IL-2 Sturmovik: 1946 Patch 4.08 Dedicated Server
- Kino Mogul Patch 1.00 auf 1.02
- Rainbow Six: Vegas Patch 1.04
- Rush for Berlin Patch 1.23
- Stronghold Legends Patch 1.2
- Unreal Tournament 2004 Patch 3369
- World of WarCraft Patch 2.0.0 auf 2.0.3

TOOLS

- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Catalyst 6.11
- Ati Tool 0.26
- CPU-Z 1.38
- D-Fend
- DirectX
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.2
- Nvidia Forceware 93.71
- Powerstrip 3.73
- Rivatuner 2.0
- Smartsurfer
- Speedfan 4.31
- Windows Media 9 Codec 98/ME & XP
- Windows Media Player 9 & 10
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 10.0

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!

CRYSIS: VOR-ORT-BESUCH



WOW: THE BURNING CRUSADE – INSTANZ-TIPPS



TRACKMANIA UNITED



SILENT HUNTER 4



ADDONS

WOW: THE BURNING CRUSADE

Wir haben für Sie die 26 besten Addons zu World of WarCraft zusammengestellt, die Sie im Installationsverzeichnis von WoW einfach in den Ordner \Interface\AddOns entpacken. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Heft ab Seite 92.

Natürlich liefern wir auch alle praktischen Helferlein auf DVD!

MOD

TACTICAL OPERATIONS: CROSSFIRE

In dieser Modifikation für **Unreal Tournament 2004** kämpfen Sondereinsatzkommandos gegen Terroristen. Auf insgesamt 14 Karten werden Geiseln genommen und Bomben gelegt. Vor jeder Runde decken sich beide Teams mit Waffen und Munition ein – das Geld dafür kommt aus gewonnenen Runden oder wird getöteten Gegnern abgeluchst.

Besonders gut gelungen ist den Entwicklern die Levelvielfalt. Von Schneelandschaften bis hin zu wunderschönen kleinen asiatischen Dörfern ist alles dabei. Zusammen mit den abwechslungsreichen Aufgabenstellungen und dem schnellen Spielablauf wird es in **Tactical Operations** niemals langweilig. Die Modifikation ist sogar für Fans von **Counter-Strike** mehr als nur einen Blick wert.

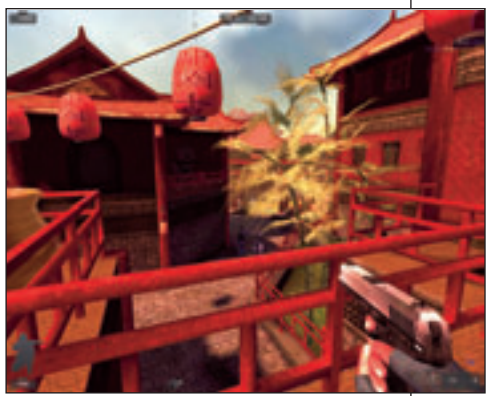
Die Installation von **Tactical Operations: Crossfire** starten Sie ganz einfach über das Menü unserer DVD. Danach starten Sie die Modifikation über das »Community«-Menü von **Unreal Tournament**.

Zum Spielen von **Tactical Operations** benötigen Sie **Unreal Tournament 2004**, das auf Version 3369 gepatcht sein muss. Diesen Patch finden Sie im Patches-Bereich unserer aktuellen DVD.









NEWS

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

KOLUMNE



Endlich verboten: Killerspiele!

Deutschland, 2008. Vor wenigen Wochen ist das Killerspiel-Verbot in Kraft getreten. Doof: Weil sich die Parteien nicht auf eine genaue Definition einigen konnten, was so ein Killerspiel eigentlich tun muss, um ein Killerspiel zu sein, werden kurzerhand alle Spiele mit Gewaltinhalt für unerwünscht erklärt und des Landes verwiesen. Auch die Schachprogramme.

Alle Anrainerstaaten errichten Auffanglager für die armen heimatlosen Killerspiele. Bis auf die Schweiz – die bleibt wie immer neutral. Außerdem hat ja jeder Alpen-Öhi ein Gewehr daheim, das wäre viel zu gefährlich.

Deutschland ist also gewaltbefreit statt gewaltbereit. Und wir können endlich wieder angstfrei auf die Straße. Und sind entsetzt: Da spielen Kinder Himmel und Hölle, Cowboy und Indianer, Räuber und Gendarm! Sollte das nicht auf der Stelle mit verboten werden?

Daheim ist es noch schlimmer: Weil Frontal und Konsorten keine Killerspieler und Gegen-Killerspieler mehr vor die Kamera zerren können, müssen andere Zielgruppen her. Als erstes gerät »Deutschland sucht den Superstar« ins Fadenkreuz, dann auf den Index – weil diese Sendung nie geahnte Aggressionen bei den Zuschauern weckt. Kurz darauf erleidet der Musikantenstadl das gleiche Schicksal. Was aber nicht schlimm ist, weil dessen Zuschauer eh bald aussterben. Oder sowieso schon tot sind.

Im Herbst begeht Günther Beckstein, mittlerweile bayrischer Alleinherrscher, einen verhängnisvollen Fehler: Er verbietet sich selber, nachdem er auf dem Oktoberfest ein wehrloses Fass erst mehrfach geschlagen, dann angestochen hat.

Man wird ja wohl noch träumen dürfen ...

Martin Deppe



UNREAL TOURNAMENT 3

Neuer Name, neue Bilder

Offensichtlich war ihnen das dauernde Verschieben peinlich: Die Entwickler von Epic schubsten kurzerhand das 2007 aus **Unreal Tournament**, und ersetzten es durch eine schlichte 3. Angeblich, weil sie sich damit von den Vorgängern abgrenzen wollen und jetzt ja ein großer Singleplayer-Part mit drin sei, was das Spiel zu einem völlig neuen Erlebnis mache.

Die Zahl hintendran ist uns total schnuppe – Hauptsache, **Unreal Tournament 3** wird so gut wie wir es uns erhoffen. Dass es schon mal so gut aussieht, zeigt der neue und farbenfrohe Screenshot. Unsere Redakteurin Susanne Braun war von dem Bild jedenfalls dermaßen begeistert, dass sie im Terminkalender dieser Ausgabe immer noch **Unreal Tournament 2007** schreibt. Dafür entschuldigen wir uns 2.007 Mal!

Entwickler: Epic Games | Termin: 2007



REALISMUS, WO ICH MIT MUSS

Combat Mission: Shock Force

Genau wie die erfolgreichen Vorgänger will **Combat Mission: Shock Force** taktische Gefechte mit Panzern und Infanterie so realistisch wie möglich darstellen. Nur diesmal mit modernem Hintergrund statt Weltkriegs-Setting. Größte spielerische Neuerungen: Endlich gibt's richtige, dynamische Kampagnen mit Story-Unterbau. Und die Gefechte laufen wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ab.

Entwickler: Battlefront
Termin: nicht bekannt

VIER GEWINNT

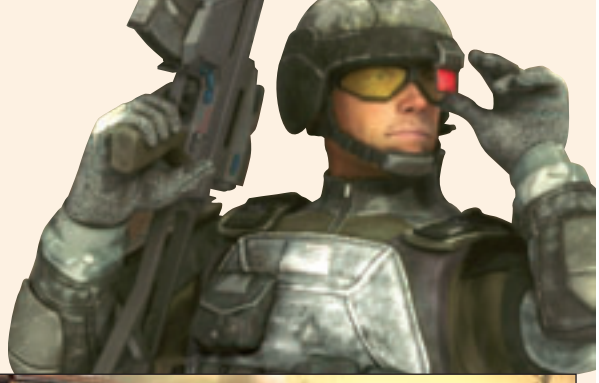
Monster Madness

In **Monster Madness** machen vier Spieler mit Flammenwerfern, Maschinengewehren und Kettensägen Jagd auf Zombiehorden, Werwölfe und anderlei Horrorgesocks – oder aufeinander. Was wie ein totales Bildschirmblutbad klingt, ist dank Comic-Grafik und Vogelperspektive ein unterhaltsamer und kinderkompatibler Spaß. Ab April ist das gute Stück erhältlich, dann werden wir sehen, was die kleinen Monster noch so drauf haben.

Entwickler: Artificial Studios
Termin: April 2007

ACTIONGELADENE BILDER

Frontlines: Fuel of War



Von **Frontlines** gibt's neue Bilder, die einen guten Eindruck von der detaillierten Grafik vermitteln. Hinweise gibt's auch auf die unbeliebte Rolle des Sanitäters. In **Frontlines** soll sie dadurch attraktiv werden, dass man als Sani die Gegner mit einer gezielt gesetzten Injektion aus dem Weg schaffen kann. Aber das Entwicklerteam des Echtzeit-Strategiespiels legt nicht nur Wert auf Realismus, sondern auch auf eine spannende Einzelspielerkampagne. Laut Design Director David Votypka hat sich das Team zwei Wochen ohne Computer eingeschlossen, um eine gute Story zu ersinnen.



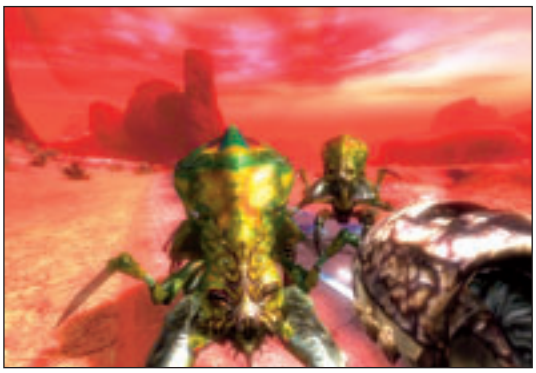
Entwickler: KAOS Studios
Termin: 2007

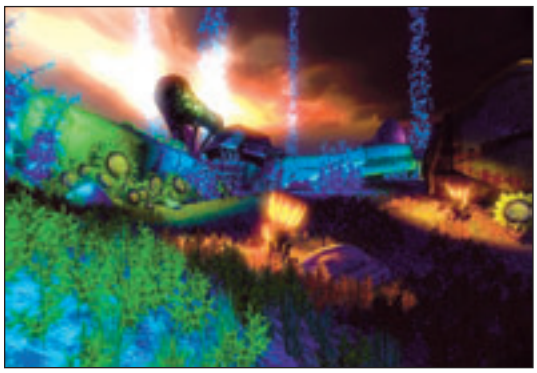
EGO-SHOOTER TRIFFT AUF ROLLENSPIEL

The Precursors

Oft versucht, doch nie so wirklich erreicht: die Verbindung aus Rollenspiel und Ego-Shooter. Nun versucht sich das **Boiling Point**-Team ein weiteres Mal am Genremix – und bastelt diesmal nicht an einer realistischen Grafik, wie die Bilder beweisen. Sondern an Spaß, dank bunter Landschaften, kurioser Wesen und futuristischer Waffen. Den Rollenspiel-Part stellen nicht-spielbare Charaktere dar, die zum Beispiel ihrem eigenen Tagesablauf folgen, und bei denen wir unsere Käufe und Verkäufe tätigen. Wir warten gespannt, ob der Mix diesmal besser klappt.

Entwickler:Deep Shadows | Termin: 2007





LICHT AM ENDE DES TUNNELS

Tabula Rasa

Chefentwickler und Designer-Legende Richard Garriott verspricht einen offenen Betatest für Sommer des Jahres. »Jeder, der **Tabula Rasa** spielen will, wird es spielen können.« Man habe zwar noch kein genaues Veröffentlichungsdatum, aber »wir sehen das Licht am Ende des Tunnels.« In den vergangenen Monaten habe man sich auf das Kampfsystem konzentriert, das deutlich mehr Action als die meisten anderen Online-Rollenspiele verspricht. »Man steht sich nicht einfach gegenüber und klickt auf die Angriffstaste. Man weicht aus, versteckt sich, auch die Computergegner sind taffe Kämpfer.« **Entwickler: Destination Games | Termin: Ende 2007**





MYTHIC MENSCHELT

Warhammer Online

Entwickler Mythic hat jetzt die letzten beiden Rassen des Online-Rollenspiels **Warhammer: Age of Reckoning** vorgestellt – nämlich die Menschen des Imperiums und des Chaos. Während die Imperialen die vier Klassen Krieger-Tank, Feuermagier, Paladin und Hexenjäger in ihren Reihen willkommen heißen, begrüßen die Chaos-Kräfte menschliche Schamanen, Marodeure, Zauberer und zerstörerische Schwertschwinger.



Alle Klassen und Rassen sollen sich individuell anpassen lassen und sich außerdem mit aufsteigendem Level verändern (Zwergen wachsen zum Beispiel die Bärte), sodass keine zwei Charaktere gleich aussehen. Klasse Idee!

Entwickler: Mythic
Termin: 3. Quartal 2007

KOMMT EIN NACHFOLGER?

X-Com

Den jüngsten Gerüchten zufolge könnte Irrational Games nach Fertigstellung des Actionspiels **Bioshock** an einem Nachfolger zur Kultreihe **X-Com** arbeiten. Auf die Entwicklung deutet zumindest ein Dokument der für Irrational zuständigen Anwaltskanzlei hin. Das erwähnt nämlich neben den von Irrational programmierten Spielen **System Shock 2**, **Freedom Force** und Bioshock auch den Markennamen **X-Com**. Take 2 sicherte sich schon im Jahre 2005 die Rechte an der Serie – nur wenige Monate, bevor der Publisher die Entwicklerstube Irrational Games kaufte. Mehr zur **X-Com**-Serie und dem inoffiziellen Nachfolger **Ufo: Afterlight** gibt's ab Seite 56!

IN DIE UNTERWELT

Hero

Die Firefly Studios haben die Nase voll von Stronghold. Ihr neues Hero wird ein waschechtes Rollenspiel. Sie kloppen sich allein oder zusammen mit einem Freund durch einen einzigen Dungeon. Die Entwickler versprechen ein actionlastiges Kampfsystem, haben bislang allerdings lediglich einen kurzer Trailer veröffentlicht.

Entwickler: Firefly
Termin: Frühjahr 2009

HERZ FÜR HOBBY-DESIGNER

Spore

In einem Interview mit der Zeitschrift Popular Science enthüllte Will Wright weitere Details der ins Spiel integrierten »Modding-Community«. So werden Sie sich einerseits gezielt von Spielern erstellte Kreaturen, Gebäude oder Fahrzeuge herunterladen können. Sie haben aber auch die Möglichkeit, Inhalte von bestimmten Spielern (etwa Freunden) in Ihre Welt zu integrieren und sich bei jedem Spielstart überraschen zu lassen.

Entwickler: Maxis | Termin: 2007



ANNO 1701: ADDON

Hinterm Horizont geht's weiter

Das war abzusehen: **Anno 1701** kriegt Nachwuchs, an dem Entwickler Related Designs bereits werkelt. Wie das Addon heißen soll, mag Publisher Sunflowers nicht verraten. Was drin ist, auch nicht. Dafür gibt's immerhin einen ganzen, wenn auch unbelebten Screenshot. Ist immerhin auch was.

Entwickler: Related Designs
Termin: 3. Quartal 2007



LESER-AWARDS 2006

Die besten Spiele 2006, in den Kategorien Action, Strategie, Abenteuer und Sport: Tausende unserer Leser haben auf Cynamite.de und per Postkarte abgestimmt. Und hier kommen sie, die jeweils drei bestplatzierten Titel jedes Genres:

ACTION

Dark Messiah of Might and Magic
Half-Life 2: Episode 1
Battlefield 2142

STRATEGIE

Anno 1701
Schlacht um Mittelerde 2
Spellforce 2

ABENTEUER

Oblivion
Titan Quest
Neverwinter Nights 2

SPORT

Pro Evolution Soccer 6
Need for Speed Carbon
GTR 2



KURZ UND KNACKIG

Empire Earth 3

Der dritte Teil der Echtzeit-Reihe will erneut die gesamte kriegerische Menschheitsgeschichte nachstellen. Diesmal neu: Die ganze Erde dient als Schlachtfeld. Allerdings nicht in einem Stück wie in Civilization, sondern zusammengesetzt aus etwa 40-80 Einzelgefecht-Karten.

Halo 3

Ein exaktes Veröffentlichungsdatum wollen die Entwickler von Bungie zwar noch nicht preisgeben, aber immerhin: »Herbst 2007« ist doch schon eine konkretere Aussage als das bisher offiziell genannte »irgendwann dieses Jahr«.

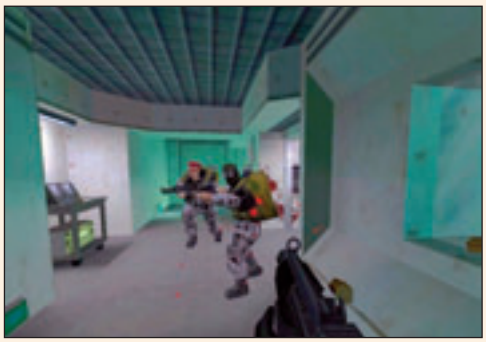
A World of My Own

»Wir haben die Möglichkeit, für PC-Spiele das zu schaffen, was iTunes für die Musik erreicht hat«, so Virgin-Boss Sir Richard Brenson bei der Ankündigung von A World of My Own. Der Download-Service soll sich durch hohe Sicherheit und rasante Downloadgeschwindigkeit auszeichnen, so dass die Nutzer bereits wenige Minuten nach dem Einkauf spielen dürfen. Als einer der ersten Publisher zeigt sich vor allem Koch Media interessiert.

Gears of War für den PC

In einem Interview mit der Webseite TeamXbox äußerte sich Mark Reign zu einer möglichen PC-Fassung von Gears of War: »Im Moment ist es exklusiv für die Xbox 360. Irgendwann wird es die PC-Version geben. Ich kann nur nicht abschätzen, wann.«

LESER-CHARTS



1	NEU		HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY
2	▲	(5)	FAR CRY (DT.)
3	▲	(4)	GTA SAN ANDREAS
4	▲	(6)	CALL OF DUTY 2
5	▼	(3)	UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)
6	▼	(2)	MAX PAYNE 2
7	▼	(1)	WARCRAFT 3 GOLD
8	▲	(9)	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
9	NEU		MAFIA
10	▼	(7)	C&C GENERÄLE

VERKAUFS-CHARTS



1	NEU		WOW: THE BURNING CRUSADE
2	NEU		WORLD OF WARCRAFT
3	▲	(8)	COUNTER-STRIKE: SOURCE
4	NEU		COUNTER-STRIKE 1 ANTHOLOGY
5	NEU		DIE SIMS LEBENSGESCHICHTEN
6	NEU		DIE SIMS DELUXE
7	▼	(1)	ANNO 1701
8	▼	(2)	DIE SIMS 2: HAUSTIERE
9	▲	(10)	GUILD WARS NIGHTFALL
10	NEU		FARCRY (DT.)

Verkaufscharts Januar 2007 von Media Control



TERMIN-KALENDER



DAWN OF MAGIC

Knallbunt, mit viel Getöse und Magie geht's in der Fantasy-Welt des Action-Rollenspiels Dawn of Magic sehr heiß her. **neu**



RED OCEAN

Ohne Physikspielchen geht nix? Falsch: Für Red Ocean brauchen Sie kein Gehirnschmalz, sondern einen schnellen Finger. **neu**



SILENT HUNTER 4

Ob Schleichfahrt oder eine schnelle Jagd auf den Gegner – Silent Hunter 4 verspricht der beste Teil der Serie zu werden. **bestätigt**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
	ALAN WAKE	Actionspiel	Remedy	2007	–
NEU!	ALONE IN THE DARK 5	Action-Adventure	Eden Games	2. Quartal 2007	–
	ANCIENT WARS: SPARTA	Echtzeit-Strategie	World Forge	April 2007	–
	ASSASINS CREED	Actionspiel	Ubisoft Montreal	nicht bekannt	–
	BATTLE OF BRITAIN	Flugsimulation	Maddox Games	Dezember 2007	SEHR GUT
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
NEU!	BITMAP BROTHERS SPEEDBALL 2	Actionspiel	Frogster	3. Quartal 2007	–
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	2007	–
NEU!	COLIN MCRAE: DIRT	Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2007	–
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	29. März 2007	HERVORRAGEND
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Rollenspiel	Spellborn	Mai 2007	GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2007	HERVORRAGEND
	DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
NEU!	DAWN OF MAGIC	Action-Rollenspiel	Skyfallen	20. April 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
	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	2. Quartal 2007	SEHR GUT
	FRONTLINES: FUEL OF WAR	Ego-Shooter	KAOS Studios	2007	–
	GHOST RECON: AD. WARFIGHTER 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	29. März 2007	–
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	2. Quartal 2007	GUT
	HALF-LIFE 2: EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	3. Quartal 2007	–
	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	2007	–
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	Sommer 2007	SEHR GUT
	HUXLEY	Online-Shooter	Webzen	2007	–
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	2. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	JUICED 2	Rennspiel	Juice Games	Herbst 2007	SEHR GUT
	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.



OBLIVION: SHIVERING ISLES

Mehr als 30 Stunden Abenteuer werden uns versprochen, hoffentlich glänzt das Addon nicht mit gnadenlosen Übersetzungsfehlern. **neu**



JUICED 2

Der sehr gute Konkurrent von Need for Speed geht in die zweite Runde – und übertrumpft vielleicht sogar EAs Prestige-Rennserie. **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
	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	2. März 2007	GUT
NEU!	MOTOGP 07	Rennspiel	Climax	Herbst 2007	SEHR GUT
NEU!	OBLIVION: SHIVERING ISLES	Rollenspiel-Addon	Betheseda	26. März 2007	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	nicht bekannt	–
	OVERCLOCKED	Adventure	House of Tales	Oktober 2007	–
	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2. Halbjahr 2007	–
NEU!	PARADISE CITY	Rollenspiel	Sirius Games	2. Quartal 2007	–
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	2007	HERVORRAGEND
NEU!	RED OCEAN	Ego-Shooter	Collision Studios	23. März 2007	–
	RESIDENT EVIL 4	Ego-Shooter	Capcom	1. März 2007	–
NEU!	SABOTAGE	Actionspiel	Replay Studios	4. Quartal 2007	–
	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007	SEHR GUT
	SHREK 3	Action-Adventure	Activision	Mai 2007	–
	SILENT HUNTER 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	22. März 2007	SEHR GUT
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	23. März 2007	GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	Juli 2007	SEHR GUT
	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	4. Quartal 2007	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	3. Quartal 2007	–
	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	1. März 2007	BEFRIEDIGEND
	THE ABBEY	Adventure	Alcachofa Soft	3. Quartal 2007	–
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	Juni 2007	SEHR GUT
	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2. Quartal 2007	–
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	2. Halbjahr 2007	SEHR GUT
	TOMB RAIDER ANNIVERSARY	Actionspiel	Crystal Dynamics	2. Halbjahr 2007	–
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	9. Mai 2007	SEHR GUT
NEU!	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07	Sportspiel	EA Canada	22. März 2007	–
	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



Trotz aller Daueraction müssen Sie gelegentlich auch in Deckung gehen – zumindest so lange, bis die **Säule** kaputt ist.

STRANGLEHOLD

Baaallern biiis diiie Buuude beeebt! Oooder: Wiiie eineee Spiiiel geeewordene Abriiissbirne iiin diiie Fuuußstapfen von Maaax Payne triiitt.

FAKTEN	
Genre	Actionspiel
Entwickler	Midway Chicago
Version	Ein-Level-Demo
Termin	Juli 2007

Nein, die Vokale auf unserer Tastatur haben keinen Wackelkontakt! Vielmehr ist die obige Einleitung ganz im Sinne des Hollywood-Regisseurs John Woo verfasst – der steht nämlich auf ausufernde Zeitlupenszenen. Und wozu der Exkurs in die Traumfabrik? Weil der Action-Altmeister zusammen mit Midway an einer PC-Knallerei namens **Stranglehold** arbeitet. Die Entwickler stricken das spielerische Gerüst, 吳宇森* gibt seinen Storysenf dazu.

Woo cares!

Angelegt ist die Tour de Force als Quasifortsetzung des Hong-Kong-Films **Hard Boiled**: Schauspieler Chow Yun-Fat (besser gesagt sein täuschend echter Digitaldoppelgänger) gibt abermals den Inspektor Tequila und legt sich als asiatische Einmann-Armee mit der Russenmafia an. Wieso, weshalb, warum? Alles schnurzpiepegal! Denn feingeistige Handlungsstränge haben für **Stranglehold** ungefähr denselben Stellen-



Blendende Vorstellung: Grandioser inszenierte Schießereien bietet kein anderes Spiel – auch **Max Payne** nicht!

** So schreibt man den Namen John Woo in chinesischen Schriftzeichen.*



Fiktion und Wirklichkeit liegen bei Stranglehold dicht beisammen. Der digitale **Chow Yun-Fat** sieht zum Beispiel täuschend echt aus.



Destruktiver Drehwurm: Bei dieser **Spezialattacke** ballern Sie wie wild im Kreis herum – die Woo-typischen Tauben dürfen da nicht fehlen.

wert wie Tokio Hotel für die Musikgeschichte – einen herzlich geringen. Was hier stattdessen zählt, sind gewaltige Schauwerte: Stellen Sie sich einfach mal den deutlich hübscheren, aber eben auch völlig durchgeknallten Bruder von Max Payne vor!

Randale Grande!

Standard-Shootersteuerung, Schulterperspektive, Schießen – mehr Worte wollen wir über das spielerische Prinzip der Knarrenoper nicht verlieren. Apropos verlieren: Nicht nur die Chancen der Bösewichter stehen in **Stranglehold** schlecht, auch das Levelinventar könnte einem glatt Leid tun. Egal ob Holzschränke, Neonreklamen oder gar massive Steinsäulen – nahezu alle 3D-Objekte gehen bei entsprechender Munitionsmassage spektakulär zu Bruch. Die Sinfonie der Zerstörung ist sowohl Schauwert als auch wichtiges Spielelement: Durch ihre Brüchigkeit dienen Tisch, Säule & Co nämlich nur kurzzeitig als Deckung. Wer sich zu lange verkrümelt, erlebt ergo sein blaues Bohnenwunder. Im dümmsten Fall werden Zauderer sogar noch von umher fliegenden Brocken erschlagen!

Was uns beim Probeschießen mit der XBox-360-Version ebenfalls auffiel: Sämtlicher Schutt bleibt dauerhaft in der Polygonpampa liegen und ist mit einer Kollisionsabfrage versehen. Wo eben noch ein blank polierter Kachelboden war, thront wenig später schon ein schwer zu überwindender Geröllhaufen. Und auch die zahlreichen KI-Bösewichter reagieren clever auf solche Umbaumaßnahmen. Das Entwickler-Team nennt seine Vandalismus-Routinen übrigens Massive D.

Mord beim Männerballett

Die Zeitlupe gehört zu John Woo wie der Dieter zum Bohlen. Dementsprechend bremsen Sie das Bildschirmgeschehen auch in **Stranglehold** per Tastendruck ein und zielen alsdann entspannt auf den vielköpfigen Gegnertrupp. Wer gerne in der Horizontalen agiert, kombiniert die Tempobremse noch mit einem Hechtsprung. So weit, so **Max Payne**.

Was **Stranglehold** aber von seinem Software-Idol abhebt, ist die Interaktion mit der Umgebung. Sobald Sie sich einem entsprechenden Objekt nähern, beginnt es zu blinken und signalisiert Ihnen: »Drück auf die rechte Maustaste und benutze mich!« So spurtet Ihr Chinesen-Cop ein Dinosaurierskelett hinauf, schwingt an einem Kronleuchter durch die Lüfte und rutscht in Pennälermanier Treppengeländer runter. Wichtig: dabei das Ballern nicht vergessen! Denn je spektakulärer Sie für Recht und Ordnung sorgen, desto mehr Stilpunkte rasseln auf Ihr Konto. Ist die entsprechende Bildschirmanzeige dann erst einmal gefüllt, darf Herr Tequila eines seiner vier Superspezialmegatalente einsetzen. Das Quartett reicht von der Selbstheilung über eine kurzzeitiges Sperrfeuer bis hin zum Ballern wie ein Brummkreisel (siehe Bild oben rechts).

Die USK dürfte sich aber vor allem für das sogenannte Precision Aiming interessieren: Bei dieser Angriffsvariante sehen Sie das Geschehen aus der Perspektive Ihres abgeschossenen Projektils – bis zum Einschlag! Midway will aber alles daran setzen, **Stranglehold** (wohl in zensierter Form) auf den hiesigen Markt zu bringen.

Thorsten Küchler



THORSTEN KÜCHLER **

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- zerstörbare Umgebung
- brillante Inszenierung
- intuitive Steuerung
- Mangel an Spieltiefe

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (2005)

FAZIT

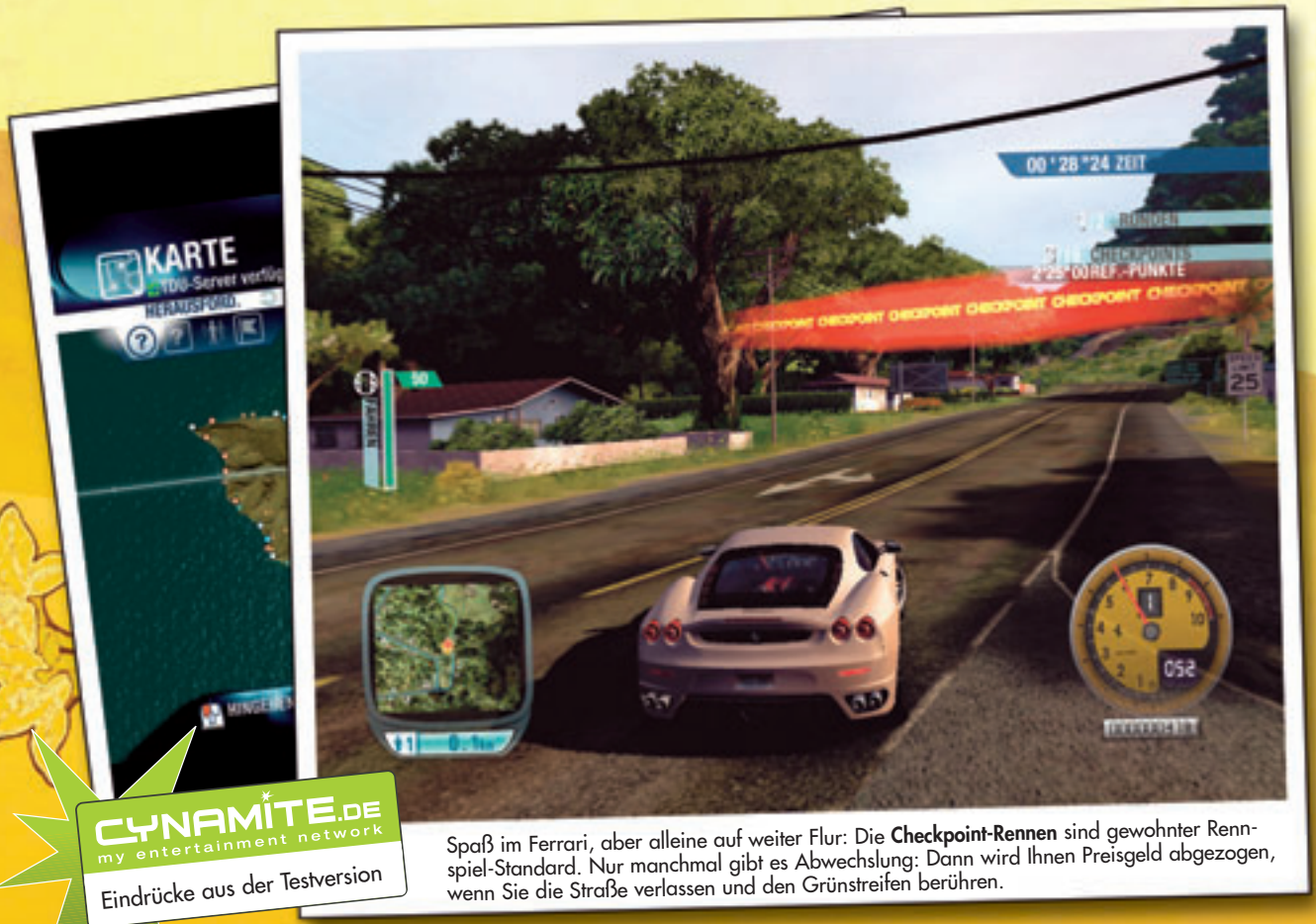
»Zugegeben: Stranglehold ist so subtil wie eine Dampframme. Taktische Finessen? Dafür hat Tequila nur Verachtung übrig! Aber auf solchen Schnickschnack kann die sagenhaft intensive Action-Sause auch locker verzichten – so cool ist die Turnerei des Helden, so imposant die zerstörbare Umgebung, so eingängig die Steuerung. Endlich bekommt Max Payne einen würdigen Erben! «

Potenzial **SEHR GUT**



Surfen mal anders: Inspektor Tequila rutscht ein **Treppengeländer** runter und schießt gleichzeitig munter drauflos.

** *Thorsten Küchler ist Stellvertretender Chefredakteur bei unserer Schwesterzeitschrift Games Aktuell.*



Spaß im Ferrari, aber alleine auf weiter Flur: Die **Checkpoint-Rennen** sind gewohnter Rennspiel-Standard. Nur manchmal gibt es Abwechslung: Dann wird Ihnen Preisgeld abgezogen, wenn Sie die Straße verlassen und den Grünstreifen berühren.

CYNAMITE.DE my entertainment network
Eindrücke aus der Testversion

TEST DRIVE UNLIMITED

Der offene Beta-Test läuft, wir sind live dabei. Doch nach zwei Wochen Hawaii entscheiden wir uns gegen einen Test. Wir sagen, welche Vorzüge und Macken das Rennspiel hat.

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Entwickler	Eden Games
Version	Open Beta
Termin	1. März 2007

Zwei Wochen Hawaii, mitten im zugegebenermaßen sehr milden Winter – wenn das kein Grund zum Jubeln ist! Der Flug war überraschend kurz, nach gerade mal einer gefühlten halben Stunde steigen wir am Flughafen auf Oahu aus. Der erste Weg führt zur Mietwagenfirma mit schicken Flitzern, wir wollen die Insel ja standesgemäß erkunden. Audi-Cabrio oder Lotus Elise? Die Entscheidung fällt angesichts unseres bescheidenen Gepäcks zugunsten des spartanischen Sportwagens aus UK aus. Herrlich, so muss Urlaub sein: Sonne, Palmen, Meer – und ein Leistungsgewicht von 3,3 kg/PS! Die Fahrt zur Unterkunft vergeht viel zu schnell, trotz Extrarunde mit abschließenden Donuts auf dem Parkplatz.

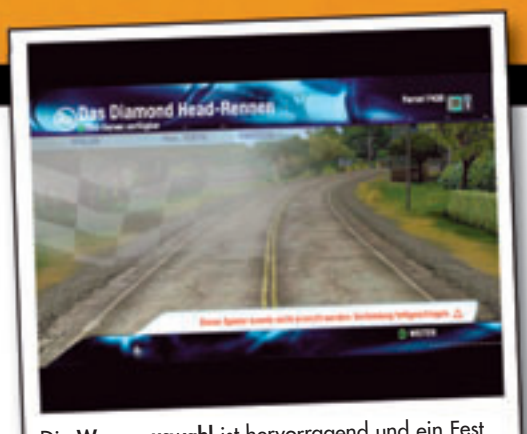
Statt eines typischen Touristen-Hotels gönnen wir uns gleich ein eigenes Haus. Groß, schick, lichtdurchflutet, und vor allem mit Garagen für mehrere Autos. Richtig gelesen, wir sind ja nicht auf Hawaii, um faul am Strand zu liegen. Wir wollen unserer Sammelleidenschaft nachgehen und einen tiefergelegten Fuhrpark der Extraklasse. Zuerst müssen wir aber unse-

WARUM KEIN TEST?

Atari ließ uns an der geschlossenen Beta teilnehmen (siehe Vorschau in PC PowerPlay 02/2007) und auch am offenen Beta-Test. Nach insgesamt drei Wochen Spielzeit waren wir der Ansicht, dass ein Test des Spiels nicht möglich ist. Zum einen gab es bis zuletzt technische Probleme und Verbindungsabbrüche, zum anderen war die Balance im Spiel völlig unausgewogen. Durch die viel zu hoch dotierten Überführungsfahrten verlieren die Rennen und vor allem die Anhalter-Fahrten zu schnell an Reiz.

Wir werden Test Drive Unlimited daher erst in PC PowerPlay 04/2007 testen, und zwar in der gleichen Version, die Sie als Käufer im Laden finden.

Wir empfehlen Ihnen, bis zu unserem Test mit dem Kauf zu warten – außer, Sie sind sich absolut sicher, dass TDU das optimale Spiel für Sie ist. Sofort nach Beginn des Tests berichten wir laufend auf www.cynamite.de über unsere Erfahrungen und illustrieren diese mit Videos.



Die **Wagenauswahl** ist hervorragend und ein Fest für alle Autofreunde. Für jeden Geschmack und virtuellen Geldbeutel ist etwas dabei.



Warten auf den Gegner: Der **Spieler** im gelben Saleen war weder durch die Herausforderungs-Taste noch durch Hupen oder Burnouts vor seiner Nase zu einer Reaktion zu bewegen.



Keine Verbindung zu anderen Spielern. Der **Online-Modus** hatte noch etliche Macken.



Schön: Beim Blick zurück sehen wir Hunderte italienischer Pferdchen, eingepfercht in sechs Liter Hubraum. Unschön: Die **Sonne** scheint durchs Wagendach (Grafikfehler).

ren Leihwagen abgeben (seufz!) und uns vom Restgeld ein eigenes Auto kaufen. Für den Anfang muss es ein A4 tun. Nichts zum Babes Aufreißen, aber die Kiste sollte allemal reichen, um ein paar Rennen zu gewinnen.

Reich in weniger als zwei Stunden

Urlaub soll ja entspannen, und dementsprechend verlaufen die Rennen. Unsere Gegner verhalten sich etwas merkwürdig, pflügen gerne mal durch die Vorgärten der Hawaiianer oder küssen Telefonmasten. Nun, jeder so wie er mag. Wir sammeln dafür Preisgelder noch und nöcher, sodass nach rund einer – überwiegend ereignislosen – Stunde genug Kohle auf dem Konto ist, um auf einen Nissan 350Z umzusteigen. Der gefällt uns schon deutlich besser als der etwas biedere Audi. Doch eigentlich war der Kauf umsonst ... denn statt weiter ein Rennen nach dem anderen abzuklappern, fahren wir lieber zu einem reichen Typen, dessen Wagen wir in die Werkstatt bringen sollen. Dabei reizt uns weniger das Herumkutschieren im Lamborghini Gallardo als das Honorar für die Spritztour: Fette 90.000 Kröten drückt uns der Typ in die Hand! Verglichen mit den bisherigen lumpigen 10.000 Mäusen für einen Rennsieg ist das natürlich viel, viel reizvoller.

Gesagt, getan. Wir düsen mit dem Lambo volle Kanne los und erinnern uns gerade noch vor der ersten Abkürzung über den Bordstein an die mahnenden Worte des Auftraggebers: »Keine Kratzer!« Mist, die Kohle ist nicht ganz so leicht verdient wie erhofft. Im Gegenteil, was uns die 30 Kilometer lange Fahrt an Selbstbeherrschung abverlangt, geht weit über das Problem der frühzeitigen Ejakulation hinaus. 500 PS und ein offenes Verdeck – könnten Sie sich da zurückhalten? Hand aufs Autofahrerherz: Sie würden doch auch mal sehen wollen, ob die Straßenlage und der Abzug wirklich 140.000 Euro wert sind. Und ob die Kiste wirklich über 300 fährt. Doch halt: Jeder Kratzer kostet UNS Geld. Geld, dass dieser fiese Spielverderber von Auftraggeber uns eiskalt vom Lohn abzieht. Also ist Selbstbeherrschung angesagt. Länger als die sprichwörtlichen drei Minuten im Ehebett, nämlich 30 Kilometer lang. 30 Kilometer mit 500 PS, 30 Minuten traumhafte Kurven mit Gegenverkehr ... das Leben kann so ungerecht sein!

Schaffe, schaffe, Häusle kaufe...

Wir haben es dann doch geschafft, uns jedes riskante Manöver verkniffen. Damit ist genug Kohle auf dem Konto, um mal mit seriösen Absichten bei Maserati, Ferrari oder einer anderen Luxusautoschmiede vorbeizuschauen. Dabei sind wir noch nicht mal zwei Stunden auf Hawaii! Da es ja noch andere Wahnsinnige gibt, die uns für das Überführen ihrer Flitzer ein Schweinegeld hinterher werfen, ist die Entscheidung leicht: Erst mal muss ein Ferrari F430 her, wir können ja immer noch bei Lamborghini oder dem Corvette-Dealer shoppen gehen.

Geil, endlich steht der eigene Ferrari in der Garage! In Perlmuttweiß, 490 PS, 315 km/h Höchstgeschwindigkeit. Und das Beste: Er verbraucht keinen Sprit und geht nie kaputt! Also ist Heizen bis zum Umfallen angesagt, wir düsen los und machen Oahu unsicher. Die anderen Typen auf der Insel staunen nur noch, wenn wir mit unserem Geschoss vorfahren. Glauben wir zumindest, denn die direkte Kommunikation mit den anderen Spielern klappt irgendwie nicht.



Die so genannten **Auslieferer-Missionen** bringen unverhältnismäßig viel Geld ein. Test Drive Unlimited hat in der offenen Beta Balance-Probleme.



Die rote Linie zeigt die Strecke an, die wir mit unserem **Fahrgast** absolvieren müssen. Für diese Aufgabe gibt es nur wenig Kohle, was angesichts der oft engen Zeitlimits wenig verlockend ist.

Aber neidisch sind die in ihren kleinen Alfas und Chryslers bestimmt! Vor allem, da wir nach einer weiteren halben Stunde dem Ferrari einen ebenso flotten Maserati als Gefährten schenken. Jetzt müssen wir uns nur noch entscheiden, mit welchem Flitzerchen wir uns ein neues Haus mit größerer Garage suchen ...

Abenteuerurlaub? Fehlanzeige!

Es gibt ja den Typ Urlauber, der am liebsten auf eigene Faust loszieht und neue Länder möglichst authentisch entdecken möchte. Der sich selbst beschäftigen kann und kein ausgefeiltes Rahmenprogramm braucht. Wer dagegen Club-Urlaub mit stets gut gelaunten Animateuren bevorzugt, der sollte um Hawaii einen großen Bogen machen. Die Unterbringung ist zwar erstklassig, mit viel Liebe zum Detail und ausreichend Platz. Doch die Beschäftigungsmöglichkeiten sind eingeschränkt: Rennen oder Spazierfahrt, Shopping und Faulenzen – wer mehr Action sucht, sollte lieber nach Palmont City düsen. Auch wenn es da immer dunkel ist. Aber immerhin ist dort ständig etwas zu tun, der geneigte Besucher absolviert beinahe schon eine Kfz-Mechanikerausbildung und wird ständig von irgendwelchen Typen provoziert. Erholungsurlauber oder echte Entdecker fahren also nach Hawaii, Erlebnistouristen toben sich in Palmont City aus.

Keine Kaufempfehlung

Unser Urlaub auf Hawaii war insgesamt enttäuschend. Was auch daran liegt, dass Oahu eine Baustelle ist. Überall wird geschraubt, gebohrt, gehämmert, gepinselt und so weiter. Was aus dieser Baustelle einmal werden könnte, klingt schon sehr reizvoll: ein Paradies für Autonarren aus aller Herren Länder. Doch bis es so weit ist, empfehlen wir Hawaii als Reiseziel nicht weiter. Sobald die Bauarbeiten beendet sind, wagen wir noch mal den Sprung über den großen Teich. Der Urlaubsantrag für März ist bereits beim Chef eingereicht.

Florian Stangl



Hausbesetzer: Eigentlich residieren wir ja in diesem **Haus**. Dieser Spieler aber auch. Und viele andere. Das ist der Nachteil der Online-Anbindung.



Die weißen, blauen und orangen **Punkte** zeigen Rennen oder Aufträge an. Das rote Leuchten eigt: Hier treiben sich menschliche Mitspieler herum.



FLORIAN STANGL

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- wunderschön modellierte Autos
- realistisch wirkende Umgebung
- reizvolles Konzept
- schlecht ausbalanciert
- technische Probleme
- mieser Motorensound

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

FAZIT

»Ich mag mich wiederholen, aber ich kann Ihnen den Kauf von Test Drive Unlimited derzeit nur eingeschränkt empfehlen. Nämlich dann, wenn Ihnen das Cruisen auf einer schönen Südseeinsel völlig ausreicht. Wer dagegen ein echtes Rennspiel sucht, sei vor der verhunzten Balance und den technischen Problemen gewarnt. Atari hat noch Zeit, nachzubessern. Solange sollten Sie abwarten.«

Potenzial **BEFRIEDIGEND**



Damals und heute (rechts): Grafisch hat Silent Hunter einen Riesenschritt nach vorne gemacht. Dank besserer **Bedienleisten** steuert es sich flotter.



SILENT HUNTER 4

Zum vierten Mal tauchen die Grauen Wölfe der Spitzen-Simulation ab. Diesmal geht's in den Pazifik, wo japanische Schlachtschiffe, gigantische Grafik und bessere Bedienung warten.

FAKTEN	
Genre	U-Boot-Simulation
Entwickler	Ubisoft Romania
Version	Beta
Termin	22. März 2007

Simulationen sind tot, sagt die Planungsabteilung des einen Publishers – und gibt ein maues Echtzeit-Strategiespiel in Auftrag. Simulationen sind quicklebendig, schwärmt Ubisoft, zählt die Einnahmen aus den **Sturmovik**-Verkäufen und sehnt die Veröffentlichung von **Silent Hunter 4** herbei. Der Vorgänger findet 2006 reißenden Absatz. Teil 4 prophezeien wir ebenso viel Erfolg, denn der macht (fast) alles deutlich besser als der schon spitzenmäßige dritte Part.

Es gibt Reis, Baby!

Der Untertitel **Wolves of the Pacific** lässt es erahnen: Die grauen Tage im Atlantik sind vorbei. Diesmal stürzen wir uns in die gigantische Seeschlacht zwischen Alliierten und Japanern. In der Kampagne heuern wir 1941 auf einem amerikanischen U-Boot an, mit dem wir bis 1945 die kaiserliche Marine abrüsten sollen.

Falls Sie diese Zeilen studieren, weil Sie sich hier die im DVD-Video versprochenen Details zur Karriere erhoffen, müssen wir Sie allerdings enttäuschen. Die ist in unserer Vorabversion noch nicht enthalten; wir können fünf der 15 geplanten Schnelleinsätze antreten. Schade, denn just der Feldzug ist der einzige große Schwachpunkt des dritten Teils. Dort reiht sich Patrouille an Patrouille, die eigentlich spannenden Konvoijagden werden bald langweilige Routine.



Auch **Trägerflugzeuge** und landgestützte Geschwader greifen in die Kämpfe ein. Wenn's schief geht, fischen wir die Piloten aus dem Teich.

Mehr Funk im Verkehr

Silent Hunter 4 soll das Kapitänsdasein spannender inszenieren. Mit mehr Funkverkehr beispielsweise auf besonders lohnenswerte Ziele aufmerksam machen. »Hey«, könnte da eine Meldung lauten, »unsere Flugzeuge haben da einen japanischen Trägerverband vor Midway ausgemacht. Schaut doch mal vorbei, ihr seid doch in der Nähe.« Je weiter wir uns auf der Tonnageliste hocharbeiten, desto mehr Spezialaufgaben schiebt uns das Oberkommando zu. »Einer unserer Piloten musste in Ihrem Sektor notwassern – fischen Sie ihn auf!« Wir greifen in Überwasserschlachten ein, spielen Fotoaufklärung oder setzen Spione ab.

Außerdem soll der automatisch generierte Schiffsverkehr wesentlich umfangreicher und dynamischer werden. Endlich soll es sich lohnen, sich in einen feindlichen Hafen einzuschleichen: Dort ist fette Beute unter vor Anker liegenden Handelsschiffen zu machen, und mit etwas Glück kehren vielleicht gerade dicke Kriegspötte vom Kampfeinsatz heim.

Für Kapitäne und Leichtmatrosen

Silent Hunter 4 macht auch die Steuerung noch besser, die im Vorgänger schon sehr gut war. Besser heißt aber nicht simpler: Hobbymatrosen, denen es gar nicht realistisch genug sein kann, dürfen ihre Schusslösungen selbst errechnen. Mit Identifikationshandbuch, Spiegelbild, Entfernungsschätzung und allem drum und dran. Noch näher an der Wirklichkeit als zuvor und endlich mit den nötigen Hilfswerkzeugen (Winkelmesser!). Wer dagegen auf schnelle Action aus ist, der fährt einfach das Periskop aus, sucht sich ein Ziel, loggt es ein und drückt den Abschussknopf – den Rest erledigt der Rechner. Das Schöne: Dank der umfangreichen Realismusoptionen lassen sich nun auch alle Zwischenstufen verwenden.

Schicht im Schacht

Im Boot können wir uns nach wie vor frei bewegen, Offizieren und Mannschaft über die Schulter schauen und ihnen Befehle erteilen. Weit schneller und effektiver geht's allerdings über





Der Lohn der Mühe: Wir erwischen einen **Frachter** mittschiffs. Der bricht in einer gigantischen Explosion auseinander und versinkt in **zwei Teilen**.

die Stationsleiste am unteren Bildschirmrand, zumal die weiter entschlackt und überarbeitet wurde.

Apropos Mannschaft: Wenn wir unsere Laufbahn starten, bekommen wir neben dem Boot auch ein Team zugeteilt. Das gewinnt im Spielverlauf an Erfahrung und lässt unsere Kampfmaschine von Mal zu Mal tödlicher werden. Altgediente Matrosen laden Torpedos nun mal schneller nach als Rekruten. Allerdings müssen wir auch auf unsere Jungs Acht geben, sie auswechseln, wenn sie müde werden, oder bei Verwundungen zum Onkel Schiffsarzt schicken. Um uns das Bemuttern etwas zu erleichtern, dürfen wir jetzt drei Schichten einteilen, die automatisch durchgewechselt werden.

Kinoreife Kähne

Außerhalb der Stahlhülle erwarten uns die spektakulärsten Neuerungen. Grafisch ist **Silent Hunter 4** schlichtweg atemberaubend. Allein die genialen Farbfilter, die alte Filmaufnahmen nachstellen ... fantastisch. Oder das Wasser, das endlich das Adjektiv »fotorealistisch verdient« – egal, ob es ruhig vor sich hinschwappt oder in meterhohen Wellen über dem Turm bricht. Dem brandneuen, dynamischen Wettersystem sei Dank. Sie merken schon, wir kommen aus dem Schwärmen nicht mehr raus. Aber es stimmt: **Silent Hunter 4** ist eines der schönsten Spiele des Jahres. Allein die Tatsache, dass unsere Aale jetzt wirklich Löcher in die gegnerischen Pötte reißen, und wir durch die klaffenden Wunden ins Innere unserer Opfer spähen können ... traumhaft schauderhaft.

Und es tut sich wirklich was, da oben: Flugzeuge stürzen sich auf Zerstörer, die wiederum aus allen Rohren Flakfäden in die Wolken schicken. Explosionen hinterlassen brennende Treibstofflachen im Wasser, Rettungsboote paddeln durch die Trümmer. Kleiner Dämpfer im Freudentaumel: Die Hardwareanforderungen sind entgegen der ersten Versprechungen nicht von schlechten Eltern. Vor allem die Grafikkarte wird bei vollen Details arg strapaziert. Die Beta will mindestens eine Geforce 7800 und 2 GByte Hauptspeicher.

Jäger und Gejagter

Leider auch noch nicht ausprobieren können wir den Multiplayer-Modus, der mit einer interessanten neuen Spielvariante aufwarten wird: Rudel gegen Konvoi. Einer der bis zu acht Teilnehmer wird darin über die strategische Karte einen Geleitzug mit Frachtern und Eskortschiffen steuern, während der Rest versucht, seine Schützlinge auf den Meeresgrund zu schicken. Hoffentlich plagen den Mehrspieler-Part nicht dieselben technischen Probleme wie (zumindest anfangs) den Vorgänger.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- geniale, aber hardwarehungrige Grafik
- vereinfachte Bedienung
- Realismusgrad genauer konfigurierbar
- Kampagne noch nicht einschätzbar

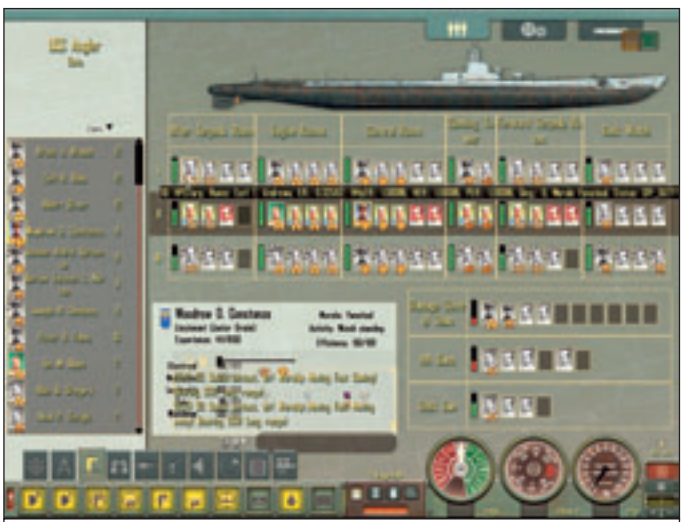
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Blazing Angels (5/2006: 41)
- Silent Hunter 3 (4/2005: 82)

FAZIT

»Ausgerechnet die Kampagne war in unserer Betaversion noch nicht enthalten. Dabei ist mir die am wichtigsten. Das Schiffeversenken war im Vorgänger schon fast perfekt. Aber ohne einen abwechslungsreichen Feldzug wird das Versteckspiel irgendwann langweilig. Deshalb freue ich mich besonders auf die Sondereinsätze. Und finde es schade, dass es immer noch keine Rudelangriffe gibt.«

Potenzial SEHR GUT



Die **Mannschaft** wird nun in drei Schichten eingeteilt. Müde Krieger werden dann automatisch gegen muntere ausgewechselt.



In einigen Szenarien beharken sich **Überwasserschiffe** gegenseitig. Auch in der Kampagne soll es zu solchen Seeschlachten kommen.



In Juiced rasen wir gegen Konkurrenten mit Persönlichkeit. Die bringt uns das Programm in solchen **Einblendungen** (oben rechts) näher.

JUICED 2

Noch führt für Vollgas-Freaks kein Weg an Need for Speed vorbei. Doch der Spitzenreiter schwächelt. Im Windschatten will Juiced 2 überholen. Mit mehr Tuningteilen, mehr Wettbewerben, mehr Fahrspaß.

FAKTEN	
Genre	Rennspiel
Entwickler	Climax
Version	Präsentation
Termin	Herbst 2007



Wie man die Entwickler von Juice Games findet? Vom Flughafen Manchester immer den Reifenspuren hinterher in Richtung Warrington. Da, wo die Straße fast schwarz vom Abrieb glänzt, wo Toyota MR2, Mitsubishi Eclipse und Mazda MX-5 einträchtig ihre Spoiler auf dem Parkplatz sonnen, wo aus einem unscheinbaren Flachdachbau ein halbes Dutzend Sechszylinder röhrt, dort sind die Macher von **Juiced** zuhause.

Mit dem Tuning-Rennspiel landen die Briten Anfang 2005 einen Überraschungshit. Überraschend, weil keiner damit rechnet, dass ein Newcomer auf der Spielspaß-Geraden am Altmeister **Need for Speed** vorbeizieht. Wertung PC PowerPlay: satte 88 Punkte. **Underground 2** bringt es kurz zuvor nur auf 85. Überraschend aber auch, weil das Publikum trotzdem Electronic Arts' Raser treu bleibt. Nun soll der Nachfolger auch den kommerziellen Erfolg bescheren, der Teil 1 verwehrt bleibt. Die Chancen stehen gut, denn während **Need for Speed** langsam die Puste auszugehen scheint (Wertung jüngste Auflage: 76 Punkte, begeistert uns **Juiced 2** bei der exklusiven Probefahrt in Manchester vom Fleck weg.

Need for Furious

Die Truppe um Projektleiter Rick Badger pflegt seit jeher ein Faible für Geschwindigkeit. Dafür stehen nicht nur die Japano-Flitzer auf dem Chefparkplatz. Noch vor wenigen Jahren bastelt ein großer Teil der heutigen Mannschaft von Juice Games unter der Flagge von Digital Image Design an Jet-Simulationen wie **TFX**, **Eurofighter 2000** und **Total Air War**. Nach dem Scheintod des Simulationsgenres landen die Technikfans auf dem Boden der Tatsachen – und schrauben seither an ihrem Traum-Rennspiel.

Juiced 2 fährt konsequent den Weg, den der Vorgänger vor rund zwei Jahren eingeschlagen hat. Es geht um Straßenrennen und Spoiler, um Mädels und Respekt. Kurz: Um den Erfolg von **The Fast and the Furious** und **Need for Speed Underground**. Für **Juiced 2** sichern sich die Macher aus Manchester Unterstützung: Hot Import Nights, kurz HIN, heißt der Partner, der für Atmosphäre sorgen soll. Eine Art amerikanische Extremversion des Tuning-Schuppens D&W mit Tuning-Shows und der Essenz der Generation Bleifuß: harter Hip-Hop, heiße Hintern und hammerteure Heckscheibenaufkleber.



Solche **Airbrush-Motive** wie an dem Honda S2000 im Vordergrund sind eine von Dutzenden Möglichkeiten, den eigenen Wagen zu individualisieren.



Die **Hot Import Nights Tuning-Show** liefert mit Siegerehrungen, Tänzerinnen und Autodarbietungen den atmosphärischen Rahmen für die Rennen.



Einmal aktiviert, lässt sich der **Nitro-Boost** nicht mehr abschalten, bis er ausbrennt. Die richtige Stelle für den Einsatz will deshalb wohl überlegt sein.



Für Drift-Rennen haben die Entwickler ein eigenes Fahrmodell programmiert, das uns die **schlitternden Kisten** leichter beherrschen lässt.

Ende Kalender

Vor allem aber geht es in **Juiced 2** um Fahrspaß. Genauer gesagt, um dieselbe Mischung aus Vollgasspurts, kniffligen Drifts und adrenalintreibenden Positionskämpfen, die bereits den Vorgänger ausgezeichnet hat. Das Erfolgsgeheimnis: erstens ein einzigartiges Fahrmodell. Glaubwürdiger und feinfühliger als etwa das von **Need vor Speed**, aber auch weit von der komplexen Konkurrenz im Simulationslager entfernt. Zweitens: spannende Verfolgungsjagden dank aggressiver Computergegner mit echten Persönlichkeiten. Drittens: Tuningwerkstatt mit Hunderten lizenzierten Originalteilen – der Kooperation mit HIN sei Dank. Dazu später mehr. Erst zu einem weiteren Highlight: der Karriere.

Wie früher basteln wir uns zunächst einen Piloten, der in der kleinsten Klasse der **Juiced**-Liga startet. Vom Fahranfänger mit wenig PS unter der Haube sollen wir uns zum Schumi-Verschnitt mit Megagarage hocharbeiten. Schade: Der Rennkalender ist Geschichte. »Zu kompliziert«, winkt Rick ab, als wir nachhaken. Anscheinend hatten viele Fahrer im Vorgänger Angst, Wettbewerbe zu verpassen. Das neue System wirft die zeitliche Staffelung über Bord, behält aber die Freiheiten bei. Etwa: In einem Rennen Dritter werden, beim Driftduell siegen, eine Wette gewinnen. In welcher Reihenfolge wir antreten, ist vollkommen schnuppe.

Chancengleichheit

Übrigens kämpfen nicht nur wir um Preisgelder – auch die Computerteams bekommen nichts geschenkt. **Juiced 2** behält sämtliche Teilnehmer der Liga im Auge: Platzierungen, Prämien, Zubehörkäufe. Gleiche Chancen für alle. Will heißen, wenn wir gegen einen reichen Rivalen eine Wette gewinnen, kann der sich im nächsten Rennen vielleicht nicht mehr das nötige Chip-Tuning leisten, und wir ziehen mit unserem brandneuen Sportfahrwerk davon. Übrigens: Laut Projektleiter Badger soll es nun nicht mehr möglich sein, die Kisten zu überzüchten. Im Original konnte man die Wagen noch so hochtunen, dass sie kaum noch fahrbar waren. Das umgeht das Sequel, indem es abgestimmte Tuning-Kits anbietet, die ganze Systeme statt einzelner Komponenten austauschen.

Genau wie im Vorgänger treten wir nicht gegen gesichtslose Programmroutinen an, sondern gegen Piloten mit Persönlichkeit. Die sie aggressiv drängeln oder ihren Untersatz schonen, die sich auf riskante Wetten einlassen oder vernünftig mit ihrem Budget haushalten. Wir lernen unsere Widersacher in Zwischensequenzen und direkt auf dem Asphalt kennen. Auch von unserem Avatar erstellt das Programm im Spielverlauf ein Profil. Mit dem können wir etwa einen Konkurrenten züchten oder es im Internet tauschen und dann gegen die Alter Egos anderer Benzinblüter antreten.

Pimp my Pimping

Satte 92 lizenzierte Modelle umfasst der Fuhrpark von **Juiced 2**, vom kleinen Flitzer über Muscle-cars bis hin zum Supersportwagen – inklusive der eingangs erwähnten Arbeitszubringer der Ent-



Im Gegensatz zu Autos und Tuningteilen entspringen die über 30 **Strecken** allein der Fantasie der Designer. Erkennen können wir die Szenarien trotzdem.



Juiced 2 setzt **Unschärfefilter** mit Bedacht ein. Auch wenn die Bilder auf diesen Seiten alle aus Nachtrennen stammen – wir geben auch Tags Gas.

wickler. Und sie sehen verdammt gut aus. Zirka 40.000 Polygone pro Auto, zehn Mal so viel wie im ersten Part. Noch beeindruckender sind die Zahlen der Werkstatt: Wir dürfen unsere vierrädrigen Lieblinge mit mehreren tausend Zubehörteilen erweitern und verschönern. Angefangen bei Spoilern und Schwellern, über Sportsitze, Flügeltüren, Airbrushdesigns und Aufkleber (in 50 Schichten völlig frei kombinierbar) bis hin zu Rüstsätzen für mehr Leistung und bessere Straßenlage. Fast alles Originale. Die Wagen lassen sich so weit anpassen, dass mit genügend Kleingeld und Geduld jeder zum Einzelstück wird; im Onlinerennen sind wir damit unverkennbar.

Verglichen mit dieser Nummerngewalt wirken die 32 Strecken beinahe wenig. Zumindest so lange, bis man sich klar macht, dass wirklich jede einzigartig ist. Hier werden nicht einfach Abschnitte kopiert oder spiegelverkehrt befahren. Und alle Umgebungen haben ihr eigenes Flair – wir wissen bislang von Rom, London, San Francisco, Paris und Garmisch-Partenkirchen (doch, wirklich). Und, man sehe und staune: Es gibt Straßenrennen sogar bei Tag und ohne die gewohnt übertriebenen Unschärfeeffekte ...

Internet-TV

Schlechte Nachricht zum Schluss: Die Drag-Races sind dahin. Die Entwickler konzentrieren sich auf die zwei populärsten Wettbewerbsarten: Rennen und Drifts. Letztere bekommen erneut ein extra Fahrmodell spendiert, mit dem es sich gleich noch mal so schön schliddern lässt.

Dafür wird der Multiplayer-Modus extrem erweitert. Erstens: zehn Fahrer statt nur sechs. Zweitens: alle Herausforderungen und Wetten auch in Mehrspielerrennen. Drittens: Zuschauermodus für bis zu 1.000 (!) Benzinbegeisterte, die Spieldollars auf die Teams setzen können. Dann sind wir doch mal gespannt, ob uns **Juiced 2** die langweilige TV-Übertragung der Formel 1 ersetzen kann.

Rüdiger Steidle



Rennen für Rennen, Klasse für Klasse arbeiten sich die **Piloten** nach oben. Geld gibt's für Siege und Wetten.



RÜDIGER STEIDLE

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Autos und Tuningteile für (fast) jeden Geschmack
- geniale Mischung aus Spaßrenner und Simulation
- Konkurrenten mit Charakter
- lediglich zwei Wettbewerbsarten

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Juiced (5/2005: **88**)
- Sudeki (4/2005: **85**)

FAZIT

»Mein Geschmack ist der prollige Lifestyle-Überzug immer noch nicht. Aber wer sich davon abschrecken lässt, verpasst das vielleicht beste Rennspiel des Jahres. Juiced 2 hat fast alles, was den Vorgänger so genial gemacht hat, und setzt in Punkto Fahrgefühl, Tuningoptionen, Atmosphäre, Multiplayer und Computergegner noch einen drauf. Kurz: Wenn ich mit Juiced 2 endlich Gas geben darf, sieht Need for Speed nur noch meine Rücklichter. Nur dem Rennkalender weine ich hinterher – mir war der nicht zu kompliziert.«

Potenzial **SEHR GUT**



Im quietschbunten **Märchenwald** geht's heiß her. Auf einsame Gegner treffen Sie kaum. Stattdessen rücken Sie meist einem Dutzend Widersachern mit jeder Menge effektstarker Magie zuleibe.



Mit speziellen Gegenständen können Sie Ihre **Ausrüstung** erweitern und verstärken.



Abwechslungsreiche **Quests:** Hier sollen wir entlaufene Kinder zu Mami zurückbringen.

DAWN OF MAGIC

Mit Humor und einem flexiblen Kampfsystem will Dawn of Magic Action-Rollenspieler überzeugen. Und schickt die Bäckersfrau auf Spinnenbeinen durch den Märchenwald.

FAKTEN	
Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Skyfallen
Version	Beta
Termin	April 2007

Edle Helden in frisch polierten Rüstungen gehen Ihnen furchtbar auf den Geist? Dann herzlich willkommen in der Welt von **Dawn of Magic**. In diesem Action-Rollenspiel gehen Sie nämlich als Schulstreber, dicke Bäckersfrau, alter Mönch oder großbusige Zigeunerin auf Monsterjagd. Für welchen der Antihelden Sie sich entscheiden, beeinflusst Charakterwerte wie etwa Stärke, nicht jedoch die restliche Charakterentwicklung. Allen vier stehen nämlich die stattlichen zwölf Magieschulen von **Dawn of Magic** offen – von Feuer- über Erd- bis Blutmagie. Den klassischen Krieger oder Jäger gibt es nicht, Sie können natürlich trotzdem mit Schwert und Axt in den Nahkampf ziehen.

Nimm Zwei

Einen besonderen Gag haben sich die Entwickler für das Kampfsystem einfallen lassen. Viele Sprüche haben eine primäre und eine sekundäre Funktion. Das ermöglicht uns, jeweils zwei Zauber zu einem Angriff zu kombinieren. So erschaffen wir einen Feuerball, der auch noch Blitze aufs Ziel einregnen lässt. Oder einen Fluch, der Feinden Leben entzieht und sie gleichzeitig verlangsamt.

Das Kombinieren der verschiedenen Zauber hat uns beim Anspielen gut gefallen und ermöglicht uns, unsere Vorlieben voll auszuleben. Einziger Wermutstropfen: Bevor wir neue Zauber einsetzen dürfen, müssen wir erstmal die entsprechenden Schriftrollen finden oder kaufen. Die Charakterentwicklung wird damit mitunter zum kleinen Glücksspiel.

Wie siehst DU denn aus?

Die Wahl des Kampfstils spiegelt sich auch im Aussehen Ihres Charakters wieder. Das richtet sich weniger nach der gefundenen Ausrüstung als vielmehr nach den eingesetzten Fähigkeiten. Ihrem Helden wachsen dann zum Beispiel Spinnenbeine oder Engelsflügel. Das schafft einerseits Charaktere, die sich von denen anderer Spieler unterscheiden. Andererseits haben Sie darauf keinerlei Einfluss.

Apropos andere Spieler: Als Dreingabe zur Solo-Kampagne bietet **Dawn of Magic** auch einen Mehrspielermodus. Maximal 16 Abenteurer stellen sich hier in fünf Spielmodi unterschiedlichen Herausforderungen. Die Palette reicht vom klassischen Deathmatch bis hin zum für Action-Rollenspiele eher untypischen Capture The Flag.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- spaßiges Kombinieren von Zaubern
- abwechslungsreiche Quests
- facettenreiche Charakterentwicklung ...
- ... über die Sie nicht volle Kontrolle haben

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT

»Dawn of Magic will gerne ein echter Alleskönner sein. Solo-Kampagne, Mehrspielermodus, Zauber kombinieren, eigene Tränke mixen, Gegenstände mit Juwelen erweitern ... Toll, dass mir die Entwickler so viele Möglichkeiten geben. Bleibt zu hoffen, dass sich das Spiel nicht in all seinen kleinen Elementen verliert, sondern auch noch ein stimmiges Gesamtbild ergibt.«

Potenzial GUT

FAKTEN

Genre	Rollenspiel-Addon
Entwickler	Bethesda
Version	Beta
Termin	30. März 2007

OBLIVION SHIVERING ISLES

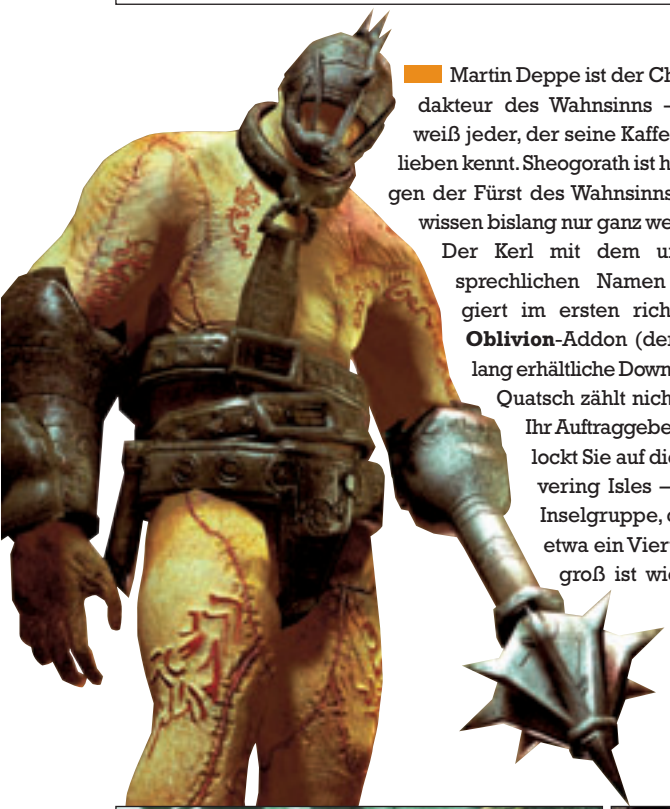
Alle Macht den Spielspaßdrogen: Bethesda lockte uns abermals in die Welt des Rollenspiel-Hits Oblivion – und wir konnten einfach nicht widerstehen!



Hosentaschen-Helfer: Mit einem neuen Zauberspruch rufen Sie den **Hofberater Haskill** herbei – er gibt Tipps zur Questlösung.



Ordnungshüter: Gleich zu Beginn der Story treffen Sie auf **fiese Ritter**, die mit den Mächten des Chaos noch ein Hühnchen zu rupfen haben.



Martin Deppe ist der Chefredakteur des Wahnsinns – das weiß jeder, der seine Kaffeevorlieben kennt. Sheogorath ist hingegen der Fürst des Wahnsinns, das wissen bislang nur ganz wenige. Der Kerl mit dem unaussprechlichen Namen fungiert im ersten richtigen **Oblivion**-Addon (der bislang erhältliche Download-Quatsch zählt nicht) als Ihr Auftraggeber und lockt Sie auf die Shivering Isles – eine Inselgruppe, die in etwa ein Viertel so groß ist wie die des Hauptspiels. Wir konnten die Erweiterung bei einem Bethesda-Termin bereits ausprobieren.

Wahn mit Sinn

Das Eiland teilt sich wiederum in zwei Hälften: Während Mania dank knallbunter Farben und runder Formen an Alice im Wunderland erinnert, wirkt das düstere Dementia wie ein wahr gewordener Albtraum voller finsterer Kreaturen. Diese Dualität der Dinge wirkt sich auch auf das Missionsdesign aus – zahlreiche Aufträge können Sie je nach eigenem Gusto nett oder böse absolvieren. So durften wir bei unserem Probeausflug beispielsweise entscheiden, mit welchen Fallen sich eine Truppe von KI-Abenteurern rumschlagen muss – **Dungeon Keeper** lässt sadistisch grüßen. Später soll der Gut-Böse-Aspekt dann sogar so weit gehen, dass Sie den Verlauf der Story verändern können.

Vertagte Steuerungsreform

Hinsichtlich der eigentlichen Spielmechanik bleibt indes alles beim Alten: Steuerung und Menüverwaltung sind nach wie vor gut, aber nicht perfekt. Auch die sperrige Weltkarte wurde leider von den Entwicklern beibelassen. Wie die deutsche Übersetzung abschneidet, können wir noch nicht abschätzen – aber wehe, wir müssen irgendwo den Titel »Die schlotternden Inseln« lesen!

Thorsten Küchler



THORSTEN KÜCHLER *

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- ideenreiche Spielwelt
- frische Waffen und Monster
- atmosphärische Grafik
- wenig wirkliche Neuerungen

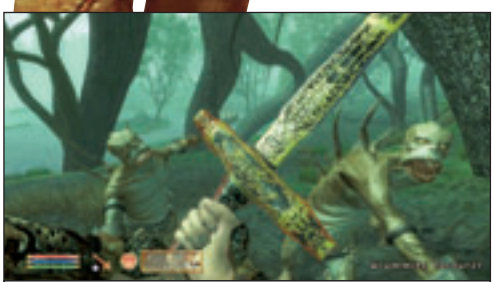
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- The Elder Scrolls 4: Oblivion (05/2006: 87)
- The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002)

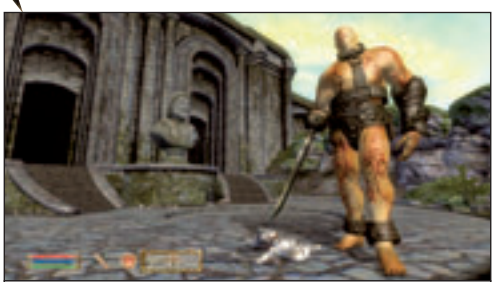
FAZIT

»Schluss mit albernen Pferderüstungen: Endlich liefert Bethesda eine vollwertige Erweiterung zu seinem RPG-Knaller. Noch dazu sieht die brandneue Inselwelt herrlich bizarr aus, und auch das Missionsgerüst scheint zu passen – voll toll!«

Potenzial **SEHR GUT**



Zu Beginn des Addons müssen Sie **weite Fußwege** zurücklegen – wartende Monster inklusive.



Schlimmer als jeder Disco-Türsteher: **Das Tor zur Inselwelt** wird von diesem Kerl bewacht.

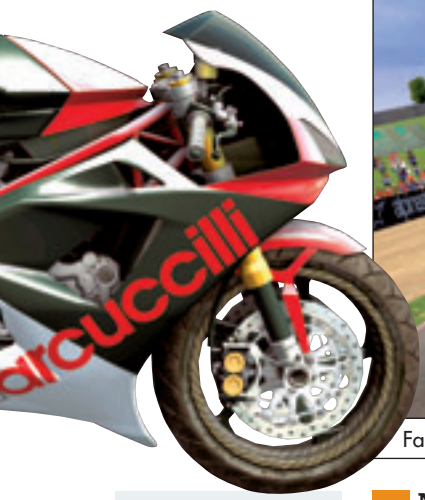
** Thorsten Küchler ist Stellvertretender Chefredakteur von Games Aktuell und hat Oblivion über 50 Stunden lang gespielt.*

MOTOGP 07

Wer auf zwei Rädern doppelt so viel Spaß hat wie auf vier, fährt mit der Moto-Serie am besten. Nach der Auszeit vergangenes Jahr rollt Teil 5 nun wieder auf PC-Piloten zu.

FAKTEN

Genre	Rennspiel
Entwickler	Climax
Version	Präsentation
Termin	Herbst 2007





Fahranfängern soll in steilen **Kurvenlagen** dank mehr Feedback nun nicht mehr so schnell das Hinterrad wegrutschen.

INS EXTREM

Wer von den realistischen Turnierrennen genug hat, kann sich bei MotoGP 07 im so genannten Extreme Modus austoben. Dort brettern die Fahrer mit den Namensgebenden Extrembikes auf sieben Fantasiekursen an, die alle eines gemeinsam haben: Sie sind ein Paradies für Vollgas-Fans. Auf den langen Geraden lassen sich die PS-Monster voll ausfahren. Eine schöne Abwechslung zu den vergleichsweise stressigen GP-Rennen.

Need for Speed und **GTR** in einem Spiel? Unvorstellbar? Nicht bei Motorradrennen. **MotoGP** heißt die Serie, die seit dem Startschuss 2000 Simulation und Spaßrennen vereint. Nachdem **MotoGP 06** letztes Jahr den PC umkurvt hat, hält der jüngste Teil wieder auf unsere Daddelkiste zu. So betrachtet hat der Aussetzer einen Vorteil: PC-Spieler erwarten die meisten Neuerungen. Denn zwischen Teil 3 und 4 hat sich eigentlich genauso wenig getan wie zwischen Teil 4 und 5 – insgesamt sind die Veränderungen jedoch beachtlich.

Rennzirkus in der Stadt

MotoGP 07 soll einen der wenigen Schwachpunkte ausmerzen, die die Serie seit Anbeginn plagen: die mangelnde Renn-Atmosphäre. Das fängt beim Streckendesign an: Statt leerer Tribünen säumen hunderte (!) jubelnder Polygonmännchen die Fahrbahn, schwenken Teamfahnen und feuern Fahrer an. Wobei sich die Fraktionen je nach Weltrangliste und Austragungsort ändern. Während sich in Laguna Seca US-Lokalmatadoren in der Publikumsgunst sonnen, drücken die italienischen Motorfreunde in Mugello einheimischen Teams und Fahrern an die Daumen.

Wenn man in **MotoGP 07** durch eine Schlangenkurve schliddert und von den vollbesetzten Rängen die Flaggen wehen, Gas-Tröten tröten und Zuschauer kreischen, dann fühlt man sich fast wie vor einer Live-Übertragung. Im Hintergrund kann man die Zeltstädte der Motorsport-Enthusiasten erspähen, die Teamcamps und den Helikopter für TV-Bilder. Und wenn am Ende endlich eine Siegerehrung winkt und der Schampus sprudelt, dann zahlt sich das Vollgas endlich nicht nur in Meisterschaftspunkten aus. Klar, das sind alles nur grafische Gimmicks, aber der Atmosphäregewinn ist wirklich gigantisch.

Krassere Kurven

Dass zum Glücklich-Paket für Grand-Prix-Fans alle aktuellen Originalstrecken, Piloten und Maschinen gehören, versteht sich für **MotoGP** von selbst. Ansonsten hat sich das Entwicklerteam vor allem auf die Fahrphysik konzentriert. So ist der Grenzbereich zwischen stabiler Kurvenlage und Abflug ins Kiesbett dank grafischer Rückmeldungen wie Flattern nun deutlich »fühlbarer« geworden.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolles Geschwindigkeitsgefühl
- feinfühlige, präzise Steuerung
- für Simulanten genauso wie Spaß-Renner
- Menüstruktur etwas kompliziert

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- MotoGP 3 (9/2005: **83**)
- Sudeki (4/2005: **85**)

FAZIT

»Die ersten Beta-Runden waren ein echter Genuss: So glaubwürdig habe ich noch nie zwei Räder um Polygonkehren gezirkelt. In der 07er Version kann hoffentlich auch das Drumherum mithalten. Der GP-Zirkus hat schließlich mehr zu bieten als PS und Gummireifen.«

Potenzial **SEHR GUT**



Die **Zuschauer** im Hintergrund sind keine platten Bitmaps, sondern voll animierte Polygonfiguren.



An den Fantasiestrecken des **Extreme Modus** haben sich die Entwickler ausgetobt. Hier: Tokio.

CRYSIS

Kaum ein anderes PC-Spiel wird so heiß erwartet wie das neue Werk der FarCry-Macher. Andere reden nur davon – wir haben es gespielt! Und klären die alles entscheidende Frage: Ist Crysis Grafik-Blendwerk oder Shooter-Revolution?

EXKLUSIV VIDEO

EXKLUSIV BILDER



Mit aktiviertem **Kraft-Boost** werfen wir auch zentnerschwere Objekte durch die Gegend – oder auf den Gegner.



Crysis ist eine echte Augenweide: Soviel grafischen Wumms bietet derzeit kaum ein anderer Shooter. Hier eine der spektakulären **Explosionen**.

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Crytek
Version	Pre-Alpha
Termin	4. Quartal 2007

Achtung, liebe Leser: Bevor wir uns einem der aufregendsten Spiele 2007 zuwenden, erlauben Sie uns bitte einen kleinen Exkurs. Erinnern Sie sich an das Genre »Interaktiver Film«?

Das war vor einer guten Dekade und kurz nach Erfindung der CD-ROM eine beliebte Masche, ahnungslosen Käufern das sauer verdiente Geld für einen Haufen digitalen Sondermüll aus der Tasche zu ziehen. Man nehme ein paar schäbige Videosequenzen mit drittklassigen Schauspielern der Marke **Lenßen&Partner**, schludere dazu Retorten-Interface und eine hochgradig alberne Story, und stelle die Mogelpackung für einen beschämenden Preis in die Regale. Gottlob flogen die Machwerke im Rekordtempo von der Festplatte, die Kunden waren gewarnt, die Gattung starb den verdienten Tod.

Die Shooter-Evolution

Ein paar Jahre später betrat ein ernster Herr namens Gordon Freeman die Bühne, und alles wurde anders: Erstmals gab's glaubwürdige Charaktere, eine fesselnde Geschichte mit fantastischer Spannungskurve, kinoreif inszenierte Action. Das fühlte sich tatsächlich an wie ein interaktiver Film, den man selbst durch(er)lebt, ganz ohne dilettantische Videos. Nachteil daran: Der streng lineare Spielweg, der jegliche Freiheit im Keim erstickt. Und die technische Umsetzung, die zwar nett, aber irgendwie eben doch nicht nach Special-Effects-Schlacht à la Hollywood aussieht.

Hier ist Jakie!

Und jetzt klopfen Sie bitte auf Holz: Die graue Shooter-Eminenz Mr. Freeman verneigt sich nämlich und macht erst mal die Biege, zumindest bis sein neues Abenteuer **Half-Life 2: Episode 2** erscheint. Als frisches Gesicht betritt Jake Dunn die Bühne.

Der Mann mit dem Rambo-kompatiblen Namen ist Held von **Crysis**, dem neuen Ego-Shooter der Yerli-Brüder, die 2004 mit **FarCry** einen internationalen Überraschungshit feiern konnten. Jake ist Angehöriger eines Delta-Force-Teams der US-Armee, und erhält den Auftrag, auf einer Inselgruppe im südchinesischen Meer nach dem Rechten zu sehen. Wir schreiben das Jahr 2019, und unlängst ist ein gigantischer Asteroid aufs besagte Eiland geplumpst.

Ice, Ice, Baby

Heikles Detail: Die Nordkoreaner (in der **Crysis**-Zukunft eine mächtige Militärmacht) sind vorher eingetroffen und haben sich auf der Insel eingenistet. Was genau mit Jake und seinem Team geschieht, und warum er größtenteils allein die Insel unsicher macht, können wir Ihnen nicht verraten, weil Entwicklerchef Cevat Yerli den umfassenden Handlungsbogen noch unter Verschluss hält.

Fest steht nur: Im späteren Spielverlauf entpuppt sich der Asteroid als Kokon für das Mutterschiff einer mächtigen Hitech-Alienrasse. Die nicht viel mit **Raumschiff Enterprise**-Romantik zu tun hat, was sie fix unter Beweis stellt, indem sie die halbe Insel einfriert – freilich nur für den Anfang und getreu dem Motto »demnächst auch vor Ihrer Haustür!«

Dass jetzt der ideale Zeitpunkt gekommen ist, die Achsen des Guten und Bösen ein wenig zu verlagern, lernen bald sowohl amerikanische als auch nordkoreanische Soldaten auf die harte Tour – und stellen sich fortan gemeinsam dem eiskalten Feind entgegen.

DER NANOSUIT

Der Nanosuit ist ein Kampfanzug, der uns verschiedene Superkräfte verleiht. Deren Beherrschung ist für ein erfolgreiches Spiel unabdingbar. Per Druck aufs Mausrad gelangen wir in ein Auswahlmenü. Hier aktivieren wir mit der uns zur Verfügung stehenden Energie den jeweils gewünschten Effekt.

Rüstung

In der Grundeinstellung dient der Nanosuit als stahlharter Rüstungsgeber. Bevor es also in brenzligen Situationen mit unserer Gesundheit bergab geht, müssen die Feinde zunächst seine dicke Schale knacken.

Geschwindigkeit

Gegen das Nano-Tempo ist Speedy Gonzales ungefähr so fix wie ein Mercedes-Opa mit Hut. Der Geschwindigkeits-Boost ist besonders effektiv im Wechsel mit ...

Stärke

Mit aktiver Stärke reißen wir im Wortsinn Bäume aus. Aber auch meterhohe Sprünge auf Häuserdächer gehören zu den Vorzügen dieser Option. Außerdem sind wir in der Lage, auch extrem schwere Gegenstände aufzuheben und gegen Feinde zu schleudern.

Tarnung

Für vorsichtige Naturen bietet sich ein Tarnmodus an: Der Anzug nimmt automatisch die Farbe der jeweiligen Umgebung an. Zwar sind wir nicht komplett unsichtbar. Feinde tun sich aber bedeutend schwerer damit, uns ins Visier zu nehmen.



Der **Blur-Effekt** und die Tiefenschärfe gehören zu den Highlights der sehr mächtigen Cryengine 2.



Besser als Uwe Boll?

Na? Finden Sie nicht auch, dass diese Story nach der Kurzfassung einer Koproduktion von Jerry Bruckheimer (**Armageddon**), Steven Spielberg (**Der Krieg der Welten**) und Roland Emmerich (**The Day After Tomorrow**) klingt? Wie gut passt es da ins Bild, als Cevat Yerli uns offenbart, dass **Crysis** möglicherweise nur der Beginn einer groß angelegten Trilogie ist. Wenn dann noch von Entwicklungskosten in Höhe von bis zu 20 Millionen Euro die Rede ist, könnte man wirklich glauben, Crytek produziere einen waschechten Film und kein PC-Spiel.

Wo die Kohle geblieben ist, sehen wir eine knappe Sekunde, nachdem wir selbst hinter dem Rechner Platz genommen haben. Der enthält übrigens eine Grafikkarte des Typs Geforce 8800, einen Intel Core2-Duo-Prozessor, zwei GByte RAM und Windows Vista mit DirectX 10. Opulente Re-



Denkpause: Wenn unser sorgfältig zurechtgelegter Plan scheitert, nutzen wir einfach die **Quicksave-Funktion**, die jederzeit funktioniert.

www.cynamite.de



Selbst gewaltige Vehikel wie diesen **Panzer** dürfen wir fahren – nachdem wir ihn erobert haben.

chenpower, die angesichts der folgenden technischen Brillanz durchaus angemessen ist.

Ein Platz im Grünen

Wir stehen mitten im Dschungel. In einem kleinen Tal in der Nähe, zwischen den Bäumen nur schemenhaft erkennbar, befindet sich eine Militärbasis der Nordkoreaner. Vor unserer Nase sind einige Trampelpfade auszumachen: Einer davon führt direkt hinunter ins Fort, ein anderer verliert sich im Dickicht westlich der Stellung. Cevat dazu: »Im Gegensatz zu **FarCry** wollen wir dem Spieler noch mehr Freiheit bei der Bewältigung seiner Aufgaben gewähren und ihn zu einer alternativen Herangehensweise ermutigen«. Mit anderen Worten: Wir könnten jetzt einfach mit gezücktem Sturmgewehr ins Lager rennen und versuchen, so viele Gegner wie möglich umzublasen. Dumm nur, dass wir dann wie ein Elefant im Porzellanladen gewaltigen Krach verursachen und alle Soldaten in der Nähe auf uns aufmerksam machen würden. Inklusive des unfreundlichen Scharfschützen droben auf dem Wachturm. Nicht unmöglich zu schaffen, aber unnötig und bockschwer.

Dann lieber den dezenten Hinweis in Form des zweiten Pfades zu Herzen nehmen und erst mal mit gezücktem Fernglas um die Basis herumschleichen. Wie Jack Carver in **FarCry** kann auch Jake Dunn die Gegner so »taggen«. Da-

Der Yerli-Faktor

Bevor die Brüder Cevat, Faruk und Avni Yerli ihr Crytek aus der Taufe hoben, dachte man bei Entwicklern mit Standort Deutschland vorwiegend an Aufbaustrategie. Der Ego-Shooter FarCry (erschienen 2004) brachte das junge Unternehmen dank exzellenter Technik und Spielbarkeit in die Königsklasse der weltweiten Shooter-Entwickler. Neben Crysis arbeiten die Brüder bereits an neuen Projekten.



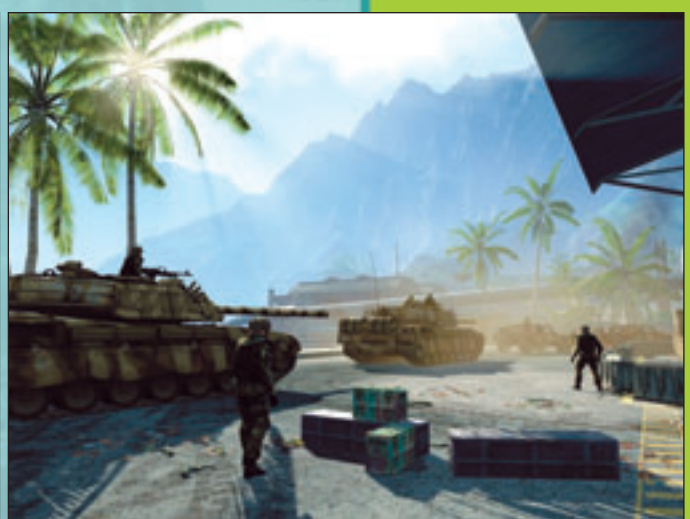
Cevat Yerli (im Bild mit unserem Redakteur Simon Fistrich) gilt als der kreative Kopf des Trios. Bei ihm laufen alle Fäden während der Entwicklung zusammen.



Multi-Kulti in Reinform: Bei Crytek arbeiten gut 140 Mitarbeiter aus rund 20 Nationen. Der Firmensitz befindet sich in einem Industriegebiet in Frankfurt, Main.



Jetzt wissen wir, warum an **Tankstellen** Rauchverbot herrscht. Und keine explosiven Fässer herumstehen, die wir in die Luft jagen können.



Klar, dass auch ein **Multiplayer-Modus** nicht fehlen darf. Details dazu erfahren Sie direkt von den Entwicklern – in unserem Video auf DVD.

INSELURLAUB KONTRA TSCHERNOBYL

Neben Crysis soll 2007 auch der überfällige Stalker die Herzen von Shooter-Fans höher schlagen lassen. Wir stellen beide Kandidaten in drei Kategorien gegenüber. Mehr über Stalker lesen Sie in unserem Februarheft und auf Cynamite.de!

CRYSIS



Sonne, Strand und Palmen, später Schnee, Eis und Berge: Crysis bietet einen Haufen abwechslungsreicher Schauplätze in fantastischer Grafik. Mit fast allen Objekten dürfen wir interagieren – darunter auch zahlreiche Vehikel selbst steuern.

Anfangs sind's nur Nordkoreaner, später erweitert sich die Achse des Bösen in Crysis um spektakuläre Aliens. Die haben wir noch nicht in Aktion erlebt – daher sind die Feinde in Crysis momentan bis auf die Bossgegner eher gewöhnliches Kanonenfutter.

Crysis trumpft mit einer gigantischen, frei begehbaren Spielwelt auf. Der geniale Nanosuit verleiht der Ballerei eine gehörige Prise Taktik: Wer ihn situationsgemäß einsetzt, kommt auch mit schwer bewaffneten Gegnern zurecht.

SPIELWELT + GRAFIK



GEGNER



BESONDERHEITEN



STALKER



Verfallene Fabriken, mutierte Fauna, viele Brauntöne, verzweifelte Männer ohne Moral: Das Unheil ist in Stalker fast greifbar. Zwar ist die Welt atmosphärisch, auf Dauer aber etwas zu trist. Enttäuschend: Nur wenig Interaktion mit Objekten wie etwa Fahrzeugen möglich.

Auch bei Stalker sind's hauptsächlich Milizen und Soldaten, die uns das Leben schwer machen. Immerhin stoßen wir bald auf erste Strahlungs-Mutanten. Anfangs sind es nur Schweine und Hunde, später dann auch richtig fiese Monstrositäten.

Stalker hat eine ordentliche Prise Rollenspiel: Die richtige Ausrüstung ist überlebenswichtig. Dazu kommt ein umfangreiches Questsystem mit Haupt- und Nebenaufträgen. Nicht so flott wie Crysis, aber komplexer.



Fahrzeuge bieten verschiedene Positionen: Hinter dem Steuer etwa, oder oben vor dem **Hochleistungs-Bleispritzer**.



Bossgegner wie dieser aggressive **Kampfhubschrauber** sind besonders harte Brocken. Gut, dass wir ihm die gefährlichen Raketen einzeln abschießen dürfen.

durch erscheinen sie als roter Punkt in unserer Minimap am linken unteren Bildschirmrand, und wir können ihre aktuelle Position jederzeit überwachen.

Mein Anzug und ich

Zeit, den Nanosuit ins Spiel zu bringen. Dabei handelt es sich um einen hoch entwickelten Kampfanzug, der uns diverse Spezialfähigkeiten verleiht (siehe Kasten auf Seite 36). Wir schalten ihn zunächst in den Tarnmodus. Das intelligente Kleidungsstück nimmt nun die Farbe unserer Umgebung an – das heißt, wir können den Gegnern gefährlich nah kommen, ohne dass sie uns bemerken.

So schleichen wir uns heimlich näher an die Basis heran (dabei verrät uns ein Stealth-Meter, wie gut wir getarnt sind) und haben schon bald genug gesehen, um einen Angriffsplan zu schmieden. Als Erstes müssen wir den fiesen Scharfschützen seines Amtes entheben – freilich ohne seine Kollegen darauf aufmerksam zu machen, aus welcher Richtung das metallene Kündigungsschreiben geflattert kommt. Also rüsten wir unsere Flinte im Waffenmenü mit Zielfernrohr oder Schalldämpfer aus. Zubehörteile dieser Art sind übrigens für das komplette Arsenal in **Crysis** vorhanden.

Der unglaubliche Hulk

Zwei gut gezielte Schüsse später herrscht unten im Lager große Aufregung. Die allgemeine Verwirrung nutzen wir aus und passen unseren Nanosuit blitzschnell der veränderten Situation an. Das geht leicht von der Hand: Wir drücken das Mausrad, und ein Auswahlmenü erscheint auf dem Bildschirm. Jetzt bewegen wir die Maus in Richtung der gewünschten Option, und der Kampfanzug ist programmiert – alternativ dürfen wir natürlich auch Tasten belegen, für noch schnelleren Zugriff auf die Spezialfähigkeiten.

Wir entscheiden uns für den Geschwindigkeitsbonus. Schon sausen wir im Affenzahn auf die gegenüberliegende Seite der Basis. Direkt unter uns befinden sich einige Wellblechhütten, davor lungern bereits die ersten Soldaten.

Noch im Sprint wählen wir schnell den »Stärke«-Bonus. Diese Eigenschaft beschert uns nicht nur herkulöse Muskelkraft, sie lässt uns auch enorm weit springen. So hüpfen wir vor den Augen der verdutzten Soldaten auf das Dach der Hütte. Ganz so leicht lassen sich die KI-Gegner nicht austricksen: Sie ziehen sich ein Stück zurück, und schon sausen uns Kugeln um die Ohren.

Jakeson auf dem Dach

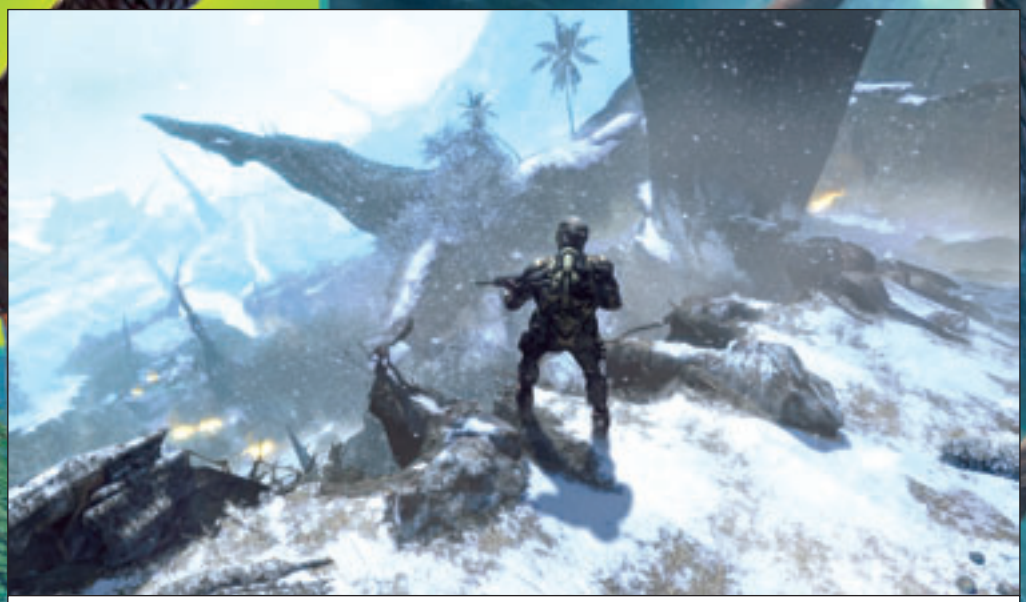
Da wir unsere Knarre notfalls auch als Schlagwerkzeug einsetzen können, knien wir nieder und zerschmettern das Dach. Das Blech gibt nach, und wir fallen ins Innere des Schuppens. Auch das hat die künstliche Gegnerintelligenz mitbekommen, die offenbar bestens über unsere Fähigkeiten informiert ist: Schon taucht nämlich vor dem Fenster ein zeternder Nordkoreaner auf. Wir drehen uns um die eigene Achse und nutzen erneut unsere Flinte, um in die hintere Wand ein Loch zu dreschen. Wir laufen ins Freie, direkt in die Arme eines Gegners!

Auch in einem solchen Fall müssen nicht zwangsläufig die Waffen sprechen: Wir packen den Feind in Darth-Vader-Manier an seiner Gurgel, heben ihn in die Höhe und schleudern ihn gefühlte 20 Meter in die Luft. Dann drehen wir uns um, schnappen uns einen herumstehenden Müllcontainer aus Stahl, kegeln damit gleich drei weitere Fieslinge um.

DIE ALIENS

Noch macht man bei Crytek ein großes Geheimnis um die Hauptgegner des Spiels, die Aliens. Bisher veröffentlichte Screenshots und Videos zeigen nämlich – wie auch unser Bild – ausschließlich die Vehikel der unbekannten außerirdischen Macht. Und nicht, wie im Internet oft fälschlicherweise berichtet, die Aliens in persona. So müssen wir uns zunächst auf Cevat Yerlis Versprechen verlassen: »Crysis wird auch beim Alien-Design neue Akzente ins Genre setzen.« Wir sind gespannt, Herr Yerli!





Die grüne Dschungel-Idylle verwandelt sich nach der Alien-Attacke in eine klirrend kalte **Eiswüste**.

Component Damage

Plötzlich nähert sich von der Straße ein Geländewagen, voll mit feindlicher Verstärkung! Wir legen an und zielen auf den unteren Bereich des Autos. Glück gehabt: Ein Reifen platzt, und der Tank fängt Feuer. Die Explosion erschüttert den Jeep, das Trägheitsmoment schleudert ein paar Soldaten hochkant aus dem Wagen. Die verbliebenen Schergen legen sofort auf uns an. Da müssen wir halt doch das schnöde Maschinengewehr bemühen. Wir haben fast ein schlechtes Gewissen, dass wir die Situation nicht eleganter gemeistert haben.

Nachdem wir den restlichen Widerstand ausgeschaltet haben, naht die letzte Verteidigungsbastion: ein Kampfhubschrauber, bestückt mit Raketenwerfern. Die wir mit dem Geschütz des Jeeps als erstes abschießen – die Entwickler nennen das stolz »Component Damage«. Da wir – rein zufällig – in der Basis ebenfalls eine Raketenschleuder finden, ist der Hubschrauber nach einem spannenden Katz-und-Maus-Spiel und exzessiven Einsatz des Nanosuits schnell vom Himmel geholt. Der Bildschirm wird dunkel, der Beispieleinsatz ist vorbei, wir sind fix und fertig.

Besser als Uwe Boll!

Bereits der toll inszenierte Kurzeinsatz macht einfach Lust auf mehr. Daran hat natürlich auch die Grafik hohen Anteil. Zugegeben: Begriffe wie Fotorealismus sind übertrieben. Dennoch gehört **Crysis** in der gezeigten Qualität optisch zum Besten, was je auf PC oder auch Konsole zu sehen war. Dank Schmankerln wie HDR- und Parallax-Mapping, dynamischem Tag-/Nachtwechsel, Motion-Blur- und Tiefenschärfe-Effekten sieht **Crysis** wirklich aus wie Bombast-Kino ersten Ranges. Freilich: Besitzer derzeitig üblicher PCs werden das so nicht zu sehen bekommen.

Was kein Drama ist. Denn zum einen läuft **Crysis** auch auf deutlich schwächeren Rechnern. Zum anderen ist es um das eigentliche Spiel gut bestellt: Der Nanosuit ist perfekt benutzbar und fügt sich wunderbar in die Spielmechanik ein. Gimmicks wie konfigurierbare Waffen, die »Component Damage«, zerstörbare Umgebung, viele Fahrzeuge, die wir besteigen können – das alles ist blendend aufeinander abgestimmt und macht bereits jetzt eine Riesenlaune.

Crysis ist keine Revolution – aber ein Shooter mit unfassbar guter Optik, großer spielerischer Freiheit und vielen coolen Ideen. Ein interaktiver Popcorn-Film eben, der auch wirklich nach Hollywood-Bombast aussieht.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- meisterhafte Präsentation
- große, frei zugängliche Spielwelt
- viele Interaktionsmöglichkeiten

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Far Cry (09/2005: 88)

FAZIT

»Der Vorwurf kommt ganz bestimmt: ›Jetzt stimmt auch die PowerPlay beim Hype um Crysis mit ein!‹ Wissen Sie was? Das bestreite ich gar nicht. Denn die Zeit mit Crysis gehört zu den aufregendsten Erlebnissen meiner Spielerkarriere – ein so unwiderstehliches Spiel-mich-Gefühl hat im Shooter-Bereich zuletzt das altehrwürdige Half-Life 2 ausgestrahlt. Wenn die Einsätze sich nicht ständig wiederholen, bin ich mir ziemlich sicher: Crysis wird der Traum aller Shooter-Jünger!«

Potenzial **HERVORRAGEND**

www.cynamite.de

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. März – 18:00 Uhr



USERPROFIL



Martin Deppe [Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

Ich höre gerade: **Sara schimpfen**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Natürlich. Wenn mir jemand Bescheid sagt, dass die 14 Tage rum sind ...

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Da unser Verlag kein öffentliches Gebäude ist: keinmal.

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Rayman Raving Rabbids

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Heroes of Might & Magic 3

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Battle Isle

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
An Simon und seiner $%&/§$-Railgun!

DANKE

Wir danken folgenden Lesern für die heutigen Team-Fragen: Henning Spiecker, Sascha Friedrich, Michael Schulz, Oliver Grzybowski, Walter Bühner und Torben Killer

Wenn auch Sie noch Fragen auf Lager haben, die Ihnen unter den Nägeln brennen – nur her damit: **redaktion@pcpowerplay.de**

USERPROFIL



Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1994**

Ich höre gerade: **Immortal: Sons of Northern Darkness**

Ich höre gerade:
Immortal: Sons of Northern Darkness

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Natürlich, ohne Probleme

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Zählen Kirchen zu öffentlichen Gebäuden?

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Guitar Hero 2

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Liebesspiel

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
G.I. Joe

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
Simon aka PeterchensMondfahrt aka Knarrenheiz aka Dandeloo

USERPROFIL



Rüdiger Steidle [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **1997**

Ich höre gerade: **Schweigen im Walde**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Klar

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Äh? Wie meinen?

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Afterburner

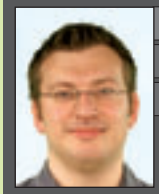
Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Spielemuffel-Versenken

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Populous

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
Maus, Tastatur, Schreibtisch. Vorzugsweise letzterer, da am stabilsten.

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

USERPROFIL



Mikkl Galuschka [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

Ich höre gerade: **Ideal – Erschießen**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Selbstverständlich

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Halt jedesmal auf einem Amt.

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Mit Runaway oder was von Nintendo.

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
NHL 95

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Meiner Meinung nach fast alles (Gute) aus der Zeit von 1992 bis 1998.

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
An meinem (zum Glück sehr stabilen) Subwoofer.

USERPROFIL



Susanne Braun [Redakteurin]

In der Spielebranche seit: **April 2005**

Ich höre gerade: **Das Rauschen meines DVD-Laufwerks, das die Loreena-McKennitt-CD nicht erkennt.**

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Der Besuch auf einem Hamburger Bezirksamt hat mich mal zur Weißglut getrieben, aber gleich Amok laufen ...?

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Sorry, es tut mir leid, wirklich! Es ist World of WarCraft, keinem Spiel habe ich bisher so viel Zeit gewidmet.

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Niemals. Vermutlich.

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Ich würd Retro Retro lassen, viele Spiele könnten sich auch mit besserer Grafik und genialem Prinzip nicht mehr behaupten – weil's inzwischen jeder macht.

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
An der Luft vor meinem Mund, die diverse Flüche und Schimpfwörter ertragen muss.

USERPROFIL



David Bergmann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **April 2002**

Ich höre gerade: **www.last.fm/user/the_X/**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Ja

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Einmal. In der Schule.
Beim Abi-Sturm.

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Rotlicht Tycoon

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Die World of WarCraft Collector's Edition – mein Lieblingsspiel, und groß ist sie auch noch.

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Earthworm Jim

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
An Maus und Tastatur

USERPROFIL



Simon Fistrich [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Januar 2005**

Ich höre gerade: **www.radiokeneally.com**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Nope. Nicht mehr.

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Amok gelaufen? Ins Koma gefallen schon eher ...

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Wii Sports

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Meine australische Monkey-Island-Collector's-Edition ist ziemlich groß

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Battle Chess

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
Maus, Schreibtisch, Schreien

USERPROFIL



Sara Stehlin [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **September 2001**

Ich höre gerade: **Scissor Sisters: She's my man**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Ungern. Aber wenn's denn sein muss, sollte das schon geh'n ...

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Naja, meine Wohnung ist ja (zum Glück) kein öffentliches Gebäude.

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Mario Party 5 oder 6

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Burnout Revenge

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Frogger

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
Meistens bremse ich mich selbst dann doch noch, bevor ich die Gitarre oder das Pad in meinen Fernseher werfen will ...

USERPROFIL



Michael Erlwein [Cutter]

In der Spielebranche seit: **1992**

Ich höre gerade: **El Chombo - Chacarron**

Würden Sie 14 Tage ohne jegliche Elektronik auskommen?
Bereits praktiziert, beim Kanu-Urlaub in Schweden etc. – sehr zu empfehlen.

Wie oft sind Sie in öffentlichen Gebäuden Amok gelaufen?
Ist unser Verlag öffentlich? Nein? Dann bisher noch nicht.

Mit welchem Spiel würden Sie »Spielemuffel« versuchen zu motivieren?
Singstar, Donkey Konga, Eye Toy

Was ist Ihr größtes Lieblingsspiel aller Zeiten?
Keines, sind doch nur Spiele

Welches Retro-Spiel verdient eine Neu-Auflage?
Pong? Ach ne, Virtua Tennis 3 gibt es ja schon.

Woran lassen Sie Ihre Aggressionen beim Spielen aus?
Hab keine!

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 Internet (32 Spieler) Einzel-PC (1 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

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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**



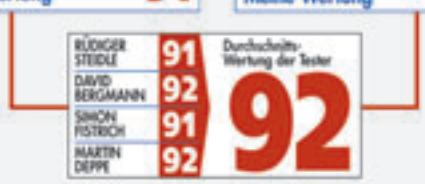
DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

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**





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.

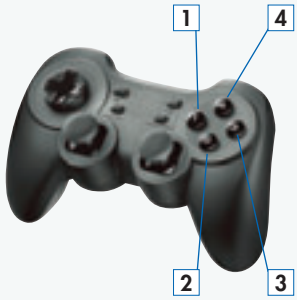
Im Wettbewerb

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.

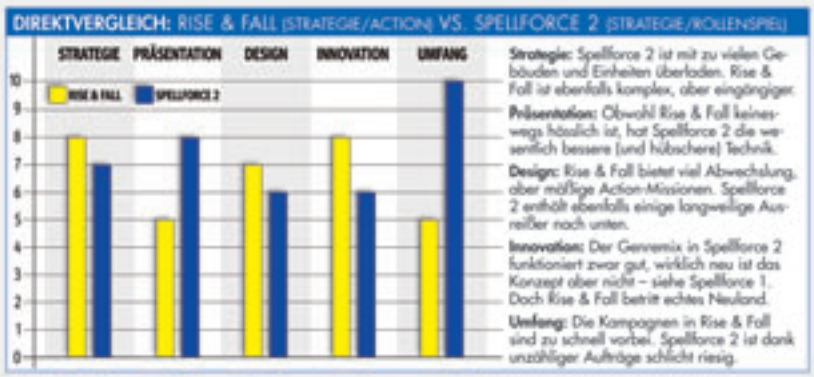
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

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).



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



Infernal: Himmel und Hölle zugleich – gute Shooter-Action, schlechte Einbindung der Magie. Dafür gibt's keinen Platz in der Hitliste.



Tortuga: Top und Flop auch hier – die Seeschlachten sind klasse, beim Säbelschwingen gibt's Hektik-Flecken statt Piraten-Spaß.

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



Ufo Afterlight: Forderndes Mars-Management putzig und lustig präsentiert – dank Animationen, hübscher Grafik und Rollenspiel-Flair.



The Show: Das tolle Szenario übertüncht die altbackene Strategie-Action, für einen Rang hat's aber leider nicht gereicht.

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	SAM & MAX: EPISODE 4	86	03/2007	–	Einfache Rätsel, toller Humor – die beste Episode
14	RUNAWAY 2	86	12/2006	75	Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel
15	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
16	SUDEKI	85	04/2005	82	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
17	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	76	Mehr Shooter als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
18	EVERQUEST 2	84	07/2005	62	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
19	THE WESTERNER	83	12/2004	83	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
20	SACRED	83	12/2004	82	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
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 4: El Presidente Max bringt uns über eine angenehme Spiellänge mit herrlichen Sprüchen zum Lachen.



Jade Empire: Asia-Action trifft auf endloses Rollenspiel-Blabla, auch die unbequeme Steuerung verdirbt den Ausflug nach China.

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	TRACKMANIA UNITED	91	03/2007	–	Geniales Action-Rennspiel mit Community-Einbindung
5	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	63	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
6	F1 CHALLENGE 99-02	90	12/2004	66	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
7	FUSSBALL MANAGER 07	89	11/2006	85	Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken
8	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	48	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
9	NHL 06	88	10/2005	75	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
10	GT LEGENDS	88	10/2005	76	Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
11	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	87	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
12	NBA LIVE 2006	88	10/2005	71	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
13	JUICED	88	04/2006	73	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
14	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
15	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	51	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
16	RACE	85	12/2006	83	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
17	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	79	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
18	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	79	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
19	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 – 2005	85	02/2005	72	Fußball mit Hintergrundgeschichte
20	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
21	TOP SPIN 2	85	01/2007	–	Realistische Simulation mit toller Platzauswahl
22	ANSTOSS 2007	84	09/2006	73	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
23	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	82	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
24	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	76	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
25	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	87	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
26	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	82	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
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



Trackmania United: Besser geht's kaum noch. Tolle Steuerung, tolle Strecken, tolle Grafik! Dafür gibt's den wohlverdienten vierten Platz!



Fussball Manager 07, Verlängerung: Verlängert souverän den Spielspaß des Hauptprogramms und hat die gleiche Wertung.



Oje! Eigentlich wollten wir die zwei Piratenpötte (hinten) erledigen. Aber der **Spanier** vorn hat auch was abgekriegt und ist nun sauer. Ole!



Simpel: Das Klingenkreuzen in den **Landmissionen** endet im reinen Dauerklicken – kein Vergleich zu den spannenden Seeschlachten!

VIDEO

CYNAMITE.DE
my entertainment network
weitere Videos & Screenshots auf www.cynamite.de

TORTUGA TWO TREASURES



Wenn Landratten in See stechen, werden sie seekrank. Bei diesem Test hier war's genau andersrum: Auf dem Meer fühlten wir uns pudelwohl – bis wir an Land mussten ...

Es war schon lange tot und verbuddelt: das Piratengenre. Doch dann kam Johnny, der Depp, und plötzlich waren Kopftücher, Kajalstrich und Klimperringe wieder angesagt. Für Männer, wohlgemerkt.

Auch die Software-Piraterie feierte eine Wiedergeburt: Neben den obligatorischen Spielen zu **Fluch der Karibik** erlebt Sid Meiers Ur-**Pirates!** ein Remake. Und mit **Tortuga: Two Treasures** segelt jetzt Ascaron im Seeräuber-Rückenwind mit. Allerdings mit schlingerndem Spielspaß.

Fass!

Tortuga folgt einer fest vorgegebenen Story mit einzelnen Missionen. Auf See steuern wir mit den WASD-Tasten unser Schiff, feuern mit Linksklick seine Kanonen ab. An Land lenken wir mit der gleichen Steuerung unseren Helden Thomas Blythe (Nickname: Hawk). Logischerweise ohne Kanonen, dafür mit Säbel, den wir per Linksklick rasseln und per Rechtsklick zum Block heben. Soweit die nackten Fakten.

In der Praxis sieht das dann so aus: Die Seeschlachten sind angenehm hektisch, vor allem, wenn's gegen mehrere Feindpötte gleichzeitig geht. Da wir selber immer nur ein (vorgegebenes) Schiff haben, müssen wir tricksen. Etwa mit Sprengfässern, die wir achtern über Bord werfen. Verfolger fährt drüber, es knallt, Verfolger fährt abwärts. Das fanden wir beim Testen fast schon zu einfach, allerdings gibt's die improvisierten Minen auch nur in streng limitierter Auflage zu kaufen.



Bei gedrückter Tabulator-Taste sehen wir jederzeit die aktuelle Panzerung, Kanonenzahl und Hitpoints (Rumpf, Segel) aller **Schiffe**.



Das grüne **Zielkreuz** unter dem Schiff links zeigt, dass wir feuern sollten. Rechts haben wir einen Kraken angelockt, der den Feind umarmt.



Der **Säbelmeister** rechts bringt uns eine Spezialattacke bei – aus Dank, weil wir ihm seine Schaluppe zurückerobert haben.



Flucht aus der Bucht: Unsere Nussschale ist kanonenlos, aber wir haben Pulverfässer abgeworfen – die prompt unsere **Verfolger** sprengen.

Tödliche Umarmung

Anderer Trick: Einen Fleischköder auswerfen, um einen überdimensionierten Kraken anzulocken, der dann das nächste Feindschiff innig umarmt. Unsere Chance, das wehrlose Schiff zu beharken! Fast schon Standardausrüstung: Spezialgeschosse wie Kettenkugeln (gegen Segel), Panzerbrecher (mehr Bums) und Kartätschen (zerdätschen die Crew).

Diese Spezialwaffen bekommen wir, ebenso wie Reparatur-Extras, entweder beim Einkaufen zwischen Missionen, oder sie plumpsen von beschossenen Feindschiffen. Unser Schiffstyp ist übrigens fest vorgegeben, von der flotten Schaluppe zum kanonenstrotzenden Linienschiff.

Auf dem Trockenen

Nervig hingegen die Landpartien. Hier müssen wir gegen Wachen, Piraten oder Soldaten antreten. Dabei säuft der Spielspaß ab: wüstes Dauergeklicke, viel Langstreckengerenne. Eigentlich müssen wir nur aufpassen, nicht mehr als drei, vier Gegner gleichzeitig anzulocken. Was einfach ist, weil die Blindfische uns erst sehen, wenn wir sie fast anrempeln.

Auch grafisch schwächeln die Fechteinlagen, haben keine Chance gegen die schönen, farbenfroh inszenierten Segelpartien. Ohne die nervigen Pflicht-Landgänge wäre unsere Wertung höher!

Seemannsgarn

Verbunden sind die Missionen durch recht witzige Video-Sequenzen, die eine Story à la **Fluch der Karibik** erzählen. Wir müssen das Geheimnis um eine Plantage lüften, Rum besorgen, eine Crew zusammentrommeln, Rache üben. Und alles inklusive der Klischeezutaten Geisterfahrerschiff, Voodoo-Mediziner und Ruder-Luder.

Martin Deppe



Durch Beschuss von Bord gepurzelte **Matrosen** sollten wir schleunigst wieder aufsammeln. Bevor's die Haie tun.



MARTIN DEPPE

Ein Schatz und eine Niete

Two Treasures verspricht mir der Untertitel, also zwei Schätze. Ich finde aber nur einen: Bei den Seegefechten nämlich, wenn ich emsig mein Schiff herumkurbele, die Segel setze, wieder reffe. Wenn meine Breitseiten sitzen, der Gegner über meine Sprengfässer rumpelt, dann finde ich Tortuga toll.

Bis ich an Land stolpere. Die Zwischensequenzen gehen ja noch, weil der Held recht witzig auf meinen Beinahe-Namensvetter Johnny getrimmt ist. Aber die Säbelduelle sind einfach eine Niete!

Meine Wertung **79**



RÜDIGER STEIDLE

Geschichte treibt voran

Eigentlich sagt Martin schon alles, was gesagt werden muss: Seeschlachten hui, Säbelduelle pfui.

Mir bleibt höchstens noch hinzuzufügen, dass ich mir etwas mehr Drumrum gewünscht hätte: Richtigen Handel, freies Kapern, Lösegeld, Submissionen, simple Landschlachten – es müssen ja nicht gleich doofe Tanzspielchen sein, wie in Sid Meiers Pirates-Neuauflage. Dafür bekomme ich bei Tortuga eine motivierende, herrlich klischeetriefende Hintergrundgeschichte. Das entschuldigt vieles.

Meine Wertung **75**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erschienen
Entwickler: Ascaron
Hersteller: Koch Media

Ideal für: Fans von Fluch der Karibik

Alternative Vollpreis: Age of Pirates (ca. 40 €, 09/2006: 71)
Alternative Budget: Sid Meier's Pirates! (ca. 20 €, 01/2005: 77)

Webseite: www.tortugagame.de
Hotline: 05241/966 90 (Normaltarif)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 5 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,6 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 5600	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	1,5 GB

PRO
- flotte Gefechte (auf See)
- schicke Optik (auf See)
- sehr gute Steuerung (auf See)

KONTRA
- Klickorgien-Gefechte (an Land)
- veraltete Optik (an Land)
- hakelige Steuerung (an Land)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

MARTIN DEPPE	79
RÜDIGER STEIDLE	75

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**



Die **Bosskämpfe** erfordern einige Tricks. Bei diesem durchgeknallten Professor beispielsweise müssen wir Ryanns Teleportfähigkeit nutzen.



Es lohnt sich, bei Gefechten auf **Distanz** zu bleiben. Das senkt nämlich die Treffsicherheit der durchwachsenen KI deutlich.

VIDEO

INFERNAL

Auch im Himmel geht's nicht immer friedlich zu. Als schwer bewaffneter Erzengel sorgen Sie für Recht und Ordnung ... oder vielleicht doch lieber für so richtig viel Chaos?

SETUP

Installation:
Infernal belegt knapp 1,6 GByte auf der Festplatte. Die Spielstände werden in eigenen Ordnern direkt im Spielverzeichnis abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Infernal lässt sich mit vielen Optionen an die Leistungsfähigkeit Ihres Systems anpassen. Das Herunterregeln der Textur-Qualität bringt einen dicken Performance-Gewinn.

Kopierschutz:
Tages, die DVD muss beim Starten des Spiels eingelegt sein.

Vielleicht wäre **Rainbow Six: Apocalypse** der passendere Name für dieses Actionspiel, denn in der Welt von **Infernal** setzen Himmel und Hölle auf den Einsatz tiptop ausgestatteter Spezialeinheiten. Ryan Lennox war einst als Engel mit der Lizenz zum Töten unterwegs, wurde dann aber vom Dienst suspendiert und fristet jetzt ein sterbenslangweiliges Leben auf Mutter Erde.

Als wäre das nicht genug, trachtet ihm der ehemalige Brötchengeber nun auch noch nach dem Leben. »Scheiß drauf«, denkt sich der kesse Titelheld mit Waschbrettbauch und schließt sich der höllischen Elitetruppe Abyss an. Dass er dabei mitten in einen Kleinkrieg rund um mysteriöse Technologie zur Unterwerfung der Menschheit gerät, merkt er dummerweise erst, als es bereits zu spät ist.

Hölle, Hölle, Hölle

So interessant die Ausgangssituation von **Infernal** auch ist, große Geschichtenerzähler sind sie nicht, die Entwickler von Metropolis (**Gorky 17**) – aus dem klassischen Himmel-Hölle-Szenario wird recht schnell ein fader Groschenroman mit vorhersehbarem Ende. »Scheiß drauf«, sagen wir. Denn was **Infernal** abseits einiger Zwischensequenzen zu bieten hat, kann sich sehen lassen. Knapp zehn Stunden lang ballern wir uns mit Ryan durch Fabriken, Hafenanlagen, Gotteshäuser und dichtes Waldgestrüpp. Immer im Gepäck: ein dickes Waffenarsenal, von der Pistole bis zum Raketenwerfer.

Damit uns beim Herumfuchteln mit den Bleispritzen nicht langweilig wird, erfordern verschiedene Gegnertypen verschiedene Strategien. Während normale Soldaten reines Kanonenfutter sind, sollten wir stramme Burschen mit Flammenwerfer besser schnell ausmachen und aus der Ferne bekämpfen. Besonders harte Brocken sind Gegner, die uns mit einem übergroßen Schweißgerät zuleibe rücken. Durch geschickte Bewegungen müssen wir uns hinter sie bringen und auf einen am Rücken festgezurrten Sauerstofftank schießen – nur so lassen sich die Burschen besiegen. Während sich alle Widersacher optisch ähneln wie ein Ei dem anderen, ist so zumindest spielerisch Abwechslung geboten.

Schweizer Messer aus der Hölle

Als waschechter Erzengel hat Ryann deutlich mehr auf dem Kasten als seine Ballerbrüder. Wo Max Payne die Zeit verlangsamt, teleportiert sich Ryann kurzerhand an unerreichbare Orte. Wo der persische Prinz an Wänden entlangläuft, stellt Ryann mit einem Fingerschnippen die Wohnungseinrichtung auf den Kopf.

Vermutlich können Sie sich bereits denken, was da auf Sie wartet ... genau, jede Menge Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen. Mit Hilfe einer Art Infrarotsicht pirschen Sie durch ein Minenfeld. Teleportieren sich kurzzeitig an scheinbar unerreichbare Schalttafeln, um Türen zu öffnen oder Sicherheitskameras zu deaktivieren. Räumen wie **Star Wars**-Knubbel Yoda lästige Kisten mit einer lässigen Handbewegung aus dem Weg.

Wirklich knifflig sind diese Einlagen während des gesamten Spiels nicht, aber wesentlich fordernder als die ausgelutschte Suche nach Schlüsselkarten. Nervig wird's allerdings, wenn Sie vor einem Codeschloss stehen. Dann heißt es »Höllensicht« aktivieren, einmal im Kreis drehen, den mit unsichtbarer Tinte auf die nächstbeste Mauer gepinselten Code betrachten, Schloss öffnen. Ryanns andere Spezialfähigkeiten sind zum Glück weit weniger aufgesetzt ins Spiel eingebunden.

INFERNAL: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... falls Sie Lust auf kompromisslose Action mit schicker Inszenierung haben

... wenn Sie schon immer mal einem Engel die Flügel stutzen wollten

... falls Sie an Actionspiele keine hohen Ansprüche stellen

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie gerne selbst bestimmen, wo's langgeht

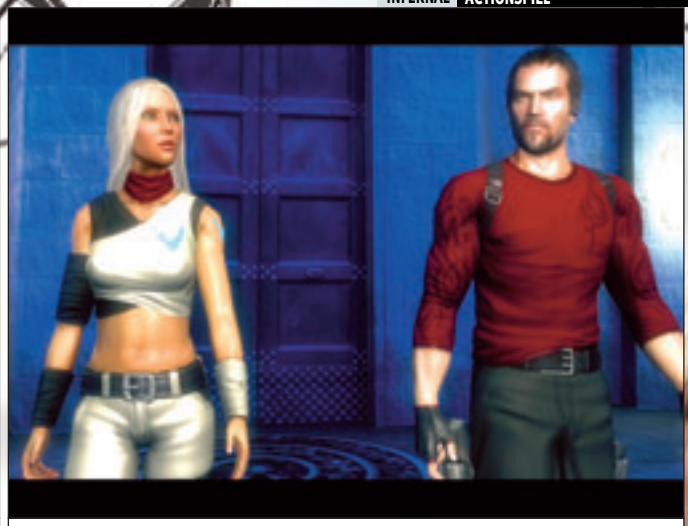
... falls Sie angesichts Ryanns Spezialfähigkeiten auf echte Rätsel hoffen

... wenn Sie ohne Speicherpunkte das Sichern vergessen, dann wird Infernal nämlich zum Albtraum für Sie





Selbst halbnackt will dieser Lagerarbeiter dem guten Ryann noch an die Wäsche. Wie gut, dass es **explosive** Fässer gibt.



Die beiden **Titelhelden** bleiben im Verlauf der mäßig spannenden und vorhersehbaren Geschichte leider reichlich blass.

Leere im Lauf

Aller Auflockerungen zum Trotz – **Infernal** ist ein Actionspiel, wie es geradliniger nicht sein könnte. Alternative Wege, Fehlanzeige. Handlungsfreiheit, Fehlanzeige. Unterbrochen werden die Schießereien nur für die kleinen Rätsel oder zum »Aussaugen« von Gegnern. Auf diese Art bekommen Sie Waffen und Munition, und füllen gleichzeitig noch Ihre Lebensenergie wieder auf. Eigentlich praktisch, allerdings wird es recht schnell störend, nach jedem zweiten Schusswechsel von einer Leiche zur nächsten zu tapern und sich die immer gleiche Animation ansehen zu müssen.

Auch die Munition macht so ihre Probleme – wirklich viel dürfen wir davon pro Waffe nicht mit uns herumschleppen. In einigen Levels lassen die Gegner nur Munition für eine bestimmte Knarre zurück. Das Ergebnis: Entweder das Spiel legt uns auf eine Waffe fest, oder wir wechseln ständig, weil uns die Patronen ausgehen.

Das wird besonders in der letzten Spielstunde lästig, denn hier zieht der Schwierigkeitsgrad drastisch an. Machen Sie sich auf Schnellspeichern im Minutentakt und viele gestorbene Tode gefasst.

Schicke Show

Schicke Animationen, pompöse Spezialeffekte, detailliert ausgearbeitete Charaktere – **Infernal** ist ein überraschendes Grafik-Highlight. Die Entwickler verstehen es vor allem, den Levels durch Farbgebung und Beleuchtung ganz eigene Stimmungen zu verleihen. Aber bekanntlich hat Schönheit auch ihren Preis. Das Shader-Modell 2.0 muss Ihre Grafikkarte schon unterstützen. Teuflisch gut sieht die Odyssee allerdings erst aus, wenn Ihr Rechner auch Shader 3.0 stemmen kann.

David Bergmann



Und täglich **saugt** das Murmeltier: Diese Animation werden Sie als höllischer Erzengel seeehr oft sehen, viel zu oft.



David Bergmann

Action-Kleinod mit Macken

Auch wenn Infernal kein Shooter-Highlight ist, hat mir die Engelsjagd richtig Spaß gemacht. Geradlinige Action zu rockigem Soundtrack, zwischendurch ein bisschen Höllenmagie verwenden – ein angenehm kurzweiliger Mix, der leider durch kleine Unstimmigkeiten getrübt wird.

Das Aussaugen der Gegner ging mir bereits nach zwei Levels auf den Keks, und für den unnötig schweren Abschnitt kurz vorm Finale gibt's von mir Punktabzug. Das hätte nicht sein müssen.

Meine Wertung **78**



Rüdiger Steidle

Himmel und Hölle

Wenn ich mit Ryann von Deckung zu Deckung hetze, Gegner von den Balustraden puste und im Seitschritt zwischen Granateinschlägen durchwitsche, dann macht der teuflische Engel richtig Spaß.

Allerdings nehmen mir seine himmlischen Kräfte zu viel Tempo aus dem Spiel. Der Seelenraub dauert einfach zu lange – hätten's Verbandspäckchen nicht auch getan? Beim Teleport verliere ich dauernd die Orientierung, und die Infrarotsicht wirkt aufgesetzt. Shooter-Part super, Magie nur mau.

Meine Wertung **80**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Metropolis
Hersteller: Eidos

Ideal für: volljährige Teufelsanbeter

Alternative Vollpreis: Rainbow Six: Vegas (ca. 45 €, 01/2007: 82)
Alternative Budget: El Matador (ca. 30 €, 12/2006: 71)

Webseite	www.infernalthegame.com
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	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,6 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,7 GHz
Grafikkarte	Geforce 5950	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO
- schicke Grafik
- schnelle Action
- nette Rätseleinlagen
- coole Spezialfähigkeiten ...

KONTRA
- ... die teilweise aufgesetzt wirken
- schwankender Schwierigkeitsgrad

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

David Bergmann	78
Rüdiger Steidle	80

79



Sims können vom **Pflanzsimismus** befallen werden und so wie Roswitha zur Pflanze mutieren. Die hat einen hohen Bedarf an Wasser und Licht.



Die Erweiterung bringt unseren Sims nicht nur das **Wetter,** sondern auch neue Extras wie Whirlpools, Saftpressen und Gewächshäuser.

VIDEO

DIE SIMS 2 VIER JAHRESZEITEN

Egal ob's stürmt oder schneit, die Sims tummeln sich im Garten und auf der Rollschuhbahn. Oder hinterm Schreibtisch – denn neben vier Jahreszeiten gibt's auch sechs neue Jobs.



Bei den Sims geht's ganz schön rasant zu, ein Addon folgt auf das nächste. Gerade kugelten wir uns in **Die Sims 2: Haustiere** noch mit Hundedame und Kuschelkater über den Wohnzimmerfußboden, schon steht die nächste Erweiterung auf dem Plan. Mit **Die Sims 2: Vier Jahreszeiten** geht's wieder ab an die frische Luft. Denn vor allem Sims mit dem Grünen Daumen dürfen sich verstärkt im heimischen Garten und auf den Gemeinschaftsgrundstücken herumtreiben. Und pflegen zum Beispiel Obstbäume, jäten Unkraut und gießen Roswitha.

Grüne Schönheit

Aber warum sollten wir denn jemanden gießen? Ganz einfach, Roswitha gehört zur Gattung der Pflanzen-Sims, die sich in der neuen Nachbarschaft Auenhausen eingefunden hat. Diese Grünlinge sind im Gegensatz zu den »normalen« Sims in ihrer Hege und Pflege recht anspruchsvoll. Denn sie brauchen zwar kein Essen und keinen Schlaf, dafür aber massenweise Licht, Wasser und eine Portion Liebe. Und vor allem die Lichtversorgung wird des nächtens zu einem Problem. Wenn Roswitha kein Licht bekommt, dann welkt sie, und ihre sonst so grüne Haut wird braun.

Ansonsten ist sie einem Hotdog nicht abgeneigt und hopst für ein Techtelmechtel auch mal in das simsische Himmelbett. Ihre Kinder bekommt sie aber nicht auf konventionellem Weg: Wir lassen Roswitha



Unsere kleinen **Pflänzchen** müssen wir natürlich fleißig gießen und pflegen, um mit ihnen die richtig große Kohle zu verdienen.



Angeln ist eine der neuen Beschäftigungen, denen die Sims jetzt nachgehen können. Auch Schneeballschlachten sind hoch im Kurs.



Erfüllen wir die Wünsche der Sims, können wir uns diese **Wettermaschine** leisten – damit ändern wir das Wetter jederzeit.



Die größte verpixelte Fläche im Simsland: Im **Sommer** wagen einige Sims auch nackt den Sprung ins kühle Nass.

per Mausklick das Haar schütteln, indem wir die Option »Pflanzenbaby züchten« wählen. Kurz darauf bringt der fleißige Storch eine brüllende Minipflanze.

Laues Lüftchen

Die zweite große Neuerung neben den Grünlingen ist das Wetter, das für viel Aufregung sorgt. Egal ob Sturm, Schnee, Hagel oder Regen – unsere Sims wollen immer passend gekleidet sein. Damit sie sich keinen Schnupfen oder ernstere Krankheiten einfangen. Das bedeutet, dass wir bei der Erstellung eines Sims nicht nur Freizeit- und Abendkleidung aussuchen, sondern auch noch Outdoor-Kleidung und Badeklamotten.

Die Idee, noch mehr auf den Sim achten zu müssen, scheitert allerdings daran, dass sich die Sims auf ihrem Weg vor die Haustüre sehr oft automatisch umziehen: Wenn wir zum Beispiel Roswithas Liebhaber Matthias in Shorts gekleidet zum Unkraut jäten schicken wollen, zieht er sich an der Türschwelle um. Schade, wir sind wieder zum Zuschauen verdammt.

Erntedank

Dafür können wir uns im Garten so richtig austoben. Denn wir pflegen jetzt Obstbäume und bepflanzen Gemüsebeete. Aber es ist nicht damit getan, die Saat zu säen und dann nur zuzuschauen. Wir müssen auch fleißig gießen, pflegen und Insektizide versprühen. Und verkaufen dann Tomaten, Orangen und Äpfel zu einem guten Preis. Oder machen an der heimischen Obstpresse Säfte. Die Pflege des Gartens ist übrigens recht zeitaufwändig, da bleibt kaum noch Zeit für einen »regulären« Job.

Damit rücken auch die neuen Karrieren in den Hintergrund. Wir können jetzt Rechtsanwalt, Journalist, Pädagoge, Diplomat, Rockstar oder professioneller Computerspieler werden. Als Belohnung gibt's für den Gamer dann zum Beispiel den Kokosnussflippertisch »Stammesflamme«. Da wir die Sims aber nicht zur Arbeit begleiten, finden wir die neuen Jobs eher uninteressant. Wir hegen lieber unsere Pflanzen, als am Schreibtisch zu versauern.

Winterwunderland

Hübsch in Szene gesetzt ist vor allem der Winter, während die anderen Jahreszeiten fast spurlos vorübergehen. Und haben unsere Sims keine Lust auf das Tummeln vor der Tür, dann können sie sich auf die Couch vor dem Kamin zurückziehen – einige neue Objekte wie Kerzenhalter sorgen dann für Kuschelromantik.

Wenn der Schnee fällt, ruckelt das Addon allerdings. Das passiert auch, wenn sich die Sims im Sommer am Pool auf den Gemeinschaftsgrundstücken drängeln.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Es grünt so grün

Die Arbeit im Garten macht echt Spaß und ist ein echter Vollzeitjob. Oft mache ich aber nicht genug Geld, deswegen müsste ich eigentlich auf eine der neuen Karrieren ausweichen. Aber es macht mir viel mehr Spaß, mich durch den Dreck zu wühlen. Denn da kann ich meinen Sims wenigstens bei der Arbeit zugucken. Und bin stolz, wenn ich das erste Geld mit meinen geernteten Früchten verdiene.

Ansonsten fühlt sich alles an wie »schon gehabt«. Ein paar neue Gegenstände, eine neue »Rasse«, ein paar neue Tätigkeiten; da wird mir das Simsen sehr schnell langweilig. Vor allem weil nur der Winter wirklich schön aussieht, die anderen Jahreszeiten gehen ohne große Änderungen an der Landschaft über die Bühne. Immerhin gibt's eine neue Nachbarschaft.

Meine Wertung **80**



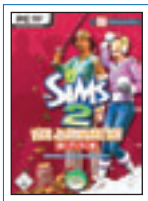
MARTIN DEPPE

Endzeitstimmung

Vier Jahreszeiten ist das fünfte Addon, dazu die Lebensgeschichten und vier Abzock-Pakete – jetzt reicht's aber mit dem Ausschlachten, jetzt will ich langsam mal Die Sims 3. Aber nein, die sollen erst 2009 kommen. Welche Addons erwarten mich bis dahin? Die Altersheim-Edition? Battlesims 90210? Die Hartz-IV-Jahreszeiten? Neversimsisch 2 – Die D&D-Edition?

Bitte verstehen Sie mich nicht falsch: Ich mag die Sims nach wie vor, und Vier Jahreszeiten ist ein gutes Addon. Wird sich wieder verkaufen wie geschnitten Brot, bringt aber die Serie spielerisch nicht weiter. Die Neuerungen ausprobieren, vielleicht einen neuen Sim basteln, eine ganze Weile Spaß mit ihm oder ihr haben. Bis alles durchprobiert ist – und dann schon das nächste Addon anmarschiert.

Meine Wertung **76**



Genre: Strategiespiel-Addon
Verkaufsstart: 1. März 2007
Entwickler: Maxis
Hersteller: Electronic Arts

Webseite	www.diesims2.de
Hotline	09001/302 530 (1,25 €/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)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für: Landschaftsarchitekten

Alternative Vollpreis: Die Sims 2: Haustiere (ca. 30 €, 10/2006: 89)

Alternative Budget: Wilde Campus-Jahre (ca. 25 €, 03/2005: 89)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 860 MB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,2 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9800	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Radeon X800	CPU 2,8 GHz RAM 1,0 MB

PRO
- endlich Wetter
- anspruchsvolle Pflanzen-Sims
- Gartenarbeit

KONTRA
- neue Karrieren gehen unter
- nur wenig neue Objekte
- hohe Hardwareanforderungen

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 80
MARTIN DEPPE 76

78





Taktik: Unserem Soldaten-Sechserpack kommt auf der lebenwichtigen Wasser-Pipeline eine **Kampfdrohne** entgegen. Auf der schmalen Gangway sind wir unglücklich postiert, unsere Soldaten stehen sich gegenseitig im Weg rum.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
weitere Bilder und Videos





UFO AFTERLIGHT

Mars macht mobil – und wir machen mit! Im dritten inoffiziellen X-Com-Nachfolger kämpfen wir strategisch und taktisch um den Roten Planeten. Denn der blaue ist kaputt.

Ach, der Mars. So heißt ein Schokoriegel, ein römischer Kriegsgott (daher auch der wundervolle Vorname Martin) – und der vierte Planet unseres Sonnensystems. Kein anderer Planet beflügelt die menschliche Phantasie wie der Mars: Die Radio-Hörspielumsetzung von H. G. Wells' marsianischem **Krieg der Welten** versetzt 1938 halb New York in eine Massenpanik, im Kino hat Arnie Schwarzenegger auf dem Mars **Die Totale Erinnerung**, dann inszeniert Tim Burton sein sarkastisch-witziges **Mars Attacks!**.

In **Ufo Afterlight** ist der Rote Planet unsere neue Heimat. Denn die Erde ist ziemlich versaubeutelt, darum haben sich rund 10.000 Menschen auf den Mars verdrückt. Wir führen das Kommando über die einzige Kolonie – und über anfangs 20 Experten, die wiederum die 10.000 Mitbürger bewachen, die derweil im seligen Kälteschlaf schlummern. Soweit die bescheidene Ausgangslage. die wir natürlich schnell verbessern sollen.

SETUP

Installation:
Ufo Afterlight möchte gern 2,6 GB von Ihrer Festplatte abhaben. Die Spielstände sind bis zu 400 KB groß und liegen hier: Ufo Afterlight\Profiles\[Profilname]\Saves. Hier sind auch die Autosave-Spielstände.

Einstellmöglichkeiten:
keine

Kopierschutz:
Starforce, zum Starten muss sich die DVD im Laufwerk befinden.

DIE ORIGINALSERIE

13 Jahre hat die **X-Com**-Reihe bereits auf dem Buckel, wir stellen Ihnen unten alle Spiele vor. Die Serie stand Pate für die inoffiziellen Nachfolger **Ufo Aftermath**, **Aftershock** und jetzt **Afterlight**. Wir sind gespannt, wie der nächste Teil heißt. Falls er 2009 kommt, haben wir einen Namensvorschlag: **After Eight**!



Ufo: Enemy Unknown (1994)
Das Originalspiel erscheint bei Publisher Microprose, es bietet bereits einen Manager- und Strategieteil sowie rundenbasierte 2D-Gefechte auf isometrischen Schlachtfeldern.



X-Com: Terror from the Deep (1995)
Weil **Ufo** so erfolgreich war, muss schnell ein Nachfolger her. Die Unterwasser-Version wird in nur neun Monaten fertig. Was man ihr anmerkt.



Strategie: Die Marskugel können wir drehen und zoomen, die Tag-Nachtwechsel sind schick. An den Seiten kriegen wir wichtige Infos.



Ausrüstung: Erna sieht zwar alt aus und hat eine Kicksstimme. Doch sie ist unser schärfster Schütze, darum kriegt sie ein getuntes Gewehr.



Forsch: Je mehr Wissenschaftler wir ins Labor schieben, desto schneller gibt's Ergebnisse. Woran unser Quartett brütet, legen wir selber fest.



Heimisch: Unsere Basis bauen wir immer weiter aus – genügend Rohstoffe vorausgesetzt. Personal-Icons zeigen, wer gerade wo werkelt.

Wenn Strategie und Taktik Rollen spielen

Falls Sie die **X-Com**-Serie (siehe Kasten unten) bereits kennen, dürfen Sie diesen und den folgenden Absatz überspringen und bei der nächsten Überschrift weiterschmökern. Alle anderen lesen bitte aufmerksam weiter! Also: **Ufo Afterlight** ist in erster Linie ein Strategiespiel. Sie verwalten Ihre Marsbasis, bauen sie aus, erforschen neue Technologien, produzieren Waffen, Munition, Ausrüstung. Soweit der Strategiepart.

Jetzt zum taktischen Teil: Waffen, Munition und Ausrüstung drücken Sie Ihren Soldaten in die Hände, um Sektoren zu erobern oder zu verteidigen. Diese Gefechte bestreiten Sie in einer eigenen Ansicht. Grundsätzlich spielen Sie sowohl Strategie- als auch Taktikpart in Echtzeit, können aber jederzeit pausieren, Befehle geben, beschleunigen, auf Zeitlupe runterbremsen. Sie können auch komfortabel festlegen, wann das Spiel automatisch anhalten soll.

Strategie und Taktik reichen Ihnen nicht? Wunderbar: **Afterlight** hat nämlich noch einen Batzen Rollenspiel an Bord, weil Ihre 20 Schutzbefohlenen sich mit jedem Gefecht, neuem Produkt und For-



X-Com: Apocalypse (1997)

Die Erde ist völlig verwüstet, die Überlebenden haben sich in eine letzte Stadt zurückgezogen. Erstmals können wir optional auch in Echtzeit kämpfen.



X-Com: Interceptor (1998)

X-Com meets **X-Wing**. Wir führen eine Raumstation und meistern 3D-Gefechte im All, erstmals auch mit Multiplayer-Schlachten. Der Actionteil ist allerdings schwachbrüstig.



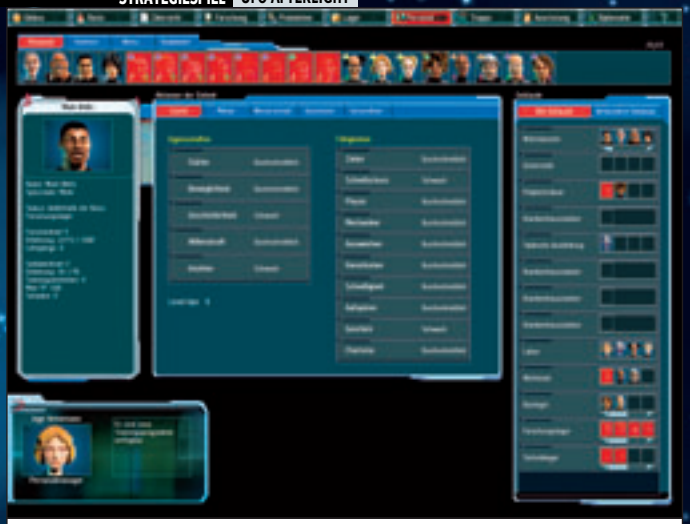
Email Games: X-Com (1999)

Die abgespeckte Variante: Wir gucken von oben auf die kleinen Levels, planen rundenweise unsere Züge und verschicken Sie per Email. Der einzige Server schließt 2001.



X-Com: Enforcer (2001)

Das halbfertige **Alliance** wird Anfang 2001 eingestellt. Statt des Strategie-Taktik-Mixes kommt ein Ego-Shooter namens **Enforcer**, mit der Engine von **Unreal Tournament.**



Persönlich: Wir haben Soldaten, Techniker, Wissenschaftler, einige Zwitter. Zum Einsatz ziehen wir die Icons oben auf die Stationen rechts.



Schrottig: Nach einem bestandenen Gefecht sammeln wir automatisch Beute ein, etwa Gegner, Wracks, Waffen. Hilft daheim beim Forschen!

schungs-Durchbruch weiterentwickeln. Soldaten können Sie dann etwa mehr Stärke, Geschicklichkeit oder Intuition spendieren. Oder eine Spezialausbildung, die sie zu Scharfschützen, Nahkämpfern oder Sprengstoffexperten qualifiziert. Was dauern kann: Manche Soladaten müssen sogar erst Rennen und Knien lernen, weil die Anzüge so sperrig sind.

Papperlapapp!

Forschung, Entwicklung, Personalführung: Das klingt ganz furchtbar trocken, nach **Excel**-Tabellen und Datenbanken. Wird aber lebendig präsentiert: Da plappern animierte Teamleiterköpfe mit uns, weisen auf Beförderungen in der Mannschaft hin, auf die Rohstoffsituation, auf neue Errungenschaften. Gelegentlich quatschen die Abteilungsleiter auch miteinander, quasi über ihre jeweiligen Bildschirmfenster hinweg.

In unserer Kolonie ist gute Zusammenarbeit aber auch Pflicht. Unser wichtigster Job: Alles muss rund laufen, kein Bereich darf hinterherhinken. Wenn die Wissenschaftler trödeln, stehen unsere Jungs mit veralteten Waffen an der Front. Wenn die Produktion pennt, stehen unsere Jungs mit modernen Waffen an der Front – aber ohne Munition. Und wenn unsere Jungs an der Front pennen, ist irgendwann unsere Basis die Front. Und zwar die letzte.

Mars attacks!

Um an Rohstoffe für Ausrüstung, Basisgebäude etc. zu kommen, müssen wir zügig expandieren. Der Mars ist in Sektoren unterteilt, die wir erst per Aufklärungsfahrzeug erkunden. Das Marsmobil setzt dann eine Geosonde ab, der Sektor gehört uns. Fast jeder birgt Rohstoffe, etwa Chemikalien oder Metalle – um die abzubauen, schicken wir ein weiteres Fahrzeug hinterher, das am Ziel ein Bergwerg errichtet.

Doof ist nur, dass viele Sektoren von wildgewordenen Kampfrobotern verteidigt werden. Und irgendweann Tierwesen durch Portale hüpfen, sogar unsere eigenen Sektoren angreifen. Dann ist Kampf angesagt: Wir stellen einen Trupp aus bis zu sieben Soldaten zusammen, packen sie in unser Ufo (so heißt der fliegende Mannschaftstransporter), sausen zum Einsatzort.

Viele der Kampfeinsätze ähneln sich allerdings arg, laufen nach Schema F ab: Trupp zusammenhalten, Gegend absuchen, bei Feindkontakt vereint feuern. Funktioniert auch wunderbar bei Aufträgen jenseits von »erledige alle Gegner«: Ob wir einen Gegenstand aufstöbern oder ein Gebäude sprengen sollen – taktische Finessen erfordern die Einsätze vor allem anfangs selten.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE

Die Mischung macht's

Es liegt nicht nur am Umzug auf den Mars, dass mich das seit 13 Jahren (!) unveränderte Grundkonzept immer noch so fesselt: Afterlight schafft das Kunststück, eigentlich staubtrockene Tabellen, Personalakten und Materialbildschirme lebendig zu präsentieren. Weil die Abteilungsleiter nett miteinander plaudern, ich mich über jede Beförderung, Erfindung und neu gebastelte Waffe freue.

Der Mix aus marsweiter Strategie, taktischen Gefechten, Rollenspiel und Basis-Management funktioniert prima, die Steuerung ist wesentlich intuitiver als noch in Ufo Aftershock. Knackpunkt sind immer noch die Kämpfe: Es reicht vor allem in den ersten Gefechten, das Team zusammenzuhalten, die Karte abzugrasen und den Gegner unter konzentriertes Feuer zu nehmen.

Meine Wertung **79**



RÜDIGER STEIDLE

Hart aber herzlich

Was die Angabe »Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer« nicht verrät, ist der plötzliche Anstieg ab rund der Hälfte der Kampagne. Sobald es meine Jungs und Mädels mit den Retikulanern zu tun bekommen, ist nämlich Schluss mit lustig. Dann hilft auch das bewährte Vorrücken im Pulk nicht mehr. Ein Marine unter feindlicher Gedankenkontrolle genügt, um den gesamten Trupp in die Luft zu jagen.

Verluste wiegen umso schwerer, weil mir meine Schützlinge im Spielverlauf richtig ans Herz wachsen. Über ihre Kommentare, ihre mutigen Einsätze und weil ich sie mit der Zeit zu unersetzlichen Spezialisten ausbilde. Die Flut an Forschungsoptionen und Taktiken ist so groß, dass sich Ufo Afterlight für ein zweites Durchspielen regelrecht aufdrängt.

Meine Wertung **80**



Genre: Strategiespiel
Verkaufsstart: 01. März 2007
Entwickler: Altar
Hersteller: Morphicon

Webseite: www.ufo-afterlight.com
Hotline: 0900/146 658 2 (0,69 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 **12** 16 18

Schwierigkeit: 4 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung:

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

Ideal für: Strategen, Taktiker und Ufologen

Alternative Vollpreis: Civilization 4 (ca. 35 €, 11/2005: 91)
Alternative Budget: Ufo Aftershock (ca. 20 €, 11/2005: 69)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,6 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 5700	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6200	RAM	768 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Gef. 6600 GT	RAM	1,0 GB

PRO

- gut verzahnter Mix aus Strategie, Taktik, Manager und Rollenspiel
- komplex, aber übersichtlich

KONTRA

- zu viele Zufallsgefechte
- Standard-Kampftaktik: alle druff!
- lieblose Soundeffekte

Durchschnitts-Wertung der Tester

MARTIN DEPPE 79
RÜDIGER STEIDLE 80

80



Da können unsere Kosmitron-Einheiten noch so modern sein. Im **Wasser** haben sie gegen die schwimmfreudigen Aliens keine Chance.



Sie können Ihre **Helden** auf Wunsch direkt steuern. Unser Rat nach dem Testen von Grafik und Steuerung: Lassen Sie's besser bleiben.

MAELSTROM

Es gibt sie immer wieder: Spiele, bei denen sich der gute Kern unter einer hässlichen Schale aus Patzern und Nervereien versteckt. Maelstrom ist so ein hässliches Entlein.

Hätten Sie nicht auch gerne einen großen Pool im Vorgarten, in dem sich am Wochenende vortrefflich planschen lässt? Blöderweise ist das private Nass aber mit viel Stress und Kosten verbunden: Loch buddeln, Wasser einfüllen, ...

Dabei geht's so einfach: Terraforming heißt das Stichwort. Ein praktischer Wassermeteorit beispielsweise reißt nicht nur einen Krater in jeden Untergrund, er füllt ihn automatisch auf. Gut, die Häuser der Nachbarn gehen durch die Druckwelle zu Bruch, aber was schert Sie das?

Die drei verfeindeten Fraktionen in **Maelstrom** zumindest schert's nicht, wenn bei den anderen die Bude brennt. Im klassischen Setting der postapokalyptischen Mutter Erde kabbeln sich die **Mad Max**-kompatiblen Aufrechten und die hochtechnisierten Bösewichter der Kosmitron um die Vorherrschaft. Um das Klischee perfekt zu machen, dürfen natürlich auch die Aliens nicht fehlen, die in Maelstrom unter dem schönen Namen Hai-Genti firmieren.

Kleine Ärgernisse

Neben konventionellen Waffen von Maschinengewehr bis Laserpistole setzen wir in **Maelstrom** auf Terraforming. Das kennen wir schon aus dem Quasi-Vorgänger **Perimeter**, und es funktioniert vor allem in den kurzweiligen Mehrspielerpartien wunderbar. So reißen wir nicht nur Basen in Schutt und Asche, sondern stoppen auch feindliche Vorstöße, indem wir ihnen die Marschroute mit tiefen Kratern zupflastern.

In den vier Solo-Kampagnen kommt der Erdformung weniger Bedeutung zu, denn die KI glänzt eher mit Masse statt Klasse. So ziehen sich die Einsätze oftmals in die Länge, weil wir uns mit ganzen Bataillonen herumschlagen müssen. Die lassen sich aber vorzüglich mit einer Einheit anlocken und werden dann von unserer wartenden Armee aufgerieben. Das ist übrigens die effektivste Spielweise für die Kampagne, denn unsere



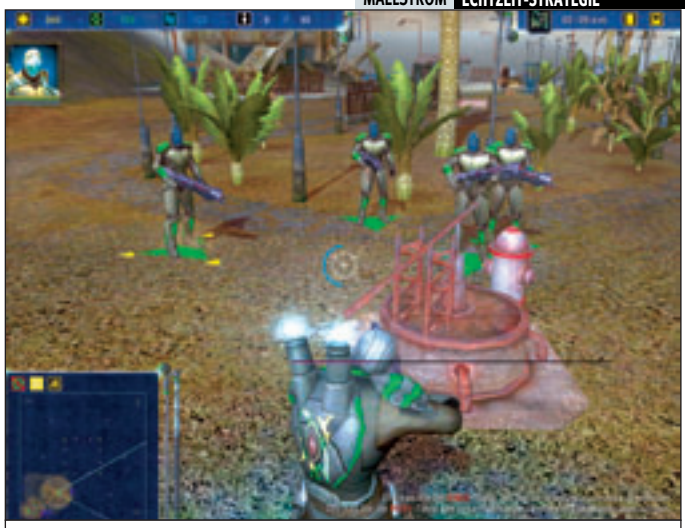
In zu vielen Missionen der ersten Kampagne ziehen wir nur von Wegpunkt zu **Wegpunkt**. Das motiviert nicht gerade zum Weiterspielen.



Unser **Terraformer** baut hier gerade einen Abwehrturm, damit unsere frisch errichtete Basis nicht gleich überrannt wird.



Die **Aliens** sind die eigenwilligste Fraktion in Maelstrom und spielen sich deutlich anders als die menschlichen Parteien.



Diese **Wasserpumpen** fördern den flüssigen Rohstoff und sind deshalb vor allem im Mehrspielermodus immer wieder hart umkämpft.

Jungs und Mädels sind auch nicht die cleversten und müssen ständig an die Hand genommen werden. Regelmäßig fasern unsere schön aufgebauten Formationen auseinander, und unsere Truppen kommen nacheinander statt zeitgleich beim Gegner an – ein gefundenes Fressen für feindliche Abwehrstellungen.

Grosse Patzer

Von KI-Macken einmal abgesehen ist **Maelstrom** ein grundsolides Echtzeit-Strategiespiel mit Basenbau und der Möglichkeit, sich hinter Mauern so richtig schön einzumummeln. Das Gewinnen der Ressourcen Wasser (Fördertürme einnehmen) sowie Solarenergie und Wertstoffe (Gebäude bauen) geht angenehm flott vonstatten. Mit verschiedenen Upgrades können Sie Ihre Truppen aufrüsten oder einzelnen Einheitentypen Spezialfähigkeiten verpassen. So können sich Scharfschützen etwa unsichtbar machen oder Soldaten als Sanitäter aushelfen.

Während **Maelstrom** an nackten Fakten also alles auffährt, was ein gutes Strategiespiel braucht, fehlt der Feinschliff – und zwar an allen Ecken und Enden. Die Benutzerführung erinnert optisch an bessere Shareware-Spiele. Die größtenteils trist-braunen Texturen von Gebäuden und Landschaft passen nicht zu den sehr schicken Spezialeffekten. Die staksigen Animationen der Einheiten wirken vor allem in den hässlichen Ingame-Zwischensequenzen unfreiwillig komisch.

Wirklich ausgehungerte Strategiefans werden darüber wohl hinwegsehen können und lassen sich eine Woche lang gut unterhalten. Alle anderen wird **Maelstrom** einen Monat vor Veröffentlichung von **Command & Conquer 3** allerdings ganz sicher nicht hinter dem Ofen hervorlocken.

David Bergmann



Sehen **trist** aus und klingen auch so – die Zwischensequenzen sind nicht gerade das Highlight der Einzelspieler-Kampagne.



David Bergmann

Lässt mich kalt

Ich mag den flotten Aufbaupart, ich mag das Terraforming und ich mag die vielen Sonderfähigkeiten. Trotzdem bin ich mit Maelstrom überhaupt nicht warm geworden. Wie schon bei Perimeter fehlt schlicht die »Seele«. Von der recht belanglosen Story bis hin zum unfertig wirkenden Benutzerinterface – Maelstrom fesselt mich einfach nicht.

Wenn Sie ein Strategiespiel mit einigen coolen Ideen suchen, sind Sie hier richtig. Wenn es das Rundum-Sorglos-Paket sein soll, ist Maelstrom nichts für Sie.

Meine Wertung **73**



Rüdiger Steidle

Einfach kompliziert

Ähnlich wie im Quasi-Vorgänger Perimeter stecken in Maelstrom eine Menge ungewöhnliche Ideen. Die haben auf den ersten Blick durchaus ihren Reiz, entpuppen sich in der Praxis aber schnell als unnötig umständlicher Ersatz für bewährte Genrestandards.

Beispiel: Die Außerirdischen Hai-Genti brüten ihre Einheiten in Eiern aus. Klingt gut, bedeutet für mich aber drei Mausklicks pro Einheit. Ei anfordern, Ei auswählen, Einheit schlüpfen lassen. Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht.

Meine Wertung **70**



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: KDV Games
Hersteller: Codemasters

Webseite: www.codemasters.de/maelstrom
Hotline: 0044/192 681 606 5 (Auslands-Tarif)

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 Internet (6 Spieler) / Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (6 Spieler)

Ideal für: ausgehungerte Strategen

Alternative Vollpreis: Supreme Commander (ca. 45 €, 03/2007: 77)

Alternative Budget: Rise & Fall (ca. 20 €, 07/2006: 82)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,7 GB

Auflösung 800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6200	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	512 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	1,0 GB

PRO

- Terraforming macht Spaß
- flotte Multiplayer-Partien
- drei unterschiedliche Fraktionen

KONTRA

- wirkt teilweise unfertig
- KI-Macken
- dröge Kampagne

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 73
RÜDIGER STEIDLE 70

72



In solchen **Massenschlachten** verhaken sich unsere Einheiten gelegentlich ineinander oder in der Umgebung; die Wegfindung gehört zu den technischen Schwachpunkten von The Show.



Für die **Kommandomissionen** dringen Sie in die Eingeweide der Show-Insel vor.



Videos erzählen die **Story** weiter und sorgen mit Werbung und News für Stimmung.



THE SHOW

In einem Fernsehspektakel auf Leben und Tod spielen Sie eine Doppelrolle: Als Echtzeit-Stratege in Science-Fiction-Schlachten und als Geheimagent in Kommando-Missionen.

SETUP

Installation:
The Show benötigt rund 2,8 GByte Speicherplatz. Die Spielstände werden im Spielverzeichnis unter Data\Save abgelegt und belegen jeweils rund 8 MByte.

Einstellmöglichkeiten:
The Show läuft auch auf älteren Geräten ordentlich; bei Bedarf lässt sich die Detailstufe mit zahlreichen Optionen regulieren.

Kopierschutz:
Es kommt Protect Disc zum Einsatz. Die DVD muss beim Spielstart eingelegt sein.

Stellen Sie sich vor, Thomas Gottschalk lässt sich zum König von Bayern krönen und erklärt die Unabhängigkeit des Weißwurststaats. Um die geknechteten Untertanen bei Laune zu halten, ruft der Moderator eine Fernsehgala ins Leben, in der es Regierungstruppen und Systemgegner mit Sturmgewehren und Kampfrobotern so richtig krachen lassen – so virtuell die Schlachtfelder, so real sind Leben und Tod.

So in etwa haben sich die Tübinger Entwickler von Sixteen Tons die Story von **The Show** ausgedacht. Nur dass der Schauplatz Kalifornien und der Fernsehstar Lou Baxter heißt. Sie sollen nun in der Rolle des Geheimagenten Frank Harris die Show infiltrieren, die Armee der Gesetzlosen zum Sieg führen und den Machenschaften Baxters das Handwerk legen, auf dass der Sonnenstaat wieder in die Arme der USA zurückkehre.

Der Punkt ist der Schlüssel

Als erfahrener Genre-General werden Sie in **The Show** viel Bekanntes wieder entdecken. Sie stampfen Ihr Lager aus dem Boden, bilden Soldaten aus, schrauben Kampfroboter zusammen, rüsten Ihre Truppen mit neuen Technologien auf und überrennen schließlich den Gegner.

Als ebenso ungewohnt wie fordernd entpuppt sich allerdings das Ressourcensystem. Auf sämtlichen Schlachtfeldern findet sich eine Handvoll Außenposten. Je mehr Sie erobern, desto mehr Geld strömt in Ihre Kriegskasse und desto weniger in die gegnerische. Offensives Vorgehen wird also belohnt. Wer sich einigelt, verliert. Der Clou: Das Geld fließt nur so lange, wie die Schlüsselpunkte mit dem Hauptquartier verbunden sind. Das bedeutet zum einen, dass Sie die Rohstofflager der Reihe beanspruchen müssen. Es eröffnet Ihnen aber auch die Möglichkeit, das gegnerische Netz durch die Einnahme eines wichtigen Knotenpunkts zu unterbrechen.

Licht, Kamera, Hinterhalt!

Durch zahlreiche Skript-Sequenzen gewinnen die Einsätze noch weiter an Dynamik. Einmal stehen unsere Streitkräfte kurz vor der gegnerischen Offiziersmesse, da fällt uns ein Kommandotrupp in den Rücken. Ein andermal entpuppt sich ein scheinbar unverteidigter Vorposten als hundsgemeine Mausefalle. Derlei Drehbuch-Attacken sorgen einerseits für Abwechslung und Spannung und helfen dem ansonsten nicht übermäßig cleveren Computer-General auf die Sprünge. Andererseits zwingen uns die unvorhersehbaren Überfälle zum regelmäßigen Abspeichern – und gelegentlich zum Spielstand-Laden, denn gerade im späteren Spielverlauf steigt der Schwierigkeitsgrad rapide, und wir können uns keine Überraschungen leisten.

Agent und General

Zum einen sollen Sie also unter dem Tarnmantel eines gewöhnlichen Gefangenen in der Show mitkämpfen und die Regierungssöldner in offenen Echtzeit-Schlachten schlagen. Zum anderen im Geheimen die Sendung und Baxters Regime sabotieren. Während der Fernsehkrieg auf der holografischen Bühne ausgefoch-



Unsere **Basis** besteht in der Grundausführung aus Infanterie-Kaserne, Roboterfabrik, Hauptquartier, Generator und Forschungsgebäude.

THE SHOW: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... falls Sie nach einer Abwechslung zum Weltkriegs-Einheitsbrei suchen

... falls Sie mal wieder Lust auf »normale« Echtzeit-Strategie ohne überkomplexe Erweiterungen haben

... damit der Tübinger Hersteller Sixteen Tons nicht auf ewig auf Emergency-Fortsetzungen abonniert bleibt

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Ihnen spielerische Innovationen deutlich wichtiger sind als eine einfallsreiche Hintergrundgeschichte

... falls Sie großen Wert auf Technik vom Allerfeinsten legen

... wenn Ihnen vorgegebene Angriffsrouten ein Gräuel sind (Schlüsselpunkte)



ten wird, steigen Sie für die Kommandomissionen in die Eingeweide der künstlichen Insel hinab, die als Austragungsort der Show dient. In den meisten Levels haben Sie also gleich zwei Primäraufgaben zu erfüllen, die Sie nicht selten gegeneinander abwägen müssen. Beispiel: In einer Mission können Sie Ihren Streitkräften durch einen Abstecher in die Unterwelt des Fernseheilands bessere Waffen verschaffen, müssen dazu allerdings Truppen abziehen, die Sie eigentlich dringend für die Verteidigung Ihrer Außenposten brauchen ...

Alles nur Show

Schon der extralange Eröffnungsfilm lässt ahnen, wie stark sich **The Show** auf seine Science-Fiction-Story stützt, die entfernt an Stephen Kings **Running Man** erinnert. Im Spielverlauf spinnen gut gemachte Zwischensequenzen sowie Einspielungen während der Gefechte die Geschichte weiter. Moderator Lou Baxter kommentiert das Spielgeschehen, feuert etwa die Show-Söldner an, beklagt Langeweile oder verspottet die Spielertruppen, wenn die sich mal eine blutige Nase holen.

Auch Spielumgebung und Truppen untermalen das Fernsehthema: Da umschwirren automatische Kameras die Kämpfer, werden auf den Schlachtfeldern Werbetafeln eingeblendet, und die Kontrahenten erinnern mit ihren bunten Rüstungen eher an TV-Gladiatoren als an Soldaten. Den Outlaws steht das an Wikinger erinnernde Team »Northland Force« und die »Ancient Force« im Inka-Look gegenüber. Wobei sich die Truppen größtenteils nur optisch voneinander absetzen, wie der mäßige Multiplayer-Modus beweist, in dem alle Fraktionen spielbar sind.

Auftrittsschwach

Technisch spielt **The Show** im Mittelfeld. Die Grafik glänzt vielleicht nicht mit Gimmicks, dafür mit dem erwähnt stimmigen Design und unzähligen witzigen Details am Spielfeldrand. In der Klangabteilung fallen vor allem die guten Synchronsprecher positiv auf. Die Steuerung hält sich weitgehend an Standards, auch wenn manche Spezialfunktionen eher umständlich zu erreichen sind. Mängel verzeichnen wir vor allem im Bereich der Künstlichen Intelligenz.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Erfrischend anders

Fast möchte ich The Show eine Medaille für das erfrischend unkonventionelle Szenario an die Heldenbrust heften – endlich einmal nicht Weltkrieg, Fantasy oder Weltraumoper. Zumal die Tübinger Fernsehfans ihre Geschichte dank der zahlreichen Zwischensequenzen und Einspielungen überaus stimmig zu erzählen wissen.

Im Gegensatz dazu wirken die Echtzeit-Schlachten leider etwas hausbacken und träge. Lediglich die heiß umkämpften Schlüsselpunkte bringen Abwechslung und Tempo ins Spiel. Allerdings für meinen Geschmack etwas zu oft mithilfe unvorhersehbarer Gegenangriffe oder Hinterhalten nach Drehbuch. Wer wie ich die Nase voll von D-Day und Ardennenschlacht hat, sollte The Show trotzdem zumindest eine Chance geben.

Meine Wertung **78**



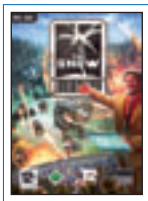
DAVID BERGMANN

Immer diese Wiederholungen

Das Beste, was ich über The Show sagen kann: Es leistet sich keine großen Schnitzer. Kein Wunder: Das Spiel verlässt sich weitgehend auf Bewährtes und wagt kaum Experimente. Es ragt aber deshalb auch in keiner Beziehung richtig heraus. Außer bei der Story. Aber auch die kann mich nicht recht vom Hocker reißen. Dazu sind die Renderfilmchen technisch zu mäßig.

Vor drei, vier Jahren hätte ich The Show bestimmt durchgespielt und danach vielleicht sogar noch die ein oder andere Mehrspielerpartie gewagt. Die Hatz auf die Schlüsselpunkte bringt nämlich Tempo ins Spiel. So kurz vor Command & Conquer 3 wirkt The Show allerdings in jeder Beziehung wie eine Wiederholung einer Fernsehgala aus den 50er Jahren. Ich sehe – und spiele – lieber aktuelle Hits.

Meine Wertung **72**



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Sixteen Tons
Hersteller: Take 2

Webseite: www.theshow.de
Hotline: 09001/393 493 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 **12** 16 18

Schwierigkeit: 1 Stufen; mittel

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	6

Ideal für: Fernsehmüde

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 45 €, 10/2006: **90**)

Alternative Budget: Act of War (ca. 15 €, 09/2006: **86**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,7 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,0 GB

PRO

- schön inszenierte, spannende Story
- abwechslungsreiche Missionen
- Anspruch durch Außenposten-System

KONTRA

- Fraktionen und Truppen eher langweilig
- technische Schwächen (KI)
- stellenweise etwas unfair

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE **78**
DAVID BERGMANN **72**

75



Der Wikinger als solcher baut ja gerne mit **Holz**. Darum erinnern seine Häuser irgendwie an Ikea. Fehlt nur der Pool mit den Plastikbällen.



Diese **Wikinger** sind gar keine. Sondern Römer mit Hörnchenhelmchen. Weil Funatics nur neue Kostüme, aber kaum Ideen eingebaut hat.

DIE SIEDLER 2 WIKINGER

CYNAMITE.DE my entertainment network
Video auf www.cynamite.de

Bei den Nordmännern war Rauschebart modisch schwer angesagt. Den können Sie hier auch kriegen ...

Römer, Afrikaner, Asiaten, jetzt Wikinger: Irgendwann werden Forscher hoffentlich ein total neues, bisher versteckt lebendes Volk entdecken. Auf das sich dann die vereinte Spiele-Industrie stürzt, um es für seine Strategiespiele samt Addons vertraglich zu verpflichten. Hoffentlich ist es nicht Atlantis – das hatten wir auch schon mehrmals.

Bis dahin müssen wir uns also mit den Standard-Volksstämmen abfinden. Auch in **Wikinger**, dem Addon zu **Die Siedler 2: Die nächste Generation**. Dem Aufbausspiel also, das Funatics letztes Jahr zum zehnjährigen Jubiläum wiederbelebte. Die Stars im Addon: Wikinger. Logisch. Darum heißt es ja so.

Hägars holzige Heimat

Jetzt haben Sie drei Sekunden Zeit, um möglichst viele Klischees zum Thema Wikinger zu sammeln. Klingt doof? Ist es nicht – mehr Zeit haben sich die Entwickler schließlich auch nicht genommen! Das Ergebnis: Bärte. Hörnerhelme. Drachenboote.

Große Überraschung: Alle drei Klischees sind im Addon umgesetzt! Neue Gebäude, Produktionsketten, Einheiten? Braucht kein Mensch – einfach den Römern die polierten Helme wegnehmen, gehörnte draufsetzen, den Trägern einen Bart wachsen lassen. Fertig ist das neue Volk. Und so ähnlich geht das mit den Segelschiffen (vorne einen Drachenkopf dranzimmern) und Gebäuden (viel Nordmanntannenholz verbauen).

Wickies langer Weg

Weil jetzt aber noch Platz ist auf der Packungsrückseite, muss dringend ein Feature her, das sich da draufdrucken lässt. Eine weitere Sekunde später steht es fest: Quests! Die sind gerade schwer angesagt, also rein damit.

Dadurch passiert öfter mal was, das uns beim friedlichen Siedeln rausreißt: In Ingame-Sequenzen sehen wir zum Beispiel feindliche Truppen anmarschieren. Hui. Und Aufträge kriegen jetzt einen eigenen Bildschirm, auf dem sich erledigte Jobs selber abhaken. Hui.

Weil Siedeln aber eigentlich eher gemütlich ist, kommt das nur alle paar Stunden mal vor. Und da das Addon zwölf solcher langen Missionen hat, sind wir auch ewig damit beschäftigt. Ohne Hektik. Zum Glück. Dafür haben wir ja schließlich **Anno 1701**.

Martin Deppe



MARTIN DEPPE

Und täglich baut das Murmeltier

Moment mal! Erst wird Siedler 2 reanimiert – was ja eine feine Sache ist, schließlich war es der beste Teil der Serie. Nichts dagegen einzuwenden. Aber gleich ein Addon hinterherschieben? Und ein recht einfallsloses noch dazu?

Aber das passt zum Remake: 1997 war die Missions-CD zu Siedler 2 auch mau. Jetzt hoffe ich nur, dass Ubisoft nicht noch Siedler 3, 4 und 5 samt Addons recycelt – um dann Remakes der Remakes zu veröffentlichen. Hilfe!

Meine Wertung 74



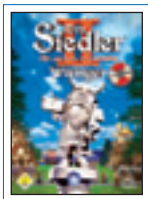
SUSANNE BRAUN

Im Westen nichts Neues

Von einem Addon zu den Next-Gen-Siedlern habe ich mir sehr viel mehr erwartet, als nur eine Questlog-Funktion. Wo sind die neuen Arbeiter, wo die neuen Berufe? Die paar neuen Missionen versöhnen mich ganz und gar nicht. Für den Preis bekomme ich in Titan Quest neue Sprüche, Klassen, Gegner; die Sims kommen mit Wetter und Pflanzen-Sim daher.

Immerhin können es die sympathischen Wikinger ein wenig rausreißen, denen helfe ich gerne bei ihren Bauaufträgen.

Meine Wertung 77



Genre	Aufbauspiel-Addon
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Funatics
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.diesiedler2.de
Hotline	01805/554 938 (0,12 €/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 Internet	(6 Spieler)
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(6 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

Ideal für: Beinharte, geduldige Siedler-Fans

Alternative Vollpreis
Anno 1701 (ca. 40 €, 11/2006: 91)

Alternative Budget
Die Römer (ca. 25 €, 07/2006: 81)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 710 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte Geforce 3	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	768 MB
Auflösung 1.600x1.200	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- originale Spielmechanik beibehalten
- lange Spieldauer
- lebendige, schön animierte Spielwelt

KONTRA
- nur neue Missionen
- nur ein neues Volk
- Bauten/Einheiten sehen nur anders aus

		Durchschnitts-Wertung der Tester
MARTIN DEPPE	74	76
SUSANNE BRAUN	77	



www.cynamite.de

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Technik-Check
auf www.cynamite.de



Mit einem Schild schützen Sie Ihre **Basis** vor Feinden. Allerdings ist er ein echter Energiefresser und sollte nur bei Bedarf aktiviert werden.



Hübsch ist die Grafik nicht gerade. Selbst nah herangezoomt wirken die meisten **Einheiten** recht lieblos und von der Science-Fiction-Stange.



SUPREME COMMANDER



Technische Probleme der Testversion haben eine abschließende Wertung im letzten Heft verhindert. Die liefern wir jetzt nach.

Im vergangenen Heft testen wir **Supreme Commander**. Nach wenigen Spielminuten stoßen uns erhebliche Performance-Schwankungen sauer auf: Bei großen Explosionen und vielen Einheiten, die wir gleichzeitig über die Karte ziehen, verlangsamt sich das Geschehen bis zur Unspielbarkeit. Wir testen das Spiel dennoch so gut wie möglich, verzichten aber auf eine Endwertung und informieren THQ über das technische Debakel. Man verspricht uns, dass die Fehler nur mit dem vorläufigen Kopierschutz auftreten – die Goldmaster-Version soll nicht mehr betroffen sein.

Strategie für Reinfuchser

Anhand der uns nun vorliegenden Verkaufsversion stellen wir Chris Taylors Strategieepos erneut auf den Prüfstand. Tatsächlich: Die Ruckelorgie kommt deutlich reduziert daher. Nur bei hohen Grafikeinstellungen und vielen Einheiten auf dem Schirm gerät die Engine ins Stottern. Eine schrittweise Reduzierung der Optionen bringt jedoch schnell Besserung.

Nach wie vor nerven das platzraubende Interface, die wenig fesselnde Kampagne und gelegentliche Bugs wie KI-Aussetzer. Wer sich aber durchs Handbuch ackert und intensiv mit den Einheiten beschäftigt, wird belohnt: Kaum ein Strategiespiel bietet so viele taktische Möglichkeiten. Im Mehrspielermodus sind spannende Schlachten zwischen fortgeschrittenen Strategen garantiert.

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Stark im Multiplayer

Auch die Verkaufsversion ändert nichts an meinem Urteil: Supreme Commander ist mir einfach eine Spur zu verschlossen. Die futuristische Kriegssimulation für Hardcore-Taktiker, mit insgesamt nur mittelmäßiger Grafik und einem Interface, das aus der grauen Vergangenheit der Echtzeit-Strategie zu stammen scheint, erfordert viel Geduld und Einarbeitungszeit. Das finde ich im Prinzip nicht so dramtisch. Wenn doch nur die Story mitreißender und die Atmosphäre dichter wäre!

Ohne Zweifel: Die vielfältigen Einheiten und die riesigen Karten erlauben eine enorme Anzahl taktischer Möglichkeiten. Daher sind es in erster Linie die hochspannenden Mehrspielerduelle mit den Kollegen, die mich als einziges Element wirklich vor den Bildschirm fesseln.

Meine Wertung **78**



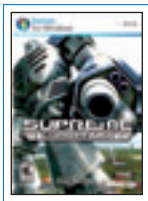
MARTIN DEPPE

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 **76**



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: erhältlich
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	8

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
- komplexe Multiplayer-Modus
- riesige Karten

KONTRA

- Hürdenlauf für Einsteiger
- atmosphärisch schwach
- Präsentation nicht mehr up-to-date

SIMON FISTRICH	78
MARTIN DEPPE	76

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**

SILVERFALL

Mit Talent-Freiheit, hübscher Comic-Grafik und der Wahl zwischen Natur und Technik geht Silverfall auf die Jagd nach süchtigen Fans von Diablo und Titan Quest.





Die Klamotten der Begleiter können wir jederzeit tauschen. Doof: Die **Kameraden** verpasst man leicht, wenn man nicht alle Quests macht.



Der Schatten des Todes ist in die Gestalt unseres **Stadtoberhaupts** geschlüpft – und will die Herrschaft an sich reißen.

SETUP

Installation:
Für Silverfall brauchen Sie ordentlich Platz auf Ihrer Festplatte, ganze 8,0 GB müssen gebunkert werden. Die Speicherstände finden Sie im Spielverzeichnis im Save-Ordner. Eine Spielstand besteht jeweils aus drei Dateien und ist etwa 1,0 MB groß.

In der Fantasy-Welt Nelwe des Action-Rollenspiels **Silverfall** geht's heiß her: Da schmeißt unser Goblin-Magier mit Feuerbällen um sich, friert die Gegner ein. Beschwört noch eben einen Zombie und heilt schnell den Schaden, den er genommen hat, bevor er drei Gegnern mit einem Speer auf die Köppe haut. In **Silverfall** sind uns keine Klassen vorgeschrieben, unser Charakter kann alles lernen: angefangen beim Nahkampf über die Lichtmagie bis hin zum Bogenschießen. Auf unserem Weg zu Wiedererrichtung der Stadt Silverfall sind uns keine Grenzen gesetzt.

Völkerverständigung

Wir starten entweder als Mensch, Goblin, Elf oder Troll in die Abenteuer, die uns in der Fantasy-Welt erwarten. Jede Rasse lernt mit der Zeit Fähigkeiten, die bestimmte Zauber oder Angriffe unterstützen. Ein Mensch ist zum Beispiel ein kräftiger Zauberer, während ein Troll seine Fäuste sprechen lässt. Wir entscheiden uns für einen mürrischen Goblin, dessen Rüstungs- und Schutzwerte erhöht werden.

Wir haben zudem die Wahl zwischen den beiden Fraktionen Natur und Technik. Je nachdem, für welche Fraktion wir Aufträge erledigen, schlüpfen wir in einen Werwolfspelz oder einen Techno-Anzug. Doch bevor es soweit ist, werden wir mitten in einem Flüchtlingsdorf ausgesetzt, denn unsere Heimat Silverfall ist von einem namenlosen Grauen zerstört worden, auf das wir Jagd machen. Und wir dürfen Silverfall wieder aufbauen, indem wir Quests erledigen.

Tick, Trick und Track

Das liebevoll gestaltete Lager wird von illustren Gestalten bewohnt, die uns Missionen aufs Auge drücken wollen. Das erkennen wir daran, dass über ihren Köpfen bunte Ausrufezeichen schweben. Die Elfin Kara möchte, dass wir in den Norden des unheimlichen Sumpfes reisen und die Sumpfelfen um Hilfe bitten. Kein Problem, denken wir uns, und begeben uns furchtlos auf den Trip.

Praktisch: Questziele oder Gegner werden immer auf der Minikarte markiert. Vor allem von den Feinden sehen wir schon zu Beginn unserer Reise recht viele. Nach den ersten Metern werden wir von einer Dreiergruppe Zombies fast platt gemacht, nach einer kurzen Verschnaufpause erwischen wir drei wilde Pflanzenstengel – und schon sind wir eine Stufe aufgestiegen. Denn für jeden erschlagenen Feind heimsen wir Erfahrungspunkte ein. Bei einem Stufenaufstieg erhalten wir dann vier Punkte, die wir in unsere Attribute stecken können, um zum Beispiel mehr Lebensenergie zu erhalten. Weitere vier Talentpunkte investieren wir in magische oder kämpferische Fähigkeiten. Wie in **Titan Quest** schalten wir so immer bessere Fähigkeiten frei.

Grabstein sammeln

Per Tastendruck sammeln wir die vielen Gegenstände ein, die die Pflanzen zurückgelassen haben. Wie in **Diablo 2** sind darunter auch Gegenstände, die eine Pflanze normalerweise nicht dabei hat – zum Beispiel Waffen und Rüstungen.

Im Wettbewerb

Titan Quest	91
Diablo 2	87
Sacred	83
The Bard's Tale	83
Silverfall	75

In Titan Quest bekämpfen Sie als Sandalenträger die fiesen Titanen, im Genreklassiker Diablo 2 hauen Sie vor allem in unterirdischen Dungeons auf den Putz. Die Welt von Sacred können Sie sogar als Vampir heimsuchen und vor okkultistischen Magiern retten, während Sie in The Bard's Tale einen ziemlich frechen Barden begleiten.



Unsere Zauber haben tolle **Effekte** – gut, dass wir keine Klasse wählen müssen, so können wir zaubern und gleichzeitig Schläge verteilen.



Questgeber erkennen wir immer an den **Ausrufezeichen** über dem Kopf; dieser Troll hilft uns beim Wiederaufbau Silverfalls.

Nach unserem Beutezug wenden wir uns wieder nach Norden und treffen auf riesige Wasserspinnen. Die gegnerische Vielfalt ist enorm, und vor allem der niedliche Comic-Stil, in dem die ganze Welt gehalten ist, gefällt uns sehr gut.

Von unseren vorherigen Erfolgen zuversichtlich gestimmt, stürmen wir direkt in die Gruppe hinein – und geben nach geschätzten drei Sekunden den Löffel ab. Das heißt nicht, dass wir jetzt das Spiel neu laden müssen – wir landen wieder im Flüchtlingscamp, und zwar nackt! Die Ausrüstung holen wir uns zurück, indem wir wieder an unseren Sterbeort zurücklaufen. Unpraktisch! Denn schließlich müssen wir wieder durch die unbesiegten Monster laufen, die nicht von uns ablassen, egal wie weit wir laufen. Aber: Es gibt auch eine einfachere Lösung – nur die muss man erstmal finden.

Falsch abgebogen

In **Silverfall** gibt's nicht nur die Hauptquest, sondern auch Nebenaufträge. Erfüllen wir für einen fetten Goblin einen Job, können wir ihn danach zum Beispiel losschicken, damit er unsere verlorenen Sachen aufklaubt. Wenn wir ihn gut bezahlen. Über solche Nebenquests können wir auch Begleiter mitnehmen, die uns etwa heilen oder die Gegner verprügeln. Allerdings haben wir davon keinen blassen Schimmer, wenn wir nicht alle Quests erledigen, die wir finden. Denn dummerweise werden die Begleiter nicht in der Hauptquest eingeführt, sondern in den Nebenaufträgen, aus denen teilweise nicht ersichtlich ist, was wir zur Belohnung erhalten. Und wenn man in der durchaus spannenden Hauptquest vorankommen will, lässt man schon mal einen Nebenjob links liegen ...

Kein Einzelgänger

Wenn wir also nicht den vom Entwickler vorgesehenen Weg gehen, müssen wir in den sauren Apfel beißen: sterben ständig, werden von Gegnerhorden verfolgt, rennen nackt durch die Gegend. Während des Tests ist sogar ein Grabstein komplett verschwunden. Schade, dass **Silverfall** so sehr darauf ausgelegt ist, dass die Begleiter mitkommen. So wird uns zu Beginn eines sehr unterhaltsamen Abenteuers in einer tollen Welt die Stimmung vermiest.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Doofer Schnitzer

Ich werde nicht gerne gezwungen. Warum Autofahren, wenn es auch Bus und Bahn gibt? Es gibt immer Alternativen. Und das wünsche ich mir für Silverfall – bei der Wahl meiner Klasse kann ich machen, was ich will. Warum kann ich also nicht entscheiden, wie ich das Spiel spielen will? Warum muss ich die Quests für die Begleiter machen? Warum wird mir das Leben als Solo-Held unnötig erschwert?

Ich hab' mich sehr auf Silverfall gefreut, finde die Comic-Grafik toll und auch, dass ich mich nicht auf eine Klasse festlegen muss. Ich habe auch Spaß – bis ich wieder sterbe, weil eine Hauptquest auf die Begleiter ausgelegt ist. Und ich zu Beginn nun mal nicht alle Nebenaufträge machen wollte. So extrem ist dieser Zwang bei keinem anderen Action-Rollenspiel!

Meine Wertung **78**



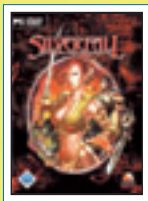
RÜDIGER STEIDLE

Da fehlt doch was ...

Zwei Dinge machen ein Action-Rollenspiel aus: Action und Rollenspiel. Rollenspiel hat Silverfall reichlich. Nette, wenn auch biedere Talentbäume, Sammelleidenschaft durch massig magische Ausrüstung, eine ordentliche Geschichte, die Dialoge sind des Guten fast schon zu viel.

Aber mir fehlt die Action. Weil ich Bewegung, Angriff und Kamera gleichzeitig mit der Maus steuere, muss ich mich entscheiden. Entweder renne ich oder dresche auf Monster ein. Beides zusammen geht nicht. Ich kann also nicht ausweichen oder im Laufen mit dem Bogen schießen. Das macht die Kämpfe schrecklich statisch. Zu langweilig für ein Action-Rollenspiel. Sollten die Entwickler sich das noch mal überlegen und eine Tastatursteuerung einbauen, wäre mir das glatt zehn Punkte mehr wert.

Meine Wertung **71**



Genre: Action-Rollenspiel
Verkaufsstart: 9. März 2007
Entwickler: Monte Cristo
Hersteller: Flashpoint

Webseite: www.silverfall-game.com
Hotline: 0900/133 788 0 (1,99 €/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	8
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Ideal für: Fans von Bodyguards

Alternative Vollpreis: Jade Empire (ca. 40 €, 03/2007: XX)
Alternative Budget: Titan Quest (ca. 25 €, 06/2006: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 9,0 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	768 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,4 GHz
Grafikkarte Radeon X1800	RAM	1,0 GB

PRO
- spannende Geschichte
- Comic-Grafik
- große Gegnervielfalt
- keine festgelegten Klassen

KONTRA
- als Einzelkämpfer sehr schwer
- Grabsteine verschwinden mitunter

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 78
RÜDIGER STEIDLE 71

75



Wir machen Max zum **Präsidenten** – und als erstes erklären wir den Sekretariatstag zum Feiertag, um einen Bodyguard loszuwerden.



Die **Soda Poppers** haben einen neuen Job: Alle drei wurden zu Gouverneuren gewählt – jetzt haben sie furchtbaren Stress miteinander.

SAM & MAX EPISODE 4



Extrablatt: Neuwahlen in den USA – ist Chaosbunny Max ein besserer Präsident als George W. Bush?

Sam und Max sind sauer: Der Präsident der Vereinigten Staaten baut seit Tagen nur noch Mist. Ordnet zum Beispiel an, dass alle Leute vor, während und nach sportlichen Veranstaltungen Gruppenkuscheln müssen. So ein Schwachsinn, denkt sich unser detektivisches Duo. Und stattet dem Präsidenten einen kurzen Besuch im Weißen Haus ab. Das ist auch der Hauptschauplatz in **Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!** Zusätzlich sind altbekannte Orte eingebaut, etwa Sybils Büro, die sich jetzt als Kupplerin versucht. Und unser Freund Bosco verkleidet sich als Russe, denn er befürchtet, die Regierung habe es auf ihn abgesehen. Außerdem hat die Kakerlake aus **Episode 3** einen weiteren Auftritt – schließlich können wir sie für Lauschangriffe gut gebrauchen.

I WANT YOU!

Im Weißen Haus fühlt sich vor allem Max heimisch. Denn nachdem Hund und Hase herausfinden, dass der Präsident nur eine von der Spielzeugmafia gesteuerte Puppe ist, werden Neuwahlen anberaumt. Und da niemand zur Stelle ist, wird Chaoten-Häschen Max Kandidat. Welche Rolle Abe Lincoln spielt, verraten wir nicht.

Dafür darf der Blödsinn brabbelnde Max sich mit den Soda Poppers auseinandersetzen, die sich zu Gouverneuren haben wählen lassen – und sich nun um Mount Rushmore streiten. Denn jeder der drei will die Präsidentenköppe haben. Die sollen nämlich schmückendes Werk für North-, South- und das frisch gegründete West-Dakota sein.

BROADWAY-BESUCH

Einen großen Teil der etwa dreistündigen Spielzeit verbringen wir damit, Max zum vermutlich brutalsten Präsidenten der Vereinigten Staaten zu machen; sabotieren zum Beispiel den Gegenkandidaten mit falschen Texttafeln. Nach unserer überzeugenden Arbeit hat's Max geschafft – er ist gewählter Staatsdiener.

Wie in den vorherigen Episoden steht der Humor an erster Stelle, auch wenn wir nicht die ganze Zeit durchlachen konnten. Sehr putzig sind vor allem die Bodyguards des Präsidenten, die in einer Musical-reifen Gesangseinlage den Krieg besingen. Freunde wirklich knackiger Rätsel werden sich aber auch diesmal unterfordert fühlen.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Alle Macht für Max!

Ich werde in der Redaktion als Hasen-Fan belächelt, doch ich stehe dazu: Neben den Rayman-Bunnies ist Max der beste Hase der Welt. Da ist's nicht schlimm, wenn seine Witze ab und zu nicht die großen Brüller sind. Oder wenn die Rätsel, die wir für ihn und seinen Kumpel Sam erledigen, nicht mit schwierigen Myst-Brocken konkurrieren.

Denn alles in allem sind die Abenteuer von Sam und Max sehr stimmig – von der hübschen Comic-Grafik bis hin zu den Gags und derben Sprüchen.

Meine Wertung **85**



DAVID BERGMANN

Ein kleiner Schritt für Max, ...

... ein großer für den Humor in Computerspielen. Während Jungzauberer Simon diesen Monat mit flachen Gags langweilt, zeigen Sam und Max wieder einmal, wie's richtig gemacht wird.

Die vierte Episode ist mein bisheriges Highlight der Serie. Die Humor-Spitzen in Richtung Politik treffen einfach herrlich bissig ins Schwarze und Max das Präsidentenamt zu überlassen ist ohnehin schlichtweg genial. Erfreulich auch, dass die Spielzeit wieder etwas zugelegt hat.

Meine Wertung **86**

Genre	Adventure
Verkaufsstart	8. März 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 Internet	(– Spieler)
Einzel-PC	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Ideal für Weltenherrscher

Alternative Vollpreis
Runaway 2 (ca. 35 €, 12/2006: 86)

Alternative Budget
Monkey Island 4 (ca. 10 €, 12/2004: 85)

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

PRO
- viel Humor
- angenehme Spiellänge
- viele bekannte Nebendarsteller
- gute Rätsel ...

KONTRA
- ... die für Profi-Rätsel-Veteranen viel zu leicht sind

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN	85
DAVID BERGMANN	86

86



Die Geister werden vom **Kaiser** in die Welt der Lebenden eingelassen; wir gebieten dem Einhalt. Übrigens: Wir sind der große Klops links.



So muss das Paradies aussehen: Um einem **Waldgeist** zu helfen, reisen wir in dessen buntes Himmelreich und kämpfen gegen Dämonen.

JADE EMPIRE

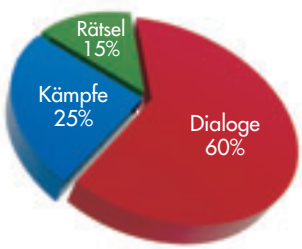
Ob nach Final Fantasy 7 ein Konsolenspiel mit Asia-Touch punkten kann, zeigt unser Test: Wir haben uns für Sie durch Dämonen, Piraten und endlose Dialoge geschlagen.



SETUP

Installation:
Jade Empire belegt stolze 7,0 GB auf Ihrer Festplatte, zusätzlich sollten Sie pro Speicherstand noch einmal mit 3 bis 5 MB rechnen. Die gespeicherten Daten finden Sie im Spielverzeichnis im Ordner Save.

Spielelemente



Für Spieler ohne Durchhaltevermögen ist Jade Empire nichts, denn wenn Sie der Story folgen wollen, müssen Sie sich die Dialoge anhören – aber die sind mitunter sehr lang. Dafür kommen Kämpfe, Rätsel und der Charakterausbau sehr kurz. Insgesamt ist Jade Empire eher kunstvoller Asia-Film als actionreiches Spektakel.

Der chinesische Philosoph Konfuzius sagte einst: »An einem edlen Pferd schätzt man nicht seine Kraft, sondern seinen Charakter.« Damit wollen wir Ihnen nicht sagen, dass Sie im Action-Rollenspiel **Jade Empire** ein Pferd spielen. Na ja, manchmal schon. Denn Ihr Held kämpft nicht nur mit Schwertern und Magie. Sondern verwandelt sich ab und zu auch in ein dämonisches Pferd, eine Kröte oder ein Rhinozeros. Damit nicht genug: Das edle Pferd, pardon, Ihr Charakter muss sich zwischen dem Weg der geschlossenen Faust und dem der offenen Hand entscheiden – ob er lieber auf alles einprügelt, oder ob er Konflikte gezielt vermeidet.

Rollenspiel light

Willkommen in der mystischen Welt des alten China, wo die dramatische Geschichte unseres Helden beginnt. Doch bevor wir tiefer in die Welt von Sagengestalten wie Geistern und Ogern einsteigen, kreieren wir unseren Charakter. Wir suchen uns eines von sieben Charakter-Modellen aus und geben ihm einen Namen, fertig. Nichts mit Nasenflügelhöheneinstellung à la **Oblivion**. Immerhin dürfen wir aus verschiedenen Kampfstilen wählen – die wir aber im Laufe des Abenteuers mit jedem Charakter erlernen können. Reichlich verwunderlich, denn schließlich kommt **Jade Empire** vom Entwicklerstudio Bioware, das schon Rollenspielschwergewichte wie **Baldur's Gate 2** und **Neverwinter Nights** programmiert hat.

Damit verglichen ist **Jade Empire** ein Fliegengewicht: Unser Charakter hat nur drei Attribute, die bei einem Stufenaufstieg erhöht werden – Körper, Seele und Geist. Mit Steigerungen der Attribute bestimmen wir, wie viel Gesundheit und Zauberkraft unser Charakter hat.

Laberkrampf

Um eine Stufe aufzusteigen, erfüllen wir vor allem Quests. Direkt an unserem Startpunkt im kleinen Dorf Two Rivers wartet ein nicht-spielbarer Charakter (NSC) mit einem gelben Pfeil über den Kopf auf uns. Das bedeutet, dass er eine Mission für uns hat. Also steuern wir unseren Charakter zum NSC – einfacher gesagt, als getan. Da **Jade Empire** eine Konsolenumsetzung ist, denken wir uns, dass wir unseren Helden mit dem Gamepad am besten steuern können. Falsch gedacht. Denn die Kamera



Massenkämpfe fordern uns kaum, hier geht's nur um Schnelligkeit. Besiegte Gegner lassen Energiekugeln und Geld für uns zurück.



Von wegen leblos: In allen Städten und Dörfern laufen sehr viele **Charaktere** herum, mit denen wir reden können, und die uns Quests geben.

folgt unserem Recken nicht, wir müssen ständig selbst nachjustieren. Das nervt bei langen Laufstrecken. Also steuern wir lieber per Tastatur und Maus. Kämpfe lassen sich hingegen mit dem Gamepad besser bestreiten.

Der Auftraggeber schickt uns zu Meister Li, unserem Mentor. In schönen, aber mitunter sehr langatmigen Dialogen und Zwischensequenzen erfahren wir von ihm, dass wir der letzte Spirit Monk sind; ein Kämpfer, der die Menschen vor den Geistern beschützen soll, die der amtierende Kaiser durch die Lande schickt. Um so die Balance zwischen den Welten wieder herzustellen.

Seltsame Gestalten

Auf unserem Weg zur Imperialen Stadt, in der der Kaiser residiert, treffen wir illustere Gestalten, die sich uns anschließen – sei es, weil sie uns helfen wollen. Oder aus zwielichtigeren Gründen. Den ehemaligen Kaiser-Bodyguard und Assassinen Sagatious Zu gabeln wir im Sumpf auf. Der zweifelt an unseren Plänen, denn wir wollen uns inkognito in die Garde des Kaisers einschleichen. Ein anderer Begleiter ist der Schwarze Wirbelwind, der früher als Gladiator gekämpft hat und den Tod seines Bruders rächen will.

Jeweils einer dieser Helden begleitet uns durch unser lineares Abenteuer, das in sieben Kapitel unterteilt ist. So befinden wir uns mal in einem beschaulichen Fischerdorf, mal in der imperialen Stadt und ihren Katakomben. Und an jedem dieser Orte warten neben der Hauptquest noch mindestens 50 weitere Missionen auf uns – die wir entweder erledigen oder links liegen lassen. Das beschäftigt uns für gute 20 Stunden. Schade: Rätsel finden wir so gut wie keine, nur ein paar einfache Farbenrätsel kreuzen unseren Weg. Immerhin bekommen wir fürs Lösen von Rätseln und Missionen Erfahrungspunkte, Geld und neue Kampfstile. Neue Rüstungen erhalten wir aber nicht.

Krötenschleim

Eine Stärkung unserer Attribute können wir immer gut gebrauchen, damit wir in den Kämpfen nicht zu schnell umfallen. Diese Aufwertung erhalten wir von Juwelen, die wir in ein Amulett einlegen. So erhöhen wir die Grundattribute. Diese Steine bekommen wir als Belohnung für Quests oder finden sie in Kisten. Und sterben wir trotz dieser Boni, ist nichts verloren. Denn das Programm speichert ständig ab – und wir können unseren Spielstand jederzeit selber sichern.

Die Kämpfe selbst sind allerdings nicht sehr herausfordernd. Zur Verteidigung gegen Gegner stehen uns immer vier Kampfstile zur Schnellauswahl, weitere können wir jederzeit über das Charaktermenü auswählen.

In regelmäßigen Abständen treffen wir auf Bossgegner; im Wald bei Tiens Hafen macht uns eine riesige, hässliche und kotzende Kröte das Leben schwer. Unsere Angriffe mit Nahkampfwaffen bringen uns nicht weiter, auch magische Attacken verpuffen ohne Erfolg. Die eklige Mutter aller Kröten ist dagegen immun und scheint gegen uns zu siegen. Da fällt uns auf, dass wir steinerne Säulen einschlagen können, damit die Decke auf unseren Gegner



Abwechslung gibt's in diesem **Flug-Minispiel**: In der abwärts scrollenden Action-Einlage bombardieren wir die Fluggeräte von fiesen Piraten.

JADE EMPIRE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie epische Geschichten aus Asien mögen und Fan von Martial-Arts-Filmen sind

... wenn Ihnen Knights of the Old Republic zu farblos war

... wenn Sie Fable aufgrund seiner Einfachheit mochten

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie einen standesgemäßen Rollenspiel-Brocken erwarten

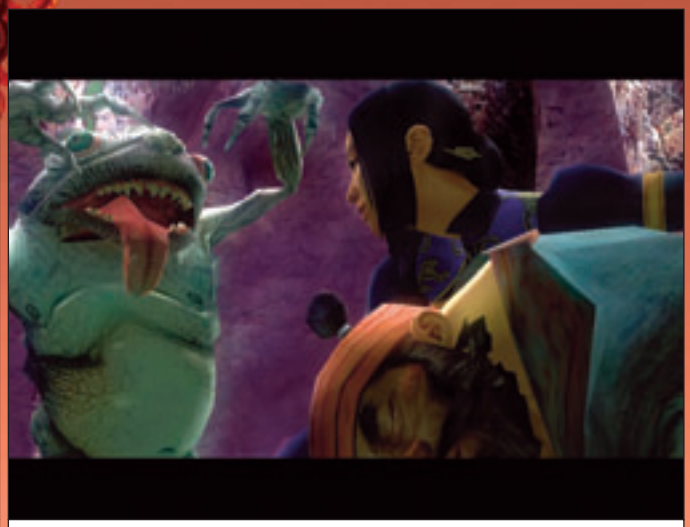
... wenn Sie dem asiatischen Flair nicht abgewinnen können und auf AD&D stehen

... wenn Sie Ihrem Charakter unbedingt neue Klamotten anziehen wollen





Wir sind auf unserer Reise nie allein. Hier kämpfen wir mit **Kumpel** Sagatious Zu gegen Piraten, die Schergen des Kaisers.



In vielen **Zwischensequenzen** erfahren wir mehr über die Vergangenheit unseres Helden – und über Gegner wie zum Beispiel diese Kröte.

stürzt. Ha, gewonnen. Das ist aber auch einer der wenigen kreativen Kämpfe. Denn viele Bosskämpfe sind kaum schwieriger als die normalen Prügeleien mit ihren bösen Schergen.

Die bekannte Wahl

Verglichen mit den langen Dialogen und den vielen Quests kommen die Kämpfe etwas zu kurz. Erfreulich, dass zumindest ein Minispiel Abwechslung bringt. Wir starten mit einem Fluggerät von unserem Heimatdorf in Richtung Imperiale Stadt und treffen unterwegs auf gegnerische Piraten, die unser Dorf abgefackelt haben. Wie in einem Vertikal-Scroller ballern wir die feindlichen Fluggeräte ab. Oder wir lassen diese Actioneinlage einfach aus.

Denn im Spiel müssen wir uns oft entscheiden: Wählen wir den guten Weg der offenen Hand? Oder den der geschlossenen Faust? Auch in den Dialogen haben wir immer die Wahl: Verhalten wir uns patzig, beschimpfen Taugenichtse und schicken Hilfesuchende zum Teufel? Oder sind wir immer freundlich und helfen jedem Hänfling? All das wirkt darauf aus, welche Kampfstile wir erlernen und welche nicht.

Tolles Kino

Ein echtes Highlight an **Jade Empire** ist die tolle Atmosphäre: Die vielen farbenfrohen Hütten in Two Rivers, der Sonnenuntergang über dem Fluss bei Tiens Hafen, das geschäftige Treiben auf dem Marktplatz der Hauptstadt ... All diese Szenen geben uns das Gefühl, wir wären mittendrin statt nur dabei. Gerade aber wegen der vielen Dialoge kommt **Jade Empire** zu Beginn nicht richtig in Fahrt, und wir fühlen uns eher wie in einem langatmigen Kinofilm.

Die vielen nicht-spielbaren Charaktere auf den Straßen, in den Häusern und im Bambusdschungel haben nicht nur alle was zu erzählen, wir treffen auch nur sehr selten auch Gesichter, die sich ähneln. Klasse! Nur schade, dass die Synchronsprecher der deutschen Version nicht so gut sind wie die englischen Sprecher. Viele Stimmen wirken aufgesetzt und unpassend.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Keine ausgewogene Mahlzeit

Jade Empire würde mir außerordentlich gut gefallen, wenn es nur nicht so lange bräuchte, um in Fahrt zu kommen. Ich bin teilweise bei den langen Dialogen fast eingeschlafen. Und für mich ist die Balance zwischen Rollenspiel und Action nicht ausgewogen genug. Vor allem, weil sich der Rollenspielpart so minimal anfühlt – es gibt kaum eine Charakterentwicklung bis auf die inzwischen schon obligatorische »Gut oder Böse«-Frage.

Dahingegen ist die Atmosphäre wirklich klasse, ich habe mich ein bisschen wie im Film Hero gefühlt: Tolle Farben, tolle Landschaften, eine spannende Geschichte und ein unkompliziertes Kampfsystem – wenn auch die Steuerung besser sein könnte. Ein Tipp von mir: Die englische Version spielen, die Sprecher sind viel besser.

Meine Wertung **83**



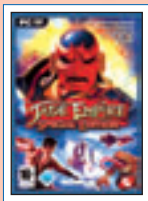
SIMON FISTRICH

Peking-Ente ohne Würze

Als Fan von Baldur's Gate und Knights of the Old Republic habe ich grundsätzlich kein Problem mit langen Dialogen – solange sie mich wirklich fesseln. Aber das Geseire über Yin und Yang und Chen und Chi geht mir dann nach kurzer Zeit doch extrem auf den Wecker. Zumal die Story für Bioware-Verhältnisse trotz des unverbrauchten Szenarios keine Überraschungen bietet. Enttäuschend auch die Charakterauswahl, denn unterschiedlich spielen sich die Recken nicht.

Dafür sind Präsentation und Atmosphäre über jeden Zweifel erhaben. Auch die vielen coolen Kampfanimationen und Details entzücken Asia-Fans. Rollenspielfreunde der alten Schule, die die nötige Geduld mitbringen, so richtig in eine fremde Welt abzutauchen, dürfen getrost zuschlagen.

Meine Wertung **77**



Genre: Action-Rollenspiel
Verkaufsstart: 2. März 2007
Entwickler: Bioware
Hersteller: Take 2

Webseite: jade.bioware.com
Hotline: 0900/139 349 3 (1,86 €/min.)

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für: Fans von Tiger & Dragon und Co

Alternative Vollpreis: Knights o. t. o. R. (ca. 30 €, 12/2004: 93)
Alternative Budget: Fable (ca. 25 €, 10/2005: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 7,0 GB

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Geforce 6600	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Gef. 7600 GT	RAM	1,0 GB

PRO
- tolle Atmosphäre
- epische Geschichte
- unkompliziertes Kampfsystem

KONTRA
- Rollenspiel »Light«
- Steuerung gewöhnungsbedürftig
- langatmige Dialoge

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 83
SIMON FISTRICH 77

80



Der arme **Sumpfling** aus den Vorgängern hat immer noch keine Freunde gefunden. Kein Wunder, lässt seine berüchtigte Suppe doch selbst den Schlimmes gewohnten Simon noch würgen.



Calypso hat bessere Tage gesehen. Selbst für einen Zombie ist er herzlich hirnlos.



Über die **Übersichtskarte** gelangen wir schnell an fast alle wichtigen Orte.

VIDEO

SIMON THE SORCERER 4

Nach Sam & Max, Larry Laffer und George Stobbart wagt mit Simon, dem Zauberlehrling und Dauerchaoten, ein weiterer Adventure-Held der Neunziger sein Comeback – mit Erfolg!



SETUP

Installation:
Simon the Sorcerer 4 benötigt rund 2,7 GByte Speicherplatz. Die Spielstände werden unter [Nutzername]\Anwendungsdaten\Simon4 abgelegt und belegen jeweils rund 150 KByte.

Einstellmöglichkeiten:
Simon the Sorcerer 4 bietet keinerlei Detaileinstellungen, läuft aber auch auf alten Systemen gut.

Kopierschutz:
Es kommt Cage zum Einsatz. Die DVD muss beim Spielstart eingelegt sein.

Heute umweht Simon der Mythos einer Genrelegende. Bei der Geburt des Zauberlehrlings im Jahr 1993 beklagt allerdings mancher spätere Fan die zahlreichen Anleihen beim Paten Guybrush Threepwood aus **Monkey Island**. Der Möchtegernpirat ist nicht das einzige Ziel von Simons Spott. Der Junge mit dem spitzen roten Hut zieht Märchen, Computerspiele und Fantasyklischees gleich dutzendweise durch den Kakao. So begeistert der erste Teil weniger durch erstklassige Rätsel als durch seine abgedrehten Charaktere und albernen Sprüche – bei der Neuauflage aus der Feder der Berliner Silver Style liegt die Sache eher andersrum.

Klassische Plastik

Nachdem sich Simon durch zwei klassische Grafikadventures und einen eher missratenen 3D-Ableger gepuzzelt hat, vereint der jüngste Spross das Beste beider Welten: todschicke dreidimensionale Optik und Animationen in Trickfilm-Qualität mit althergebrachten Kombinationsaufgaben und Multiple-Choice-Gesprächen.

Die ersten Spielminuten geben die Marschrichtung vor: Nach einer langen Einführungssequenz, in der Simon erfährt, dass die Märchenwelt in Gefahr schwebt, finden wir uns in der Jugendbude des Hexerazubis wieder. Erste Aufgabe: der Sprung in die Grimmsche Paralleldimension. Dass Simons Kleiderschrank als Teleporter fungiert, wissen wir noch aus den Vorgängern. Oder erinnern uns daran, wenn wir mit dem intelligenten Mauszeiger den Bildschirm abfahren und neugierig gaffen, wann immer sich der Pfeil in ein Auge verwandelt. Bei Betrachtung verrät uns Simon allerdings, dass dem Möbel der Treibstoff fehlt. Wie auch oft im späteren Spielverlauf, findet sich die Lösung ein nur paar Meter weiter: in Form eines Energy-Drinks. Derart befüllt, können wir in die Märchenwelt durchstarten.

Simon & Simon

Dort angekommen, werden wir von einer alten Freundin in Empfang genommen: Alix, unser Schwarm aus vergangenen Tagen. Doch anders als erwartet nicht mit offenen Armen – die Gute will Simon in den Wind schießen. Seltsam, dabei waren wir doch eigentlich nie ein Paar?! Simon kommt zum Schluss: Im Märchenreich muss ein Doppelgänger sein Unwesen treiben. Was der im Schilde führt, wo er herkommt und wie wir ihn da wieder hin schicken, das knobeln wir in den kommenden rund zwölf Spielstunden aus.

Das heißt: Kobeln tun wir zwar die meiste Zeit, ein Teil geht allerdings für Dialoge und Zwischensequenzen drauf. Dass erstere sich gelegentlich wie Kaugummi ziehen, hatten wir an den Vorabversionen bekrittelt, worauf Silver Style das Drehbuch überarbeitet hat. Ganz ohne Längen ist die Story zwar immer noch nicht, und die Gespräche erreichen nicht ganz die alte Spritzigkeit , aber das macht **Simon the Sorcerer** mit den brillanten Synchronsprechern und vor allem den Rätseln größtenteils wett.

Paradies für Kleptomanen

Die Berliner Rätselfüchse haben fast alles richtig gemacht: Etwa weil es so gut wie keine künstlichen Beschränkungen gibt. Anders als etwa in **Black**



Eine der weniger guten Rätseleinlagen: Wir suchen im Haus des Doppelgängers (**Grundriss**) nach viel zu winzigen Gegenständen.

SIMON THE SORCERER 4: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie die Vorgänger mochten und seit damals klassische Adventures lieben

... wenn Sie lieber logisch puzzeln statt Schalter durchzuprobieren

... falls Karl Auer Ihr Lieblings-Humorist ist

Sollten Sie nicht kaufen ...

... falls Sie der Meinung sind, dass »Pissekonzentrat« in einem Spiel nichts zu suchen hat

... wenn Sie der Meinung sind, dass man Klassiker lieber in Frieden ruhen lassen sollte

... falls Sie Karl Auer auf den Tod nicht leiden mögen



Mirror tauchen nicht plötzlich wichtige Gegenstände an Orten auf, die man schon zweimal durchsucht hat, und Informanten rücken auch nicht erst im dritten Versuch mit den wichtigen Tipps raus. Ganz wie in den guten, alten Tagen sacken wir kurzerhand alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist (auch, wenn wir die Fundstücke vielleicht erst zwei Stunden und viele Bildschirme später brauchen), und klicken uns munter durch die Multiple-Choice-Dialoge. Im Prinzip gibt es ohnehin nur richtige Antworten. Allerdings sind wir im Test leider auch ein paar Mal über Ausnahmen der oben genannten »Nicht erst beim dritten Besuch«-Regel gestolpert.

Beispielsweise sollen wir einmal einem Fakir einen ungewöhnlichen und neuartigen Schmerz vermitteln. Wir irren minutenlang durch die Spielwelt, klappern alle Orte ab und haben doch keinen Plan, bis wir plötzlich zufällig einen zuvor schon abgeschriebenen alten Bekannten wieder treffen. Der Kerl hat sich in einer ansonsten uninteressanten Gasse mit zwei Zugängen versteckt – und wir hatten bis dahin ausgerechnet immer den falschen genommen.

Was Simon ebenfalls Spielspaßpunkte kostet: Wichtige Gegenstände sind mitunter schwer vom Hintergrund zu unterscheiden oder so klein, dass man den Monitor schon genau absuchen muss. Im Notfall hilft glücklicherweise eine eingebaute Tippsfunktion auf die Sprünge.

Überlegen überlegen

Anders als in früheren Episoden sind die Kopfnüsse diesmal fast alle durch logisches Nachdenken zu knacken. Beispielsweise basteln wir uns aus einer Nadel, einem Magneten, einem Korken und einer Wasserschüssel einen behelfsmäßigen Kompass. Oder wir bauen aus einer Decke und etwas Stroh eine täuschend echte Simon-Puppe – damit der Wärter nicht merkt, dass wir uns heimlich aus dem Knast verdrücken. Angenehmerweise ist die nahe liegende Lösung meist die Richtige: Hämmer sind zum Hämmern da, Schaufeln zum Schaufeln; und Türen werden nicht mit gefrorenen Affen aufgebrochen. Das größte Problem ist meist, die Gegenstände aufzuspüren beziehungsweise sie ihren Besitzern abzuluchsen.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Fast wie früher

Mag sein, dass ich Simons Erstlingswerk durch die rosa Nostalgiebrille betrachte, aber irgendwie hatte ich seinerzeit mehr zu lachen als beim jüngsten Auftritt des Zauberlehrlings. Der Humor ist mir mitunter zu derb und direkt, und mancher witzige Spruch geht in den schieren Textmassen unter, die sich die – immerhin sehr guten – Sprecher hier gegenseitig zurufen.

Dafür sind die Puzzles deutlich gehaltvoller (aber nicht unbedingt schwieriger) ausgefallen als früher. Keine künstlichen Längen durch Laufwege mehr, kaum noch Um-die-Ecke-Denken, von ein paar Ausrutschern mal abgesehen. Alles in allem eine würdige Fortsetzung der zauberhaften Klick-Klassiker, die bestimmt auch manchen Neuling gewinnen wird, der die Vorgänger nicht kennt.

Meine Wertung **80**



SUSANNE BRAUN

Simon, die Quatschtomate

Teilweise gehen mir die langen Dialoge wirklich auf den Keks. Manche lustig gemeinten Sprüche gehen voll an mir vorbei, manches ist mir einfach zu platt. Sehr, sehr gut finde ich aber die Sprecher, denen man ihre Rolle wirklich abnimmt. Rein optisch scheint die Perspektive ab und zu nicht zu stimmen. Mich hat's fast vom Hocker gehauen, als Simon in einer der ersten Zwischensequenzen der guten Alix schon fast in den Ausschnitt ihres offenherzigen Mieders sprang.

Klasse sind dafür die Rätsel: Nicht bockschwer, sondern genau richtig – Kombinationsrätsel habe ich sowieso am Liebsten. Da stört's mich auch nicht, wenn ich mal auf Anhieb ein Objekt nicht finde, das gehört zum Knobel-Dasein dazu. Wirklich nervig ist da nur die Objekt-Suche im Zwillings-Haus.

Meine Wertung **81**



Genre: Adventure
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Silver Style
Hersteller: RTL

Webseite: www.simon-the-sorcerer.de
Hotline: 09001/244 236 (0,95 €/min.)

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

Ideal für: junge und jung gebliebene Puzzler

Alternative Vollpreis: Ankh: Herz d. Osiris (ca. 35 €, 11/2006: 88)

Alternative Budget: Runaway 2 (ca. 30 €, 12/2006: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,73 GB

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,6 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,0 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 4	CPU 2,6 GHz RAM 1,0 GB

PRO

- stimmige Märchenwelt
- kuriose Charaktere ...
- ... mit fantastischen Sprechern
- größtenteils logische Rätsel

KONTRA

- Dialoge manchmal zu lang
- einige wenige Logiklöcher

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 80
SUSANNE BRAUN 81

81



So genannte **Heldenmonster** sind besonders dicke Gegner. Hauen wir so eins aus den Latschen, gibt's extra viel Erfahrungspunkte und Beute.



Im **Hades** warten nicht nur interessante Gegner wie der Fährmann vom Styx auf Sie, es gibt auch jede Menge neue Grafikeffekte zu bestaunen.

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Überanstrengt haben sich die Entwickler nicht. Trotzdem: Das erste Addon ist eine runde Sache.

Träume sind Schäume, behauptet der Volksmund. Wir sind da anderer Meinung, denn mit der neuen Meisterschaft der Traumbeherrschung hauen wir im Addon **Immortal Throne** mächtig auf den Putz. Die Erweiterung läuft nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm und bereichert die alte Welt um die Höllenwelt Hades. Hier foppen wir dann neue dämonische Gegner, indem wir die Zeit verlangsamen oder einfach einen Teil des auf uns gewirkten Schadens reflektieren. Die neue Meisterschaft fügt sich gut in die vorhandenen Talentbäume ein und macht sogar einen kompletten Neuanfang wieder reizvoll.

Grusel

Die Umgebung ist weit düsterer, die Gegner sind schleimiger – ansonsten spielt sich **Immortal Throne** wie das Hauptprogramm: kämpfen, kämpfen, kämpfen. Allerdings haben sich die Entwickler von Iron Lore mehr Mühe mit den Quests und vor allem den Nebenaufträgen gegeben, die wir abseits der eigentlichen Kampagne erledigen können. Von den optionalen Quests gibt es diesmal pro Gebiet einen ganzen Sack voll, und nicht immer drehen sich diese darum, Gegenstand X aus Dungeon Y zu bergen. So eskortieren wir zum Beispiel wichtige Nichtspielercharaktere oder helfen auch schonmal bei der Beschwörung mythischer Wesen.

Die Fülle an Quests ist schon fast untypisch für ein Action-Rollenspiel, macht den Aufenthalt in der Unterwelt aber deutlich unterhaltsamer als so manchen Abschnitt der alten Kampagne.

Gewusel

Wie es sich für eine Erweiterung gehört, gibt's natürlich auch jede Menge neue Ausrüstungsgegenstände zu erbeuten. Neu in **Immortal Throne**: Sie dürfen eigene Relikte basteln. Zwar nur nach fixen Anleitungen, die Sie in der Spielwelt finden. Allerdings erinnert die Suche nach den Bauteilen an motivierende Handwerksberufe aus Online-Rollenspielen – und die Arbeit wird mit besonders mächtigen Relikten belohnt. Die werden Sie für die neuen Abenteuer im Hades allerdings auch bitter benötigen, denn der Schwierigkeitsgrad liegt über dem des Hauptprogramms. Die Gegner halten wesentlich mehr aus und stürmen noch zahlreicher auf Sie ein.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

Höllische Sparflamme

Dank der vielen Quests schnuppere ich auch abseits des Monster-Schnetzelns Abenteuerluft. Super! Mein zweites Highlight ist der Hades selbst – bei der Gestaltung hat sich Iron Lore ins Zeug gelegt und technisch nachgelegt. Die neuen Effekte sind richtig schick.

Trotzdem bleibt der Beigeschmack, nicht wirklich viel Neues fürs Geld zu bekommen. Ich hätte mir eine zweite neue Meisterschaft gewünscht, dann wäre tatsächlich eine völlig neue Charakterklasse möglich gewesen.

Meine Wertung 89



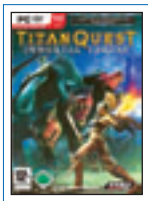
SUSANNE BRAUN

Titan Questen bis der Arzt kommt

Wenn mein Druide ausgewachsen ist, gibt's einen Traumbeherrscher. Der hat coole und schlagkräftige Zauber drauf, auch wenn er in großen Massenkämpfen schnell seine Lebenspunkte verliert.

Die Unterwelt ist hübsch, wenn auch ziemlich duster. Ist ja aber auch logisch, wo kämen wir denn hin, wenn am Fluss Styx die Sonne scheinen würde? Ich bin zumindest wieder Feuer und Flamme für Titan Quest, und dem Sammelwahn verfallen. Danke, Iron Lore!

Meine Wertung 91



Genre: Action-Rollenspiel-Addon
Verkaufsstart: 29. März 2007
Entwickler: Iron Lore
Hersteller: THQ

Webseite: www.titanquest.de
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; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung:

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler)
Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler)

Ideal für: feuerfeste Abenteurer

Alternative Vollpreis: Silverfall (ca. 40 €, 03/2007: 75)
Alternative Budget: Diablo 2 (ca. 15 €, 12/2004: 87)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 2,3 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 1,6 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9800	CPU 2,2 GHz RAM 1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Radeon X800	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

PRO

- tolle neue Spielwelt
- frische Gegner und Gegenstände
- die Meisterschaft Traumbeherrschung bringt neue Möglichkeiten im Kampf

KONTRA

- die alten Talentbäume bleiben unverändert

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 89
SUSANNE BRAUN 91

90



In den Rennen des Solomodus fahren wir gegen **Bestzeitgeister.** So schalten wir neue Strecken frei und verdienen uns Coppers, mit denen wir im »Manialink« neue Inhalte kaufen können.



Waghalsige Sprünge und andere **Stunts** peppen die Rennen um Bestzeiten auf.



Im Plattform-Modus sind die Strecken mit solchen fiesen **Fallen** gespickt.



TRACKMANIA UNITED

Die beiden passen perfekt zusammen. Sind sich seit Jahren ganz nah – und gleichzeitig auch so fern. Das ändert sich jetzt endlich: Ein Spiel trifft seine Fangemeinde.



Erst durch zwei Loopings, dann eine Steilwand nicht nur rauf, sondern auch wieder runter. Im Anschluss geht's mit Vollgas und Sprungschanze über eine kilometertiefe Schlucht. Keine Zeit zum Durchatmen! Nach der nächsten Haarnadelkurve rasen wir mit 500 Sachen und der Konkurrenz im Windschatten auf die Ziellinie zu, überqueren sie mit Vollgas als erster ... und versinken glücklich im Wassergraben.

Trackmania – der Name steht seit dem ersten Teil aus dem Jahre 2003 für abgedrehte Strecken, spektakuläre Unfälle beim Zieleinlauf und für die motivierende Hatz auf neue Bestzeiten. **Trackmania United** ändert nichts am Erfolgskonzept der Serie. Ganz im Gegenteil, es zelebriert sie, schnürt ein Best-Of-Päckchen und wird damit schon jetzt zu einem der Rennspiel-Highlights 2007.

Spiel und Fansite in einem

Trackmania United setzt allerdings nicht nur auf Altbewährtes, sondern erweitert die Reihe und bringt damit die Fan-Community näher zusammen. Neue Strecken, neue Designs für die Autos, coole Fan-Videos – all das müssen Sie sich nicht mehr auf einem halben Dutzend Fanseiten zusammensuchen, sondern werden ab sofort direkt im Spiel fündig. Einfach im Hauptmenü auf »Manialink« klicken, und schon haben Sie Zugriff auf alle erdenklichen Inhalte, die nicht von den Entwicklern, sondern von Spielern stammen. Diese wiederum werden von anderen Spielern bewertet – Sie wissen also immer, welche Strecken ihr Geld wert sind.

Ja, auch in der virtuellen Welt ist nichts umsonst. Die Downloads bezahlen Sie aber nicht mit echten Euro, sondern mit den so genannten Coppers, der **Trackmania**-Währung. Coppers verdienen Sie sich etwa durch die Teilnahme an der Manialink-Plattform oder durch neue Bestzeiten sowohl im Online- als auch im Solo-Modus. Auch der wird durch die Einbindung der Community reizvoller. So werden nach einem Rennen die Bestzeiten anderer Spieler aus Ihrem Bundesland eingeblendet, sofern Sie mit dem Internet verbunden sind. So können Sie immer überprüfen, wie Sie sich im Vergleich zur direkten Konkurrenz schlagen.

Trotz aller Online-Gimmicks ist **Trackmania United** natürlich nach wie vor auch offline spielbar.

Kreativ im Kreis fahren

Die grundsätzlichen Spielmodi bleiben unverändert. Nach wie vor fahren wir in klassischen Rennen, im Puzzle- oder im Plattform-Modus um Bestzeiten beziehungsweise um Bestnoten. Drängeln und Schubsen hat bei den Rennen nach wie vor keinen Platz, wir rasen gegen Bestzeitgeister. Die offensichtlichste Neuerung in diesem Modus ist der im Vergleich zu **Trackmania Sunrise** zurückgefahrene Schwierigkeitsgrad. Die letzten Rundfahrten jeder Kategorie sind noch immer harte Brocken, doch das Spiel stellt Anfänger nicht mehr schon zu Beginn vor knüppelharte Herausforderungen. Die Rennen sind basierend auf den Grafiksets von Wüste bis Schneelandschaft unterteilt in sieben Kategorien mit jeweils vier Schwierigkeitsgraden – hier sind für alle Spielertypen die passenden Herausforderungen dabei.

Davon abgesehen unterscheiden sich die Rennen ausschließlich durch einige neue grafische Elemente von den Vorgängern. Ansonsten bleibt hier alles beim Alten, und die Kurse halten in Sachen Einfallsreichtum locker mit dem Standard der Serie mit.

SETUP

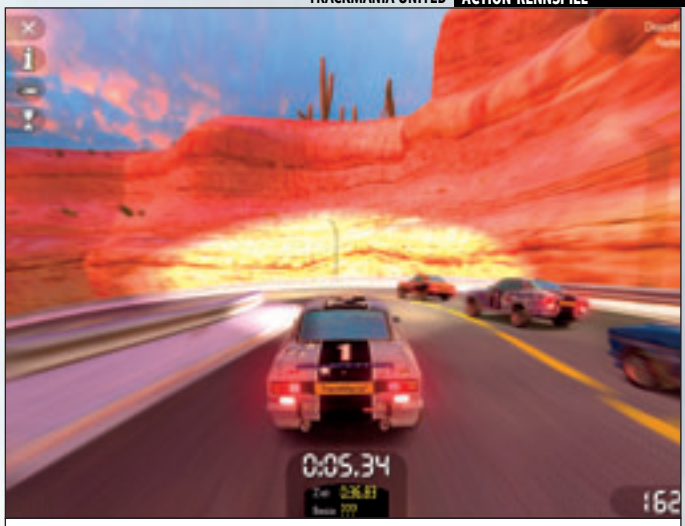
Installation:
Trackmania United belegt 1,25 GByte auf der Festplatte.

Einstellmöglichkeiten:
Sie können ohne scharfe Schatten oder Verwischeffekte leben? Dann lässt sich das neue Trackmania selbst auf älteren Systemen noch passabel spielen.

Kopierschutz:
Securom, die DVD muss beim Start im Laufwerk liegen.



Über die **»Manialink«**-Plattform schauen wir uns ganz bequem an, welche von Spielern erstellten Inhalte zum Download verfügbar sind.



Neue Texturen bohren die schon in den Vorgängern gute Grafik weiter auf. Ein neuer **Verwisch-Effekt** sorgt für Geschwindigkeitsgefühl.

Gehupft wie gesprungen

Kreativer wird's im Plattform-Modus. Hier geht es in erster Linie darum, fehlerfrei ans Ziel zu kommen. Und die Streckenbauer tun alles dafür, dass dieses Ziel wirklich nur verflixt schwer zu erreichen ist. Löcher im Boden, uneinsehbare Kurvenverläufe, fiese Sprungschanzen oder höllische Schikanen – auf fast allen Plattform-Pisten werden Sie beim ersten Anlauf diverse Male in den Abgrund fliegen, sich gefährliche Stellen einprägen und sich schlussendlich doch durchbeißen. Auf manchen Strecken ist das pure Fleißarbeit, auf anderen müssen Sie kreativ werden und im wahrsten Sinne um die Ecke denken, um zu gewinnen.

Der Plattform-Modus ist nicht jedermanns Sache, aber eine echte Herausforderung für Tüftler und eine nette Abwechslung von der Jagd auf die nächsten Bestzeiten.

Tetris auf vier Rädern

Zu guter Letzt können Sie sich auch noch am Puzzle-Modus versuchen. Ihnen wird eine unfertige Strecke vor die Nase gesetzt, die lediglich aus Checkpunkten besteht. Den Parcours müssen Sie dann mit einer vorgegebenen Anzahl an Bauteilen komplettieren, um Bestzeiten herauszufahren. Den Platz optimal nutzen und die Strecke auf den Fahrstil abstimmen – eine Herausforderung, die Puzzle-Fans und Vollblut-Rennfahrer einen ganzen Abend füllt.

Best Of Trackmania

Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den Vorgängern fast nichts getan. Wenn Sie mit der Einbindung der Community wenig anfangen können, sollten Sie sich den Kauf gut überlegen. Denn dann bleiben Ihnen »nur« neue Strecken als Kaufanreiz für **Trackmania United**.

David Bergmann

TRACKMANIA UNITED: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie gerne auf Mods zurückgreifen oder diese sogar selbst erstellen

... falls Ihnen der Streckennachschub für die Vorgänger ausgegangen ist

... wenn Sie ein spaßiges Rennspiel für zwischendurch oder zum Reinfuchsen suchen – Trackmania United ist der König der Action-Rennspiele

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie alle Vorgänger besitzen und entweder einen ganzen Sack an Neuerungen erwarten oder Sie den Online-Modus nicht nutzen wollen

... falls Sie Ihre Konkurrenten gerne von der Strecke schubsen





DAVID BERGMANN

Rennspiel-Traum

Trackmania United ist das perfekte Action-Rennspiel. Bestzeiten jagen, Kurse basteln, abgefahrene Spielmodi, eine geniale Grafik – was will ich mehr? Mit neuen Strecken versorgt werden vielleicht. Kein Problem, das erledigt die treue Fangemeinde, deren Ergebnisse ich mir direkt übers Spiel anschauen und installieren kann.

Einen unerfüllten Wunsch gibt es aber: der Serie etwas wirklich Neues hinzufügen. Ich bin mir sicher, Nadeo hat noch abgedrehte Ideen in petto.

Meine Wertung **90**



MIKKL GALUSCHKA

Inkarnation der Perfektion

Ich bin fasziniert und enttäuscht zugleich. Wobei sich die Enttäuschung auf das Fehlen echter Neuerungen abseits von Coppers und Manialinks beschränkt.

Der Rest ist pure Faszination: TMU ist meine Software gewordene Traumvorstellung des perfekten Arcade-Rennspiels. Riesiger Umfang, enorm viel Abwechslung, extrem motivierende Spielmodi. Vor allem aber sind Steuerung, Fahrphysik und Streckendesign jedem anderen Funracer turmhoch überlegen.

Meine Wertung **92**



Genre: Action-Rennspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Nadeo
Hersteller: Deep Silver

Ideal für: kreative Bestzeitfahrer

Alternative Vollpreis: Flatout 2 (ca. 45 €, 07/2006: 79)
Alternative Budget: Trackmania Nations (ca. 10 €, 03/2006: 84)

Webseite: www.trackmania-the-game.de
Hotline: 0900/515 568 6 (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 schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (64 Spieler) / Einzel-PC (8 Spieler) Netzwerk (64 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,25 GB

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 5600, CPU 1,6 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 6600, CPU 2,0 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024, Grafikkarte Geforce 6800, CPU 2,8 GHz, RAM 1,0 GB

PRO

- geniale Community-Einbindung
- gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- aufpolierte Grafik
- abwechslungsreiche Strecken

KONTRA

- kaum spielerische Neuerungen
- dröge Musikkulisse

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	6
Multiplayer	8

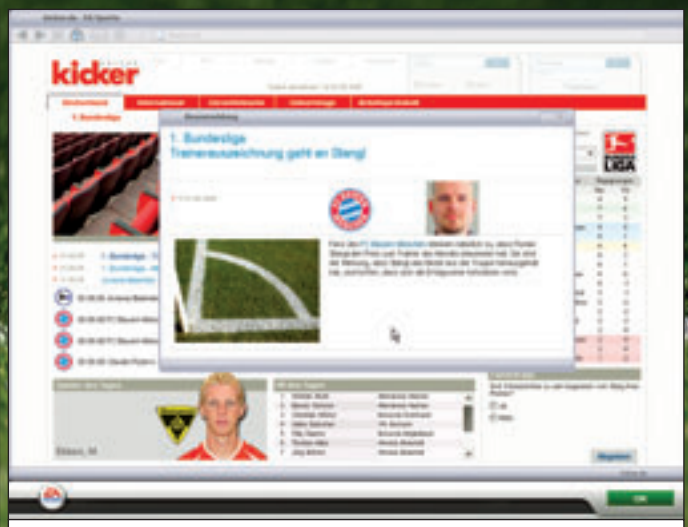
Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 90
MIKKL GALUSCHKA 92

91



Im 3D-Modus dürfen Sie höchstpersönlich als Kicker auf den Platz. Als **Spielertrainer** ist sogar der Sprung ins Nationalteam möglich.



So muss es sein: Als **Trainer des Monats** gehen wir mit stolzgeschwellter Brust in die nächste Partie. Hoffentlich gibt's keinen Dämpfer ...

FM 07 VERLÄNGERUNG

Vom ersten Addon zum Fussball Manager erwarten wir neue Spielelemente, Detailverbesserungen und vor allem weniger Macken. Kann Verlängerung alle Erwartungen erfüllen?

Auf diese Chance haben viele **Manager**-Fans gewartet: als Spielertrainer Karriere machen. Das heißt, Sie kümmern sich nicht nur um die wirtschaftlichen Belange des Vereins sowie Aufstellung und Taktik der Mannschaft, sondern auch um sich selbst als Kicker. Wie in einem Rollenspiel verteilen Sie dazu Punkte auf wichtige Attribute wie Torinstinkt, Ausdauer, Teamgeist und so weiter, verpassen Ihrem Alter Ego ein Gesicht samt Körpergröße sowie Gewicht und können dann in den Partien diesen Spieler ähnlich wie in **Fifa 07** selbst steuern. Müssen Sie aber nicht. Dann steuert das Programm Ihren Fußballer wie alle anderen auch, abhängig von seinen Werten. Die zu vergebenden Punkte reichen zu Beginn nicht aus, um einen Superkicker zu züchten. Um mit der Weltspitze mithalten zu können und den Sprung in die erste Mannschaft oder gar das Nationalteam zu schaffen, müssen Sie trainieren und Ihre Werte verbessern. Apropos Werte: Die zweite große Neuerung sind die regelmäßigen Auf- und Abwertungen dieser Spielerfähigkeiten. **Verlängerung** berechnet anhand der Einsätze (die Entwicklung aller Rasentreter beziehungsweise dem nicht aufgestellt werden), Verletzungen, Torerfolge, Assists, Traineransprachen und rund 100 weiteren Faktoren. So kann ein Spieler an Spritzigkeit zulegen, seine Ausdauer verbessern, durch gute Trainingsergebnisse seine Stärke ausbauen und so weiter. Fies: Unser Spielertrainer fiel gleich in der ersten Runde durch »leichtes Übergewicht« negativ auf und bekam zwei Stärkepunkte abgezogen. Trotz dieses moralischen Tiefschlags bewerten wir



Hätten Sie ihn erkannt? Der Kicker mit der schicken Frisur soll aussehen wie ein bestimmter **PC-PowerPlay-Redakteur**.



Etwas **missverständlich**: Podolski hat schon mehrere Tore für Bayern erzielt. Gemeint ist hier sein erstes Bundesliga-Tor.



Es kommt auffallend häufig vor, dass schon in der ersten Spielminute die rote Karte gezückt wird. Bitte **nachbessern**, Bright Future!



Frechheit: Der Spieler Stangl wird wegen »leichtem Übergewicht« um zwei Punkte abgewertet. Wie gemein! (P.S.: Gilt auch für die Layouterin!)

Fussball Manager 07: Verlängerung natürlich fair. Ehrlich.

Gute Gespräche

An der grundsätzlichen Bedienung hat Entwickler Bright Future nichts geändert. Gut so. Hinzugekommen sind viele weitere Statistiken, die Sie natürlich ignorieren können, die aber Tüftlern jede Menge wertvoller Infos bieten. Dieses Plus an Informationen können Sie kanalisieren, indem Sie Filter verwenden oder gleich ganze Aufgabenbereiche an Assistenten delegieren. So können Sie sich auch als reiner Trainer oder Geschäftsführer um die jeweiligen Problemchen kümmern, ohne Mädchen für alles sein zu müssen. In der Praxis hat sich bewährt, dass die Halbzeitpausen sinnvoller genutzt werden können. Vor allem die Ansprachen an die Mannschaft oder einzelne Spieler bringen – sofern sinnvoll eingesetzt – oft das gewünschte Ergebnis. Wer sich nicht nur auf sein Bauchgefühl verlassen will, findet neue Statistiken, um die Ansprachen auch richtig einzusetzen. Pauschale Kritik verpufft nämlich genau wirkungslos wie unangebrachtes Lob. Besser, Sie sehen sich wichtige Spieler detailliert an und setzen die bis zu fünf Ansprachen gezielt ein.

Auf'm Platz ist entscheidend

Zu den eher wichtigen Statistiken gesellen sich welche, die primär in die Kategorie »Unterhaltung« fallen. Zum Beispiel das Restprogramm Ihres Vereins sowie der Tabellennachbarn, das fünf Spieltage vor Saisonende gezeigt wird. Klar, das mag Anregung für Selbstgespräche oder Stammtischplaudereien sein. Wirklich hilfreich für die Taktik oder Aufstellung ist das natürlich nicht. Denn selbst wenn sich daraus die Chancen im Vergleich zu den direkten Konkurrenten herauslesen lassen: Entscheidend ist auf'm Platz. Und außerdem gibt es weiterhin die vom Hauptprogramm (oder auch aus dem echten Leben) bekannten Macken, dass manche Partien völlig unvorhersehbar verlaufen.

Zusätzlich bietet das Addon weitere Stadien, die im 3D-Modus bewundert werden können. Die neuen, deutschen Arenen stehen in Berlin, München, auf Schalke und in Stuttgart. Dazu kommen einige ausländischen Stadien.

Florian Stangl



FLORIAN STANGL

Ich geh gern in Verlängerung

Wer das Hauptprogramm immer noch spielt, sollte sich das Addon auf jeden Fall zulegen. Die Erweiterungen sind größtenteils sinnvoll, speziell natürlich die Neubewertung der Spielerfähigkeiten. Ob der typische FM-Spieler unbedingt selbst als kickender Spielertrainer auf dem Platz stehen will, bezweifle ich zwar. Aber er muss es ja auch nicht.

Ärgerlich finde ich, dass immer noch die Macken des Hauptprogramms auftauchen: Unsinnige Ereignisse oder seltsame Ergebnisse hätte Bright Future auf jeden Fall ausmerzen müssen. Darum fällt meine Wertung für das Addon trotz klarer Kaufempfehlung niedriger aus als die des Hauptprogramms im vergangenen Jahr. Wer nicht an baldige Patches glaubt, kann noch mal fünf Prozentpunkte abziehen.

Meine Wertung **88**



MIKKL GALUSCHKA

Ereignisarme Verlängerung

Sicher, schlechter wird der FM 07 durch das Addon nicht. Und es sind durchaus einige Sachen drin, die dem Hauptprogramm wirklich gut tun. Letztendlich steckt mir aber zu wenig Substanz in der Verlängerung, zumal die neuen Features das grundsätzliche Spielgefühl nicht nachhaltig verändern.

Am besten gefallen mir noch die zusätzlichen Tooltips im Aufstellungsbereich; dadurch wird mir einiges an Fummelei bei der Idealbesetzung des Teams abgenommen. Und die Auf- und Abwertungen sind eine nette Sache, auch wenn man sie bereits von einem bestimmten Konkurrenten kennt. 20 Euro kann man für die Verlängerung durchaus verlangen (beziehungsweise bezahlen). Wirklich prall ist das Paket aus meiner Sicht aber nicht ausgefallen.

Meine Wertung **85**



Genre: Sportmanager-Addon
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Bright Future
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.fm07.de
Hotline: 09001/30 25 30 (1,25 € /min.)

ca. Preis in €: 10 | **20** | 30 | 40 | 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 | 6 | 12 | 16 | 18

Schwierigkeit: 6 Stufen; sehr leicht bis sehr schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für: Liebhaber des Hauptprogramms

Alternative Vollpreis: Anstoss Edition 2007 (ca. 40 €, 09/2006: 84)

Alternative Budget: Fussball Manager 2004 (ca. 15 €)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,1 GB inkl. Hauptprogramm

Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,3 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 5900	CPU 1,8 GHz RAM 1,0 GB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 6600	CPU 2,4 GHz RAM 1,5 GB

PRO

- sinnvolle Erweiterungen
- gelungene Bedienung
- monatelange Motivation

KONTRA

- alte Macken nicht beseitigt
- Spielertrainer mäßig spannend
- Multiplayer nur per Hot-Seat

Durchschnitts-Wertung der Tester

FLORIAN STANGL **88**
MIKKL GALUSCHKA **85**

87



Spielspaß kommt nur auf, wenn Sie sich bei einem Rennen mit hohem Tempo durch den dichten **Verkehr** schlängeln müssen.



Wie **einfallslos** die Designer die triste Stadt gestaltet haben, erkennen Sie an der Straßenstruktur auf der Minimap (rechts unten).

EXTREME MOTORBIKE RACING

Was klingt nach Need for Speed für Motorrad, entpuppt sich aber als langweiliger Murks? Ja, das hier ...

Flotte Motorrad-Rennen in städtischen Umgebungen, das klingt als Szenario für ein PC-Spiel erstmal potenziell unterhaltsam. **Extreme Motorbike Racing** schafft es aber nur ansatzweise, mit diesem Konzept Spielspaß zu erzeugen. Doofe KI-Gegner, veraltete Technik, abwechslungsarme Strecken und ein müdes Fahrverhalten beleidigen Motorrad-Fans und rufen Rennspielern in Erinnerung, dass es so viele deutlich bessere Alternativen gibt.

Respektiert mich!

Ziel des Spiels ist es, sich in einer Reihe von Rennen als bester Pilot in der urbanen Motorrad-Szene zu etablieren. Durch Siege ernten Sie den Respekt der Kollegen und schalten neue Strecken frei. Neu ist dabei relativ, denn es handelt sich immer um die gleiche Stadt, in der sich jeweils nur die zu fahrende Route ändert. Das macht die Need for Speed Serie zwar seit einiger Zeit auch so, allerdings sind die Umgebungen dort grundsätzlich schöner und abwechslungsreicher.

Die Rennen stellen selbst Gelegenheitsraser vor keine große Herausforderungen: Die KI-Gegner fahren bestenfalls mittelprächtig, und die Zeitfenster zwischen den Checkpoints sind sehr großzügig bemessen. Das hat in der Kombination mit größtenteils anspruchslosen Strecken zur Folge, dass es statt spannender Kopf-an-Kopf-Rennen auf langweilige Solo-Fahrten hinausläuft. Adrenalinschübe und Spannung gibt es höchstens, wenn man sich bei hohem Tempo durch den dichten Verkehr schlängelt. Blöd: Die acht Motorräder unterscheiden sich beim Fahrgefühl kaum voneinander.

Oldtimer-Technik

In punkto Grafik wirkt **Extreme Motorbike Racing** inmitten von Rennspielen wie **Need for Speed Carbon** und **GTR 2** wie ein Anachronismus: Mit detailarmen Objekten und Texturen sowie tristen Farben kommt das Spiel nicht über die optische Attraktivität der Raufasertapete von Großmutter hinaus. Den Ohren ergeht es dabei übrigens nicht viel besser als den geschundenen Augen: Die musikalische Begleitung wird auf der Packungsrückseite mit dem Qualitätsprädikat »von einer Band extra eingespielt« bedacht – wir haben das nervige Gedudel immerhin 30 Sekunden ausgehalten.

Georg Valtin



GEORG VALTIN

Wer soll das bitte kaufen?

Bei Spielen wie Extreme Motorbike Racing frage ich mich immer, wo Hersteller da potenzielle Käufer ausmachen. Mir ist jedenfalls keine Zielgruppe für schlechte Spiele bekannt. Das Argument des niedrigen Preises zieht angesichts hochwertiger Budget-Spiele nicht.

Wenn Ihnen der Sinn nach einer virtuellen Raserei auf dem Motorrad durch die Großstadt steht, seien Ihnen GTA Vice City und GTA San Andreas ans Herz gelegt. Dort gibt's neben dem Fahrspaß noch ein richtig gutes Spiel.

Meine Wertung 33



DAVID BERGMANN

Irgendwie öde

Normalerweise motivieren mich Spiele, bei denen ich durch Siege immer neue Strecken freischalte. Hier trifft das aber nicht zu, da ich immer durch die gleichen Umgebungen fahre, außerdem bieten die Streckenführungen nicht wirklich viel Abwechslung.

Auch der Fuhrpark ist enttäuschend: Die Motorräder sehen fast alle gleich aus, und Unterschiede im Fahrverhalten bemerkt man kaum. Schade eigentlich, denn Need for Speed mit Motorrädern wäre mal eine reizvolle Idee ...

Meine Wertung 31



Genre	Rennspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Contendo
Hersteller	Astragon
Webseite	www.astragon.de
Hotline	0180/500 470 9 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (4 Spieler)	Netzwerk (4 Spieler)

Ideal für
Leute, die alle Motorrad-PC-Spiele sammeln

Alternative Vollpreis
NfS Carbon (ca. 50 €, 12/2006: 76)

Alternative Budget
Moto GP 3 (ca. 10 €, 09/2005: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 180 MB

Auflösung 800x600, Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,0 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768, Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,5 GHz, RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960, Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,0 GHz, RAM 768 MB

PRO
- gute Steuerung
- ordentliches Geschwindigkeitsgefühl

KONTRA
- langweilige Strecken
- gleichförmige Fahrmodelle
- schwache KI-Gegner
- technisch stark veraltet

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	7
Atmosphäre	3
Multiplayer	3

Durchschnitts-Wertung der Tester

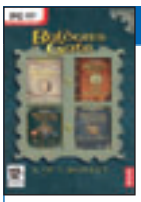
GEORG VALTIN	33
DAVID BERGMANN	31

32

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
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
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
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
MONKEY ISLAND 4	10 EURO	--	Ak Tronic	Adventure	Dezember 2004	85
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
ROLLERCOASTER TYCOON 3: WILD!	10 EURO	--	Rondomedia	Strategie-Addon	Dezember 2005	85
ROME TOTAL WAR	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Strategiespiel	September 2005	86
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
STAR WARS BATTLEFRONT	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Multipl.-Shooter	Dezember 2004	84
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	10 EURO	1.0	Ak Tronic	Taktik-Shooter	März 2005	87
THE MOVIES	10 EURO	1.1	Ak Tronic	Wirtschaftssimulation	August 2006	88
TORINO 2006	10 EURO	–	Ak Tronic	Sportspiel	Februar 2006	80
UNREAL 2	5 EURO	14.03.2003	Ak Tronic	Ego-Shooter	Februar 2005	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 JUAREZ	16 EURO	1.1	Rondomedia	Ego-Shooter	September 2006	74
CALL OF CTHULHU	16 EURO	--	Rondomedia	Actionspiel	April 2006	78
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
GT LEGENDS	16 EURO	1.1.0.0	Rondomedia	Rennspiel	Oktober 2005	88
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
SNIPER ELITE	16 EURO	--	Rondomedia	Actionspiel	Dezember 2005	78
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
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

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)

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

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



MYST COMPLETE NEU

Anbieter	Rondomedia	ca. Preis	20 Euro
Genre	Adventure	USK	ab 6 Jahre
Spiele	MYST		82
	RIVEN		84
	MYST 3: EXILE		78
	MYST 4: REVELATION		74
	MYST 5: END OF AGES		79
Preis/Leistung			SEHR 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



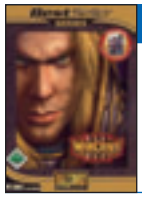
GOLD GAMES 9

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

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.

Die Siedler 2: Die nächste Generation: Wikinger



Auch den starken und tapferen Siedlern können hin und wieder mal die Baumaterialien ausgehen. Oder sie verirren sich im Kriegsnebel. Um dem vorzubeugen, listen wir hier einige Cheats für Sie auf, die Sie einfach in das Chatfenster des laufenden Programms eingeben können. Das rufen Sie mit der Enter -Taste auf. Geben Sie dann den Code ein und bestätigen Sie ihn. Der Cheat ist dann aktiviert.

CHEAT	WIRKUNG
GiveMeSomeMore	Sie erhalten zehn Einheiten von jeder Ressource im Lager
FreedomOfMovement	Sie können die Kamera frei drehen
INeedSomeHelp	Mission ist gewonnen
ShowMeTheWorld	Kriegsnebel deaktivieren
TooFast	Spielgeschwindigkeit erhöhen

Eragon



In Eragon können Sie in jedem der 16 Levels ein verstecktes Ei finden, um so Boni freizuschalten. Wir verraten Ihnen, für welches Ei Sie welche Belohnung bekommen, die Sie sich dann über das Hauptmenü ansehen können.

BEDINGUNG	BELOHNUNG
Finden Sie das Ei (Level 1)	Kommentar »Edward John Speleers«
Finden Sie das Ei in Level 2	Kommentar »Design«
Finden Sie das Ei in Level 3	Kommentar »Art Direction«
Finden Sie das Ei in Level 4	Kommentar »Birth of a Game«
Finden Sie das Ei in Level 5	Konzeptzeichnung »Spine, Carvahall & Daret«
Finden Sie das Ei in Level 6	Kommentar »Orchestra«
Finden Sie das Ei in Level 7	Kommentar »Saphira«
Finden Sie das Ei in Level 8	Kommentar »Sienna Guillory«
Finden Sie das Ei in Level 9	Konzeptzeichnung »Characters«
Finden Sie das Ei in Level 10	Konzeptzeichnung »Gil'ead«
Finden Sie das Ei in Level 11	Kommentar »Robert Carlyle«
Finden Sie das Ei in Level 12	Kommentar »Sound Effects«
Finden Sie das Ei in Level 13	Kommentar »Garrett Hedlund«
Finden Sie das Ei (Level 14)	Kommentar »Evolution of Games«
Finden Sie das Ei (Level 15)	Konzeptzeichnung »Beor & Varden«
Finden Sie das Ei in Level 16	Bonuslevel »Throne Room«

Europa Universalis 3



Eroberungen können manchmal schwieriger sein, als das Binden von Schnürsenkeln. Deswegen gibt es auch zu Europa Universalis eine kleine Hilfestellung. Um die Konsole aufzurufen, müssen Sie einfach nur die »§«-Taste drücken, und schon können Sie die Cheats eingeben, um sie zu aktivieren.

CHEAT	WIRKUNG
colonist	maximale Anzahl an Kolonisten
diplomat	maximale Anzahl an Diplomaten
fow off	Kriegsnebel aus
fow on	Kriegsnebel an
prestige	mehr Prestige
merchant	maximale Anzahl an Händlern
missionary	maximale Anzahl an Missionaren
spy	maximale Anzahl an Spionen
stability	Stabilität fürs Volk
die native	Einheimische greifen an
cash	5.000 Dukaten
pirate	Piraten wandern herum
discover X	Provinz mit der Nummer X wird entdeckt
undiscover X	Provinz mit der Nummer X wieder zugedeckt
revolt X	Provinz mit der Nummer X revoltiert

Jade Empire



TIPP 1: Wie in vielen Rollenspielen ist es auch in Jade Empire ratsam, sich auf eine Kampfart zu spezialisieren und diese zuerst auszubauen. Dabei sollten Sie vor allem eines beachten: Geister sind gegen magischen Schaden immun, auch manche Bossgegner nur für eine spezielle Kampfart anfällig. Daher ist es am sinnvollsten, den Nahkampfstil zu verbessern. Gleichzeitig sollten Sie aber auch zumindest eine magische Fähigkeit ausbauen, das heißt die Fokus-Kosten reduzieren und die Angriffsgeschwindigkeit erhöhen. Zusätzlich können Sie auch den Schadensausstoß erhöhen, das ist aber mit weiteren Fokus-Kosten verbunden. Achten Sie beim Stufenaufstieg deshalb darauf, dass Sie die drei Skillpunkte entsprechend Ihrer Spielweise auf die Attribute Körper, Seele und Geist verteilen.

TIPP 2: Jade Empire lässt sich etwas umständlich steuern – die Kämpfe sind mit dem Gamepad besser zu bewältigen, dahingegen lassen sich lange Laufstrecken mit der Maus einfacher überwinden. Sind Sie ein geübter Gamepad-Akrobat, werden Sie mit dem Nachjustieren der Kamera kaum Probleme haben. Ansonsten ist es ratsam, im Kampf das Gamepad zu nutzen, für den Rollenspielpart Maus und Tastatur.

TIPP 3: Überprüfen Sie Fässer und Kisten, sie könnten nützliche Gegenstände für Sie enthalten. Es wird Sie niemand des Diebstahls bezichtigen. Aufpassen sollten Sie trotzdem: In manchen Kisten sind Fallen versteckt. Ein hoher Fokus-Wert lässt Sie die Fallen erkennen, und Sie können Giftwolken und Explosionen mit einer Rückwärtsrolle ausweichen. Das übernimmt dann übrigens das Programm für Sie.

TIPP 4: Lesen Sie alle Schriftrollen, die Sie an jedem Schauplatz im Überfluss finden werden, denn dafür erhalten Sie wertvolle Erfahrungspunkte und hin und wieder neue Kampfstile.

Gothic 3



Um sich Gothic 3 ein bisschen einfacher zu machen, müssen Sie die **ge3.ini**-Datei im Spielverzeichnis mit einem Editor öffnen. Legen Sie zuerst eine Sicherungskopie der Datei an, um Änderungen schnell rückgängig machen zu können. Suchen Sie dann nach der Zeile **[Game] TestMode=false** und ändern Sie false in true, also **[Game] TestMode=true**. Nun müssen Sie nur noch einmal speichern. Wenn Sie das Programm starten, dann können Sie die Konsole für die Cheats jederzeit mit der ^ -Taste aufrufen. Achtung: Mitunter kann es vorkommen, dass Sie den eingegebenen Text in der Konsole nicht lesen können.

CHEAT	WIRKUNG
Teach LP X	Sie erhalten X Lernpunkte
Give Cat_Armor	Sie erhalten alle Rüstungen
Give Cat_Artefact	Sie erhalten alle Artefakte
give all	Sie erhalten alle Gegenstände
give X	Sie erhalten Gegenstand X
Give Cat_Weapon	Sie erhalten alle Waffen
Watch	freie Kamerakontrolle
idkfa	Sie erhalten von jedem Gegenstand 100 Stück
fullhealth	Ihr Held hat volle Lebensenergie
God	Gott-Modus
Invisibility	Unsichtbarkeit
help	zeigt alle Cheats mit kurzer Beschreibung an

Um Ihren Charakter schnell zu trainieren, sind folgende Codes gut geeignet. Diese müssen ebenfalls über die Konsole eingegeben werden.

CHEAT	WIRKUNG
teach STR X	erhöht den Stärke-Wert um Wert X
teach DEX X	erhöht den Jagdgeschick-Wert um Wert X
teach INT X	erhöht den »Altes Wissen«-Wert um Wert X
teach SMT X	erhöht den Schmiedekunst-Wert um Wert X
teach THF X	erhöht den Diebeskunst-Wert um Wert X
teach ALC X	erhöht den Alchemie-Wert um Wert X
teach HP X	erhöht den Lebensenergie-Wert um Wert X
teach SP X	erhöht den Ausdauer-Wert um Wert X
teach MP X	erhöht den Wert der magischen Energie um Wert X

Natürlich gibt es auch im epischen Rollenspiel Gothic 3 einige Easteregs; die einfachsten lassen sich über die Cheat-Konsole finden.

CHEAT	WIRKUNG
spawn FidelCastro	Fidel Castro erscheint
spawn TinkyWinky	Teletubbie TinkyWinky erscheint
spawn Lala	Teletubbie Lala erscheint
spawn Po	Teletubbie Po erscheint
spawn Talkmaster	Talkmaster erscheint

Neverwinter Nights 2



Um in Neverwinter Nights 2 die Cheats zu aktivieren, sollten Sie zuerst eine Sicherungskopie der Datei **nwn.ini** anlegen, die Sie im Spielverzeichnis finden. Öffnen Sie die **.ini**-Datei mit einem Editor und suchen Sie dann nach der Zeile **[Game Options] DebugMode=0**. Ändern Sie die Null in Eins (**[Game Options] DebugMode=1]**). Dann müssen Sie die Datei nur noch speichern und können die Konsole zur Cheateingabe jederzeit mit der folgenden Tastenkombination öffnen: Halten Sie die Shift -Taste gedrückt und geben Sie dann nacheinander »´« und »ß« ein.

Alternativ können Sie die Cheats auch über das Chatfenster aufrufen. Wenn Sie die Codes so eingeben wollen, müssen Sie allerdings vor jedem Cheat zwei # -Zeichen setzen.

CHEAT	WIRKUNG
dm_god	Unverwundbarkeit bis ein neuer Spielstand geladen wird
dm_givegold X	Sie erhalten X Goldstücke
SetSTR X	setzt den Stärke-Wert auf den Wert X
SetDEX X	setzt den Geschicklichkeit-Wert auf den Wert X
SetCON X	setzt den Konstitution-Wert auf Wert X
SetINT X	setzt den Intelligenz-Wert auf Wert X
SetWIS X	setzt den Weisheit-Wert auf Wert X
SetCHA X	setzt den Charisma-Wert auf Wert X
gifefeat X	Eigenschaft X wird erzeugt (eine vollständige Liste finden Sie in der Datei Data\2DA.zip\feat.2da)
removefeat X	entfernt Eigenschaft X
givefeat all	alle Eigenschaften werden Ihrem Charakter zugeschrieben
loc	zeigt die aktuelle Position in Koordinaten an
givespell X	Ihr Charakter erhält Zauber X (eine vollständige Liste finden Sie in der Datei Data\2DA.zip\spells.2da)
giveitem instodeath	Sie erhalten eine Waffe mit sechs Level-9-Sprüchen, die unendlich oft benutzbar sind
giveitem n2_killerweapon	Sie erhalten ein Schwert, das Ihnen Boni auf Angriff, Schaden und Rüstung gibt



Marvel: Ultimate Alliance



Auch Superhelden brauchen hin und wieder ein wenig Hilfe. Nachfolgend haben wir für Sie einige Pfeiltasten-Kombinationen aufgelistet, mit denen Sie nützlich Upgrades und Hilfen erhalten – damit Ihre Recken auch morgen noch kraftvoll zuschlagen können.

CHEAT	WIRKUNG
Drücken Sie im Team-Menü Hoch, Hoch, Hoch, Links, Rechts, Links, Enter	100.000 Goldmünzen
Drücken Sie im Charakter-Menü Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Links, Links, Enter	alle Helden
Drücken Sie im Review-Menü Hoch, Links, Links, Hoch, Rechts, Rechts, Hoch, Enter	alle Cinematics
Drücken Sie im Review-Menü Links, Rechts, Rechts, Links, Hoch, Hoch, Rechts, Enter	alle Comic-Covers
Drücken Sie im Review-Menü Runter, Runter, Runter, Rechts, Rechts, Links, Runter, Enter	alle Konzeptzeichnungen
Drücken Sie im Charakter-Menü Hoch, Runter, Hoch, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, Hoch, Runter, Enter	alle Kostüme
Drücken Sie im Charakter-Menü Links, Rechts, Links, Rechts, Hoch, Runter, Hoch, Runter, Links, Rechts, Enter	alle Spezialkräfte
Drücken Sie im Review-Menü Hoch, Runter, Rechts, Links, Hoch, Hoch, Runter	alle Wallpapers
Drücken Sie im laufenden Spiel Hoch, Runter, Hoch, Runter, Hoch, Links, Runter, Rechts, Enter	Gott-Modus
Drücken Sie im laufenden Spiel Links, Rechts, Runter, Runter, Rechts, Links, Enter	Touch of Death-Aura

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an **tipps@pcpowerplay.de** oder veröffentlichen Sie Ihre Tipps einfach auf unserem interaktiven Online-Portal **www.cynamite.de**.

CYNAMITE.DE
my entertainment network

ADDONS FÜR WORLD OF WARCRAFT 2.0



Addons können das Dasein in der Welt von WarCraft erheblich vereinfachen. Nach den Änderungen am User-Interface gibt's zahlreiche neue und bewährte Helfer – wir haben die besten und wichtigsten hier und auf DVD!

Seit unserem **World of WarCraft**-Sonderheft letztes Jahr hat sich eine Menge getan in der Addon-Welt. Die wichtigste Neuerung kam von Blizzard selbst: Mit der Umstellung von **WoW** auf die Version 2.0 haben die Entwickler eine ganze Latte von kleinen und großen Änderungen am Interface sowie an der Anbindung an die Skriptsprache LUA durchgeführt. Es gibt nun deutlich mehr Beschränkungen, die Programmierer von Macros und Addons einhalten müssen.

Im Wesentlichen zielen die Änderungen darauf ab, die Automatisierung von Vorgängen, zum Beispiel durch Addons wie **Decursive**, zu unterbinden. Der Spieler soll selbst die Kontrolle und damit auch die Verantwortung übernehmen. Auf der anderen Seite bieten die neuen Funktionen viele Vereinfachungen, die den Entwurf von sehr schicken, neuen Hilfsmitteln ermöglichen. Einige davon wollen wir Ihnen in diesem Special vorstellen.



Ace2

Besonderes Augenmerk gilt Addons, die auf die Bibliothek Ace2 aufsetzen – eine schlanke und sehr schnelle Erweiterung, welche die Performance der Addons deutlich steigern kann. Die verwendeten Komponenten von Ace2 sind in die Addons integriert, müssen also nicht extra installiert werden.

Eine der lästigsten Beschäftigungen im Zusammenhang mit Addons ist das Updaten. Gerade nach einem Patch funktioniert gerne mal das eine oder andere nicht mehr wie gewohnt, und von wichtigen, neuen Features erfährt man nur durch mühsames Blättern in Homepages und Addon-Datenbanken. Auch hier ist Ace2 einen großen Schritt voraus: Die Entwickler haben ein kleines OpenSource-Tool geschrieben, mir dem der Update-Vorgang aller verwendeten und sogar die Installation von ganz neuen Ace2-Addons per Knopfdruck durchgeführt werden kann. Zu finden ist die jeweils aktuellste Version dieses nützlichen Tools auf sourceforge.net/projects/wowaceupdater.

Das Kleingedruckte

Einigermaßen kurz nach den großen Umstellungen seitens Blizzard gibt es von manchen Addons derzeit nur eine temporäre Version, die zunächst nur die Kompatibilität mit dem neuen System herstellt. Hier kann es in den



kommenden Wochen durchaus zu Änderungen kommen, doch um die aktuellste Version zu finden, folgen Sie einfach dem jeweils im Heft angegebenen Link oder geben den Namen des Addons auf einer der einschlägigen Addon-Seiten ein, wie zum Beispiel www.curse-gaming.com, wowinterface.com oder (im Falle von Ace2-Addons) www.wowace.com. Alle hier vorgestellten Addons finden Sie außerdem auch auf unserer Heft-DVD.

Wir haben alle Addons mit dem englischen sowie dem deutschen Client getestet. Hie und da kann es trotzdem zu Problemen mit der Übersetzung kommen, die jedoch meist schnell von den Entwicklern behoben werden.

Moritz Menzel



Mit Addons können Sie Ihr Interface aufräumen und an Spielsituationen anpassen. Hier der Vergleich zwischen **nicht im Kampf** und im Kampf.

INHALT

NAME	GEEIGNET FÜR	ACE2	SEITE
CARTOGRAPHER	Level 1 bis 70	ja	93
FUBAR	Level 1 bis 70	ja	94
NURFED UI	Level 1 bis 70	nein	94
BIG WIGS	Raid-Gilden	ja	95
ADVANCED BAGS PLUS	Level 1 bis 70	nein	96
AG UNITFRAMES	Level 1 bis 70	ja	96
EQCOMPARE	Level 1 bis 70	ja	96
GMAIL	Level 1 bis 70	ja	96
ARCANUM	Magier	nein	97
OUTFITTER	Vielspieler	nein	97
NATUR ENEMY CASTBAR	Vielspieler	nein	97
SIMPLE COMBAT LOG	Vielspieler	ja	97
SIMPLE MINIMAP	Level 1 bis 70	ja	98
SW STATS	Raid-Gilden	nein	98
TARGETCHECK	Level 1 bis 70	nein	98
MOVE ANYTHING	Level 1 bis 70	nein	98
AUTOBAR	Level 1 bis 70	ja	99
TINYTIP	Level 1 bis 70	ja	99
MONKEY QUEST	Level 1 bis 70	nein	99
IMPROVED ERROR FRAME	Vielspieler	nein	99
QUICKLOOT IMPROVED	Vielspieler	nein	100
SPELLALERT SCT	Vielspieler	nein	100
TRINKETMENU	Vielspieler	nein	100
SCROLLING COMBAT TEXT	Vielspieler	ja	100

CARTOGRAPHER

Eine voll konfigurierbare Karte, Unterstützung von Tradeskills, Instanzkarten, Lootlisten der Bosse, Anzeige von Mitspielern ... alles in einem Addon!

Es gibt eine ganze Reihe von Erweiterungen für die Ingame-Karte. Funktionen wie die Anpassung von Größe und Transparenz, um nach einem Druck auf M nicht völlig blind für die Umgebung zu sein, sind für uns unverzichtbar geworden. Auch Instanzenkarten, wie sie zum Beispiel das extrem populäre **Atlas** bietet, sind enorm hilfreich bei der Erkundung von neuen Jagdgefilden. Seit einiger Zeit wird sogar ein Addon entwickelt, welches die Lootlisten der Bosse in **Atlas** integriert. Und dann gibt es natürlich noch Addons wie **0**, die sich die Positionen von gepflückten Blumen und Erzvorkommen auf der ganzen Welt merken. Alles ausgesprochen sinnvolle und hilfreiche Erweiterungen der zentralen Karte von **WoW**. Und all diese Funktionen mit einigen Zusätzen finden Sie in **Cartographer** vereint an einem Fleck.

Wie auf dem Screenshot gut zu sehen ist, kann die Karte nicht nur in punkto Größe, Transparenz und Position frei konfiguriert werden. **Cartographer** lässt Sie sogar den Rand, also die schematische Anzeige der benachbarten Zonen, ausblenden. Dadurch wird die Karte noch kleiner und kann ohne Probleme an den Rand des Bildschirms gesetzt werden, wo sie den Blick auf sich eventuell nähernde Bösewichte nicht mehr verdeckt. Das ganze Addon ist modular aufgebaut und bietet eine ganze Reihe an Möglichkeiten für sinnvolle Erweiterungen. So gibt es schon verschiedenste Plugins zur Anzeige von Erzvorkommen, Kräutern, Questgebern und Verkäufern, und die Entwickler werden sich sicher noch weitere Funktionen einfallen lassen.

Die Instanzenkarten sind ebenfalls sehr schön und übersichtlich gestaltet und bieten, wie **AltasLoot**, sogar bereits Listen mit Gegenständen an, die von den Bossen erwartet werden können.

Cartographer ist ein auf Ace2 bauendes Addon, das wichtige Funktionen anderer Karten-Addons vereint. Sehr zu empfehlen.





Version	2.0
Homepage	wow.wowace.com/wiki/Cartographer
Kommando	Menü über der Standard-Karte
Einsatzbereich	Überall

ADDONS

FUBAR

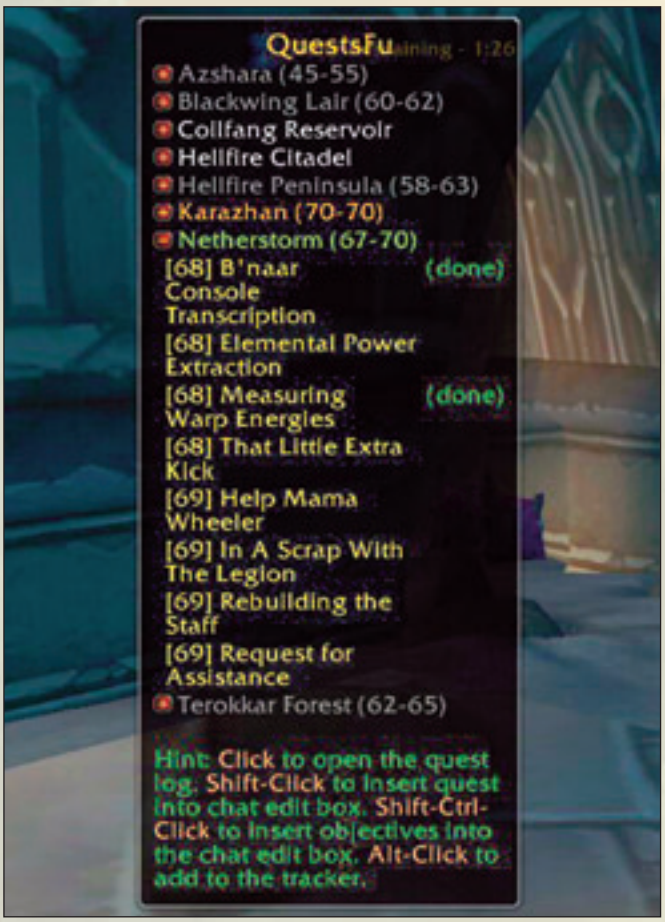
Alle Informationen auf einen Blick, flexibel, modular und schnell.

Im **WoW**-Sonderheft haben wir Ihnen bereits die großartige **Titan Bar** vorgestellt. Und es geht noch besser: **FuBar**!

Auf den ersten Blick bietet das Addon eine ähnliche Funktionalität, wie wir sie schon von **Titan Bar** kennen. Am oberen und/oder unteren Rand des Bildschirms wird ein Taskleisten-ähnlicher Balken eingeblendet, auf dem diverse, modular aufgebaute Mini-Addons hilfreiche Informationen wie die Uhrzeit, den Zustand der Ausrüstung, den Kontostand und vieles, vieles mehr darstellen.

Von der Transparenz über das Verhalten der Bar bis zur Größe und Position jedes Plugins kann hier so gut wie alles eingestellt werden. Möchten Sie die Plätze der Elemente tauschen, so wird es ganz einfach per Drag'n'Drop verschoben. Außerdem baut **FuBar** auf Ace2 und geht vergleichsweise sparsam mit den Ressourcen um.
Eine kleine, beispielhafte Auswahl an verfügbaren Plugins:

BagFu	belegte/verfügbare Slots im Inventar
ClockFu	die Uhrzeit im echten Leben
DurabilityFu	der Zustand der Ausrüstung
FuXPFu	eine Übersicht über die gemachte Erfahrung
MoneyFu	Ihr Bankkonto mit Zusatzinfos
PerformaceFu	FPS, Ping und Speicherlast
QuestsFu	ein alternatives Questlog mit Zusatzfunktionen
TopScoreFu	speichert die höchsten Hits/Crits aller Fähigkeiten
VolumeFu	zentrale Lautstärke-Einstellungen



Version	2.0
Homepage	www.wowace.com/wiki/FuBar
Kommando	Rechtsklick auf die Bar, /fubar
Einsatzbereich	Überall

NURFED UI

Die Addon-Sammlung wurde für WoW 2.0 komplett überarbeitet und bietet einen Berg neue Funktionen.

Manche von Ihnen werden die **Nurfed UI** mit Sicherheit schon kennen, erfreut sie sich doch schon seit langem großer Beliebtheit. Der Entwickler Tivoli hat schon immer ein gutes Händchen gehabt für die richtige Kombination essentieller Addons und den Entwurf einer zentralen Schnittstelle, die sich um die Verwaltung der Mods kümmert. Ein kleiner Button an der Minimap öffnet das umfangreiche Konfigurationsmenü. Hier haben Sie die Kontrolle über die allgemeinen Funktionen sowie die zwei großen Brocken Unitframes und Schaltflächen. Beide können Sie nach Lust und Laune gestalten, es gibt sogar eigene Unterforen auf der Homepage, in denen neue Layouts vorgestellt und besprochen werden. Besonders bei den Unitframes zur Anzeige der Lebens- und Manabalken können Sie mit diesen Sets sehr komfortabel über Optik und Funktionalität der Frames bestimmen.

Noch mehr hat sich bei den Schaltflächen getan. Mit ein paar Klicks erstellen Sie ein neues Set Buttons, für die sich jeweils bestimmte Bedingungen setzen lassen. So ist es zum Beispiel möglich, die Buttons für den Kampf nur einzublenden, wenn Sie einen Gegner im Visier haben. Gleichermaßen kann eine zweite Leiste, zum Beispiel für Tradeskills, erst dann erscheinen, wenn Sie ein wohlgesonnenes Ziel auswählen. Dadurch bleibt der Bildschirm aufgeräumt und übersichtlich, und Sie können sich voll und ganz der Grafikpracht der neuen Zonen hingeben.

Die neuen **Nurfed** Raidframes, also die Anzeige für den kompletten Schlachtzug, waren zu Redaktionsschluss noch nicht fertig gestellt. Daher verweisen wir an dieser Stelle auf die weiter hinten vorgestellten **AG Unitframes** (Seite 96).

Die **NurfedUI** enthält unter anderem die Addons **GMail**, **SCT** und **TinyTip**, die wir Ihnen weiter unten gesondert vorstellen





Version	11. Januar 2007
Homepage	www.nurfedui.net
Kommando	Minimap-Button
Einsatzbereich	Überall

BIG WIGS & ORA2

Es gibt ihn, den Ersatz für CT_RaidAssist und CT_RABossMods. Hier sind die zwei wichtigsten Komponenten.





CT_RaidAssist und die **CT_RABossMods** bringen so viel wichtige Informationen und Tools mit, dass beide Addons zu einem Standard in der **WoW**-Raiding-Welt geworden sind. Doch es gibt immer wieder Beschwerden, vor allem, da **CTRA** recht großzügig mit dem Speicher umgeht. Vor allem langsameren Rechnern und weniger stabilen Verbindungen ins Internet können diese wichtigen Mods durchaus einige Probleme bereiten. Ein paar Addon-Autoren haben sich daher daran gesetzt, auf Ace2-Basis Ersatz für die Funktionen des Klassikers zu basteln. Die zwei zentralen Ergebnisse dieser Arbeit heißen **Big Wigs** und **oRA2**. Mehr Informationen, welche **CTRA**-Features von welchen Addons übernommen werden können, finden Sie auf der Homepage von **oRA2** in einer sehr übersichtlichen Liste.

Big Wigs ist zunächst ein Ersatz für **CT_RABossMods**, liefert dem Spieler also wichtige Informationen und Timer für Bosskämpfe. Das macht **Big Wigs** jedoch bereits besser als das große Vorbild. Beispielsweise können die automatisierten Raid-Warnungen ausgestellt, beschränkt und konfiguriert werden. Zudem werden die für viele Begegnungen wichtigen Timer »Nächste Spezialattacke in X Sekunden« o.ä.) nicht nur als Meldung, sondern auch als Balken auf dem Bildschirm angezeigt. So weiß jeder Spieler nicht erst bei der Zehn-Sekunden-Warnung, sondern jederzeit, wann ein wichtiges Event eintreten wird.

oRA2 ist ein Ersatz für die meisten zentralen Funktionen von **CT_RaidAssist** wie den Ressurection Monitor, den Ready Check, Votes, das Maintank-Fenster und vieles mehr. Im Gegensatz zu **CTRA** sind hier keine Raidframes integriert, aber zumindest wir waren nie besonders große Fans der **CTRA**-Fensterchen. Eine schöne Alternative ist **AG Unitframes**, das wir Ihnen weiter hinten vorstellen.



Version	2.0
Homepage	www.wowace.com/wiki/BigWigs, www.wowace.com/wiki/ORA2
Kommando	Minimap-Button
Einsatzbereich	Raid

ADVANCED BAGS PLUS

Platz im Inventar ist immer knapp. **Mit Advanced Bags Plus schaffen Sie endlich Ordnung im Rucksack!**



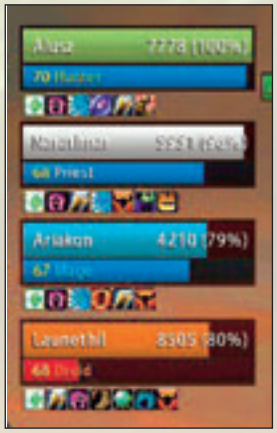
So viel Mühe man sich auch gibt, die Übersicht im chronisch überfüllten Inventar zu behalten ist eine Sisyphus-Arbeit. Dieses kleine Addon erstellt virtuelle Taschen und lässt Sie individuell die Art der Gegenstände definieren, die hier landen sollen. So haben Sie beispielsweise eine Tasche für Essen, Trinken, Bandagen, eine für Ihre Ausrüstung, eine für Quest-Gegenstände und so weiter. Die entsprechenden Items landen automatisch im entsprechenden Rucksack.

Mit dem deutschen **WoW** macht die aktuelle Version Probleme, die hoffentlich behoben werden. Alternativ lohnt ein Blick auf **Baggins** (www.wowace.com/wiki/Baggins), das noch in der Betaphase ist. Es verfolgt eine ähnliche Idee und setzt auf Ace2.

Version	2.0
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/5305/advanced-bags-plus-2-0
Kommando	/abp
Einsatzbereich	Inventar

AG UNITFRAMES

Schicker, schlanker und nach den persönlichen Vorstellungen konfigurierbar. Ein guter Ersatz für die Blizzard-Unitframes.



Wer einen Ersatz für die Standard- oder Nurfed-Unitframes sucht, sollte mal einen Blick auf **AG_Unitframes** werfen. Hier kann sich der Spieler mit den verschiedensten Einstellungsmöglichkeiten austoben und die Fenster an den persönlichen Geschmack anpassen. Position, Größe, Art der Anzeige, Ort der Buffs und Debuffs, so ziemlich alles kann hier frei konfiguriert werden. Außerdem sind im Standardpaket bereits mehrere Designs enthalten, die einfach und schnell per Klick im Spiel ausgewählt werden.

Solange die Raidframes der **Nurfed UI** noch in Arbeit sind, findet sich hier ein schlanker, aber mächtiger Ersatz.

Version	5. Januar 2007
Homepage	www.wowace.com/wiki/Ag_UnitFrames
Kommando	Strg-Rechtsklick auf Unitframes oder /aguf
Einsatzbereich	UI

EQCOMPARE

Equipment spielt eine zentrale Rolle in WoW. **Dieses Addon hilft beim Vergleichen und Schaufenster-Shoppen.**



Immer, wenn man einen neuen Ausrüstungsgegenstand findet oder sein Equipment mit dem eines anderen Spielers vergleichen möchte, dann ist dieses kleine Tool Gold wert. Die Idee ist ganz einfach: Bewegt man die Maus über ein Item, so wird neben dem eigentlichen Tooltip ein etwas kleinerer des entsprechenden, aktuell getragenen Gegenstands angezeigt. Das ermöglicht einen schnellen, unkomplizierten Vergleich, und Sie sehen sofort, ob die alte Ausrüstung mithalten kann oder ob es sich bei dem neuen Gegenstand um ein Upgrade handelt. Besonders praktisch bei Quest-Belohnungen!

Version	1.3
Homepage	www.wowace.com/wiki/EQCompare
Kommando	/eqcompare
Einsatzbereich	Inventar

GMAIL

Endlich mehr Möglichkeiten beim Verschicken und Managen der WoW-Post.



GMail ist sozusagen die Ace-Variante älterer Mail-Addons wie **CTMail**. Dieses Addon erweitert den Standard-Briefkasten um eine Menge ausgesprochen praktischer Funktionen. So können Sie zum Beispiel die komplette Post auf einmal öffnen, die angehängten Gegenstände ins Inventar packen und die ansonsten leeren Mails automatisch löschen. Außerdem können Sie einzelne Mails auswählen und öffnen oder an den Absender zurückschicken. Zu guter Letzt verfügt **GMail** noch über eine sehr schnelle Massenmail-Funktion, mit der ein Berg Gegenstände auf einen Rutsch an denselben Empfänger geschickt werden.

Version	2.0
Homepage	www.wowace.com/wiki/GMail
Kommando	–
Einsatzbereich	Ingame Email

ARCANUM

Das unverzichtbare Tool für suizidale Glaskanonen – Necrosis für Magier!



Schonmal einen Hexenmeister beim Beschwören besonders »witzig« Sprüche klopfen sehen? Bestimmt. Und bestimmt lag das an **Necrosis**, dem Alleskönner-Addon ganz speziell für diese Klasse. Doch auch für Magier gibt es eine solche, zentrale Schaltfläche, die viele Sprüche und Funktionen in einem Addon vereint: **Arcanum**. Wasser, Essen und Reittier, Teleports, Portale und wichtige Sprüche – das alles und noch viel mehr gepackt in ein schickes, praktisches Design.

Das Schwester-Addon **Cryolysis** (wow-en.curse-gaming.com/files/details/3425/cryolysis) kann sogar noch etwas mehr. Zu Redaktionsschluss warteten wir allerdings noch auf ein **BC**-Update. Die »witzigen« Sprüche können übrigens abgeschaltet werden ...

Version	2.0 (Beta 9)
Homepage	wow-arcanum.c.la
Kommando	Minimap-Button oder /arcanum
Einsatzbereich	Magier

OUTFITTER

Der virtuelle Kleiderschrank – ein absolutes Muss für Vielspieler.



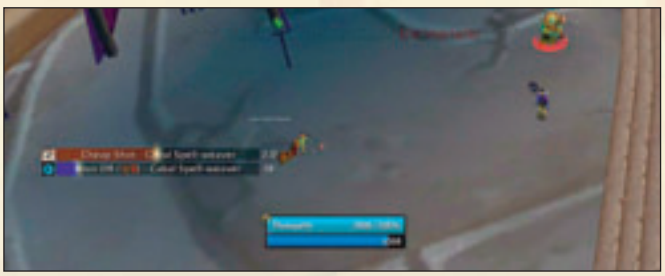
Die meisten Klassen tragen für die unterschiedlichen Anforderungen eines Raids ganze Berge von Equipment mit sich herum. Je nach Begegnung müssen bestimmte Ausrüstungsgegenstände im Inventar gefunden und angezogen werden, um den Charakter beispielsweise mit mehr Lebensenergie, Manaregeneration oder Feuerwiderstand auszustatten. Besonders hart trifft es dabei Hybridklassen wie Druiden, die oft ein komplettes Set für das Heilen und ein weiteres für das Tanken mit sich herumtragen.

Mit **Outfitter** wechseln Sie per Knopfdruck zwischen vorher definierten Outfits. Nicht zuletzt wegen der direkten Integration in das Charakterfenster das Mod unserer Wahl zur Organisierung unserer angesammelten Kleiderberge.

Version	2.01
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/4784/outfitter
Kommando	Minimap-Button, /outfitter
Einsatzbereich	Equipment

NATUR ENEMY CASTBAR

Die Sprüche des Gegners immer im Blick!



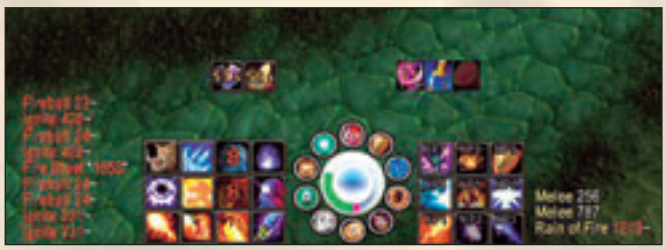
Blizzard hat auch hier für WoW 2.0 von den Addon-Entwicklern gelernt: Seit neuestem gibt es eine Zauberleiste für das Target. Sprich, man sieht sofort, wenn der Gegenüber beginnt einen Zauberspruch zu wirken und wie lange er für diesen noch braucht. Das ist ungeheuer praktisch, um rechtzeitig einen Gegenzauber zu platzieren, ihn zu unterbrechen oder das Weite zu suchen. Die Idee für diese Änderung kommt von Addons wie **Natur Enemy Castbar**, welches auch jetzt noch deutlich mehr Funktionalität bietet.

Es erkennt nicht nur Zauber des aktuell anvisierten Gegners, außerdem werden auch mehrere Sprüche gleichzeitig und auf den Gegner gewirkte Sprüche wie Polymorph oder Stuns durch überschaubare Balken dargestellt – besonders im PvP ausgesprochen hilfreich.

Version	6.8.3
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/2786/natur-enemycastbar
Kommando	/necb
Einsatzbereich	Kampf

SIMPLE COMBAT LOG

Ordnen Sie Ihr Combatlog. Und stellen sich so besser auf Ihre Gegner ein!



Wie so viele Einzelteile der Standard-UI lässt sich auch das Combatlog enorm verbessern. Besonders bei der Übersicht kann hier eine Menge getan werden. **Simple Combat Log** verkürzt die Informationen auf das Wesentliche, färbt sie ein, und darüber hinaus kann für jede Art von Schaden und Heilung das Format frei bestimmt und an die persönlichen Vorlieben angepasst werden. Im Gegensatz zu anderen Combatlog-Modifikationen bietet **Simple Combat Log** allerdings eine ganze Reihe weiterer, sehr praktischer Einstellungen.

So gibt es beispielsweise für jedes Chatfenster in **WoW** eine Minimalbreite. **Simple Combat Log** hebelt diesen Mechanismus auf Wunsch aus, wodurch so rudimentäre, unauffällige Fenster gestaltet werden können wie im Screenshot. Hier stellt das Fenster links den verursachten Schaden dar, das schmale rechts den empfangenen.

Version	1.0 (Beta 26514)
Homepage	www.wowace.com/wiki/SimpleCombatLog
Kommando	Alt-Rechtsklick auf das Chat-Tab, /scl
Einsatzbereich	Chat

SIMPLE MINIMAP

Um auch das letzte Standard-Element des Blizzard-UI aufzubohren, empfehlen wir dieses hübsche Addon. Machen Sie mit Minimap, was Sie wollen.

Bei vielen Addons geht es nicht nur um die reine Funktionalität, sondern auch um die optische Anpassung des Spiels. Ein aufgeräumter Bildschirm lässt mehr Platz für das eigentliche Geschehen und sieht besser aus. Nun wollen wir Ihnen natürlich nicht verschweigen, wie Sie der Minimap Ihre persönlichen Design-Vorlieben aufzwängen.

Mit **Simple Minimap** bestimmen Sie Rahmen, Größe, Transparenz und sogar die Form der kleinen Übersichtskarte. Ob rund, quadratisch oder eckig mit einer Abrundung zur Bildschirmmitte – es bleibt ganz Ihnen überlassen. Und wichtige Zusatzfunktionen wie Koordinaten und Mausrad-Zoom gibt's natürlich auch.



Version	20003-1
Homepage	www.wowace.com/wiki/SimpleMinimap
Kommando	Rechtsklick auf die Minimap
Einsatzbereich	Karte

SW STATS

Der Kampf um die ersten Plätze in der Statistik ist ein Spiel im Spiel. SW Stats bietet Zahlen und Statistiken für Gruppen und Raids.

Soll die eigene Leistung, die der Mitstreiter oder des ganzen Raids gemessen werden, dann ist **SW Stats** die erste Wahl. Schaden, Heilung und Überheilung, Tode, entfernte Flüche – hier wird während des Kampfes alles mitgemessen, was nicht bei drei auf dem Baum ist. Organisiert werden diese Informationen in übersichtlichen Ranglisten. Jeder Spieler sieht so auf einen Blick, wie er sich gerade schlägt und wo er noch etwas verbessern kann.

SW Stats bietet noch viele weitere Funktionen und wird im Hintergrund unter allen Nutzern synchronisiert, so dass die Ergebnisse recht zuverlässig sind. Besonders in Raids ein hochinteressantes Tool.



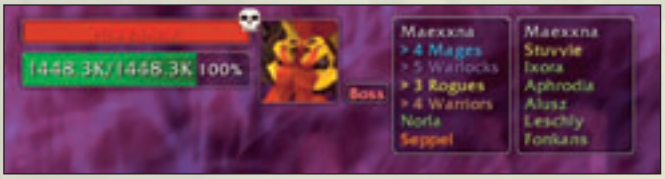
Version	2.01
Homepage	forums.sw-stats.com
Kommando	Minimap-Button, /sws
Einsatzbereich	Statistik

TARGETCHECK

Eine kleine, gute Idee ist in vielen Situationen Gold wert.
Hinter diesem Addon steckt so eine Idee.

Targetcheck erstellt eine kleine, unauffällige Box, die neben das Targetframe geschoben werden kann. Hier werden die Namen aller Spieler angezeigt, die denselben Mob im Visier haben wie Sie. Der Maintank weiß so zum Beispiel auf einen Blick, ob die verrückten Magier mal wieder auf einen ungetankten Mob feuern. Besonders praktisch ist diese Liste außerdem bei der Abstimmung vor dem Kampf. Wer wird gepullt, wen wird der Tank als erstes angreifen, welcher Magier verwandelt welchen Mob in etwas Weiches, Wolliges? All das muss nicht mehr besprochen werden, jeder Spieler sieht sofort, welcher Gegner bereits belegt ist. Ist so eine Funktionalität nicht bereits in Ihre Unitframes integriert, dann sollten einen Blick auf Targetcheck wagen.





Version	0.65
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/3649/targetcheck
Kommando	/targetcheck
Einsatzbereich	Kampf

MOVE ANYTHING

Verschieben für Fortgeschrittene!

Move Anything ermöglicht es Ihnen, so ziemlich jedes Element des User Interfaces auszublenden oder an eine andere Stelle zu verschieben. Bewegt man die Maus über ein beliebiges Objekt der UI, wird außerdem dessen interner Name angezeigt. So enttarnen Sie zum Beispiel ein unsichtbares Fenster irgendeines Addons, das über einem anderen liegt und dessen Funktionalität blockiert.

Es sei erwähnt, dass das Entfernen oder Bewegen des einen oder anderen Objekts **WoW** Probleme bereiten kann. **Move Anything** kümmert das nicht weiter, es macht trotzdem seine Arbeit. Eventuell ist also doch nicht alles ohne Nebeneffekte zu manipulieren.





Version	2.64
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/4864/moveanything-bc
Kommando	Eintrag im Escape-Menü
Einsatzbereich	Tooltip

AUTOBAR

Das Wichtigste immer griffbereit.

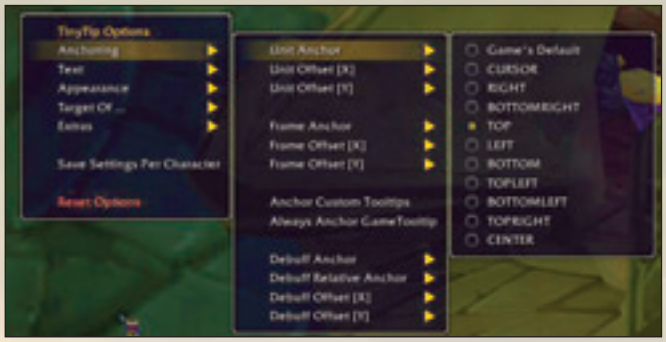


Mit diesem Addon müssen Sie wichtige Gegenstände wie Heil- und Manatränke, Essen, Trinken, Reittier und vieles mehr in den verschiedensten Varianten nicht mehr auf Actionbuttons ziehen, um sie griffbereit zu haben. Eine kleine Leiste Buttons erkennt automatisch die vorher eingestellten Gegenstände im Inventar und stellt sie komfortabel dar.

Version	2.0
Homepage	www.wowace.com/wiki/AutoBar
Kommando	/autobar
Einsatzbereich	Inventar

TINYTIP

Tooltip für Minimalisten.



Im Sonderheft haben wir Ihnen den **Tip Buddy** vorgestellt, mit dem kaum Wünsche offen bleiben, was die Details angeht, die Ihnen in den Tooltips angezeigt werden. Das schlanke Addon **TinyTip** bietet zwar ebenfalls zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, setzt aber eher auf Minimalismus. Das Aussehen, die Details und natürlich die Position der Tooltips können hier schnell und komfortabel eingestellt werden – jedoch ohne großen Schnickschnack.

Version	2.0
Homepage	www.wowace.com/wiki/TinyTip
Kommando	/tinytip
Einsatzbereich	Tooltip

MONKEY QUEST

Komfortabel questen.

Auch das Standard-Questlog von **WoW** ist nicht gerade durch Funktionsvielfalt und Praxistauglichkeit gesegnet. Das bereits erwähnte **FuBar**-Modul **QuestsFu** liefert bereits eine wesentlich übersichtlichere und komfortablere Liste der aktuellen Quests und ein paar kleine, aber feine Zusatzfunktionen. Alternativ oder für noch mehr Einstellmöglichkeiten bietet sich ein Addon wie das bewährte **Monkey Quest** an. Das separate Tool **Monkey Buddy** liefert außerdem eine übersichtliche Oberfläche für die verschiedenen Funktionen.



Version	2.5.4
Homepage	toctastic.net
Kommando	/mquest
Einsatzbereich	Quests

IMPROVED ERROR FRAME

Ein Upgrade für das Fehler-Fenster.

Fehler sollten in den Addons natürlich nicht vorkommen. Dennoch kommt man gerade nach einem Patch nicht immer darum herum. Ein interner Fehler muss die Funktionalität des Addons jedoch nicht unbedingt komplett aushebeln. Problematisch ist eher die Standard-Behandlung des Problems. Blizzards UI zeigt jeden Fehler einzeln und in einem Fenster in der Mitte des Bildschirms an. Taucht der Fehler immer wieder auf, dann hilft auch kein Wegklicken, und spätestens dadurch ist ein Weiterspielen kaum noch möglich. Das Addon **Improved Error Frame** packt alle Fehlermeldungen in ein einziges Fenster, welches zu einem Icon an der Minimap minimiert werden kann.



Version	3.41
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/85/improvederrorframe
Kommando	/ief
Einsatzbereich	UI

QUICKLOOT IMPROVED

Looten für ganz Faule.

Eines von vielen Addons aus der Abteilung »verzichtbar, aber praktisch«. **Quickloot Improved** macht nichts anderes, als das Lootfenster an der Stelle zu öffnen, an der sich der Mauszeiger gerade befindet. Dadurch können die Habseligkeiten des besiegten Gegners schneller eingestrichen werden. Außerdem wird das Lootfenster verschiebbar. Die aktuellste Version, die wir finden konnten, ist uralt. Sie funktioniert aber einwandfrei, wenn die Versionsnummer in der .toc Datei auf 20000 gesetzt wird wie in der Version auf unserer DVD.



Version	0.3 (modifizierter .toc)
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/1437/quickloot-improved
Kommando	–
Einsatzbereich:	Inventar

SPELLALERT SCT

Die Übersicht behalten.



Gerade im PvP ist es enorm hilfreich, vor gegnerischen Zaubersprüchen gewarnt zu werden. **SpellAlert SCT** ist ein Zusatz für das populäre **Scrolling Combat Text** (siehe eigener Absatz unten), welches direkt in **SCT** anzeigt, wenn in der unmittelbaren Umgebung ein Zauberspruch begonnen wird. Dadurch wird es wesentlich einfacher, schnell zu reagieren. Eine Alarmglocke in Textform.

Version	20000-1-4
Homepage	ui.worldofwar.net/ui.php?id=2538
Kommando	/sasct
Einsatzbereich	Kampf

TRINKETMENU

Komfortables Trinket-Management.



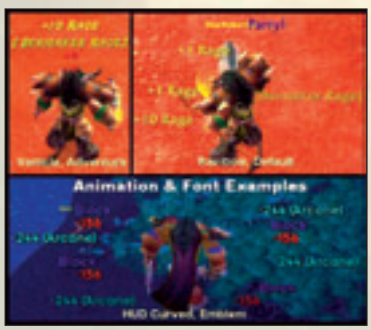
Es gibt so viele nützliche oder lustige Trinkets, dass man schnell die Übersicht verlieren kann. **TrinketMenu** zeigt zwei kleine, skalierbare Actionbuttons an, die beide Trinket-Slots repräsentieren. Hier können die Gegenstände aktiviert und der Cooldown eingesehen werden. In einem Menü werden alle verfügbaren, nicht verwendeten Trinkets angezeigt und können per Links- und Rechtsklick in den oberen respektive unteren Slot übernommen werden.

Version	3.6
Homepage	wow-en.curse-gaming.com/files/details/675/trinketmenu
Kommando	/trinket
Einsatzbereich	Kampf

SCROLLING COMBAT TEXT

Das Original ist nach wie vor einen Blick wert.

In der Hitze des Gefechts hat man schon genug zu tun – ein Blick ins Kampf-Log steht da nicht unbedingt ganz oben auf der Wunschliste. Damit Sie trotzdem alle Informationen im Blick haben, bietet **WoW** seit Neuestem eine eigene Implementierung von **Scrolling Combat Text** an. Wünschen Sie mehr Kontrolle über die verschiedenen, hilfreichen Anzeigen im Kampf, dann sollten Sie **SCT** trotzdem eine Chance geben. Zusätzlich lässt sich mit dem Addon **SCT Damage** auch der selbst verursachte Schaden auf dem Bildschirm anzeigen.





Version	SCT 5.31 / SCTD 2.22
Homepage	grayhoof.wowinterface.com/portal.php
Kommando	/sct
Einsatzbereich	Kampf

INSTANZEN

Auchindoun: Managruft (Level 64-66)

Die Managruft ist die erste Instanz von Auchindoun, das in der Knochenwüste im Süden der Wälder von Terokkar zu finden ist. In die Instanz selber führt Sie der Eingang im Norden des kreisförmigen Auchindoun.

In der Managruft erwarten Sie einige echte Herausforderungen. Ist Ihre Gruppe noch nicht weit über dem Level der Gegner (64-66), sind vor allem der erste und der dritte Bosskampf ziemlich knackig, aber auch die Trash-Gruppen dazwischen haben Ihnen viel entgegenzusetzen, und es ergeben sich oft untypische und sehr spannende Kämpfe.

Zwei Quests für die Managruft bekommen Sie praktischerweise direkt vor dem Eingang, eine weitere gibt es dann in der Instanz selber. Hierbei handelt es sich um eine Eskortquest, bei der Sie durch einen Kryoingenieur durch den halben Dungeon zurück zum Ausgang begleiten müssen. Bevor Sie diese Quest mitnehmen, sollten Sie unbedingt daran denken, alle Gruppen davor aus dem Weg zu räumen. Nichts ist ärgerlicher als eine fast abgeschlossene Eskortquest, die scheitert, weil man eine Gruppe am Eingang vergessen hat und nicht schnell genug bezwingen kann.

Trash

Die Astralen stellen sich Ihnen in Zweier- bis Vierergruppen in den Weg und bringen bis zur Reputationsstufe »Freundlich« Bonuspunkte auf dem Konsortium-Konto.

Grufträuber setzen das Aggro im Kampf zurück, Zauberhexer beschwören Elementare, wenn sie nicht in zehn Sekunden ausgeschaltet werden, und Priester, tja, Priester heilen. Besonders gefährlich sind die Dunkelzauberer, die mit Begeisterung den Flächenzauber Mana Verbrennen wirken, der zudem 2.000 Schaden verursacht. Der Spruch benötigt 1,5 Sekunden und sollte, wenn möglich, unterbrochen werden. Ebenfalls eine Mana verbrennende Fähigkeit haben die kleinen, Aal-artigen Manasauger. Halten Sie hier als Zauberklasse am besten Abstand. Vorsicht ist außerdem bei den Leerwandlern geboten, die an einigen Stellen in der Instanz auf Patrouille sind, denn diese verfügen über einen Furchtzauber. Gegen Ende der Instanz warten schließlich noch Theurgen auf Sie, die einen Auserwählten in der Gruppe gerne in ein Schaf verwandeln.

Aufgrund der sehr speziellen Fähigkeiten dieser Gegner ist es oft notwendig, bestimmte Mobs so schnell es geht niederzuprügeln, daher gestaltet sich das Tanken hier an einigen Stellen äußerst schwierig.

Pandemonius

Der erste Gegner der Instanz ist ein etwas zu groß geratener Leerwandler und hört auf den Vertrauen erweckenden Namen Pandemonius. Erster Boss ist hier nicht gleichbedeutend mit Einfachster Kampf. Im Gegenteil, der blaue Riese stellt für viele Gruppen bereits die größte Hürde dar.

Pandemonius' normale Attacken verursachen ausschließlich Schattenschaden. Verfügt Ihr Frontmann also über Schattenresistenz-Ausrüstung, dann ist dies der richtige Zeitpunkt für einen Härtetest des Equipments. Mit der richtigen Taktik und gutem Heiler ist das aber nicht unbedingt nötig. Haben Sie einen Priester in der Gruppe, so sollte dieser vor dem Kampf jedoch auf jeden Fall eine Runde Schattenbuff schmeißen.

Etwa alle zehn Sekunden aktiviert Pandemonius für weitere zehn Sekunden einen Schild, der jeglichen Schaden zurückwirft. Das betrifft sowohl Zauber als auch Nahkampfschaden, nur dass letzterer dem Angreifer als Schattenschaden ins Gesicht geschleudert wird. Der Schild ist optisch mehr schlecht als recht als blaue Hülle erkennbar. Haben Sie einen Magier mitgebracht, dann sollte dieser Magie Entdecken auf den Boss wirken, damit die Gruppe anhand des auftauchenden Buffs schneller erkennt, wann sie ihre Angriffe stoppen muss.

Pandemonius, Teil zwei

Etwas seltener, etwa alle 30 Sekunden, verwendet Pandemonius seine zweite Spezialfähigkeit, einen Flächen-Rückstoß, der ordentlich Schaden verursacht und außerdem alle Spieler in etwa 40 Einheiten Reichweite nach hinten schleudert. Diese Attacke ist kurz zuvor am Pulsieren seiner Zauberleiste zu erkennen. Der Schaden des Angriffs kann meist vermieden werden, wenn auch der Rückstoß umgangen wird, daher wird Pandemonius am Rand des Raumes getankt, und nicht nur der Tank, sondern am Besten auch die restliche Gruppe sollte direkt vor ihm mit dem Rücken zur Wand stehen. Um den Bildschirm nicht voll mit blauem Boss zu haben, empfiehlt es sich, die Kamera dann um 180 Grad zu drehen.

Pandemonius ist für den ersten Gegner einer Instanz dieses Levelbereiches ein ausgesprochen schwieriger Kampf. Bis Ihre Gruppe mit dem Schild und dem sehr schmerzhaften Rückstoß umgehen können, wird vor allem das Heiler-Mana ein Problem darstellen. Wir empfehlen daher zumindest für die ersten Versuche einen unterstützenden Heiler.

Tavarok

Nach dem schweren, ersten Kampf wirkt die Begegnung mit dem zweiten Boss Tavarok ausgesprochen entspannend und geradlinig.

Alle Klassen, die nicht in den Nahkampf müssen, sollten auf maximale Distanz gehen, um außer Reichweite seines Erdbebens zu bleiben, das ordentlich Schaden verursacht und für kurze Zeit bewegungsunfähig macht. Seine zweite Fähigkeit, das Kristallgefängnis, trifft einen zufälligen Spieler und zieht ihm fünf Sekunden lang pro Tick 10 Prozent seiner Lebensenergie ab. Dieser Schaden kann ohne weiteres geheilt werden. Etwas unangenehm wird es allerdings, wenn sich Tavarok ausgerechnet den Heiler als Ziel aussucht. Auch hier ist daher ein Backup-Heiler ausgesprochen praktisch. Der Rest des Kampfes sollte einer Gruppe, die Pandemonius bezwungen hat, aber keine Probleme bereiten.

Nach seinem Ableben und Looten kann der Kristallriese übrigens gemint werden, genau wie auch seine steinernen Artgenossen auf der Höllenfeuer-Halbinsel.

Nexus-Prinz Shaffar

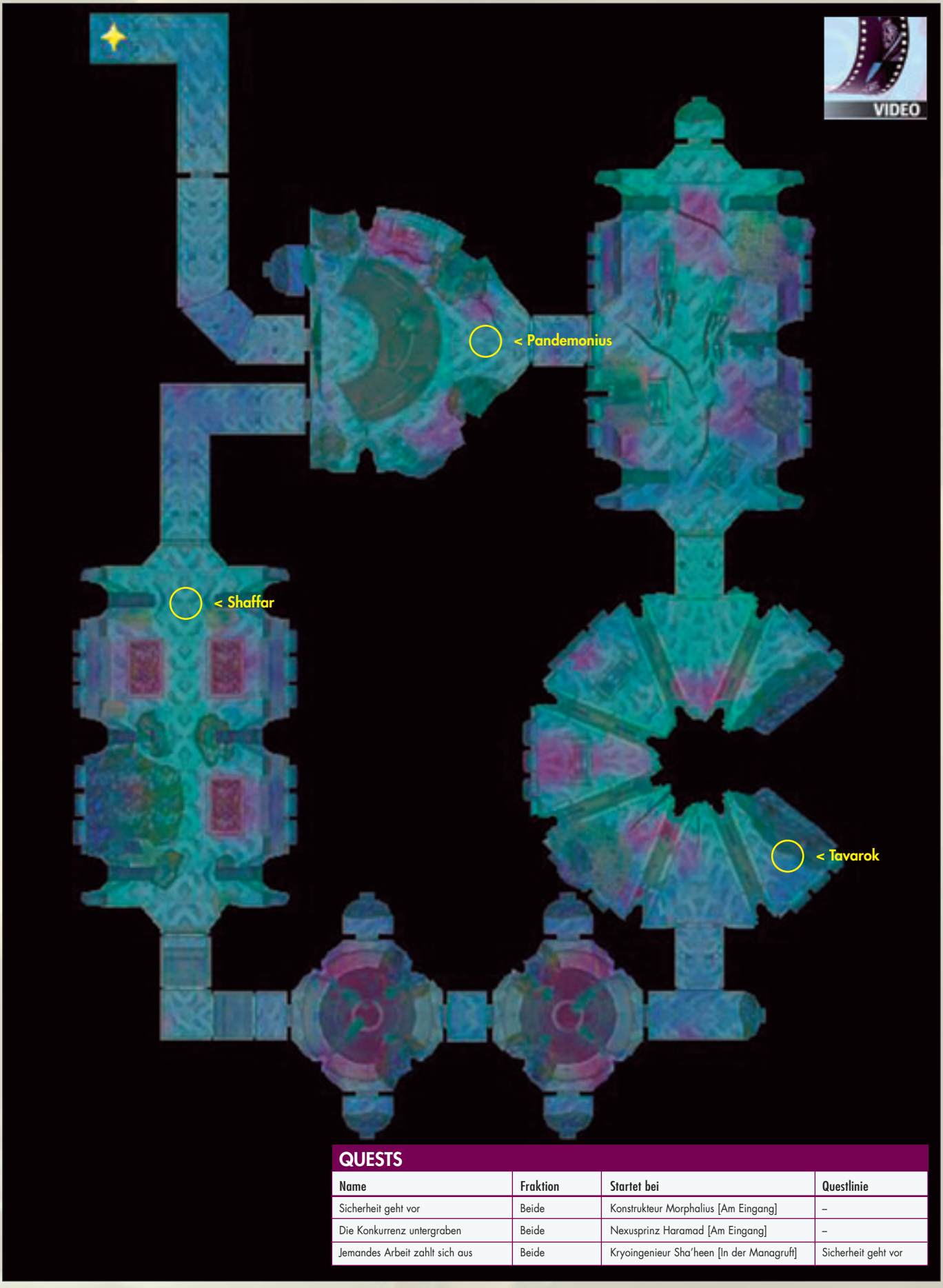
Am Ende der Instanz treten Sie gegen Nexus Prinz Shaffar an. Das Aussehen des überheblichen Prinzen ähnelt dem seiner astralen Erzfeinde vom Konsortium, nur dass er eine Nummer größer ausgefallen ist.

Shaffar ist Magier und verwendet während des Kampfes ganz gerne Fähigkeiten wie Frostnova und Blinzeln (ohne Aggro-Reset), um Ihren Tank ein bisschen zu ärgern. Sein Nahkampfangriff ist entsprechend schwach, dafür zaubert er jede Menge Frostblitze und Feuerbälle, die über 1.000 Schaden verursachen.

Das Wichtigste an diesem Kampf sind jedoch die Begleiter des Prinzen. Denen müssen Sie besondere Aufmerksamkeit schenken. Zu Beginn hat er drei Astrale Leuchtfeuer an seiner Seite, die so schnell wie möglich ausgeschaltet werden müssen. Lässt man sie zu lange am Leben, dann verwandeln sie sich in schlecht gelaunte Humanoide mit mehr Lebensenergie und auch mit deutlich mehr Feuerkraft. Da etwa alle zehn Sekunden ein neues Licht dazukommt, wird der Sieg dann schnell unmöglich. Vor der Verwandlung haben die Leuchtfeuer allerdings nur etwa 4.000 Lebenspunkte. Es reicht daher, wenn zwei Schadensklassen je ein, zwei durchschlagende Sprüche oder Angriffe auf sie abfeuern und sich danach wieder voll dem eigentlichen Boss widmen. Der Wechsel zu den Begleitern muss allerdings sehr schnell erfolgen, um nicht die Kontrolle über den gesamten Kampf zu verlieren. Sollte doch einmal ein Humanoid erscheinen, muss er schnell beseitigt oder aber von Magiern verwandelt werden, letzteres sollte aber klar der Notfallplan bleiben.

Haben Sie dies gemeistert, ist die Begegnung mit dem Boss der Instanz recht einfach, und der Prinz wird früher oder später abtreten.

Wenn Sie die Gruft auf dem Weg zum Endgegner leer geräumt haben, dann ist jetzt der beste Zeitpunkt gekommen, um den gefangenen Kryoingenieur zum Ausgang zu begleiten und somit auch die dritte und letzte Quest für diese Instanz abzuschließen.



QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questlinie
Sicherheit geht vor	Beide	Konstrukteur Morphalius [Am Eingang]	–
Die Konkurrenz untergraben	Beide	Nexusprinz Haramad [Am Eingang]	–
Jemandes Arbeit zahlt sich aus	Beide	Kryoingenieur Sha'heen [In der Managruft]	Sicherheit geht vor

INSTANZEN

Auchindoun: Auchenaikrypta (Level 65-67)

Wie die Managruft liegt auch die Auchenaikrypta in der Instanzengruppe Auchindoun in der Mitte der Knochenwüste. Den Eingang finden Sie im Osten des Bereichs.

In der Krypta lauern wie erwartet jede Menge Untote, und die Zauberangriffe der Gegner machen hauptsächlich Schattenschaden. Ein Priester in der Gruppe ist daher wegen des Spruchs »Untote fesseln« und des Schattenbuffs sehr zu empfehlen.

Achten Sie auf die Patrouillen einzelner Untoter, die meist unsichtbar durch die Gegend streunen und besonders gerne direkt neben Ihnen aus dem Nichts auftauchen. Sie sind glücklicherweise nicht Elite und können schnell ausgeschaltet werden. Sollten einzelne oder alle Gruppenmitglieder das Zeitliche segnen, dann bleiben Sie auf dem Rückweg durch die Instanz besser zusammen, damit niemand alleine überrascht wird.

Die ganze Instanz hat nur zwei Bosse und kann in ein bis zwei Stunden erledigt werden. Auch gibt es hier nur einen, sehr langen Queststrang für die Horde und eine Quest für den Endgegner, die ebenfalls erst nach Abschluss einiger anderer Aufträge angenommen werden kann (siehe Kasten).

Wer übrigens auf der Jagd ist nach Reputation für das Untere Viertel von Shattrath, der ist hier genau richtig, denn immerhin bis zur Stufe »Geehrt« sammeln Sie in der Krypta für jeden erledigten Gegner kräftig Punkte.

Trash

Die meisten Gegner in der Krypta sind Humanoide und Untote. Abgesehen von den erwähnten Patrouillen werden die Untoten von je einem Humanoiden im Kampf zu Hilfe gerufen. Beachten Sie dies vor dem Angriff einer größeren Gruppe. Die beschworenen Quälgeister sind nicht Elite und halten wenig aus, daher kümmern Sie sich um sie am besten als erstes. Besondere Vorsicht ist allerdings bei den Phasenklerikern und Geisterhaften Besitzern geboten, welche die Kontrolle über einen Spieler übernehmen können. Das sorgt schnell für Ärger, daher sollten Sie diese relativ schwachen Mobs als erstes und möglichst schnell aus dem Weg räumen. Ist ein Spieler besessen, kann er wie beim ersten Boss in Stratholme befreit werden, indem Sie seine Lebensenergie unter 50 Prozent bringen.

Haben Sie Magier oder Schurken in der Gruppe, können Sie die Humanoiden aus dem Kampf nehmen. Ärger machen hier die Monks, die gegen Verwandlung immun sind.

Shirrak der Totenwächter

Auf der großen Brücke, die zum ersten Boss der Instanz führt, tauchen an mehreren Stellen kleine, kugelförmige Untote auf, die nach kurzer Zeit einen Rundum-Rückstoß ausführen. Sie können schnell beseitigt werden, aber besonders im Kampf gegen andere Mobs sollten Sie sich vor diesen kleinen Lichtern hüten – mit etwas Pech ist es nämlich durchaus möglich, über das Geländer der Brücke in den Abgrund geschleudert zu werden.

Zu Beginn des Kampfes gegen Shirrak zieht zunächst der Tank die Aufmerksamkeit auf sich, während sich der Rest der Gruppe im Raum am oberen Ende der Treppe großzügig verteilt. Alle 15 bis 20 Sekunden visiert Shirrak einen Spieler außer Nahkampfreichweite an. Der Betroffene sollte sofort die laufende Aktion unterbrechen und die Beine in die Hand nehmen, denn kurze Zeit nach der prominent in der Bildschirmmitte angekündigten Meldung schlagen Feuerbälle auf der Position des Auserwählten ein. Außerdem folgt dieser Strahl dem Spieler für kurze Zeit, daher sollten Sie auch beachten, bei der Flucht nicht an anderen Charakteren vorbeizulaufen, da sonst diese vom Feuer getroffen werden. Das Ziel dieses Angriffs ist für alle Spieler direkt nach der Meldung an einem Leuchten auf dem Boden zu erkennen. Diese Stelle muss kurzzeitig unbedingt gemieden werden.

Shirrak, Teil zwei

Shirraks direkte Angriffe sind nicht besonders stark, doch verfügt er darüber über zwei weitere, sehr unangenehme Fähigkeiten. Spieler im Nahkampf werden mit einem Dot bedacht, der etwa 450 Schaden pro Tick verursacht. Noch schlimmer sind aber Zauberkundige dran, denn durch eine Aura wird in einem Radius von mehr als 40 Einheiten die Dauer jedes Spruches um einen bestimmten Prozentsatz verlängert. Der Debuff wird bis zu viermal aufgetragen und immer stärker, je näher Sie sich bei Shirrak aufhalten – von 50 bis hin zu saftigen 200 Prozent Verlängerung der Zauberzeit. Am besten verwenden Sie daher kurze oder spontane Zauber und kanalisierbare Sprüche und halten sich in maximaler Reichweite auf. Der Heiler kann außerdem versuchen außer Reichweite der Aura zu stehen und nur für kurze Heilzauber und Spontansprüche in die Nähe des Tanks zu rennen. Ein Druide als Unterstützung ist hier dank der zusätzlichen HoTs sehr hilfreich für die Gruppe.

Der Umgang mit der Aura klingt komplizierter, als er ist. Das Wichtigste bei diesem Kampf ist die Vermeidung der Feuerbälle. Haben Sie diese Attacke unter Kontrolle, dann wird sich das hässliche Auge bald schließen.

Exarch Maladaar

Nach dem ersten Boss lungern Pakete zu je fünf Elite-Skeletten herum, die Ihre Gruppe ganz schön auf Trab halten können. Haben Sie einen Priester dabei, dann sollte zumindest einer dieser Gegner in Ketten gelegt werden. Gegen Ende der Instanz und kurz vor dem Endgegner warten dann große Gruppen von Skeletten darauf, von Ihnen endgültig ins Jenseits befördert zu werden. Im Gegensatz zu ihren ausgewachsenen Brüdern sind diese allerdings keine Elite-Gegner und können sehr gut mit Flächenzaubern bearbeitet werden. Besonders für Magier, aber auch für Hexenmeister und Priester, ein Riesenspaß kurz vor dem abschließenden Kampf dieser Instanz.

Der Chef selbst verursacht neben seinen Nahkampfangriffen ausschließlich Schatten-



schaden, daher bietet sich hier eine gute Gelegenheit, den Priester um seinen Schattenbuff anzubetteln. Während des Kampfes um die Herrschaft über die Instanz pickt sich der Exarch regelmäßig einen Spieler heraus und erstellt eine Schattenkopie von ihm, die sich dann natürlich gegen Ihre Gruppe wendet. Diese Klone müssen schnellstmöglich bezwungen werden, daher stellen Sie am Besten zwei Spieler ab, die sofort nach ihrem Erscheinen vom Boss ablassen und den Alter Egos der Garaus machen. Außerdem verwendet der Exarch gelegentlich einen Flächen-Furchtzauber mit sehr kleinem Radius. Sind alle Nahkämpfer mit Fliehen beschäftiget, dann müssen sich vor allem die Stoffträger vorsehen, denen der Boss dann nachstellen wird.

Maladaar, Teil zwei

Haben Sie den Exarchen auf etwa 15 bis 20 Prozent seiner Lebensenergie heruntergeprügelt, steht der Kampf nicht etwa kurz vor dem Ende. Stattdessen bekommen Sie es mit einer überlebensgroßen Kopie seiner selbst zu tun. Wenn Ihre Gruppe über genügend Feuerkraft verfügt und noch sicher auf allen Beinen steht, dann hämmern Sie weiter auf den Boss ein und versuchen dem Riesen so gut es geht auszuweichen. Ansonsten muss der große, aber wesentlich schwächere Avatar von einem zweiten Tank in Schach gehalten werden, bis der Boss tot ist, und Sie schalten ihn anschließend aus.

Als Belohnung für den Sieg gibt es nicht nur neue Ausrüstung. Nach diesem harten und sehr anstrengenden Kampf hat der von Ihnen befreite Naa'ru D'ore einen Auftritt. Haben Sie sich im langen Queststrang für die Horde bis zur Stufe »Auchindoun« vorgekämpft, dann startet an dieser Stelle der nächste Schritt.

QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questlinie
Alles wird gut	Beide	Großvater Aldrimus [Eingang zur Krypta]	Ezekiel von Ramdor [Eingang zur Krypta]
Auchindoun	Horde	A'dal [Shattrath 54/44]	Ein Besuch bei der Großmutter von Garrosh [Garadar 55/37]



HARDWARE

NEU!

AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Technisch entsprechen unsere drei Musterrechner denen des Vormonats, es gab keinen triftigen Grund für Änderungen. Vor allem aufgrund stark gesunkener RAM-Preise sind sie aber etwas billiger geworden, der Spitzenklasse-PC sogar um über 100 Euro.

BUDGET-PC — CA. 740 EURO

Mainboard	
Sockel-775-Board mit Intel i945P-Chipsatz	ca. 80 Euro
Prozessor	
Intel Core 2 Duo E6300 (Boxed)	ca. 190 Euro
Netzteil	
Markennetzteil mit ca. 350 Watt	ca. 40 Euro
Grafikkarte	
Nvidia Geforce 7600 GT	ca. 125 Euro
Laufwerke	
DVD-Brenner	ca. 35 Euro
Festplatte	
SATA-Festplatte 160 GB	ca. 55 Euro
Speicher	
1 GB DDR2/667	ca. 80 Euro
Soundkarte	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro
Gehäuse	
Midi-Tower	ca. 60 Euro
Betriebssystem	
Windows XP Home	ca. 85 Euro
	ca. 740 Euro

MITTELKLASSE-PC — CA. 1.045 EURO

Mainboard	
S775-Board mit P965-Chipsatz	ca. 110 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. 180 Euro
Laufwerke	
DVD-Brenner	ca. 40 Euro
Festplatte	
SATA-Festplatte 250 GB	ca. 75 Euro
Speicher	
2 GB DDR2/667	ca. 180 Euro
Soundkarte	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro
Gehäuse	
Midi-Tower	ca. 70 Euro
Betriebssystem	
Windows XP Home	ca. 85 Euro
	ca. 1.045 Euro

SPITZENKLASSE-PC — CA. 1.780 EURO

Mainboard	
S775-Board mit i975X-Chipsatz	ca. 190 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. 380 Euro
Laufwerke	
(SATA-)DVD-Brenner, zusätzliches DVD-Laufwerk	ca. 60 Euro
Festplatte	
SATA-Festplatten 2x250 GB	ca. 150 Euro
Speicher	
2 GB DDR2/800	ca. 200 Euro
Soundkarte	
Creative X-Fi Xtreme Gamer	ca. 80 Euro
Gehäuse	
Alu-Bigtower	ca. 150 Euro
Betriebssystem	
Windows XP Professional	ca. 130 Euro
	ca. 1.780 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**



Prozessortakt bei Notebooks

Alexander Pecka Ich habe eine Frage bezüglich meines neuen Laptops. Ich habe ein Intel Core 2 Duo T5500 mit 1,66 GHz, 1.024 MB und einer Geforce 7400. Wie ist der Prozessor einzureihen? Quasi zweimal, 1,66, also insgesamt 3,33 GHz? Oder 1,66 GHz im Quadrat? Ich habe keine Ahnung. Manche Spiele haben zumindest einen Systemcheck, und bei der Anforderung »mindestens 1,7 GHz« kommt nach der Überprüfung ein »nicht erfüllt«.

Ich habe außerdem gehört, dass Windows XP keinen DualCore unterstützen soll. Daraufhin haben mir Freunde gesagt, dass ich die Probleme unter Vista nicht haben würde, da es Duo-Prozessoren unterstützt.

PC PowerPlay Fragen zum Einstufen der Prozessor-Geschwindigkeit erhalten wir immer wieder in diversen Varianten. Grundsätzlich gilt eines: Die MHz-Angabe eines Prozessors ist absolut keine feste Maßeinheit für die Geschwindigkeit eines Prozessors bzw. des ganzen PCs, sondern nur ein gewisser Anhaltspunkt!

Wie schnell eine CPU ist, hängt eher von Ihrer Effizienz, sozusagen der »Geschwindigkeit pro Megahertz« ab. Die wird immer besser, weshalb die Taktraten kaum noch steigen. Ungünstig fürs Marketing, da in den Köpfen der Kundschaft die GHz-Zahl als Einstufung der Geschwindigkeit immer noch fest verankert ist. Deshalb arbeitet Intel etwa seit geraumer Zeit mit CPU-Bezeichnungen, die keine direkten Rückschlüsse mehr auf die GHz-Zahl zulassen. AMD wiederum verwendet bei der Bezeichnung seiner CPUs »virtuelle« Taktraten, die sich auf die relative Leistung zu früheren Intel-P4-Prozessoren beziehen (das so genannte P-Rating).

Auch die Core 2 Duos der T-Reihe (für Notebooks) sind recht niedrig getaktet, aber dennoch bei weitem schneller als etwa ein alter Pentium 4 mit nominell vergleichbaren 1,7 GHz. An dem wird sich auch der Systemchecks Ihres Spiels orientiert haben und Ihre CPU deshalb »durchfallen« haben lassen, obwohl sie eigentlich deutlich schneller ist. Und was DualCores angeht: Der Nutzen des zweiten Kerns ist vom jeweiligen Programm abhängig und schwankt stark. Er kann im Extremfall knapp hundert, aber auch absolut null Prozent betragen. Auch hier greifen Rechnereien deshalb ins Leere.

Mit DualCores haben übrigens weder XP noch Vista Probleme. Gemeint sind wohl Multi-CPU-Rechner (also zwei oder mehr eigenständige Prozessoren), die nicht von jeder XP- und Vista-Version unterstützt werden.



Forceware-Treiber-Einstellungen

Jonas Helleisen Ich habe mir eine Geforce 8800 GTX gegönnt. Leistung sollte nun genug da sein, also wollte ich die Treibereinstellungen optimieren, komme mit den Optionen aber nicht zurecht. Was sollte ich wie einstellen? Was kostet zu viel Leistung? Bei meiner schwächeren Karte hatte ich einfach alles auf »Standard« gelassen.

PC PowerPlay Karten von Nvidias 8800er-Reihe vertragen locker die maximale Bildqualität-Einstellungen. Am besten das Panel auf »klassisch« stellen, um das verworrenen Layout des neuen Paneldesigns zu umgehen. Mit einem Rechtsklick erhalten Sie eine »Direkthilfe«, welche die jeweilige Option ganz gut erklärt. Wir empfehlen: Systemleistung auf jeden Fall auf »Hohe Qualität«, Antialiasing und anistropisches Filtering am besten vom jeweiligen Spiel aus steuern. V-Sync immer an, Mipmaps erzwingen auf »trilinear«, den negativen LOD-Bias auf »Clamp«. Die etwas spezielleren Sachen (z.B. Transparenz-AA, Gamma-korrigiertes AA) können Sie bei einer 8800er ruhig aktivieren. Optionen mit dem Begriff »Optimierung« in der Beschreibung sollten Sie deaktivieren. Hierbei werden nämlich die fps (also die Geschwindigkeit) optimiert und nicht die Bildqualität. Der Triple-Buffer (Dreifach-Pufferung) ist so eine Sache: Er dämpft bei einem hohen fps-Niveau störende fps-Schwankungen (also die »Kurzruckler«), kostet aber Speicher und ist bei einem niedrigem fps-Level eher kontraproduktiv.



Spielen über externe Festplatte

Fabian Hanslbauer Ich habe mir letztens eine externe Festplatte gekauft, die eine Datenübertragungsrate von max. 480 MB/s, eine Drehgeschwindigkeit von 5.400 rpm und einen USB-2.0-Anschluss hat. Senkt es die Performance meiner Spiele, wenn ich sie auf diese Festplatte installiere?

PC PowerPlay Auch wenn die maximale Datenübertragungsrate eines USB-2.0-Anschlusses von 480 MB/s eher theoretischer Natur ist: Die Schnittstelle packt auf jeden Fall mehr an Daten, als die Festplatte pro Sekunde überhaupt bereitstellen kann. Wenn alles richtig angeschlossen und konfiguriert ist, lassen sich Spiele also ohne Einschränkungen über eine externe Festplatte spielen.



Lohnt Aufrüsten noch?

Tim Pauls Ich habe vor kurzem einen Rechner geschenkt bekommen, den ich mir so sicherlich nicht gekauft hätte. Doch einem geschenkten Gaul ... Nun wollte ich mal fragen, ob es sich lohnt, ihn doch noch ein bisschen aufzupeppen?

Es ist ein AMD Sempron 3000+ (Sockel 754) mit einem MSI-K8MMV-Mainboard und 512MB DDR400-Speicher. Nun hab ich keine Grafikkarte. Ist die Überlegung, auf einen Athlon64 3700+ umzurüsten, sinnvoll? Und was für eine AGP-Karte lohnt sich? Eine Geforce 7600GT? Ich will auch kein Vermögen reinstecken.

PC PowerPlay Der Prozessor ist bei diesem PC eigentlich das kleinste Problem. Natürlich würde sich das Umrüsten auf die schnellste erhältliche S754-CPU leicht bemerkbar machen; viel dringlicher wäre unserer Meinung nach aber das Aufrüsten auf 1 GB Speicher und eine halbwegs vernünftige Grafikkarte. Ihre Geforce 7600 GT ist sicher ein guter Vorschlag, angesichts des sonstigen Rechnerumfeldes würden wir aber noch eher zu einer billigeren 7600 GS für nur noch knapp 100 Euro raten.

NEWS

XPERT VISION X1950 GT AGP
X1950 auch für AGP

Der schon mehrmals für tot befundene AGP-Port ist weiter quicklebendig: Auch von der neuen Radeon-Variante **X1950 GT** wird es entsprechende Versionen geben. XpertVision hat unter der etwas schiefen Bezeichnung **X1950 GT Super 512MB AGP** die erste AGP-Version des neuen **X1950 GT**-Chips angekündigt. Die technischen Daten: 512 MB GDDR3-RAM mit 256-bittiger Anbindung, 500 MHz Chip- und 1.200 MHz Speichertakt.

Der GT-Chip ist unterhalb der PRO angesiedelt, dementsprechend liegt auch der Preis etwas niedriger. Mit 189 Euro unverbindlicher Preisempfehlung müssen AGP-Käufer aber mal wieder rund 20 Euro tiefer in die Tasche greifen als fürs günstigere PCIe-Pendant. Die genaue Verfügbarkeit der **X1950 GT Super 512MB AGP** steht noch nicht fest; die Karte wird es aber auf jeden Fall noch im Februar zu kaufen geben, sollte bei Erscheinen dieses Heftes also bereits im Laden stehen.

Hersteller: XpertVision | Termin: Februar 2007

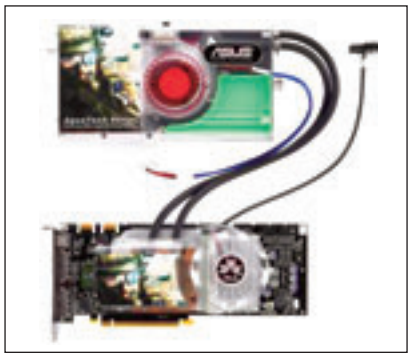


ASUS EN8800 GTX AQUATANK
Wasserkühlung Deluxe

Wem's nicht schnell genug sein kann, der sollte mal einen Blick auf das neueste Teufelswerk aus der Hexenküche von Asus werfen: Bei der **EN8800 GTX** handelt es sich um eine wassergekühlte, auf 1.000 Stück limitierte Version der **Geforce 8800 GTX** – mit deutlich erhöhten Taktraten. Der Chip pumpt mit 630 MHz (im Gegensatz zu den gewöhnlichen 575 MHz), der Speicher mit satten 2.060 MHz (statt 1.800 MHz). Laut Herstellerangaben soll die Karte damit etwa 11 Prozent schneller sein als die übliche Version und dabei besser gekühlt werden.

Die Kehrseite der Medaille ist zum einen der Preis von gut 700 Euro. Zum anderen der gewaltige Platzbedarf: Allein die Karte belegt zwei Steckplätze, Komponenten für die Wasserkühlung brauchen zwei zusätzliche. Falls Sie sich für das Rennpferd interessieren, sollten Sie also zunächst schauen, ob Ihr Tower der Konstruktion überhaupt genug Platz bietet.

Hersteller: Asus | Termin: März 2007



GENIUS SLIMSTAR 820 SOLARGIZER
Alternative Energiequelle

Eigentlich ist ein Paket aus Funkmaus und -tastatur keine große Sache. Dass uns die **Genius Slimstar 820 Solargizer** dennoch eine Meldung wert ist, liegt an zwei Dingen: Zum einen ist der PC-Nager mit Laser-Sensor und einer Abtastrate von 1.600 dpi durchaus für Spiele zu gebrauchen. Zum anderen kümmert sich eine schwenkbare Solarzelle um die Stromversorgung der Tastatur. Um für Tage gewappnet zu sein, an denen die Sonne mit Abwesenheit glänzt, dienen zwei handelsübliche AA-Batterien als Energienotnagel.

Für das umweltfreundliche Konzept wurde die Tastatur bereits auf der CES-Messe in Las Vegas mit einem Award ausgezeichnet. Das Paket ist ab sofort zu Straßenpreisen von 60 bis 70 Euro erhältlich.

Hersteller: Genius
Termin: erhältlich



GEFORCE 8800 GTS 320 MB
Die neue Mittelklasse

Nvidia hat eine abgespeckte Variante der **Geforce 8800 GTS** ins Portfolio aufgenommen. Die technischen Daten bleiben im Prinzip gleich: 500 MHz für den Chip- und 1.600 MHz für den Speichertakt. Der Unterschied liegt bei der Höhe des RAMs: Während die bisherige Version der **8800 GTS** mit insgesamt 640 MByte Videospeicher ausgestattet ist, kommt die **GTS 320 MB** lediglich mit 320 MByte daher. Unser Bild zeigt die 640-MB-Version.

Freilich ist sie auch billiger: Statt rund 380 Euro wandern knapp 300 Euro in die Händlerkasse. Zum Erscheinen dieser Heftausgabe sollte – entsprechende Verfügbarkeit vorausgesetzt – die **Geforce 8800 GTS** mit 320 MByte Speicher bereits neben ihrer großen Schwester im Handel erhältlich sein.

Hersteller: Nvidia
Termin: erhältlich



www.cynamite.de

BENQ FP222WA

22 Zoll zum Kampfpreis



Benq hat einen neuen Flachbildschirm für günstige 299 Euro im Angebot. Das Display des **FP222Wa** hat ein Format von 16:10, der Kontrast beträgt 700:1. Die maximale Auflösung des TFTs liegt bei 1.680 mal 1.050 Bildpunkten. Mit einer Reaktionszeit von 5 Millisekunden eignet sich der **FP222Wa** auch sehr gut für die spielende Zunft.

Benq verspricht eine besonders gleichmäßige Ausleuchtung. Mit im Preis inbegriffen sind ein dreijähriger Vor-Ort-Austauschservice, ein VGA-Kabel und eine Treiber-CD.

Hersteller: Benq | Termin: erhältlich

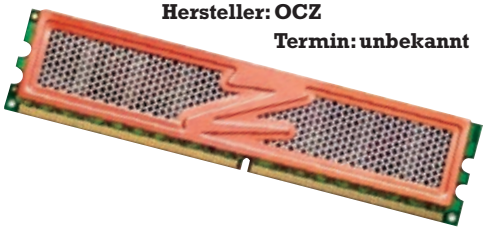
OCZ DDR2 PC2-5400 VISTA UPGRADE KIT

Speicherkit mit 4 GByte

Als einer der ersten Hersteller präsentiert OCZ ein DDR2-DualChannel-Kit mit satten 4 GByte. Die jeweils 2.048 MByte Kapazität aufweisenden Riegel sind als PC5400 (DDR-667) spezifiziert, die Zugriffszeiten mit standardmäßigen 5-5-5-15 angegeben. Der Name OCZ **DDR2 PC2-5400 Vista Upgrade Kit** ist dabei allerdings in doppelter Hinsicht irreführend: So ein großer Speicherfresser ist Microsofts neues Betriebssystem nun auch wieder nicht. Und außerdem läuft das Kit natürlich auch unter anderen Betriebssystemen als Vista. Zu Preisen und genauem Erscheinungsdatum ist noch nichts Genaueres bekannt.

Hersteller: OCZ

Termin: unbekannt



SCYTHE ANDY SAMURAI MASTER

Andy ganz cool



Der Preis für die drolligste Produktbezeichnung im Frühjahr 2007 geht eindeutig an Scythe. Die japanischen Kühlerspezialisten haben einen deutschen Mitarbeiter namens Andreas Bunen. Was dieser (vermutlich auf einer feucht-fröhlichen Betriebsfeier) auch immer angestellt haben mag, es hat offenbar gereicht, dass er stilecht im Samurai-Outfit die Verpackung des Kühlers ziert und als Namensgeber herhalten darf.

Andy, der **Samurai Master** passt auf sämtliche gängige CPU-Sockel, im einzelnen AM2, LGA775, 478, 754, 939 und 940 und hat einen Durchmesser von zirka 6 Millimetern. Der Einbau ist ohne Mainboard-Ausbau möglich. Für rund 45 bis 50 Euro kommt Andy zu Ihnen nach Hause.

Hersteller: Sythe | Termin: erhältlich

INTEL GRAFIKKARTEN

Chipgigant im Grafikmarkt

Die Hinweise verdichten sich, dass Intel demnächst auch Grafikkarten in die bisher mit Chips und Chipsätzen befüllte Produktpalette aufnimmt. Zwar gibt es derzeit keine Details zu kommenden Produkten. Derzeit stellt Intel jedoch Grafikexperten ein, die Chips auf Mehrkern-Basis entwickeln sollen. Die ersten Ergebnisse in Form von neuen Grafikkarten werden für Anfang 2009 erwartet. Interessantes Detail am Rande: Angeblich arbeitet Intel daran, die Grafiktechnologie auch in Prozessoren zu integrieren. Wir sind gespannt, ob und wann der Konzern die ersten Core Duo-CPUs mit integrierter Highend-Grafik ankündigen wird. **Hersteller: Intel | Termin: 2009**

Kurz und knackig

Nachfolger zu Windows Vista bereits in drei Jahren?

Kaum ist Vista erhältlich, machen bereits erste Details über den Nachfolger die Runde. Dieser soll mit dem schlichten Namen Windows 7 (bisheriger Arbeitstitel: »Vienna«) daherkommen und weit mehr Anpassungsmöglichkeiten besitzen als XP und Vista. Zudem steht eine Generalüberholung in Sachen Benutzeroberfläche an. Bei Microsoft geht man angeblich davon aus, Windows 7 bereits in etwa drei Jahren ausliefern zu können.

Neuer Core 2 Duo

Intel stockt auf: In China machen Muster des neuen Prozessors mit der Bezeichnung Core 2 Duo E6850 die Runde. Das Besondere an der CPU ist der höhere Frontside-Bus, der mit 1.333 MHz statt der bisher für Core 2 Duo üblichen 1.066 MHz getaktet ist. Der Prozessor ist mit 3,0 GHz getaktet, der Level2-Cache mit 4 MByte dimensioniert. Der Erscheinungstermin für den E6850-Prozessor ist für das 3. Quartal 2007 angesetzt.



KÖNIGLICHES KÜHLERSEXTETT

Sechs Luftkühler der absoluten Spitzenklasse trafen sich zum Stelldichein im Hardwarelabor.
Wer hat auch die hitzigsten Prozessoren ganz cool im Griff und damit Anspruch auf die Kühlerkrone?



Ein fettes Mainboard für 200 Euro, die neueste Grafikkarte für 500, und der schnellste Prozessor für 1.000. Und über allem thront ein Noname-Kühler für 10 Euro, der einem den Spaß am neuen 2.500-Euro-Gerät ordentlich vermiesen kann. Wer denkt beim heiß ersehnten PC-Kauf schon ausgerechnet an so einen blöden Propeller? Und selbst wenn: Wer kann schon mit den ganzen Herstellern, die man sonst von nirgendwo her kennt, was anfangen?

Selbst mit ihrer wachsenden Bedeutung sind hochwertige CPU-Kühler immer noch ein Ding für PC-Experten. Dabei sollte man sich hier ruhig ein paar Extra-Euros gönnen. Nicht nur die CPU wird es Ihnen mit einem kühlen Köpfchen danken; auch Ihre Ohren werden begeistert sein, wie leise ein PC mit einem Highend-Kühler sein kann. Wir haben uns sechs Modelle herausgepickt, die alle das Zeug zum derzeit besten Luftkühler überhaupt haben.

Die Kandidaten im Überblick:

Apack Zerotherm BTF90, ca. 50 Euro

Asus Silent Knight, ca. 55 Euro

Gigabyte 3D Rocket II, ca. 45 Euro

Scythe Infinity, ca. 40 Euro

Silverstone Nitrogon NT06, ca. 45 Euro

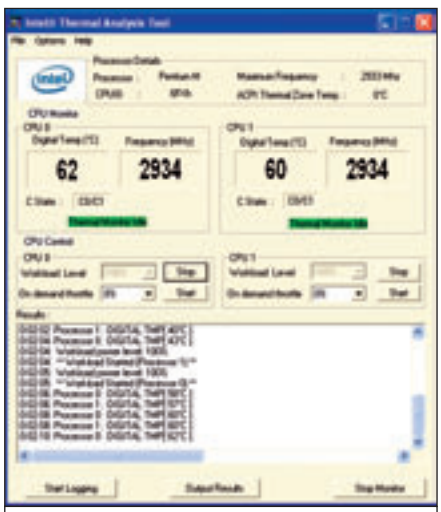
Zalman CNPS9700 LED, ca. 50 Euro

So haben wir getestet

Für diesen Test kam sowohl hard- als auch softwareseitig ein brandneues System zum Einsatz. Es besteht als wichtigste Komponente aus dem Prozessor **Intel Core 2 Extreme EE6800**, den wir zusätzlich auf 2,4 GHz (also **E6600**-Niveau) unter- und 3,3 GHz (10x330 MHz) übertakten. Verbaut ist er auf einem Mainboard **Asus P5B-E Plus**, auf dem auch noch 2 GB DDR2-800-Speicher von G.E.I.L. und eine passiv gekühlte **Gigabyte Radeon X800 XL** stecken. Ein im Anforderungsprofil fast lautloses Netzteil **Enermax Liberty 500** stellt die Energie zur Verfügung. Eingebaut ist alles in den Miditower **Aerocool Extreme Engine 3T**. Dessen seitlichen 250-Millimeter-Lüfter haben wir durch einen rückseitigen 120er ersetzt.

Heisses Programm

Die ganzen Kabel und Anschlüsse haben wir ohne besondere Sorgfalt verlegt, um durchschnittliche Voraussetzungen zu simulieren. Als Testsoftware kam nicht mehr das bewährte **Prime95** zum Einsatz, sondern Intels hauseigenes **Thermal Analysis Tool**. Das stellt die beiden CPU-Kerne vor noch größere Anstrengungen als **Prime95** und erhitzt die CPU um ca. 10 Grad stärker. Ein 15-Minütiger Lauf pro Testdurchgang reicht hier für absolute Maximalwerte. Ausgelesen und angezeigt wurden uns die Ergebnisse ebenfalls vom **TAT**. Es liest dabei die im **Core 2 Duo** verbauten digitalen Temperatursensoren aus, die punktgenau auf besonders hitzigen Segmenten platziert sind, den so genannten Hot Spots. In der Kombination bedeutet das schlicht, dass die per **TAT** erzeugten Werte so ziemlich die höchsten sind, die eine CPU überhaupt zu bewältigen hat. Selbst die anspruchsvollsten Spiele beanspruchen den Prozessor weit weniger.



Kein anderes Testprogramm bringt einen Prozessor so sehr ins Schwitzen wie Intels **Thermal Analysis Tool**.

Für die Lautstärkenmessungen wiederum benutzen wir das Schallpegelmessgerät **Voltcraft 320**. Dessen Messbereich fängt bei 30 dBA an, was in etwa dem Grundpegel eines subjektiv lautlosen Zimmers entspricht. Die Messungen wurden in einem Abstand von 30 Zentimeter zum Kühler durchgeführt, alle anderen Lüfter solange abgeschaltet.

DER NEUBEGINN

Auch wenn wir früher bereits Dutzende Kühler-Modelle getestet haben, sind die alten und neuen Ergebnisse aufgrund der völlig verschiedenen Plattformen absolut unvergleichbar – deshalb setzen wir die Rangliste hiermit quasi auf Neustart.

Dennoch sind die in den Bestenlisten abgedruckten Top 5 durchaus repräsentativ:
Die in diesem Artikel getesteten Modelle gehören einfach mit zum Besten, was der Luftkühlermarkt derzeit zu bieten hat.

Scythe Infinity



Als echter Japaner fühlt sich der **Scythe Infinity** der Tradition verpflichtet. Von neumodischem Outfit wie bei Asus oder Zalman keine Spur. Mit seinem Alu-Hochhausdesign und dem selbstverständlich LED-losen 120er-Lüfter strahlt er nüchterne Technik aus und erinnert zudem an die Wurzeln des Unternehmens im Passivkühler-Bereich.

Gleichzeitig ist er ein echtes Monster: Fast ein Kilo schwer, beeindruckende Dimensionen und vor allem so hoch, dass wir den Seitenlüfter vom Gehäuse entfernen mussten, damit es noch zugeht. Leider wird mit dem Material nicht überall gleichermaßen geklotzt. Die Lüfterbefestigung per Bügel wirkt archaisch, das Mini-Tütchen Wärmeleitpaste schlicht geizig. Größtes Manko: Beim Sockel 775 entschied sich Scythe für die gleiche Pushpin-Montage wie beim serienmäßigen Boxed-Kühler. Das klingt in der Theorie supereinfach: aufsetzen, reinstecken, fertig – ganz ohne Mainboard-Ausbau. In der Praxis allerdings mussten wir mit Kühler und Platine mehr rumfummeln als bei jedem anderen Modell. Die Pins lösten sich ständig wieder, einer lag zwischen Kühlrippen und Northbridge-Kühler fast unerreichbar.

Stiller Geselle

Ist das Koloss aber erst mal sicher im PC verstaut, schlägt seine Stunde. Der Lüfter erweist sich als sehr hochwertiges Exemplar, das maximal 1.200 Umdrehungen abspult. Damit lässt

Apack Zerotherm BTF90



Die Position des absoluten Frischlings nimmt in unserer illustren Runde Apack ein. Zwar kennen sich die Koreaner im Kühlerbereich bestens aus; bislang waren sie aber hauptsächlich im Server-und OEM-Bereich unterwegs. Mit dem rund 50 Euro teuren Spitzenmodell **Zerotherm BTF90** will man denn auch nicht nur mitschwimmen, sondern ganz vorne an der Spitze mitmischen. Zumindest von den reinen Daten her ein durchaus realistisches Unterfangen: Vollkupfer-Bauweise, vier verschlungene Heatpipes, dünne (und sehr empfindliche) Kühlfinnen ohne Ende, sehr gute Verarbeitung ganz knapp unter Asus-Niveau.

Knapp hinter dem **Silent Knight** landet der **BTF90** auch im Punkt Installation. Zumindest beim Sockel 775, denn auf AMD-Plattformen kassiert die Installation Bestnoten: Einfach den Kühler mit einem Spannhebel ans serienmäßige Retentionmodul klemmen. Auf dem S775 gerät der Einbau weitaus umständlicher. Zudem piesackt uns Apack mit kleinen Gemeinheiten wie einer selbstklebenden Backplate oder sehr schwergängigen, fies quietschenden Federschrauben. Ein echter Fauxpas ist das völlige Fehlen einer Angabe, ob der Lüfter saugt oder bläst und in welche Richtung der komplette Kühler überhaupt auf dem Sockel gehört. Ob man ihn quer oder längs zum Luftstrom betreibt, bleibt letztendlich dem Käufer selbst überlassen; es funktionieren beide Arten gleichermaßen.

Zalman CNPS9700 LED



Man nehme den äußerst beliebten **CNPS9500**, ersetze den 92er durch einen riesigen 120er Lüfter, passe den Rest entsprechend an – und fertig ist der neue »große« Zalman. Der **CNPS9700 LED** ist fürwahr eine imposante Erscheinung. Bei Verarbeitung, Design und Materialanmutung liegt er zusammen mit dem Asus ganz vorne. Allerdings haben die dünnen Kupferfinnen eine erstaunliche Schnittkraft – ohne blutige Finger gehen bei uns nur ganz wenige 9x00-Installationen ab.

Davon abgesehen gerät der Einbau unkompliziert und im Testfeld am schnellsten vonstatten. Dass Zalman immer wieder für – positive – Überraschungen im Detail gut ist, zeigt die flüssige Wärmeleitpaste: Im Gläschen samt kleinem Pinsel sieht sie aus wie silberner Nagellack und lässt sich bequem und gleichmäßig wie keine andere auftragen.

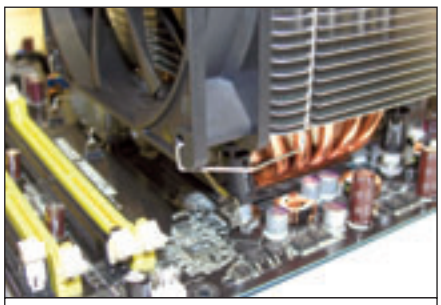
Einfach riesig!

Im Praxistest gilt zunächst das Gleiche wie für alle jüngeren Zalman-Modelle. Bei voll aufgedrehter Fanmate-Lüftersteuerung ist er mit über 50 dBA viel zu laut, was sich mit sinkender Drehzahl aber immer mehr Richtung »unhörbar« verschiebt. Doch während der kleinere 9500er zudem spürbare Leistungsprobleme hat, scheint das Konzept beim **CNPS9700** besser aufzugehen. Egal, wie schnell bzw. langsam sein Lüfter auch dreht, er mischt im Testfeld ganz vorne mit. Da das nicht nur für die Kühl-

INFINITY

er nie den Wunsch nach einer Steuerung oder einem PWM-kompatiblen Anschluss aufkommen. Doch nicht nur das; der **Infinity** liegt bei der Kühlleistung trotz der konsequentesten Silent-Philosophie einen Tick vorne. Selbst beim Drosseln auf quasi unhörbare 600 Umdrehungen kann er noch voll mithalten.

Als kompromissloser Luftkühler ist der **Infinity** damit erste Wahl. Zumindest dann, wenn einem die Dimensionen und das Gewicht ebenso wenig stören wie das gegenüber der Konkurrenz weniger wertige und durchdachte Drumherum. Quasi als Ausgleich ist Scythe inzwischen von seiner Hochpreis-Politik abgerückt. Mit dem im Testfeld günstigsten Straßenpreis von knapp unter 40 Euro ist der Beste auch der Billigste und hat sich den Preis-Leistungs-Award redlich verdient.



Die Mainboard-Montage per fummliger **Pushpins** ist bei einem Kühler von diesen Ausmaßen keine gute Idee.

Hersteller	Scythe
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.scythe-eu.com
Hersteller-Hotline	040/822 459 880 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	87
Lautstärke	(35%)	90
Installation	(15%)	69
Eigenschaften	(10%)	78
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 1 (von 6 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Top-Kühlleistung, superleise, attraktiver Preis: Kühlerherz, was willst du mehr? Höchstens ein sorgfältigeres Drumherum.«

85

ZEROTHERM BTF90

SENSATIONSDEBÜT

Angeschlossen wird der Kühler über ein vierpoliges Kabel. Der zusätzliche Pol ist für das PWM-Signal, womit sich die Drehzahl des in sattem Rot beleuchteten Lüfters über entsprechend ausgerüstete Mainboards direkt regeln lässt. Und das lohnt sich, denn der **BTF90** hat enormes Potenzial. Die maximalen und geräuschvollen 2.600 Umdrehungen braucht man fast nie. Andersherum zeigt er auch bei der halben Drehzahl erstklassige Leistungen und tendiert dann Richtung unhörbar.

Hinter dem Scythe ist der **Zerotherm** der zweitbeste Leistungs-Lautstärke-Kompromiss. Und das mit einem vergleichsweise kleinen und trotz Schmetterlingsform unspektakulären Kühler. Respekt – ein sensationeller Einstand!



Der Lüfter muss vor der S775-Installation demontiert werden, was über eine **Plastikschiene** ganz einfach geht.

Hersteller	Apack
ca. Preis	50 Euro
Webseite	www.zerotherm.net
Hersteller-Hotline	040/851 924 912 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	85
Lautstärke	(35%)	84
Installation	(15%)	78
Eigenschaften	(10%)	86
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 6 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Ein tolles Debüt: Mit dem rundum überzeugenden Zerotherm BTF90 gehört Apack auf Anhieb zu den besten Kühlerherstellern.«

84

CNPS9700 LED

leistung gilt, liegt er auch insgesamt weit vorne. 50 Euro sind dafür zwar nicht billig, aber die Zeiten der exorbitant überhöhten Zalman-Preise wohl trotzdem vorbei.

Etwas seltsam mutet allerdings die Modellpolitik der Koreaner an: Statt mit dem Fanmate gibt es ihn auch als **CNPS9700 NT**-Version mit einem vierpoligen Lüfteranschluss für die automatische PWM-Regelung übers Mainboard. Warum diese materialmäßig eigentlich abgespeckte Variante fünf Euro mehr kostet, weiß wohl nur Zalman.



Auch dem 9700er liegt die bekannte, bestens bewährte Fanmate-**Lüftersteuerung** bei.

Hersteller	Zalman
ca. Preis	50 Euro
Webseite	www.zalman.co.kr
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Kühlleistung	(40%)	85
Lautstärke	(35%)	82
Installation	(15%)	81
Eigenschaften	(10%)	85
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 6 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Zalmans Spitzenmodell ist gegenüber dem 9500 ein deutlicher Fortschritt und liegt praktisch gleichauf mit dem Zerotherm BTF 90.«

84

Asus Silent Knight



Es gibt inzwischen kaum noch etwas, das Asus nicht macht. CPU-Kühler gehören zu den jüngeren Gerätekategorien im Produktportfolio. Erste Gehversuche wie der **StarIce** fielen eher bemitleidenswert aus; doch seit dem sehr guten **Silent Square** befindet sich Asus mit der Konkurrenz auf Augenhöhe. Derzeitiges Topmodell in der Palette ist der im Kupfergewand gerüstete **Silent Knight**.

Asus' »leiser Ritter« tritt zum Test mit offenem Visier an: Die schick-edle, leicht zalmännsche Optik sowie eine exzellente Verarbeitungsqualität sorgen für einen hervorragenden Ersteindruck. Der schwindet etwas bei der Installation. Der Einbau gerät zwar nicht wirklich schwierig; allerdings besteht er aus vielen verbauten Teilen und dadurch ebenso vielen Einzelschritten. Kaum hilfreich ist dabei die zwar deutsche, aber viel zu schwammig formulierte und nur mit winzigen schwarz-weiß-Bildchen illustrierte Anleitung. Ebenso wenig die extrem widerspenstig-klumpige Silber-Wärmeleitpaste, bei der es sich offenbar um die **Arctic Silver 5** handelt.

Blaues Wunder

Den Praxistest prägt vor allem der blau beleuchtete 92-mm-Lüfter in der Mitte des zweiteiligen Kühlkörpers. Er rotiert mit ca. 2.200 Umdrehungen recht schnell und kann mangels Lüftersteuerung oder 4-poligem PWR-Stecker im Serientrimm nicht geregelt werden. Mit

Silverstone Nitrogon NT06



Im Vergleich zur Konkurrenz ist der **Nitrogon NT06** so was wie der Opa im Testfeld. Dass er schon länger auf dem Markt ist, merkt man auch an seiner Bauform: Er vertraut nicht auf das derzeit so moderne Tower-Design, sondern auf eine zierlich wirkende Kühlblock-Heatpipe-Kombi mit mächtigem, horizontal liegendem 120er-Lüfter. Der bläst ATX-konform Frischluft Richtung CPU und kühlt ganz nebenbei auch noch die Umgebung inklusive Stromversorgung, Northbridge und Speicher mit. Da er nicht mittig liegt und sich der **NT06** in jeder Richtung montieren lässt, gibt das bei der Installation Spielraum für praktische Überlegungen: Will ich ein bisschen mehr Richtung RAM gehen? Oder vielleicht sogar die Grafikkarte noch etwas mitkühlen? Der Einbau selbst geht im Großen und Ganzen stressfrei vonstatten, auch wenn sehr viel geschraubt wird, was die Prozedur stark in die Länge zieht.

Auf den Nullpunkt gesunken

Im Praxistest rückt dann ganz klar der Lüfter in den Mittelpunkt. Lässt man ihn mit maximaler Drehzahl laufen, erfüllt ein mächtiges Dröhnen den Raum, das mehr an 10.000 als die nur anliegenden 2.600 Umdrehungen erinnert. Kein Problem, denken wir, hat ja eine entsprechende Steuerung dabei. Also Regler zurückgedreht und das Dröhnen ist weg. Kein Wunder, denn der Lüfter lässt sich glatt komplett abstellen! Was an sich schon unsinnig genug ist, wird

Gigabyte 3D Rocket II



Sehr ungewöhnlich ist Gigabytes kaminschachtartiges Topmodell aufgebaut. Heatpipes befördern die Hitze auf halbe Höhe zu einem Verbund dicker, sehr eng beieinander stehender Alulamellen. Von dort befördert ein blau beleuchteter 92er die Luft nach draußen, ein weiter unten liegender, kleinerer Propeller bläst Richtung CPU und kühlt gleichzeitig die umgebende Peripherie. Als kleinen Showeffekt leifert Gigabyte verschiedenfarbige, im UV-Licht fluoreszierende Gummiringe als Lüfterverzierung mit.

Der **3D Rocket 2** baut insgesamt so hoch, dass er bei einem normalen Midi-Gehäuse direkt an der Seitenwand ansteht. Eine Plastikblende am Lüfterrahmen sorgt dafür, dass die Warmluft ausschließlich Richtung Freiheit und nicht auch ins Gehäuseinnere strömt.

Kontaktscheu

Die Installation auf dem Sockel 775 gerät grundsätzlich einfach. Hilfsrahmen verschrauben und den Kühler mit zwei Klipsen daran befestigen – das war's. Allerdings wirken die Klipse nicht besonders straff und springen mit einer falschen Berührung sofort wieder aus ihrer Position. Das ungute Gefühl bestätigt sich bei den Messungen, als die Werte sehr hoch ausfallen und mit der übertakteten 3,3-GHz-CPU sogar über die kritische 85-Grad-Grenze wandern. Anscheinend ist der Kontakt zwischen Kühlkörper und CPU nicht intensiv genug.

SILENT KNIGHT

knapp 47 Dezibel ist das deutlich vernehmbare Laufgeräusch zwar gerade noch als akzeptabel einzustufen. Im Serientrimm ohne regelmöglichkeit ist das aber hinter dem Gigabyte dennoch der zweitlauteste Wert. Auf die halbe Drehzahl gedrosselt geht der Pegel um zehn Dezibel zurück, ohne dass die Kühlleistung groß leidet. Insgesamt schafft der **Silent Knight** die zweitbesten Werte.

Alles in allem schlägt sich der Kühlritter mehr als tapfer. Angesichts des hervorragenden Kühlpotenzials wiegt das Fehlen einer serienmäßigen Regelmöglichkeit aber umso schwerer. Die paar Euro für eine Steuerung sollte man sich gönnen, zumal Asus eh schon kräftig hinlangt: Mit rund 55 Euro ist er der teuerste und schrammt er bei Preis-Leistung knapp an einer guten Bewertung vorbei.



Die klumpige Asus-**Wärmeleitpaste** lässt sich nur extrem schwer auf der CPU verteilen.

Hersteller		Asus
ca. Preis		55 Euro
Webseite		www.asus.de
Hersteller-Hotline		02102/959 90 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	86
Lautstärke	(35%)	80
Installation	(15%)	79
Eigenschaften	(10%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 6 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

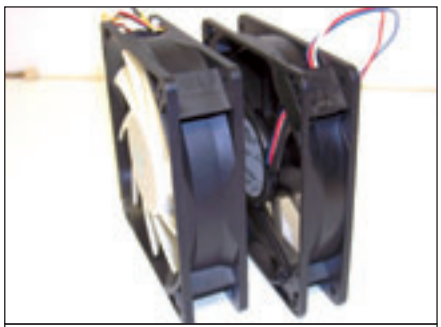
»Ein schicker, bestens verarbeiteter und leistungsfähiger Allrounder, dem es eigentlich nur an der Möglichkeit zur Lüfterregelung fehlt.«

83

NITROGON NT06

durch den Umstand erschwert, dass es keinen festen oder spürbaren Punkt für die Nullstellung gibt. Mal schaltet er sich früher ab, mal etwas später. Ein höchst beunruhigendes Gefühl bei den Drosselungsversuchen, auch wenn der **NT06** selbst als reiner Passivkühler eine passable Figur abgibt.

Mit etwas Feingefühl bringt man den 120er-Propeller auf 900 Umdrehungen herunter. Dann ist er praktisch unhörbar und schwingt sich zu ordentlichen Kühlleistungen auf. Mit den gemessenen 1.300 Umdrehungen schließlich ist er immer noch sehr leise und kühlt dabei sehr gut. Wäre nicht der Lapsus mit der Lüftersteuerung – der **Nitrogon** wäre uns für die 45 Euro eine Empfehlung wert. Die inzwischen erhältliche V2-Version ist auch AM2-kompatibel, ansonsten aber identisch.



Der verbaute **120er Lüfter** (links) ist breiter als üblich, was für mehr Luftdurchsatz sorgt.

Hersteller		Silverstone
ca. Preis		45 Euro
Webseite		www.silverstonetek.de
Hersteller-Hotline		040/675 931 16 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	84
Lautstärke	(35%)	80
Installation	(15%)	73
Eigenschaften	(10%)	78
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 6 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Das vom Restfeld abweichende Konzept hat durchaus seine Reize. Bei Lüfter und Lüftersteuerung gibt es aber Verbesserungsbedarf.«

81

3D ROCKET II

Nach mehreren vergeblichen Lösungsversuchen probieren wir es einfach mal mit einer eigentlich viel zu dicken Schicht Zalman-Leitpaste. Es klappt: Der **3D Rocket 2** kommt nun auf ausgezeichnete Werte. Mit über 3.000 Umdrehungen erreicht der Lüfter aber auch ein raketenartiges Geräuschniveau. Also regeln wir per mitgelieferter Lüftersteuerung die Umdrehungen auf das Minimum von 1.500 herunter. Nun herrscht halbwegs Ruhe im Karton bei immer noch konkurrenzfähiger Kühlleistung.

Angesichts der Installationsschlappe können wir von der blaue Rakete zumindest für den S775 dennoch nur abraten. Ein Laie hätte die mangelnde Kühlleistung eventuell erst bemerkt, wenn es schon zu spät gewesen wäre.



Versteckt an der Unterseite des Kühlers sitzt noch ein zweiter, kleinerer **Lüfter**.

Hersteller		Gigabyte
ca. Preis		45 Euro
Webseite		www.gigabyte.de
Hersteller-Hotline		01803/428 468 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Kühlleistung	(40%)	78
Lautstärke	(35%)	74
Installation	(15%)	55
Eigenschaften	(10%)	70
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 6 von 6 getesteten CPU-Kühlern)

FAZIT

»Der Gigabyte-Kühler wird wegen seines groben Patzers von uns abgewertet. Für den Sockel 775 nicht empfehlenswert.«

72

Fazit: Hart an der Grenze

Die Überschrift ist positiver gemeint, als es klingt. Denn unsere sechs Kandidaten sind hart an der Grenze dessen, was heutzutage mit herkömmlicher Luftkühlung machbar ist. Zunächst glaubten wir angesichts der sehr ähnlichen Messergebnisse an einen Bedienfehler. Doch als wir probehalber mit einem billigen 08/15-Kühler quercheckten, war klar: Die Kühlleistung ist tatsächlich bei allen alle sechs so gut.

Heavy Metal im PC-Gehäuse

Größer sind da schon die Unterschiede in Sachen Lautstärke. Verbesserungsbedarf besteht vor allem darin, mit welcher Maximaldrehzahl die Lüfter ab Werk geliefert werden. Denn damit sind die meisten viel zu laut, ohne dass es kühltechnisch groß Vorteile bringen würde.

Einen echten Bock schießt Gigabyte mit der mangelnden Befestigung des **3D Rocket**. Damit kann man seine mehrere Hundert Euro teure CPU in Gefahr bringen. Scythe zeigt mit dem **Infinity**, wie man es richtig macht. Er ist das leiseste, das leistungsfähigste und dazu noch das billigste Modell im Testfeld. Erkauft wird das allerdings mit einem gewaltigen Gewicht und gigantischen Ausmaßen. Richtig perfekt ist also noch keiner.

Mikkl Galuschka

Technische Daten und Messwerte

	Daten	Scythe Infinity	Apack Zerotherm BTF90	Zalman CNPS9700 LED
Technische Daten	Bauweise	Heatpipe/Towerkühler	Heatpipe/Towerkühler	Heatpipe/Towerkühler
	Plattform-Kompatibilität	S754/S939/S940/AM2/S478/S775	S754/S939/S940/AM2/S775	S754/S939/S940/AM2/S775
	Gewicht	943 g	673 g	688 g
	Anzahl Heatpipes	5	4	3
	Material Kontaktblock/Heatpipes/Lamellen	Kupfer/Alu/Alu	Kupfer/Kupfer/Kupfer	Kupfer/Kupfer/Kupfer
	Größe Lüfter	120 mm	92 mm	120 mm
	Lüfter austauschbar	ja	nein	nein
	Dauer Installation (in Minuten)	ca. 20	ca. 15	ca. 10
	Dabei Ausbau Mainboard nötig	theoretisch nein/praktisch ja	ja	ja
	Lüftersteuerung mitgeliefert	nein	nein	ja
	Lüfter über Mainboard regelbar (PWM)	nein	ja	nein
Messwerte	Lautstärke (Max. Drehzahl)	37,4 dBA (1.200 U/min)	49,4 dBA (2.600 U/min)	53,5 dBA (2.550 U/min)
	Lautstärke (gedrosselt)	33,9 dBA (600 U/min)	36,3 dBA (1.350 U/min)	36,1 dBA (1.250 U/min)
	Temperaturen max. Drehzahl (beide Kerne)			
	Core 2 Duo E6600	56°/54°	56°/55°	57°/54°
	Core 2 Extreme X6800	64°/62°	64°/63°	65°/63°
	Core 2 Extreme @3,3 GHz	74°/71°	74°/72°	74°/71°
	Temperaturen gedrosselt (beide Kerne)			
	Core 2 Duo E6600	59°/57°	58°/57°	59°/56°
	Core 2 Extreme X6800	69°/66°	68°/66°	69°/67°
	Core 2 Extreme @3,3 GHz	78°/75°	78°/77°	78°/76°

	Daten	Asus Silent Knight	Silverstone Nitrogon NT06	Gigabyte 3D Rocket II
Technische Daten	Bauweise	Heatpipe/Towerkühler	Heatpipe/Horizontallüfter	Heatpipe/Towerkühler/Horizontallüfter
	Plattform-Kompatibilität	S754/S939/S940/AM2/S478/S775	S754/S939/S940/S478/S775	S754/S939/S940/AM2/S478/S775
	Gewicht	621 g	814 g	659 g
	Anzahl Heatpipes	6	3	4
	Material Kontaktblock/Heatpipes/Lamellen	Kupfer/Kupfer/Kupfer	Kupfer/Alu/Alu	Kupfer/Alu/Alu
	Größe Lüfter	92 mm	120 mm	92 mm/70 mm
	Lüfter austauschbar	nein	ja	nein
	Dauer Installation (in Minuten)	ca. 15	ca. 20	ca. 10
	Dabei Ausbau Mainboard nötig	ja	ja	ja
	Lüftersteuerung	nein	ja	ja
	Lüfter über Mainboard regelbar (PWM)	nein	nein	nein
Messwerte	Lautstärke (Max. Drehzahl)	45,4 dBA (2.200 U/min)	60,8 dBA (2.650 U/min)	60,3 dBA (3.300 U/min)
	Lautstärke (gedrosselt)	36,8 dBA (1.050 U/min)	40,9 dBA (1.350 U/min)	46,0 dBA (1.550 U/min)
	Temperaturen max. Drehzahl			
	Core 2 Duo E6600	55°/53°	58°/56°	56°/54°
	Core 2 Extreme X6800	59°/59°	67°/65°	65°/63°
	Core 2 Extreme @3,3 GHz	69°/68°	76°/72°	71°/69°
	Temperaturen gedrosselt			
	Core 2 Duo E6600	57°/56°	58°/57°	60°/58°
	Core 2 Extreme X6800	67°/65°	68°/66°	69°/67°
	Core 2 Extreme @3,3 GHz	75°/74°	77°/75°	79°/78°

VON MÄUSEN UND SPIELEN

So werden Sie zum Shooter-King:
Sechs aktuelle PC-Nager im Leistungstest, von uns auf Spieletauglichkeit und Ergonomie geprüft!

In kaum einer Hardware-Kategorie ist die Luft an der Spitze so dünn wie beim wichtigsten Spielereingabegerät, den Mäusen. Die technische Entwicklung der Nager hat mit Etablierung des Laser-Sensors einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht. Die moderne Spielermaus von heute ist in der Regel hochpräzise, leistet sich kaum Aussetzer und ist mit Gimmicks wie Stofftaschen sowie Gewichtplättchen zum Einsetzen ausgestattet. Auf den ersten Blick verbergen sich Vor- und Nachteile eher in den Anschaffungskosten.

Allerdings sollte der Preis nicht ausschlaggebend für den Kauf sein. Dazu sind die Detailunterschiede bei Ergonomie, Verarbeitung und Ausstattung nach wie vor sehr groß. Und schließlich spielt der subjektive Eindruck eine beachtliche Rolle.

Die richtige Maus erfühlen

Daher empfehlen wir Ihnen, vor einem eventuellen Kauf unbedingt selbst Hand an das Mausobjekt Ihrer Begierde zu legen – die sehr subjektive Frage, ob sie gut in Ihrer Hand liegt, können nämlich trotz unserer Empfehlung nur Sie selbst beantworten.

Simon Fistrich

Logitech G5 Battlefield 2142



Zugegeben: Ganz neu ist die **G5** nicht. Bereits in PC PowerPlay 10/2005 haben wir den Nager im Vergleichstest gegen Razers Flaggschiff **Copperhead** antreten lassen. Das Duell konnte Logitech damals (knapp) für sich entscheiden. Trotz der langen Zeit, die seither verstrichen ist, stellt die **G5** nach wie vor die Referenz sämtlicher in der Geschichte der PC PowerPlay getesteter Mäuse. Mittlerweile gibt es sie in einer Special Edition, welche den Multiplayer-Shooter **Battlefield 2142** zu Thema hat.

Sauteure Weltklasse

Auch mit schniekem Aufdruck sind Technik und Ausstattung über jeden Zweifel erhaben: Der Laser hat eine Genauigkeit von 2.000 dpi, die Auflösung lässt sich über zwei Buttons dynamisch regeln, auch ohne vorherige Treiberinstallation. 16 unterschiedlich schwere Gewichtsplättchen liegen mit in der Packung; acht davon können wir in ein beigelegtes Magazin einsetzen und die Maus damit beschweren. Ein weiteres Highlight ist die durchdachte Ergonomie, die aber nur für Rechtshänder funktioniert. Trotzdem: 75 Euro unverbindliche Preisempfehlung sind etwas viel für eine PC-Maus.

G5 BATTLEFIELD 2142 SE

Hersteller	Logitech
ca. Preis	75 Euro
Webseite	www.logitech.de
Hersteller-Hotline	069/920 321 66 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	92
Technik	(10%)	87
Ergonomie	(20%)	90
Ausstattung	(20%)	89
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die G5 liefert auch in der Special Edition eine tolle Vorstellung ab. Auch im Bürobetrieb zu empfehlen. Der Preis ist aber zu hoch.«

91

Saitek GM3200 Laser Mouse



Eine äußerst runde Sache ist Saiteks neue Laser-Mouse **GM3200**. Das liegt nicht unbedingt an der Tatsache, dass sie Auflösungskönig ist: 3.200 dpi sind maximal per Knopfdruck einstellbar. Das ist jedoch nur ein echter Vorteil, wenn Sie mit einer extrem niedrigen Sensitivität spielen. Anderenfalls verhält sich das Fadenkreuz so unkontrollierbar wie ein tollwütiger Affe. Ein (2.400 dpi) oder zwei (1.600 dpi) Gänge niedriger hingegen gehorcht die Maus unseren Befehlen wie aufs Wort. Sechs der sieben Tasten lassen sich für unterschiedliche Spiele programmieren; zwischen zwei Profilen dürfen wir per Umschalttaste wechseln.

Übergewicht nach Wunsch

Aufgrund der Positionierung der seitlichen Knöpfe eignet sich der Nager nur für Rechtshänder. Die freuen sich über den hohen Mausrücken, der auch lange Sitzungen ohne Gefahr einer schmerzhaften Sehnenscheidenentzündung ermöglicht. Im Lieferumfang enthalten sind sieben Gewichtsplättchen. Die Maus könnte lediglich etwas glatter übers Pad laufen. Und das Rad ist eine Spur zu leichtgängig.

GM 3200 LASER MOUSE

Hersteller	Saitek
ca. Preis	50 Euro
Webseite	www.saitek.de
Hersteller-Hotline	089/546 757 77 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	91
Technik	(10%)	91
Ergonomie	(20%)	84
Ausstattung	(20%)	92
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Tolle Technik, klasse Ausstattung, gelungenes Design: Die GM3200 ist die Definition einer richtig guten Gaming-Maus.«

90

Microsoft Habu



Microsofts Comeback in die Welt der Spieler-Mäuse hört auf den Namen **Habu** (Gesundheit!) und ist in Zusammenarbeit mit Razer entstanden – rein optisch erinnert das Gerät an deren **Copperhead**. Bei dem 7-Tasten-Rechtshändermodell kommt die so genannte Precision-Technik zum Einsatz. Die ermöglicht eine 16-bittige Übertragung der Mausdaten statt mit den üblichen 8 Bit. Der Laser-Sensor hat eine Abtastrate von bis zu 2.000 dpi – die Einstellung lässt sich jederzeit anpassen.

Knöpfchen wechsel' dich

Per Software programmieren Sie diverse Profile. An sonstigen Zubehör liegt noch eine Austauscheinheit in der Packung, bei der die beiden seitlichen Knöpfe an der Maus leicht versetzt sind. Im Praxistest überzeugt die **Habu**: Die Hand liegt angenehm auf dem gummierten Korpus, der leicht nach hinten abfällt. Alle Knöpfe sind gut erreichbar, das Rad hat genau die richtige Nachgiebigkeit, die Maus gleitet weich über die Oberfläche. Lediglich die Ausstattung des ansonsten gelungenen Comebacks könnte etwas umfangreicher ausfallen.

HABU

Hersteller	Microsoft
ca. Preis	50 Euro
Webseite	www.microsoft.com/hardware
Hersteller-Hotline	01805/672 330 (0,14 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	89
Technik	(10%)	91
Ergonomie	(20%)	84
Ausstattung	(20%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Microsofts Maus-Comeback ist dank Razer-Technologie eine runde Sache. Für 50 Euro könnte die Ausstattung umfangreicher sein.«

86

Genius Navigator 535



Die **Navigator 535** von Genius ist eine von zwei Mäusen im Test, die sich aufgrund ihrer symmetrischen Form gleichermaßen für Rechts-, als auch für Linkshänder eignen. Oben auf dem Mausrücken prangt ein ebenso gewaltiger wie extrem schwergängiger Knopf, mit dem Sie zwischen fünf zuvor gespeicherten Profilen wechseln können; vier der sieben Tasten sind konfigurierbar. Der Laser-Sensor löst bis zu 2.000 dpi auf; auch hier dürfen Sie in drei Stufen ganz einfach per Knopfdruch bis auf 800 dpi herunterregeln.

Flache Sache

Der **Navigator 535** überzeugt während des Spielens durch eine hohe Genauigkeit, die beiden Haupttasten könnten allerdings etwas leichtgängiger sein. Das flache und längliche Design ist sicher nicht jedermanns Sache, daher ist Probespielen vor dem Kauf hier mehr denn je Pflicht. Dank des attraktiven Preises ist die Genius mit ihrem moderaten Preis von 30 Euro insbesondere für die oft verschmähten Linkshänder grundsätzlich eine sehr gute Alternative zu den teureren Modellen.

NAVIGATOR 535

Hersteller	Genius
ca. Preis	30 Euro
Webseite	www.genius-europe.com
Hersteller-Hotline	02173/974 321 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	83
Technik	(10%)	90
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	84
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 7 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Für den verhältnismäßig günstigen Preis um 35 Euro ist die Genius Navigator 535 eine ernstzunehmende Alternative zu den teuren Modellen.«

84

Razer Deathadder



Die neue Partnerschaft mit Microsoft hindert Razer nicht daran, weiter eigene Modelle auf den Markt zu bringen. **Deathadder** ist Razers erste Maus, die sich ausschließlich für Rechtshänder eignet. Fünf Knöpfe inklusive Mausrad sind, wie von Razer gewohnt, frei konfigurierbar. Der Infarot-Sensor löst mit (variablen) 1.800 dpi auf, der Datenstrom wird im 16-Bit-Verfahren übertragen. Weiteres Zubehör liegt allerdings nicht mit in der Packung.

Kein absolutes Highlight

Im Praxistest hinterlässt die **Deathadder** gemischte Gefühle, insbesondere bei niedriger Maussensitivität: Zwar reagiert der Sensor sofort auf unsere Bewegungen, ganz so präzise wie bei Laser-Modellen ist er aber nicht. Dafür liegt der Nager dank gummierter Oberfläche sehr gut in der Hand und produziert so gut wie keinen Widerstand. Allerdings ist der hintere Mausknopf für große Hände ungünstig positioniert – wer sich nicht den Daumen brechen will, darf den Handballen nicht ganz auflegen. Insgesamt haben wir schon bessere Spielerwerkzeuge aus dem Hause Razer gesehen.

DEATHADDER

Hersteller	Razer
ca. Preis	60 Euro
Webseite	www.razerzone.com
Hersteller-Hotline	01805/672 330 (0,14 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	82
Technik	(10%)	87
Ergonomie	(20%)	80
Ausstattung	(20%)	76
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 8 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Technisch nicht ganz so stark wie die Konkurrenz, dazu ungünstige Knopfpositionierung. Die sonstige Verarbeitung ist gewohnt exzellent.«

84

www.cynamite.de

Raptor-Gaming M3



Nach der tollen **M2** liegt die Meßlatte beim Nachfolger natürlich entsprechend hoch. Die Erwartungen erfüllen sich aber nur zum Teil. Das Design der **M3** ähnelt stark der Maus des Fanatec **Headshot Controller** und ist daher sehr breit geraten. Wenn Ihre Hände der zierlichen Kategorie angehören oder Sie Linkshänder sind, sollten Sie lieber einen großen Bogen um die **M3** machen.

Gut verpackt

Abgesehen von der äußerst eigenwilligen Form ist aber in punkto Technik und Ausstattung erneut alles im grünen Bereich: Variable und einfach einzustellende Auflösung (bis 2.000 dpi) sowie eine sehr großzügige Ausstattung (acht Gewichtsplättchen, Stofftaschen für Maus und Plättchen, Klebefüßchen) markieren die Highlights der **M3**. Etwas nervig ist jedoch die Tatsache, dass zum Einsetzen der Plättchen ein Schraubenzieher erforderlich ist – hier wäre ein Einrastmechanismus die komfortablere Alternative gewesen.

M3

Hersteller		Raptor-Gaming
ca. Preis		50 Euro
Webseite		www.raptor-gaming.com
Hersteller-Hotline		02433/970 888 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	82
Technik	(10%)	90
Ergonomie	(20%)	70
Ausstattung	(20%)	84
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 11 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Die sehr gewöhnungsbedürftige Form ist nicht jedermanns Sache. Ansonsten ein sehr guter Nachfolger – die M2 ist aber einen Tick besser.«

81

Sharkoon Rush Mouse



Der nächste Kandidat unsere Testfelds kommt von Sharkoon und ist ebenfalls mit einem Laser-Sensor ausgestattet. Wie die restlichen Modelle lässt sich die Auflösung der **Rush Mouse** mit einem auffälligen, orangenen Seitenschalter von schnellen 2.000 dpi bis runter auf gemächliche 400 dpi variieren, natürlich auch mitten im Spiel. LEDs auf der Mausoberfläche zeigen die jeweils gewählte Einstellung an.

Wie auf Flügeln

Herausragend: Die Gleiteigenschaften der **Rush Mouse**, die übers Pad zu fliegen scheint. Abgesehen von etwas schwergängigen Druckpunkt des Mausrad-Knopfs leistet sie sich in der Bedienung auch sonst kaum Blößen. Allerdings fehlt in der Packung eine Treiber-Software zum Programmieren der Funktionen.

In Sachen Ergonmie hat Sharkoon vieles richtig gemacht: Die eher klein dimensionierte Maus liegt gut in der Hand; stundemlangen Spielen steht also nichts im Wege. Lediglich der DPI-Umschalter hätte noch ein Stück nach vorne versetzt werden können. Außer einer Stoff-Maustasche finden wir keine weiteren Extras wie etwa Gewichte in der Packung. Beim verträglichen Preis von 25 Euro kein Drama.

RUSH MOUSE

Hersteller		Sharkoon
ca. Preis		25 Euro
Webseite		www.sharkoon.de
Hersteller-Hotline		06403/775 610 0 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	80
Technik	(10%)	90
Ergonomie	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	71
Preis/Leistung		XXX
Bestenliste		Platz 13 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

»Der kleine Nager bietet zwar kaum Extras und Komfortfunktionen, macht sich als günstige Alternative aber ebenfalls sehr gut auf dem Mauspad.«

80

Typhoon Optical Gaming Mouse



Den Abschluss unserer Mausparade bildet die **Optical Gaming Mouse** von Typhoon. Wie der Name bereits vermuten lässt, setzt der Hersteller auf einen optischen Sensor. Wo wir gerade beim Thema Optik sind: Sicherlich, das Aussehen einer PC-Maus ist Geschmacksache. Allerdings wirkt die dunkelblaue Oberfläche mit Dellenmuster in Verbindung mit dem silbernen Rand ein wenig wie zweite Wahl vom Flohmarkt. Dazu kommt eine schlampige Ausfräsung rund um das kugelförmige Mausrad. Um die sonstige Verarbeitung (extrem schwergängige DPI-Umschaltknöpfe, klapprige Knöpfe) ist es ebenfalls nicht gut bestellt.

Optik pfui, Technik okay

Bei der Präzision kann die **Optical Gaming Mouse** nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten. Die maximale Auflösung beträgt »nur« rund 1.600 dpi und kann auf 400 dpi heruntergeregelt werden. Das eher kleine Modell liegt gut in der Hand und eignet sich aufgrund der symmetrischen Form auch für Linkshänder. Dafür lockt der niedrige Preis: Bei Internethändlern ist die Maus bereits ab 16 Euro erhältlich, der Vergleich lohnt sich also.

OPTICAL GAMING MOUSE

Hersteller		Typhoon
ca. Preis		16 Euro
Webseite		www.typhoon.de
Support		www.typhoon.de
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	76
Technik	(10%)	77
Ergonomie	(20%)	80
Ausstattung	(20%)	74
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 19 (von 25 getesteten Mäusen)

FAZIT

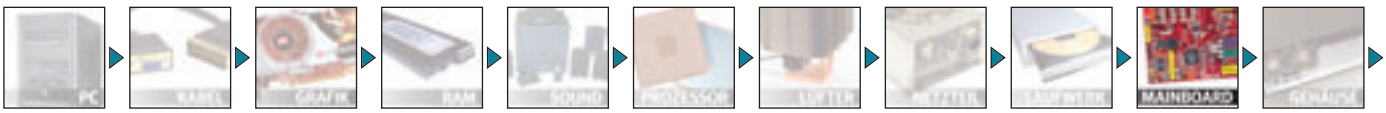
»Das hervorragende Verhältnis im Bereich Preis und Leistung entschädigt für die müde Optik und etwas veraltete Technik.«

77

EINBAU-RATGEBER TEIL 9

VIDEO

Die Mainboard-Installation ist nicht direkt kompliziert, aber ziemlich komplex:
Mit unserem Einbauratgeber behalten Sie dennoch den Überblick.



Ausgabe 07/06 | Ausgabe 07/06 | Ausgabe 08/06 | Ausgabe 09/06 | Ausgabe 10/06 | Ausgabe 11/06 | Ausgabe 12/06 | Ausgabe 01/07 | Ausgabe 02/07 | **Heute** | Ausgabe 04/07



Ausgabe 05/07 | Ausgabe 06/07 | Ausgabe 07/07 | Ausgabe 08/07



Wie schon in einigen Ratgeber-Folgen zuvor unterscheiden wir auch beim Mainboard zwei Grundsituationen: Tausch des Geräts oder reiner Einbau. Wir behandeln hauptsächlich den Tausch; wer nur einbaut (z.B. bei einem komplett neuen PC), der braucht erst bei Schritt 7 anzufangen, eventuelle Abweichungen vom Austausch erwähnen wir extra.

Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

Einbauzeit: bis ca. 90 Minuten

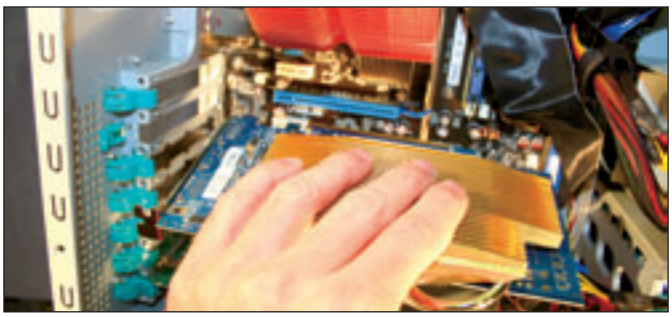
Benötigtes Werkzeug:
Kreuzschlitz-Schraubenzieher (möglichst mit magnetischer Spitze), evtl. Schlitz-Schraubenzieher.



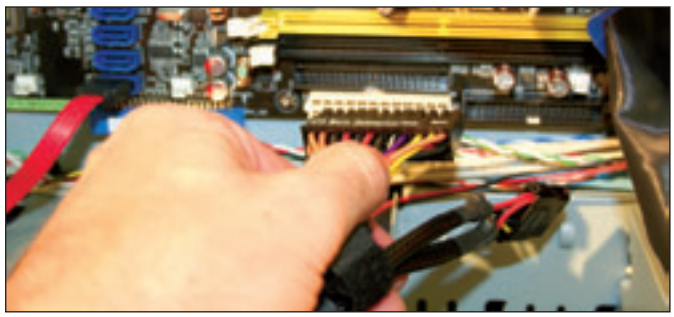
1 Eine schlechte Nachricht vorweg: Es ist schwierig vorherzusagen, wie Windows auf einen Mainboard-Wechsel reagiert. Vor allem, wenn die neue Platine einen völlig anderen Chipsatz aufweist (z.B. Intel statt Nvidia), kann es sein, dass Sie um eine Windows-Neuinstallation nicht herumkommen. Grundsätzlich hilfreiche Maßnahmen dagegen gibt es nicht; Sie sollten aber vorsichtshalber wichtige Daten sichern.



2 Falls Sie einen Mainboard-Wechsel durchführen, ist natürlich zunächst der Ausbau des alten dran. Also alle Stecker ziehen (besonders wichtig sind diesmal Netzschalter und -stecker!), Gehäuse öffnen und den PC am besten waagerecht auf eine weiche Unterlage legen. Und natürlich wie immer die statische Entladung an einem metallischen Gegenstand (Heizung) nicht vergessen.



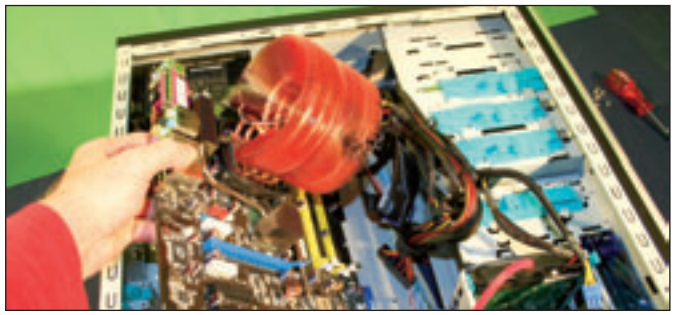
3 Bauen Sie als nächstes die Zusatzkarten (z.B. Grafik, Sound) und, falls halbwegs gut zugänglich, die RAM-Riegel aus. Halten Sie die Teile bereit oder räumen Sie sie ordentlich weg – je nachdem, ob sie weiter verwendet werden.



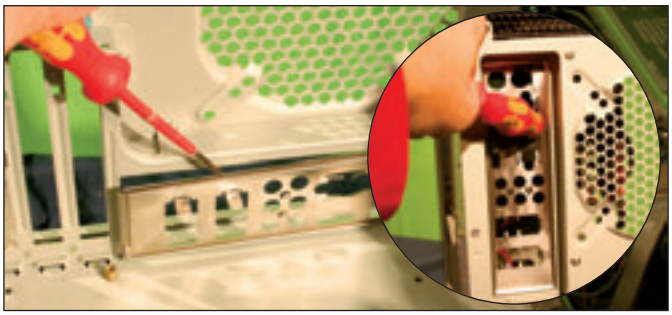
4 Entfernen Sie sämtliche Stecker und Verbindungen vom Mainboard. Dazu gehören die Laufwerksanschlüsse, die Stromanschlüsse vom Netzteil (den kleinen 4/8-poligen nicht vergessen!), die kleinen 3-poligen Strecker von verbauten Lüftern sowie die ganzen Frontpanel-Anschlüsse (USB, Audio, Power/Reset usw.). Räumen Sie die ganzen Kabel möglichst aus dem Weg.



5 Lösen Sie die Schrauben vom Mainboard und heben Sie sie gut auf, da sie beim Einbau wieder benötigt werden. Bei normalen ATX-Boards in voller Größe sind es normalerweise neun Schrauben, bei schmäleren oder Micro-ATX-Boards entsprechend weniger. Nun liegt die Platine theoretisch frei.



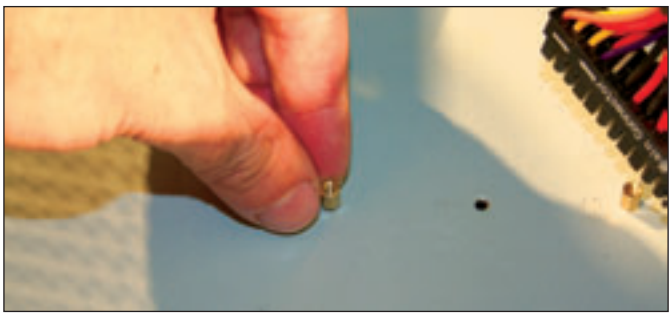
6 Jetzt folgt der kniffligste Part: Zuerst ziehen wir die Platine ein wenig nach »rechts« (wenn der PC liegt, wie auf dem Bild zu sehen), um sie von der Blende der Rückanschlüsse zu lösen. Heben Sie nun das Mainboard an einer Seite an und ziehen Sie es vorsichtig aus dem Gehäuse. Eventuell müssen Sie dazu noch im Weg stehende Komponenten wie nach hinten raus ragende Laufwerke demontieren.



7 Entfernen Sie die Anschlussblende mit einem Schlitzschraubenzieher, entweder indem Sie die Blende weghebeln (linkes Bild) oder einfach wegklopfen (rechtes Bild). Abschließend müssen noch der Lüfter (Ratgeber Teil 6) und die CPU (Teil 4) entfernt und je nach weiterer Verwendung weggepackt oder bereitgestellt werden. Der Ausbau ist somit erledigt, kleines Päuschen, danach geht es an den Einbau.



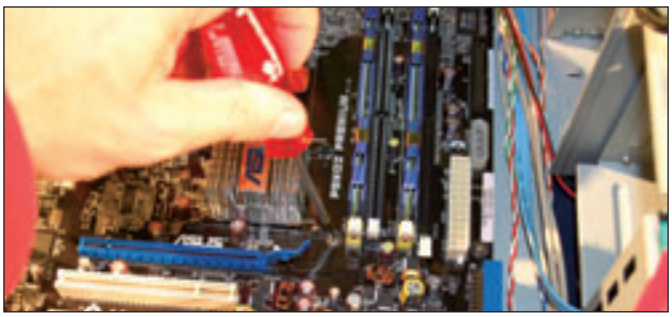
8 Bevor Sie das neue Board ins Gehäuse verfrachten, sollten erst mal wieder Prozessor und Kühler installiert werden. Selbst dann, wenn man ihn theoretisch auch bei montiertem Mainboard verbauen kann, denn »im Freien« haben Sie einfach viel mehr Platz. Wer will, kann auch gleich noch das RAM in die Slots packen.



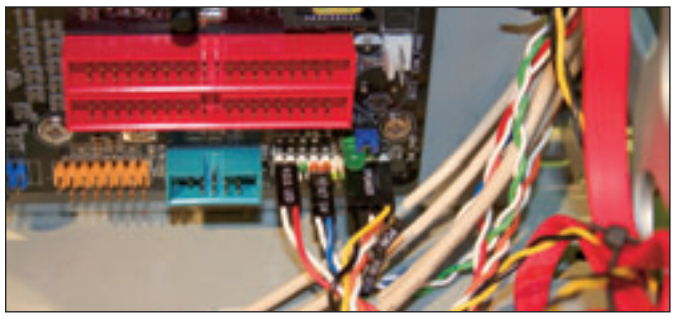
9 Bei einem reinen (Erst-)Einbau müssen Sie zunächst die Abstandshalter-Schrauben anbringen. Die liegen allerdings nicht dem Board, sondern dem Gehäuse bei. Falls Sie sich nicht schlüssig sind, in welche der vielen Löcher am Gehäuseboden die Schrauben gehören, sollten Sie in den Handbüchern nachschlagen – oder einfach die Platine probehalber reinlegen und sich die richtigen Bohrungen genau merken.



10 Nicht vergessen, für einen optimalen Staubschutz die neue, passende Blende für die rückseitigen Mainboard-Anschlüsse anzubringen. Das hat weniger mit einer attraktiven Optik als vielmehr mit aktivem Staubschutz zu tun. Anschließend das Board vorsichtig ins Gehäuse hieven und dabei aufpassen, dass die empfindliche Platine nirgendwo anstößt oder vorbeischrammt.



11 Nun das Board wieder mit den zuvor benutzten Schrauben befestigen. An besten gehen Sie dabei kreuzweise vor, drehen Sie die Schrauben außerdem erst nach und nach ganz fest. So vermeiden Sie Verwindungen und Verbiegungen. Bei einem Neueinbau liegen die Schrauben wie schon die Abstandshalter nicht dem Mainboard, sondern dem Gehäuse als Zubehör bei.



12 Nun wieder alle Kabel verbinden, Karten einstecken und die Frontpanelanschlüsse anbringen. Bei Letzteren ist die richtige Platzierung knifflig, ziehen Sie dazu das Handbuch vom Mainboard zu Rate. Grundsätzlich gilt, dass die Beschriftung Richtung Platinenmitte zeigen sollte. Der Einbau ist damit fertig, eventuell benötigen Sie später noch die mitgelieferte Treiber-CD.



SURROUND AUF KLEINSTEM RAUM

Drei Surround-Headsets im Praxistest: **Wie viel Raumklang bekommt man ab 25 Euro?**
Und wie schlagen sich die Ohrüberzieher im Vergleich zu ausgewachsenen Surround-Boxen?

Raumklang – nicht nur bei Filmen, sondern auch bei Spielen erfreuen sich Rundum-Töne immer größerer Beliebtheit. Was bis vor wenigen Jahren noch richtigen Lautsprechern vorbehalten war, wollen nun auch immer mehr Kopfhörer bieten. Wir haben drei aktuelle Modelle zwischen 25 und 55 Euro einem Härtetest unterzogen und zeigen, ob Surround-Sound direkt am Ohr an ein herkömmliches 5.1-Boxensystem heranreichen kann. Die Disziplinen: Klangtest, Tragekomfort, Ausstattung, Verarbeitung.

Die Herausforderer

Gembird macht es seinen Mitstreitern nicht leicht: Mit 5.1-Klang dank Surround-Prozessor, Vibrationseffekten, Mikrofon und praktischem USB-Anschluss spielt das **AP-880** alle Trümpfe eines modernen Kopfhörers aus – und das für nur 25 Euro. Ähnliches bietet das **Headset Master 5.1**. Auch hier kann, USB-Anschluss vorausgesetzt, auf eine Soundkarte verzichtet werden. Preislich siedelt Terratec seinen Kandidaten mit rund 40 Euro im Mittelfeld an. Damit ist das **Saitek GH50** für etwa 55 Euro das teuerste Modell im Test-Trio, wird aber noch traditionsbewusst per Miniklinke angeschlossen und ist zudem auf eine Batterie zur Stromversorgung angewiesen.



Terratec Headset Master 5.1: Angesichts rundum ordentlicher Leistungen fällt der Preis erfreulich günstig aus.

Design, Ausstattung & Verarbeitung

Mit dem **AP-880** schickt Gembird zwar das günstigste, gleichzeitig aber auch das optisch langweiligste Headset ins Rennen. Farblich ebenfalls wenig spektakulär, dafür aber edel und schlicht geht es bei Terratec dank Silber-Look zu. Die aufwendigste Optik ist dieses Mal auch die teuerste: Funkelndes Dunkelblau mischt sich beim **GH50** mit Silber und einem satten Schwarz. Alle drei Modelle fahren eine vergleichbare Sonderausstattung auf. Kleine Bedienelemente stehen für die Klangsteuerung bereit. Das **AP-880** schwächelt mit viel zu kleinen Knöpfen und begrenzten Möglichkeiten: Lautstärke, Stumm-Modus und Vibrations-Effekt. Etwas mehr Eingriffe erlaubt Saitek, erste Wahl ist aber Terratec: Hier gibt es Feineinstellungen für jeden Kanal.

Bei der Verarbeitung leisten sich Saitek und Terratec kaum Schwächen. Die Bügel sind selbsteinstellend und leicht beweglich. Gembird fällt in dieser Kategorie negativ auf: Der schwergängige Bügel muss von Hand justiert werden, der Mikrofonarm ist wenig flexibel.

Klang & Praxistest

Als echter Hifi-Kopfhörer taugt keiner der drei Herausforderer, Schlusslicht in Sachen Klang-

qualität ist klar der Gembird: Der Sound ist mager, es fehlt an Dynamik, die Vibrationsfunktion hämmert schon bei schwachen Bässen gnadenlos auf den Kopf ein. Einen Ausgleich bringt der Raumklang: Hier schlägt sich das **AP-880** nicht zuletzt wegen einer guten Software einigermaßen wacker. Saitek liefert saubere Maximalpegel und klare Höhen. Der gebotene Raumklang ist wegen der nur zwei Membranen (wie bei einem Stereohörer) recht diffus und schwammig, auch wenn sich der verbaute Soundchip beim Errechnen virtueller Surround-Soundfelder ordentlich abmüht. In diesem Punkt ungeschlagen ist das **Headset Master**: Die sechs verbauten Membranen samt einzelner Kanal-Ansteuerung zahlen sich aus. Bei Taktik-Shootern und Filmen kommt echtes Raumklang-Feeling auf, auch die Klangqualität passt im Großen und Ganzen.

Den besten Tragekomfort bekommt man beim **GH50**. Die Polsterung ist wohlig weich, und der Bügel übt genug Druck für einen festen Sitz aus. Letzteres kann man vom Terratec nicht behaupten. Hier stimmt weder die Ergonomie, noch will es wackelfrei auf dem Kopf Platz nehmen. Guten Sitz verspricht auch das **AP-880**, doch gibt es hier zwecks viel Plastik schnell heiße Ohren.

Fazit

Dass echter 5.1 Klang im Kopfhörer nicht teuer sein muss, beweist Gembird: Um 25 Euro macht es den Geldbeutel leichter und bietet dafür eine bemerkenswerte gute Austattung. Das Saitek ist zwar teuer, zeigt sich aber musikalisch von der besten Seite und macht auch Spiele deutlich lebendiger. Testsieger in Sachen Surround-Sound ist Terratec. Der Preis von nur 40 Euro lässt zudem beim Tragekomfort ein Auge zudrücken.

Zu groß sollten die Erwartungen beim Kauf dennoch nicht sein. Einem guten 5.1-Boxensystem kann klangtechnisch kein Surround-Kopfhörer der 50-Euro-Klasse das Wasser reichen – eigener Soundprozessor hin oder her!

Timm Wotka



Saitek GH50: Schickes Design, gute verarbeitung, hoher Tragekomfort – aber kein echter Surround-Sound.



Gembird AP-880: Optisch sieht das Headset ziemlich erwachsen aus, bei der erbrachten Leistung hapert es aber.

HEADSET MASTER 5.1

Hersteller	Terratec
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.terratec.de
Hersteller-Hotline	02157/817 914 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	75
Tragekomfort	(20%)	72
Ausstattung	(10%)	78
Verarbeitung	(10%)	81
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 4 (von 17 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Der Testsieger. Beim Headset Master gibt es ordentlichen Raumklang zu einem vernünftigen Preis, auch die Ausstattung ist komplett.«

75

GH50

Hersteller	Saitek
ca. Preis	55 Euro
Webseite	www.saitek.de
Hersteller-Hotline	089/546 127 10 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	70
Tragekomfort	(20%)	85
Ausstattung	(10%)	74
Verarbeitung	(10%)	80
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 17 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Saitek gewinnt ganz klar den Schönheitswettbewerb, ist aber etwas zu teuer, und dem Surround-Sound fehlt es an Surround.«

74

AP-880

Hersteller	Gembird
ca. Preis	25 Euro
Webseite	www.gembird.de
Hersteller-Hotline	02921/350 974 0 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(60%)	51
Tragekomfort	(20%)	64
Ausstattung	(10%)	75
Verarbeitung	(10%)	74
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 14 (von 17 getesteten Surround-Headsets)

FAZIT

»Kopfwehgefahr! Zwar stimmen beim Gembird Preis und Ausstattung, der Klang ist aber Mittelmaß, die Vibrationen sind ein Reinfall.«

58

SHARKOON
REBEL 9 VALUE EDITION



Hardware-Kategorie: Gehäuse

Vollwertiger Stahl-Midi-Tower für deutlich unter 50 Euro.

Kostet ein Gehäuse unter 50 Euro, sieht man ihm das meist auch deutlich an. Nicht so dem **Sharkoon Rebel 9**: Den schwarzen Midi-Tower mit seinem riesigen 25-cm-Lüfter vermutet man spontan in einer höheren Preisklasse. Und das ist nicht abwegig, denn der grundsätzliche Aufbau entspricht größtenteils dem **Aerocool Extreme Engine 3T**, das für rund 75 Euro über die Theke wandert. Bei Sharkoon sind sogar noch einige Extravaganzen drin: ein blau beleuchteter, höhenverstellbarer 12-cm-Lüfter sowie gleich vier Front-USB-Anschlüsse.

Lüfterlos sparen

Ohne diverse kleine Mängel geht es für die 45 Euro natürlich nicht ab. So fehlt ein eigener 3,5-Zoll-Käfig – Festplatten müssen Sie umständlich über Adapterschienen montieren. Zudem kommen durchwegs noch die guten alten Schrauben zum Einsatz. Und die Laufwerksblenden fallen fast von selbst ab. Das Preis-Leistungs-Verhältnis des stabilen, ordentlich verarbeiteten **Rebel 9** ist dennoch sehr gut – und wer auf die Lüfter verzichtet, kann mit der **Economy Edition** noch mal 10 Euro sparen.

Mikkl Galuschka

LOGIC3
STORM PAD



Hardware-Kategorie: Gamepad

Ambitionierter Vorstoß in die Gamepad-Oberklasse.

Ohne verächtlich klingen zu wollen: Vom englischen Hersteller Logic3 waren wir bislang vornehmlich 08/15-Peripherie aus chinesischer Billigproduktion gewohnt. Umso erstaunter sind wir, als aus einem ziemlich kleinen Karton ein ziemlich großes **Storm Pad** purzelt. Das elegante Metallic-Rot des gut verarbeiteten Gehäuses und chromfarbene Schultertasten unterstreichen den gehobenen Eindruck. Die Analogsticks, das Steuerkreuz und die Feuerknöpfe fallen in ihrem altbackenen Grau dagegen deutlich ab.

Krumme Hörnchen

Auf Anhieb liegt das Pad sehr gut in der Hand. Allerdings wirkt die Position durch die stark gekrümmten Griffhörnchen auf Dauer etwas erzwungen. Zudem sind die so wichtigen oberen Schultertasten nur für richtig große Pranken bequem zu erreichen. Das sind aber nur kleine Rückschläge auf dem Weg zu einer sehr guten Wertung. Das anfangs schwammig wirkende Digikreuz macht seine Sache ebenso gut wie die günstigen platzierten Buttons und die straff-exakten Sticks.

Mikkl Galuschka

SHARKOON
RUSH BOARD



Hardware-Kategorie: Tastatur

Krampfhaft auf Spieletastatur getrimmtes Multimedia-Keyboard.

Sharkoons drittes Produkt ihrer günstigen Rush-Serie ist eine Tastatur. Die kommt uns beim Auspacken verdächtig bekannt vor: Gab es da nicht schon so was ähnliches bei Saitek? In der Tat: Das Rush Board entspricht weitgehend Saiteks GK 200-Modell, verzichtet aber auf Mikro-/Headsetanschluss, spezielle Richtungstasten – und auf 10 Euro vom Käufer. 20 Mäuse sind für eine Spezialtastatur wirklich günstig, allerdings wirkt das Rush Board auch dementsprechend billig. An Anfass- und Materialqualität stellen Sie hier besser keine großen Erwartungen. Außerdem erzeugen die Tasten beim Drücken immer das Gefühl, als würden sie leicht schaben.

Gummi für den Gamer

Bleibt zudem die Frage, was das Rush überhaupt als Spieletastatur qualifiziert. Bis auf auswechselbare, speziell gummierte WASD-Tasten fällt uns nichts auf. Keine Sondertasten, keine Software zum Belegen der Funktionen, keinerlei Designkniffe. Mit dem Dutzend Audio- und Internet-Keys geht es bestenfalls als Multimedia-Tastatur durch – allerdings als keine gute.

Mikkl Galuschka

REBEL 9 VALUE EDITION

Hersteller		Sharkoon
ca. Preis		45 Euro
Webseite		www.sharkoon.de
Hersteller-Hotline		06403/775 610 0 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Aufbau/Handling	(40%)	67
Platzverhältnisse	(20%)	79
Ausstattung	(20%)	81
Verarbeitung	(20%)	74
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 7 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Für 45 Euro bietet das Rebel 9 einen tollen Gegenwert. Preis-Leistungs-mäßig kann es nur noch Coolermasters Centurion 5 besser.«

74

STORM PAD

Hersteller		Logic3
ca. Preis		20 Euro
Webseite		www.spectravideo.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	79
Ergonomie	(20%)	80
Ausstattung	(20%)	80
Verarbeitung	(10%)	73
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 4 (von 18 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Das Storm Pad ist zweifellos eine positive Überraschung und vor allem für große Hände mit Vorliebe fürs PS2-Layout geeignet.«

79

RUSH BOARD

Hersteller		Sharkoon
ca. Preis		20 Euro
Webseite		www.sharkoon.de
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	55
Verarbeitung	(20%)	67
Ergonomie	(20%)	64
Design	(10%)	63
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 12 (von 15 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Für Spieler bietet das Rush Board einfach viel zu wenig; selbst als Alltags-Tastatur gibt es fürs gleiche Geld deutlich Besseres.«

58

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

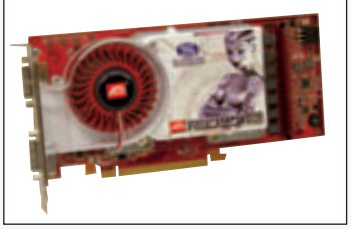
	Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	FOXCONN **GEFORCE 8800 GTX**	560 Euro	Geforce 8800 GTX	02/07	befriedigend	87	86	90	78	**86**
2	ASUS **8800 GTS**	400 Euro	Geforce 8800 GTS	02/07	gut	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**	340 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**	185 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**	170 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	**73**
4	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	140 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**	180 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	**70**
7	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	150 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	befriedigend	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	06/06	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**	250 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**	170 Euro	Radeon X850 XT	–	ausreichend	66	75	74	78	**71**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SAPPHIRE RADEON X1900 XT



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	270 Euro
Gesamtwertung	77

POWERCOLOR X1950 PRO



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	185 Euro
Gesamtwertung	75

EVGA GEFORCE 7600 GS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	110 Euro
Gesamtwertung	64

SAPPHIRE RADEON X850 XT PE



Hardware-Kategorie	AGP-Grafikkarte
ca. Preis	100 Euro
Gesamtwertung	72

SOUND-SYSTEME

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigk. (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamt-wertung
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**	240 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**	80 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	ausreichend	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%)	Gesamt-wertung
Stereo-Headsets										
1	SENNHEISER **PC 160**	65 Euro	Stereo-Headset	07/05	gut	88	79	74	82	**84**
2	STEELSERIES **STEELSOUND 4H**	40 Euro	Stereo-Headset	02/07	sehr gut	82	78	80	81	**81**
3	BEYERDYNAMIC **MMX1**	80 Euro	Stereo-Headset	02/07	befriedigend	79	86	75	82	**80**
4	EVERGLIDE **S-500**	75 Euro	Stereo-Headset	12/06	gut	81	82	72	77	**80**
5	SENNHEISER **PC 155**	85 Euro	Stereo-Headset	07/05	befriedigend	79	77	81	81	**79**
Surround-Headsets										
1	RAPTOR-GAMING **H1**	95 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	TERRATEC **HEADSET MASTER 5.1**	40 Euro	Surround-Headset	**NEU**	sehr gut	75	72	78	81	**75**
5	SAITEK **GH50**	55 Euro	Surround-Headset	**NEU**	befriedigend	70	85	74	80	**74**

CPU-KÜHLER

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Kühlleistung (40%)	Lautstärke (35%)	Installation (15%)	Eigenschaften (10%)	Gesamt-wertung
1	SCYTHE **INFINITY**	40 Euro	CPU-Kühler	**NEU**	sehr gut	87	90	69	78	**85**
2	APACK **ZEROTHERM BTF90**	50 Euro	CPU-Kühler	**NEU**	gut	85	84	78	86	**84**
3	ZALMAN **CNPS9700 LED**	50 Euro	CPU-Kühler	**NEU**	gut	85	82	81	85	**84**
4	ASUS **SILENT KNIGHT**	55 Euro	CPU-Kühler	**NEU**	befriedigend	86	80	79	86	**83**
5	SILVERSTONE **NITROGON NT06**	45 Euro	CPU-Kühler	**NEU**	befriedigend	84	80	73	78	**81**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL
CONCEPT 2.1 USB



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	83

STEELSERIES
STEELSOUND 4H



Hardware-Kategorie	Stereo-Headset
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	81

TERRATEC
HEADSET MASTER 5.1



Hardware-Kategorie	Surround-Headset
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	75

SCYTHE
INFINITY



Hardware-Kategorie	CPU-Kühler
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	85

EINGABEGERÄTE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Verarbeitung (20%)	Ergonomie (20%)	Design (10%)	Gesamtwertung
Tastaturen										
1	RAPTOR-GAMING **K2**	45 Euro	Tastatur	11/06	gut	88	82	87	87	**87**
2	CHERRY **G83-6105**	15 Euro	Tastatur	11/06	sehr gut	90	91	79	60	**85**
3	LOGITECH **G15**	75 Euro	Tastatur	03/06	befriedigend	89	82	78	86	**84**
4	LOGITECH **G11**	55 Euro	Tastatur	02/07	gut	87	82	76	85	**84**
5	ULTRON **G1-CLAW PAD GAMER-KEYB.**	35 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 BATTLEFIELD 2142 SE**	75 Euro	Kabel-Lasermaus	**NEU**	befriedigend	92	87	90	89	**91**
2	SAITEK **GM 3200 LASER MOUSE**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	**NEU**	gut	91	91	84	92	**90**
3	RAZER **COPPERHEAD**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	92	90	81	86	**88**
4	MICROSOFT **HABU**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	**NEU**	befriedigend	89	90	84	80	**86**
5	RAZER **KRAIT**	35 Euro	optische Kabelmaus	11/06	sehr gut	92	93	79	76	**86**

	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**	30 Euro	Gamepad	01/07	gut	84	79	83	85	**83**
3	LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	20 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	**80**
4	LOGIC3 **STORM PAD**	20 Euro	Gamepad	**NEU**	gut	79	80	80	73	**79**
5	SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	befriedigend	78	78	79	72	**78**
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**	60 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**	80 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**	110 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

CHERRY G83-6105



Hardware-Kategorie	Tastatur
ca. Preis	15 Euro
Gesamtwertung	85

RAZER KRAIT



Hardware-Kategorie	optische Kabelmaus
ca. Preis	35 Euro
Gesamtwertung	86

MICROSOFT XBOX360 PAD



Hardware-Kategorie	Gamepad
ca. Preis	30 Euro
Gesamtwertung	86

LOGITECH DRIVING FORCE PRO



Hardware-Kategorie	FF-Lenkrad
ca. Preis	80 Euro
Gesamtwertung	86

DIE TOP 10
DER TRIFTIGSTEN GRÜNDE, WORLD OF WARCRAFT ZU HASSEN.

Wir befinden uns im Jahre 2007 n. Chr. Die ganze Spielewelt ist von World of WarCraft begeistert. Die ganze Spielewelt? Nein! Eine Horde unbeugsamer Blizzard-Hasser hört nicht auf, dem WoW-Wahn Widerstand zu leisten.

10

GABI KOCHT NICHT MEHR

Das ist die Gabi. Die spielt gerne **World of WarCraft**. Klingt komisch, ist aber so. Deshalb hockt sie jetzt den ganzen Abend vorm Computer und starrt auf ihren Monitor. Das findet der Paul total doof. Früher hat die Gabi dem Paul noch oft was Leckeres gekocht. Manchmal sind die beiden auch ins Kino gegangen oder haben sich mit Thomas und Anne getroffen, ihren besten Freunden. Aber die spielen jetzt auch **World of WarCraft**. Da hat der Paul aber keine Lust drauf. Und so ist der Paul jetzt plötzlich irgendwie alleine. Das nervt.



9

ICH NIX VERSTÄHN!

Micky Maus, Gangsta Rap und Talkshows – all das hat die Deutsche Sprache überstanden. Gebeutelt, aber gestärkt. Aber wenn selbst gestandene Redakteure Sprüche von sich geben wie »Pull, pull, pull, mein Aggro ist gleich full!«, dann kann der Untergang der Sprachkultur nicht mehr weit sein. Wer einen Blick in die offiziellen Foren unter **www.worldofwarcraft.de** wirft, traut seinen Augen kaum. Da treffen »retri palas« auf »feral dudus«, unterhalten sich »glaskanonen« über ihre »eleskillung«, [und] ein »schatti« findet »locks voll imba«. Bleibt nur die Frage: Hä? Oder auch: OMGWTFLOL!



8

MEIN LIEBLINGSHEFT IST VOLL!

Schenkt man dem ein oder anderen Forenbeitrag auf **cynamite.de** Glauben, besteht PC PowerPlay seit Veröffentlichung von **World of WarCraft** zu 50% aus Tipps, Previews, Tests und Reportagen zu Blizzards Online-Rollenspiel. Das ist zwar objektiv nicht ganz richtig (in Wahrheit sind es 51%), dennoch ist der Ärger verständlich. Schließlich könnten wir den Platz genauso einer Vorschau zu **Sonjas Pferdehof** widmen, über das Treffen der Visual-Basic-Freunde Norderstedt e.V. berichten oder über die Rolle des Akustikkopplers in der heutigen Netzwelt sinnieren. Und was machen wir stattdessen? Zwei Seiten Top 10 über **World of WarCraft**!



7

KEIN STARCRAFT 2

Einst war Blizzard nicht zuletzt für Vielseitigkeit berühmt – die **WarCraft**-Echtzeitreihe, das Actionrollenspiel **Diablo**, und erinnert sich noch jemand an **Lost Vikings** oder **Blackthorne**? Und nun? **World of WarCraft**, dreimal täglich. Warum sollten die Schneestürmer auch noch was anderes programmieren, sie verdienen doch schon Millionen mit dem Dauerläufer. Dabei gibt es so viele Fans, die **StarCraft 2** herbeisehnen. Ein neues **Diablo**. Selbst ein **World of StarCraft** wäre genehm. Immerhin: Das nächste Onlinespiel aus Blizzards Labors soll die **WoW**-Welt endlich verlassen.



6

EINFACH ZU TEUER

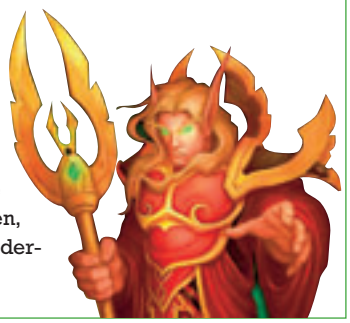
Klar, die zehn Euro im Monat sind nicht die Welt. Andererseits: **Guild Wars** gibt's kostenlos. Und kommt Electronic Arts auf die Idee, für Fifa-Turniere Geld zu verlangen? Vermutlich schon, aber sie tun's (noch) nicht. **Battlefield 2142**, **Second Life**, **Counter-Strike** – alles kostenlos. Warum also ist **World of WarCraft** so teuer? Damit auch Blizzards Putzfrau bald mit dem Ferrari ins Büro kurvt? Blizzard-Mutter Vivendi Games fuhr vergangenes Jahr satte 326 Millionen Euro ein – vor allem dank **World of WarCraft**. Da sollte doch langsam mal ein kleiner Rabatt für die Kunden drin sein.



5

KITSCHGRAFIK

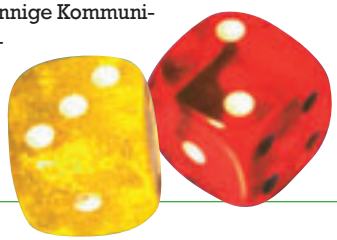
Himmelblau, schweinchenrosa, feilchenviolett – bei all den Bonbonfarben haben's Diabetiker schwer mit **World of WarCraft**. Nicht nur Kitsch-Allergiker wenden sich angesichts der kunterbunten Comicgrafik angewidert ab. Warum ist **World of WarCraft** technisch auf dem Stand von vor fünf Jahren? Warum sind selbst die Untoten irgendwie süüüüüüß? Und was soll der Unsinn mit den Bikini-Kampfrüstungen? Die Geschmäcker sind verschieden, Azeroth ist sicher nicht nach jedermanns Vorlieben.



4

WO IST DAS ROLLENSPIEL?

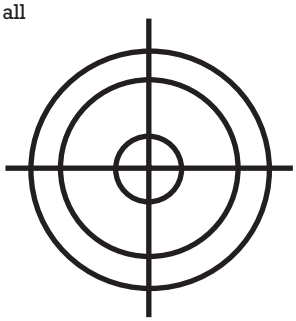
Ach, das waren noch Zeiten, als sich nur Rollenspieler nennen durfte, wer hinter D12 keine Hiphopper, sondern Spielwerkzeug vermutete. Heutzutage meint jeder Azeroth-Bewohner, ein **WoW**-Account berechtigt zum Magister in Rollenspielkunde. Hat keinen Plan, was **D&D** ist, hält **Das Schwarze Auge** für eine Boxverletzung, loggt aber auf RP-Servern mit »Elune zum Gruße!« ein. Dabei eignet sich gerade **World of WarCraft** herzlich wenig für echtes Rollenspiel. Allein die blödsinnige Kommunikationssperre zwischen Horde und Allianz und die Science-Fiction-Anleihen lassen eingefleischte RP-ler das Gesicht verziehen.



3

WOW-SPIELER SIND PERFEKTE OPFER

Ein weiterer guter Grund, **World of WarCraft** zu hassen: Man kann sich so wunderbar über die Spieler lustig machen. Über ihre Sitten und Bräuche, über ihre Sprache, über all die Klischees, die die Gemeinde umwehen. Sogar **South Park** spielt mit **WoW**-Vorurteilen. Da sitzen Cartman, Kenny & Co. im Keller vorm Rechner, klicken sich stupide durch Monstermassen und kriegen mit jeder Minute ein Kilo mehr auf die Rippen und einen weiteren Pickel im Gesicht.



2

KEINER SPIELT MEHR

World of WarCraft hat vielleicht mehr Menschen zum Spielen gebracht, als die meisten anderen Titel zuvor. Aber es hält auch mehr Menschen vom Daddeln ab als alle andern. Hä? Wohl! Wer **World of WarCraft** zockt, spielt so gut wie nichts anderes mehr. Es fehlt einfach die Zeit. Auf manchem **Counter-Strike**-Server wehen seither die Wüstenbüsche durch den Level, Multiplayer-Schlachten mit **Herr der Ringe** locken keinen Hund mehr hinterm Ofen vor. Und während Blizzard neue Rekorde aufstellt, klagt die Konkurrenz über fallende Verkaufszahlen.



1

WEIL'S ALLE LIEBEN



Jetzt mal ernsthaft: Was viele WoW-Hasser in Wahrheit treibt, ist die gigantische Popularität des Online-Rollenspiels. Acht Millionen Fans geben nun einmal eine kaum zu verfehlende Zielgruppe ab für Neider, Nörgler und chronisch schlecht Gelaunte. Ist doch bei allen Pop-Phänomenen so. Egal ob **Tokio Hotel**, **Star Wars** oder eben **World of WarCraft**: Wer Freunde findet, lockt auch Feinde an. Aber wir lassen uns den Spaß nicht verderben! Es gibt sicher gute Gründe, **World of WarCraft** zu hassen – es gibt mindestens genauso viele, das Spiel zu lieben.

Rüdiger Steidle

DIE SEHN-SUCHT NACH DEM



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.

www.cynamite.de

NÄCHSTEN LEVEL ...

World of WarCraft hat das Spielegenre revolutioniert. Aber die schöne, neue Online-Welt hat auch Schattenseiten: Menschen, die sich komplett darin verlieren und ohne Azeroth nicht mehr leben können.

Computerspielen ist ein Hobby, das manchmal merkwürdige Formen annimmt. Wochenlang planen wir, kaufen Cola, Chips und Bier, nehmen uns vielleicht sogar einen Tag im Büro frei, verabschieden uns von Freunden. Weil ein neues Spiel erscheint, und das braucht erstmal unsere volle Aufmerksamkeit.

Egal, ob es **Command & Conquer 3** ist, ein neues Bioware-Spiel, der Launch von Burning Crusade. Für uns ganz normal und nichts Besonderes. Unsere Freunde und Freundinnen, Eltern und Kollegen nicken nur verständnislos. Entweder sie verstehen das – oder eben nicht, Erklären hat keinen Sinn.

Das Hobby

Denn Hobbys sollte jeder haben, sie helfen einem, den Alltag zu verdauen und zu flüchten. So wie der Motorsport-Fan ein ganzes Wochenende auf dem Nürburgring verbringt oder die Freundin ohne mit der getuschten Wimper zu zucken vier Stunden Schuhe kaufen geht. Jeder hat seine Macken. Bei uns geht es um den Highscore, die perfekte **Tony Hawk**-Combo oder natürlich die Erfahrungspunkte.

So war es immer schon, und auch wenn es Außenstehende nicht verstehen, ist es doch eines der Hauptmerkmale, die unser Hobby ausmachten. Total darin versinken, die perfekte Realitätsflucht. Und dann kamen die MMORPGs, Massively Multiplayer Online Roleplaying Games. Und etwas später kam **World of WarCraft**.

Vernetzt

Wenn man sich mit dem Thema Spielesucht beschäftigt, ist es unmöglich, nicht über **World of WarCraft** zu reden. Der Grund dafür ist genauso klar wie einfach. Es ist das mit Abstand größte, westliche Online-Rollenspiel. Der Themenkomplex der Onlinespiele-Sucht ist nicht wirklich neu, auch **Everquest** oder **Star Wars Galaxies** könnten ohne Probleme als Beispiele angeführt werden: Doch Blizzards über acht Millionen Abonnenten haben die Zahl der Betroffenen ganz plötzlich vervielfacht. Es sind Verhaltensweisen sichtbar geworden, die es schon länger gibt, aber nicht in dieser Deutlichkeit.

Das Thema Spielesucht und im speziellen Online-Spielesucht ist kompliziert und heikel, vor allem für uns, die potenziell Betroffenen. Wir müssen uns nicht nur aus dem tiefen Loch leveln, das die Diskussion über Killerspiele gegraben hat. Hier ist nämlich schon das nächste medienwirksame Thema. Niemand verteilt Kopfschüsse in einer Online-Fantasywelt, trotzdem ist es ganz, ganz gefährlich und gehört am besten sofort verboten.

Erstes, offensichtliches Gegenargument: Vieles macht süchtig – Alkohol, Essen, Arbeit. Das stimmt zwar, aber dieser Ansatz verhindert jede weitere ernsthafte Diskussion und damit jede Form von Auseinandersetzung mit dem Thema.

Hintergrund

Überall tauchen sie plötzlich auf, die Geschichten von Menschen, die nur noch spielen, die den Kontakt zur Außenwelt abbrechen, Online vereinsamen und den Job verlieren. Das Spiel wird zum Lebensmittelpunkt, alles andere egal oder zumindest nebensächlich. Was aber macht Online-Rollenspiele und im besonderen **World of WarCraft** zu einer scheinbar so potenten Droge?

Zunächst einmal funktionieren diese Spiele ganz anders als viele gewöhnliche. Online-Rollenspiele haben kein echtes Ende. Wir können sie nicht durchspielen oder gewinnen. Es gibt keinen Abspann, keinen Highscore, der Weg ist hier immer das Ziel. Genau diese Mechanik macht den großen Reiz der Spiele aus. Es geht immer weiter, gibt immer neue Levels, Skills, Gegenstände und immer noch mehr Erfahrungspunkte zum Sammeln. So bauen Spieler ihre Charaktere über eine lange Zeit auf, wobei schon die dabei investierte Spielzeit im Vergleich zu Offline-Spielen erstaunlich ist. Gilt ein Singleplayer-Spiel mit 30 Stunden Dauer schon als lang, sind 40 Stunden pro Woche über Monate hinweg bei **World of WarCraft** nichts besonders.

Das Alter Ego

Diese Spielzeit verbindet mit der Spielfigur, wir bauen eine emotionale Beziehung zu ihr auf. Zusammen haben wir eine Menge er-



WoW: Die Bindung an den eigenen **Spielcharakter** wächst über Monate, sogar Jahre.



Schon in Diablo verbrachten Zehntausende Spieler ihre Nächte auf Blizzards Online-Plattform, dem **Battlenet**.



Diablo 2 setzte noch einen drauf – die **Erfahrungen** mit dem Battlenet brachten Blizzard einen gewaltigen Wettbewerbsvorteil.

lebt, gekämpft, Dungeons gestürmt. Mein Avatar hat eine eigene Geschichte. Aber es geht noch weiter. Sein Wert beziehungsweise seine Stärke steigt proportional zur investierten Spielzeit. Einfacher ausgedrückt: Wer länger online ist, hat einen besseren Spielcharakter. Die Entwickler nennen das eine emotionale Bindung an ihr Spiel. Nüchtern bedeutet es: Jeder kann ein Held sein – wenn er genug Zeit mitbringt.

Diese Mechanik kann einen Tunnelblick erzeugen. Nur noch dieses Level, dann ist mein Charakter vollständig, nur noch diese Rüstung, dann bin ich zufrieden. Was ist aber, wenn man nicht zufrieden ist, nicht ausloggt, sondern einfach weiterspielt? Wo ist die Grenze zwischen der Faszination eines tollen Spieles und der gefährlichen Sucht? Und ist nicht der Begriff Sucht in der Spielerumgangssprache auch oft positiv belegt? Wenn wir ein Spiel mit den Worten »das macht echt süchtig« empfohlen kriegen, wollen wir es sofort ausprobieren. Ein Titel, dem man sich nicht entziehen kann, bedeutet eine super Spielmechanik, ein super Spiel.



Aber das ist nicht die Sucht, um die es hier geht. Hier geht es um Sucht im medizinischen Sinne. Denn wer sich genauer mit dem Thema beschäftigt und hinter die Polemik und den Sensationsjournalismus blickt, zum Beispiel auf die Seite www.online-sucht.de, findet erschreckende Beispiele. Natürlich sind das nur wenige Ausnahmen, dennoch sollten wir das Thema nicht ignorieren. Wir müssen uns damit auseinander setzen.

Die Zielgruppe

Grundsätzlich sind bestimmte Spieler und Personen je nach Vergangenheit und Lebenslage anfälliger für extremes Spielen als andere, aber bei Online-Rollenspielen ist die Situation etwas vertrackter. Denn neben der fesselnden Spielmechanik mit offenem Ende besitzen sie auch eine soziale Komponente. Das Gerücht, dass Spieler vereinsamen, stimmt nur zum Teil. Wer richtig in ein Onlinespiel einsteigt und sich einer aktiven Gilde anschließt, findet sich schnell in einem digitalen Netz von Freunden wieder. Stundenlang kämpfen wir in Gruppen mit Menschen, die wir noch nie gesehen haben, und vermutlich auch nie sehen werden. Wir verabreden uns, gehen zusammen auf die Jagd.

Und irgendwann fühlen wir uns ihnen gegenüber verpflichtet. Sagen unser Candlelight-Dinner am Sonntagabend ab. Schließlich wollen wir ja spielen, und da warten 39 Leute auf ihren Tank. 39 echte Menschen, von denen viele selber Verabredungen abgesagt haben. Die können wir doch nicht im Stich lassen!

Bloss weg hier!

So wird die parallele Onlinewelt komplettiert, die Realitätsflucht perfekt. Aber leben wir nicht ohnehin in einer Gesellschaft, in der diese Flucht an jede Wand plakatiert wird? Reisen, Erlebnisparks, Alkohol. Jeder zweite Werbespot wirbt mit einem Leben, das der Realität nur entfernt ähnelt, wenn überhaupt. Eigentlich ist das in einer immer unsozialeren Welt auch gut nachvollziehbar und verständlich. Genauso verständlich sollte dann doch auch sein, wenn jemand nicht mehr zurück will und sich komplett dem so genannten echten Leben entzieht. Oder?

Ein pathetischer Satz, der oft auf Plakaten in Jugendzentren zu finden ist, heißt: »Hinter jeder Sucht steckt eine Sehnsucht«, aber er stimmt. Würden wir nicht digital flüchten, dann eben anders. Wenn die wirklich Süchtigen nicht **World of WarCraft** spielen würden, dann säßen sie vielleicht den ganzen Tag in der Kneipe. Dennoch bleibt die konkrete Frage: Wo ziehen wir die Grenze, vor allem für uns selber. Was ist noch begeistertes Spielen, was ist krankhafte Sucht?

Die Diskussion

Spielesucht ist ein heikles Thema. Es wird zum Teil noch verdrängt, während es gleichzeitig in diversen Boulevardmedien schon hart und unqualifiziert ausgeschlachtet wird. Um unseren Teil zu einer vernünftigen Diskussion beizutragen, wollen wir das sammeln, was schon bei der Killerspiele-Diskussion zu kurz kam: qualifizierte Meinungen aus verschiedenen Quellen. Bevor wir das Thema in der nahen Zukunft fortsetzen, folgt deshalb auf den nächsten Seiten ein Interview mit einem der gefragtesten Fachmänner in diesem Bereich, dem Therapeuten Wolfgang Bergmann.

Wir freuen uns auf Ihre Meinung: einfach per Mail (Betreff: Spielesucht) an Redaktion@pcpowerplay.de.

Moritz Menzel / Thomas Sieben



DAS INTERVIEW

Wolfgang Bergmann
ist Therapeut mit einer Praxis in Hannover. Er beschäftigt sich seit Jahren mit dem Thema Computerspiele-Sucht.

PC PowerPlay: Wie stehen Sie zu Computerspielen? Haben Sie persönliche Erfahrungen, selber mal gespielt? Warum beschäftigen Sie sich mit dem Medium?

Bergmann: Bei Computerspielen handelt es sich um eine technologisch bis ethische Umorientierung unserer Kultur, an der wir auch gar nichts ändern können. So wie frühere Generationen auf das Buch, so muss sich die heutige, junge Generation auf die digitale Technologie mit all ihren ästhetischen und inhaltlichen Folgeerscheinungen einstellen.

Weil die Schule da restlos versagt – die wissen überhaupt nicht, worum es da geht – machen die Kinder und Jugendlichen das eben »wildwüchsig«. Sie müssen es lernen und bringen es sich selbst bei. Das hat auch gute Seiten, aber in zu vielen Fällen geht das eben schief. Das ist eines der Probleme, weil gefährdete Kinder dann in der Tat unter die Räder kommen. Nur ist ein Generalverdacht gegen moderne Technologien natürlich eine schön deutsch-romantische Vorstellung, aber weder hilfreich noch realitätsecht.

Wo Leistungs- und Angststörungen auftreten, die unsere Schulen massenhaft produzieren, kann das Lernen mit dem Computer eine entscheidende Hilfe sein. Das darf aber nicht überschätzt werden. Das Lernen kann man mit dem Computer meiner Meinung nach nicht lernen, und er ist kein Ersatz für die direkte Kommunikation.

Ich habe drei Kinder, mit denen ich intensiv gespielt habe, von Myst und Riven zu Elroy und Pyjama Kid. Dann kam mein absolutes Lieblingsspiel, Grim Fandango, das habe ich herzinniglich gespielt. Mein WoW-Charakter ist übrigens erst Level 50.

In der Praxis wurden wir damals überrannt von hyperaktiven Jugendlichen. Diese Jungen konnten keine Sekunde still sitzen, ihren Blick nicht festhalten, nicht planen. Und vor allem waren sie unfähig zur Selbstkritik. Dann stellte ich zu meiner Verblüffung fest: Wenn ich diese Jungen vor einen Computer setzte, dann konnten sie plötzlich all das, was sie in der Realität nicht konnten: planen, zielorientiert vorgehen. Und damals habe ich festgestellt, wir müssen diese Medien auch in der Behandlung einsetzen, als digitalen Co-Therapeut sozusagen. Ich meine damit nicht, dass Computer die Lösung dieser Probleme sind, aber sie können doch eine große Unterstützung sein.

PC PowerPlay: Wie ist denn der aktuelle Stand der Forschung? Gibt es Zahlen über die Verbreitung der Sucht, wie viele Betroffene gibt es?

Bergmann: Wir rechnen heute immerhin mit etwa 400.000 bis 600.000 Computerspiel-Süchtigen, im Wesentlichen geht es hierbei um Onlinespiele, und wahrscheinlich ist die Zahl höher. Es gibt bereits Kids ab 12, die süchtig sind, betrifft aber auch 30-jährige. Das ist nicht mehr die Summe von individuellen Problemen, das ist bereits ein gesellschaftliches Problem. Und das hat mit dem Wechsel der Kulturen zu tun. Die digitale Technologie ist ein kultureller Einschnitt, mindestens vergleichbar der Industrialisierung oder der Renaissance, also des Abschieds vom Mittelalter. Und die relevanten Bildungsinstitutionen, vorneweg die Schule, hat darauf keine methodische, aber auch keine bildungstheoretische Antwort.

Ich habe einmal einen Vortrag über Computerspiele gehalten. Da sprang plötzlich

»Es gibt bereits Kids ab 12, die süchtig sind, betrifft aber auch 30-jährige. Das ist nicht mehr die Summe von individuellen Problemen, das ist bereits ein gesellschaftliches Problem.«



Ein **Internetforum** für Online-Geschädigte.



Auf **www.online-sucht.de** gibt es Links zu Beratungsstellen und Erfahrungsberichte.

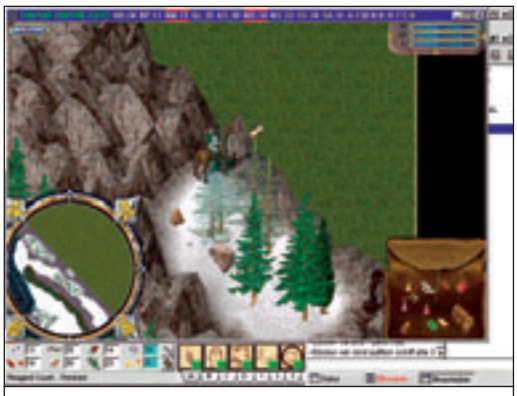
ein erregter Lehrer auf und brüllte in den Saal: »Die Computerspiele sind der Angriff der Industrie auf die Seelen unserer Kinder!« Ich wollte gerade vor Lachen vom Stuhl rutschen, wurde in meiner Heiterkeit aber unterbrochen, weil ein Riesenapplaus losbrach.

PC PowerPlay: Wir sind selber Spieler, kennen die fesselnde Energie des Mediums und verbringen hin und wieder Nächte lang vor dem Rechner. Wo ist denn die Grenze vom geliebten Hobby zur bedenklichen Sucht? Gibt es Symptome, und was sind die Auswirkungen?

Bergmann: Warnzeichen gibt es. Auf die müssen Eltern und Lehrer hören. Wenn zum Beispiel ein Kind abends beim Essen unruhig wird und nicht schnell genug in sein Zimmer und an den PC kommen kann, dann muss man sich nicht gleich aufregen, aber aufmerksam werden. Anzeichen für eine Sucht sind dann die Vernachlässigung des Körpers und der Ernährung, das Schwinden der Freunde, blasses Aussehen und ungewohnte Anfälligkeit für Krankheiten. Bei Kindern beschweren sich dann vielleicht die Lehrer über fehlende Aufmerksamkeit im Unterricht oder über ständige Müdigkeit. Werden dann die Schulleistungen schlechter, entsteht daraus Frust und Kränkung, wodurch sich der oder die Betroffene immer weiter verkriecht.

Das Problem ist eine so genannte depressionsgeneigte Realitätsverweigerung. Die Realität wird immer bedrohlicher, und dann fliehen sie. Die Vermengung von raffinierter Lichttechnologie mit eigenen Welten, Mystik und omnipotentem Handeln ist ungeheuer faszinierend, und daher für diese Betroffenen gefährlich.

Es gibt jedoch immer intensive Phasen, da muss man sich noch nicht gleich Sorgen machen. Da spricht man von einer Gefährdung, aber das muss noch keine Sucht sein. Es ist überhaupt kein Problem, sich ab und an mit Leib und Seele in etwas hineinzustürzen, auch mal mehrere Nächte lang, das ist durchaus gut.



Verdammt lang her: **Ultima Online**, der Wegbereiter.



Mit dem Erscheinen des Addons **The Burning Crusade** und seiner neuen Scherbenwelt gibt es wieder monatelang etwa zu tun für die Bewohner von Azeroth.

»Die eigenen Freunde werden immer unwichtiger. Ist dieser Punkt überschritten, dann kann man von einer Sucht sprechen.«

Für meine Kinder sind Computerspiele toll und schaden ihnen überhaupt nicht. Die grundsätzlichen Ängste, die sich mit der Technologie verbinden, sind obsolet. Und Computerspiele machen auch kein Kind, das friedfertig ist, aggressiv. Diese Monokausalität gibt es nicht, das weiß auch jeder.

PC PowerPlay: Woher kommt Ihrer Meinung nach der große Reiz des Mediums?

Bergmann: Das Problem bei den Online-Spielen ist der Zusatz des kommunikativen Elements. Man kann online ein nicht gestilltes Bedürfnis ausleben, sich mitzuteilen, seinen virtuellen Erfolg mit anderen teilen. Das ist ein Grundbedürfnis des Menschen, und das fehlt den Betroffenen oft in der Realität. Sie sprechen von ihren Mitspielern gerne als Freunde. Das ist nicht unbedingt schlecht, doch gefährlich wird es, wenn die Online-Gesellschaft an die Stelle der realen Freunde tritt.

Es ist nicht so, dass das Virtuelle nichts wert wäre, sondern dass manche hierüber das Interesse am Realen verlieren. Die eigenen Freunde werden immer unwichtiger. Ist dieser Punkt überschritten, dann kann man von einer Sucht sprechen.

Kann man hingegen noch Pausen machen, um sich dem realen Leben zu widmen, dann ist es noch keine Sucht. Der Übergang ist allerdings fließend. Leider weiß man erst, wenn man einen Punkt überschritten hat, dass man dort war.

PC PowerPlay: Wieso sind so viele Menschen anfällig für eine so extreme Realitätsflucht in die virtuelle Welt? Lädt unsere echte Gesellschaft denn so zur Flucht ein?

Bergmann: Ja. Was sich in der psychologischen Diskussion als eine Aneinanderreihung von individuellen Schicksalen zeigt, hat immer strukturelle Hintergründe. Medienrealitäten werden heute selbstverständlich über reale Dinge gestellt. Die Dame aus der Lindenstraße kommt mir vor wie meine eigene Tante, aber meinen echten Nachbarn kenne ich überhaupt nicht. Das ist auch eine typische Entwicklung der großen Städte, da kommt viel zusammen. Das hat Simmel schon 1926 beschrieben: »Wir lernen in der Berliner Straßenbahn, einander nicht anzuschaun«.

PC PowerPlay: Ist Onlinespiele-Sucht also mehr eine Flucht vor dem echten Leben oder mehr die Sehnsucht nach einem alternativen Leben?

Bergmann: Menschen sind kulturelle Wesen, es ist also im Wesentlichen eine symbolische Realität, in der wir leben. Die Unterscheidung ist ohnehin hinfällig. Wir könnten seelisch gar nicht existieren, wenn wir nicht permanent über das, was Realität genannt wird, hinausgehen. Wenn man genauer hinsieht, dann wird der Be-

griff Realität immer flüchtiger. Kultur ist dazu da, den Menschen aus dem zu befreien, was man als Realität empfindet, also aus der Notwendigkeit der zwingenden Überlebenstechnik. Das gilt auch für Computer. Wenn Sie ein Buch lesen, fliehen Sie aus etwas. Wenn Sie etwas Schmackhaftes essen, fliehen Sie dann aus etwas? Mit rohen Kartoffeln würden Sie auch überleben.

Diese Flucht kann eben anfällige Menschen gefährden, und die Anfälligkeit steckt in unserer allgemeinen Kulturentwicklung, in der Vereinsamung.

PC PowerPlay: Wie erleben Sie das Thema in der Öffentlichkeit? Wird das Problem überhaupt wahrgenommen?

Bergmann: In hohem Maße. Vor zwei, drei Jahren wurde es noch nicht ernst genommen, aber das hat sich geändert. Das Bewusstsein ist da bei den Eltern, viele bemühen sich, die Entwicklung in der jungen Generation zu verstehen. In der Mediendiskussion, in Zeitschriften und Fernsehen, finden Sie meist nur eine extreme Reduktion des Themas. Immer wieder dieselben Zahlen und selbst ernannte Spezialisten.

Aber bei Vorträgen, das ist meine Erfahrung, hören Eltern gebannt zu, hören auf die Feinheiten und gehen zufrieden nach Hause. Ich habe regelmäßig immerhin 100 bis 300 Leute bei meinen Vorträgen. Sie wollen verstehen, und das tun sie größtenteils auch. Die lieben ihre Kinder, und Liebe ist etwas hoch differenziertes.

PC PowerPlay: Sollte Ihrer Meinung nach der Staat einschreiten, Warnungen auf die Schachteln kleben oder wie China die Onlinezeit beschränken, oder wäre das nur eine Symptombekämpfung? Müssen die Spielefirmen in die Verantwortung genommen werden?

»Wenn das Kind erst in den Brunnen gefallen ist, dann wird es sehr schwierig, es wieder herauszuholen, besonders langfristig.«

Bergmann: Da bin ich unentschieden. Ich mag solche restriktiven Sachen überhaupt nicht. Staatsintervention ist so ziemlich das Letzte, nach dem ich verlangen würde. Die Stabilisierung muss viel früher von Seiten der Eltern kommen. Wenn das Kind erst in den Brunnen gefallen ist, dann wird es sehr schwierig es wieder herauszuholen, besonders langfristig. Die tiefen Probleme, die Gründe für die Probleme, sind nachhaltig kaum zu lösen. Für eine gewisse Zeit, ja. Aber die Gefahr, die Verlockung, bleibt.

Ich habe neulich über dieses Thema mit dem Vizepräsident von Electronic Arts gesprochen und sagte zu ihm, die Firmen machen sich ihren Ruf kaputt, weil sie mit ihren Spielen kleinkindhafte Jungenphantasien, Omnipotenzträume befriedigen. Und dann gibt es eine Reihe von Jungen, die, von der Realität gekränkt, davon nicht mehr loskommen. Dann haben die ein großes, seelisches Problem, und dafür muss man auch die Verantwortung übernehmen können.

Der Sims-Erfinder Will Wright hat mir Ende der Achtziger einmal gesagt: Die Kinder spielen den Traum der kleinen Götter vor den Monitoren. Und er fügte hinzu: Natürlich ist dies auch ein destruktiver Traum.

Teilweise kommen sie nicht mehr davon los, dann müssen wir uns um sie kümmern.

PC PowerPlay: Wie behandelt man denn Onlinespiele-Sucht? Was kann man im Extremfall tun, was empfehlen Sie?

Bergmann: Es gibt da keine allgemeine Methode. Die traditionellen, hauptsächlich auf Verhaltenstherapie aufbauenden Techniken greifen nicht, daher sehen wir auch einen Rückzug der Beratungsstellen und Kliniken in Bezug auf diesen Bereich. Vor einigen Jahren wurde viel mit speziellen Behandlungen geworben, aber nachdem sich das als nicht nachhaltig wirksam erwiesen hat, ist die Begeisterung abgeebbt.

Bereits bei Hyperaktivität gibt es große Probleme bei der Behandlung. Doch einzelnen Jugendlichen kann immer geholfen werden. Man muss die Behandlung individuell an den Betroffenen anpassen, muss Vertrauen aufbauen. Das sind immer Einzelfälle, jeder für sich, nichts methodisches. Neben Therapeuten können auch Kliniken helfen, doch bleiben die Rückfälle ein großes Problem.

Das Beste ist Vorsorge, den Kindern Bindungsgewissheit, Ordnung im Sinne von Geborgenheit und Sicherheit zu vermitteln. Dann wird niemand süchtig, auch wenn er noch so fasziniert ist.

Das Interview führte Moritz Menzel





Everquest 1: Unendliche Weiten, schon damals.



Schon Everquest schweißte Spieler in **Gruppen** und Gilden zusammen.

LESERBRIEFE

Leserbriefe-Briefe

THOMAS PLAUG Hier ein paar Punkte, die mir zu den Leserbriefen in Heft Februar 07 eingefallen sind:

1. Der Leser Christian Nosbers fragt, ob eure Leser bereit sind, etwas mehr Geld für die Zeitschrift auszugeben.

Na klar! Es ist mir lieber, mehr Geld für dieses Magazin hinzublättern, als mir demnächst ein Heft zu kaufen, das vor Dummheit nur so trieft. Wenn es die Möglichkeit gibt, Sachkompetenz zu kaufen, sollte man nicht immer nach dem Preis fragen. Mal ganz abgesehen davon, dass andere Magazine fünf Euro kosten und von denen niemand »Rückgrat« bewiesen hat.

2. Dem Leser Stephan Petersen war es peinlich, diese Zeitschrift zu kaufen.

Peinlich? Hallo erst mal, also ich bin jetzt 32 Jahre alt und habe meine Komplexe unter Kontrolle. Das kann natürlich nicht jeder schaffen, aber in den meisten Fällen ist so etwas mit dem Ende der Pubertät abgeschlossen. Wenn nicht, kann man sich ja immer noch an seinen Arzt wenden. Wenn wir jetzt noch bedenken, dass die spielende Gemeinde ohnehin schon genug in die Kritik geraten ist (siehe Counter-Strike), möchte ich nicht wissen, was unsere Politiker von Ihnen halten. 29 Jahre und voller Selbstzweifel. Das macht unser Bild in der Öffentlichkeit bestimmt besser. Jedenfalls bei denen, die auf Stammtisch-Parolen wie die von Herrn Stoiber abfahren.

3. Herr Bogner, Sie sprechen mir aus dem Herzen. Es ist nicht die Sache einer Redaktion, auf meine/unsere Kinder aufzupassen. Ein volljähriger Mensch sollte in der Lage sein, dafür zu sorgen, dass seine Kinder keinen Schaden nehmen. So bleibt mir nur noch ein Rat für viele übrig: Wer lesen kann, ist klar im Vorteil! Alle, die nicht wissen, was gemeint ist, sollten einen Blick auf die weiße 16 auf blauen Grund werfen. Auf dem Cover, auch wenn es noch so peinlich ist!



GUNTER ARENTZEN In der letzten Asugabe der PC PowerPlay stellen Sie den Lesern verschiedene Fragen, die ich hiermit gerne beantworten möchte.

1) Das aktuelle Cover (Debatte um den Leserbrief von Hr. Waibel) gefällt mir sehr gut. Es wirkt nicht übertrieben actionreich, sondern weckt aufgrund seines mysteriösen Motivs die Neugier auf den Inhalt. Somit ist es in meinen Augen gelungen. Zumal mir gefällt, dass außergewöhnliche Motive benutzt werden. Denn wer braucht schon die x-te World-of-WarCraft-Lady groß auf dem Cover?

2) Herr Deppe gibt auf den Leserbriefseiten die Frage eines Lesers an die Leser weiter, ob sie mehr Geld zahlen würden, würden Werbekunden aufgrund objektiver Berichterstattung abspringen.

Die Antwort lautet in meinem Fall ganz klar JA. Ich kaufe ein Magazin nicht, um auf knapp 160 Seiten Werbung für Spiele zu finden. Die bekomme ich ganz kostenlos im Internet. Dafür, dass eine Redaktion ein Loblied auf den Entwickler anstimmt, zahle ich nicht. In meinen Augen muss ein Magazin kritisch sein und den Leser kompetent beraten. Ja, ich sehe die Abhängigkeit der Magazine von Werbung ohnehin mit Argwohn. Die PC PowerPlay hat bewiesen, dass sie auf ihre Werbekunden keine Rücksicht nimmt. Aber wie viele Magazine beugen sich dem Diktat? Und wie lange könnte es sich die PC PowerPlay leisten, würden die Werbekunden wirklich abspringen?

Ich würde für das Heft auch mehr zahlen, wenn ich wüsste, dass die Berichte absolut unabhängig und objektiv verfasst wurden, ohne Seitenblick auf die Werbekunden. Doch in Zeiten, in denen Geiz geil ist, befürchte ich, dass viele lieber zu günstigeren Magazinen wechseln würden.

Ein gutes Beispiel für werbe-abhängige Berichterstattung ist GIGA-TV. Als Kunde eines Pay-TV-Anbieters empfange ich den Sender und schaue hin und wieder rein. Bisher ist mir noch kein kritisches Wort aufgefallen. Alle Spielen werden gelobt; egal wie viele Bugs, wie viele Ungereimtheiten oder wie schlecht die Grafik, Steuerung etc. ist. Nur Lob. Eine Dauer-Werbesendung, wenn man so will, gesponsert von ihrem freundlichen Publisher um die Ecke.

So, nun noch etwas Kritik an der PC PowerPlay :-)

In den letzten Ausgaben ist mir aufgefallen, dass der Ton bei Artikeln »lockerer« wird. Ehrlich gesagt stört mich dies etwas, da mir gerade der sachliche, kompetente Ton in Artikeln zusagt. Ich möchte als Beispiel den Artikel zu Test Drive Unlimited nennen. Dort werden Polizisten auf Seite 45 plötzlich als »Bullen« bezeichnet. Nun bin ich weder Polizist noch sonderlich spitzfindig. Aber ich fand, dass dieses Wort hervorstach. Es störte und schien mir fehl am Platz. So etwas würde ich in der PC Action erwarten (die ich darum nicht lese), aber eben nicht bei der PC PowerPlay. Sicherlich hätte es ein anderes Wort auch getan, um Wiederholungen zu vermeiden; etwa Cops etc.

Ein weiteres Beispiel betrifft die News. Dort heißt es, die Wiggles-Macher seien aufgelöst worden. Ich dachte erst an einen bizarren Kriminalfall, an Mord und Grauen. Aber nein, es war das Team, welches aufgelöst worden war. Nicht die Macher selbst (zum Glück, wie ich anmerken muss). Das ist eine Stilblüte, die einerseits lustig wirkt, andererseits aber dazu passt, dass seit ein, zwei Ausgaben der Ton eben ins Flapsige gleitet. Vielleicht ist das so gewollt, um jüngere Leser anzusprechen. Vielleicht auch nicht. Da ich selbst Schriftsteller bin, weiß ich natürlich, wie leicht einem solche Dinge durchrutschen. Wenn nicht, wären meine Lektoren arbeitslos. Mir fiel es eben auf, und da man nicht immer loben kann ... ;-)


SEK GESCHLOSSEN

WIGGLES-MACHER AUFGELÖST

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

MARTIN DEPPE *»Bulle« ist schon lange kein Schimpfwort mehr. Früher war es eine Beleidigung, doch als ein Polizei-Stammtisch sich selber »Die Bullen« nannte, strich ein Gericht das Wort von der »Liste der den Tatbestand der Beleidigung erfüllenden Wörter«. Typisch deutsch. Hat mir mein Großvater, der selber Polizist war, mal erzählt. »Cops« finde ich persönlich flapsiger. Und das schreckliche »Kids« (statt »Blagen«) erst recht.*

Bei den aufgelösten Wiggles-Machern musste ich beim Korrekturlesen auch lachen. Darum haben wir es so im Heft gelassen. Schließlich mögen wir Stilblüten, vor allem im Winter.

Genozid bei Siedler und Co!

STEFAN VÖLKER Ich schreibe euch, weil ich endlich mal einen bestimmten Aspekt in die »Killerspiel«-Diskussion einführen möchte, der immerzu unter den Tisch zu fallen scheint. Wie ihr immer wieder richtig feststellt, redet zwar jeder (allen voran Möchtegern-»Volksvertreter« und die »Geistige-Tiefflieger-Presse«) über ein Verbot von Killerspielen ... aber niemand macht sich mal eine genaue Vorstellung davon, was alles unter eine so präzise Definition fallen könnte. Erst neulich hatte ich eine Diskussion mit einem »kundigen« Zeitgenossen über eben dieses Thema, der in die selbe Kerbe der populistischen Medien schlug und mir erklärte, dass diese ganzen »Abschießspiele« verboten gehören. Okay ... seien wir ehrlich. Das man einem Verbot von Ego-Shootern gegenüber positiv eingestellt sein kann, ist gut und schön.

Grotesk wird die ganze Diskussion dann, wenn man die Hintergrundinformation bekommt, dass besagter Bekannter seine lieben Kleinen Die Siedler spielen lässt. Im Rahmen der Killerspieldiskussion habe ich ihn, und nun euch und hoffentlich auch eure Leserschaft auf einen winzigen Aspekt aufmerksam gemacht, welcher sämtliche Aufbauspiele und grob geschätzte 99,9% aller Echtzeit-Strategiespiele betrifft: Streicht man beispielsweise bei den Siedlern den zugegebenermaßen hervorragenden Wirtschaftskreislauf (Teil 5 klammer ich hiermit mal aus), dann erhält man ein Spiel, bei dem es (insbesondere in nicht ganz friedlichen Multiplayer-Schlachten) um einen reinen Genozid geht.

Einige mögen meinen, ich übertreibe an dieser Stelle. Aber mir fällt beim besten Willen kaum ein besserer Begriff für den Sachverhalt des Ausrottens eines kompletten Volkes ein.

Seien wir ehrlich ... sämtliche Strategiespiele, die mir spontan einfallen (die unsägliche Tycoonwelle mal ausgeklammert) haben zum Ziel den Konkurrenten bis auf den letzten Mann abzuschlachten und auch das letzte Gebäude abzufackeln! Pädagogisch besonders wertvoll!

Jeder regt sich über den Sachverhalt auf, das bei Counter-Strike mit Gewehren aufeinander geschossen wird ... aber niemand verliert nur ein Wort darüber, dass bei der beliebten C&C-Serie mit Nuklear-, Bio- und Chemiewaffen aufeinander geballert wird, oder dass in einzigen Schlacht bei Rome mehr Menschen sterben als ich Frags in meinem gesamten Spielerleben gelandet habe.

Auch bei den Lieblingsspielen der Deutschen, Gothic 3 und Anno 1701, wird brutales, rücksichtsloses und gewalttätiges Spielen belohnt ... und sei es nur, um eine Region mit wichtigen Rohstoffen für sich zu gewinnen (ein Gruß an die amerikanische Außenpolitik).

Wo man hinsieht Gewalt, Gemetzel, Blutvergießen und Massenschlachten ... auch wenn es mal »knuddelig«, mal historisch, mal fantastisch verpackt wird ... und es macht Spaß! Spiele sollen Spaß machen, sie sollen unterhalten und das ist alles. Das einige geistig arme Menschen das leider immer noch nicht begriffen haben und ihre Welt um Spiele aufbauen ist tragisch, und die Folgen sind verheerend. Spiele können aber nicht der Indikator für solche Folgen sein ... sonst wäre Deutschland, bei den Millionen von verkauften Spielen, längst entvölkert ... Verzeiht meinen Zynismus.

Macht weiter wie bisher und bleibt unabhängig, damit man sich wenigstens auf eine Spielezeitschrift in Deutschland verlassen kann!

MARTIN DEPPE *Na großartig – wenn Bald-Rentner Edmund Stoiber Ihren Brief liest, können wir uns gleich noch auf ein Verbot von Anno, Siedler und Kollegen einstellen. Was kommt als nächstes? Schach? Da werden schließlich Landwirte geopfert ...*







Heilung aller WoW-Infizierter

»JOHN DENTON« Leute, so kann es nicht mehr weiter gehen, in jedem Artikel, wo es um Rollenspiele geht (wobei ich denke, dass World of WarCraft von einen Rollenspiel sehr weit entfernt ist), kommt irgendwo immer der Vergleich mit WoW. Denkt ihr wirklich, dass die ganze Menschheit dieses Game spielt oder schon mal gespielt hat? Das glaube ich jedenfalls nicht. Deswegen bin ich der Meinung, dass die Hälfte des PC-PowerPlay-Teams von einen Virus namens »ich habe die rosarote WoW-Brille auf und finde das Game oberaffengeil« befallen ist!

Das Virus erkennt man daran, wenn man nicht mehr Herr seiner Sinne ist und alles, was mit diesem Spiel zu tun hat, in den siebten Himmel hebt, wie jetzt erst wieder geschehen bei der Bewertung von The Burning Crusade!

Leute, das ist doch nicht euer Ernst, so eine hohe Bewertung abzugeben für ein Spiel, das keine großartigen Änderungen bringt! Dann bekommt dieses Addon auch noch einen Award für Grafikpracht (für diese Mickeymaus-Grafik?) und noch einen Award für Langzeitspaß (so sieht also euere Definition für Langzeitspaß aus, langweilige Quests, x-mal in die gleiche Instanz rennen, um irgendwelche Items abzugreifen usw. usw., um dann mit der tollsten Rüstung angeben zu können!).
Für mich ist WoW einfach nur die größte Modenschau der Welt, mit acht Millionen Models!!

Als dann, wir sehen uns in Der Herr der Ringe Online.

MARTIN DEPPE *Ja, wir spielen gerne WoW und Burning Crusade. Wir spielen auch gerne die Betaversion von Herr der Ringe Online. Und wissen jetzt schon, dass wir es mit WoW vergleichen und dafür kritisiert werden. Aber Blizzard hat hier einfach Genrestandards gesetzt – und selbst Spieler, die es nicht mögen, wissen, worum es darin geht.*

Wir bewerten Spiele subjektiv. Das heißt aber nicht, dass wir völlig unkritisch mit ihnen umgehen. Siehe diese Ausgabe: Unsere Top 10 widmet sich augenzwinkernd den WoW-Hassern, und unser Report zum Thema Spielesucht spricht klare Worte zu den Auswirkungen exzessiven Spielens.



FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Kriegswirren

Sebastian Bohnert Auf Seite 63, beim Test von Battlestations Midway, steht links unten bei Herrn Deppe: »Meine Wertung: 83«. Weiter rechts steht dann bei der Durchschnitts-Wertung der Tester bei Herrn Deppe 84.
Ist ja nicht weiter schlimm, wollte Sie nur darauf hinweisen. Ändern kann man das ja sowieso nicht mehr.

Herr Deppe *Die 84 stimmt. Aber auch mit der 83 ist die Durchschnittswertung eine 80. Trotzdem Entschuldigung für die Verwirrung!*



Jänner-Jammer

Philipp Schober Ihr habt 2mal nacheinander den gleichen Fehler gemacht. Im Heft vom Jänner und vom Februar.

Im Heft vom Jänner steht auf der Seite 184 ganz links unten: »Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 50«. Jedoch ist auf der Seite 50 das Spiel Europa Universalis 3. Im Heft vom Februar ist genau der gleiche Fehler, nur dass dort steht S. 68 und auf der Seite 68 ist das Spiel War Front.

Martin Deppe *Sehr gut aufgepasst! Der Grund für die falschen Seitenangaben: Unser Heft geht bogenweise (entweder Bögen mit 16 oder 32 Seiten) in die Druckerei, in der Regel der hintere Teil als erstes, damit wir für die weiter vorne stehenden Seiten die maximale Zeit herausholen – vor allem für Tests und Vorschau-Artikel.*

Wenn der hintere Teil bereits in Druck ist und sich vorne etwas ändert (Testumfang, ein neues Spiel kommt rein etc.), verschiebt sich natürlich auch die Seitenzahl.

Die ersten »Opfer« sind dabei immer die Anzeigen. Aber zum Zeitpunkt, wenn wir die Vorschau aufs nächste Heft schreiben, ist die Anzeigen-Seitenzahl immer korrekt, versprochen. Und im Inhaltsverzeichnis sowieso, denn die dort angegeben Seitenzahlen kommen immer als letztes rein.

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**

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

Nutzungsbedingungen: Wann gilt deutsches Recht?

In den Nutzungsbedingungen (EULAs) eines von mir gekauften Spiels habe ich den Satz gefunden, dass diese nach dem Recht eines anderen Staates auszulegen sind. Muss ich mir das in Deutschland gefallen lassen?

Diese Klausel ist bei in Deutschland gekauften Spielen gegenüber in Deutschland wohnenden Verbrauchern normalerweise nicht wirksam. Soweit es sich um ein Online-Spiel handelt und die EULAs sich nur auf die Nutzung des Online-Dienstes beziehen, lässt sich noch darüber streiten. Wenn aber ein Teil der Leistung in Deutschland erbracht wird (beispielsweise der Community-Support), wird der Betreiber des Spiels kaum eine Chance haben, wenn er sich auf die Klausel und die Wahl ausländischen Rechts berufen will. Zumindest zwingende Verbraucherschutzvorschriften des deutschen Rechts bleiben praktisch immer anwendbar.

Aus dem Spiel geworfen

In einem Forum zu einem bekannten MMORPG wurde auch mal die Frage diskutiert, ob der Account zum Spiel gehört oder nicht, da in den Account-EULAs in der Regel ein »Bannen« ermöglicht wird, also ein (zeitweiliger) Ausschluss vom Spiel. Kann man dieses Bannen als Mangel auslegen und vom Kaufvertrag zurücktreten?

Nein, so einfach ist das nicht. Wenn ein Spieler gebannt wird, ist das kein Mangel des Spiels, denn das Spiel ist ja in Ordnung. Der Kaufvertrag ist damit nicht betroffen. Allerdings schließt der Spieler danach einen weiteren (mit dem Kaufvertrag aber zusammenhängenden) Vertrag über die Nutzung der Online-Welt. Wenn ein Spieler gebannt wird, stellt sich also die Frage, ob dies nach dem Nutzungsvertrag zulässig war. Das wird vor allem davon abhängen, inwieweit der Spieler gegen die Regeln und damit gegen die Nutzungsbedingungen verstoßen hat.

Prinzipiell besteht natürlich ein großes Bedürfnis, gegen Störungen in MMORPGs vorzugehen. Leider sind viele EULAs und Regeln einfach ins deutsche übersetzt und nicht dem deutschen Recht angepasst, so dass einige dieser – an sich notwendigen Regeln – über das Ziel hinaus schießen oder ungenau sind und aus diesem Grund nicht rechtswirksam sein werden. Nach Deutschem Recht müsste der Spieler, außer in krassen Fällen, abgemahnt werden, bevor er ausgeschlossen wird.



Die oft seitenlangen Nutzungsbedingungen (kurz: EULAs) lassen häufig Fragen offen. Spannend wird es, wenn ein amerikanischer Publisher (hier Blizzard) deutsche Gesetze tangiert.

Online-Spiel weiterverkaufen

Ich habe ein Online-Spiel gekauft. Dies soll man nicht weiterverkaufen dürfen. Kann man mir einfach verbieten, mein Eigentum weiterzuverkaufen?

Schwierig. Zumindest nicht, wenn das Verbot nur in den EULAs versteckt ist, die Sie erst nach dem Kauf sehen. Wenn das entsprechende Verbot auf der Packung aufgedruckt ist (was nur selten der Fall ist!), lässt sich über die Wirksamkeit der Klausel noch eher streiten. Es spricht aber viel dafür, dass eine solche Klausel auch dann unwirksam ist. Und zwar deshalb, weil sie den Käufer unangemessen benachteiligt. Dies hängt aber ein Stück weit davon ab, inwieweit man den Erwerb des Spiels als gewöhnlichen Kauf oder als persönliche Lizenz ansieht.

Keine Haftung bei Schäden?

Kann in den EULAs denn so einfach die Haftung für das Produkt und die gesamte Gewährleistung pauschal ausgeschlossen werden?

Jedenfalls nicht so pauschal. Ein Haftungsausschluss muss beispielsweise vorsätzlich oder grob fahrlässig verursachte Schäden ausnehmen, d.h. in diesen Fällen wird gehaftet. Fehlt diese Einschränkung, ist meist der gesamte Haftungsausschluss nichtig. Auch ein vollständiger Ausschluss der Mängelansprüche (früher Gewährleistung) ist nicht möglich. Allerdings kann man als Käufer trotzdem nicht wegen jedes kleinen Bugs Mängelansprüche geltend machen, denn völlig fehlerfrei können Computerspiele bekanntlich nie sein. Wann ein Spiel wegen Bugs mangelhaft ist, haben wir in Heft 12/2006 auf Seite 189 behandelt.

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

VORSCHAU 4/2007



COMMAND & CONQUER 3

Die Kult-Klassiker-Vorzeige-Erfolgs-Super&Duper-Serie schickt einen neuen Teil an die Testfront. Kommt **Tiberium Wars** an Generäle heran? Marschiert es daran vorbei? Und wie gliedern sich die neuen Aliens in die festen Fronten zwischen den Nod-Brothers und GDI ein?



STALKER

Butter bei die Fische: In unserer letzten Titelgeschichte offenbarte **Stalker** noch einige Spielspaß-Pannen. Sind alle behoben?



SILENT HUNTER 4

Taucht's oder nicht? Unsere ersten Schleichfahrten im Pazifik waren Spielspaß-Volltreffer. Aber wie wird die **Kampagne**?



HERR DER RINGE ONLINE

Bald startet er durch, der größte Konkurrent von **World of WarCraft**. Kann Turbine Blizzard von der Spitze pullen?



FIELD OPS

Action trifft Strategie: Das hat zuletzt Rise & Fall gewagt – und scheiterte im Laden. Schafft **Field Ops** den Spagat?

PC POWERPLAY AUSGABE 4/2007
AB DEM 28.03.2007 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 88

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits
KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de


Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)


Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**


Michael Galuschka (Redakteur)


Rüdiger Steidle (Redakteur)


David Bergmann (Redakteur)


Simon Fistrich (Redakteur)


Susanne Braun (Redakteurin)


Georg Valtin (freier Redakteur)


Michael Erlwein (Cutter)


Sara Stehlin (Layouterin)

MITARBEITER DIESER AUSGABE: Kristina Arnold, Dr. Andreas Lober, Timm Wotka, Moritz Menzel, Thomas Sieben

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
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 18

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

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 33,60 €
Österreich 36,00 €, Schweiz 65,40 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien, Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sara Stehlin

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW IV/2006 – verkaufte Auflage: 70.464 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL · DVD VISION · DVD aktuell · play · PlayStation 2

ABO-SERVICE
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@cynamite.de

PC PowerPlay März 2007

DEMOS

- Battlestations Midway
- Boxsport Manager
- Sam & Max: Episode 3
- Supreme Commander
- UFO Afterlight
- Warhammer: Mark of Chaos

HIRES-VIDEOS

- Bounty Bay Online: Trailer
- Crysis: Trailer
- Crysis: Vor-Ort-Besuch
- Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
- Fussballmanager 2007: Verlängerung
- Fussballmanager 2007: Verlängerung Trailer
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 9
- Infernal
- Jade Empire
- Silent Hunter 4
- Simon The Sorcerer 4
- The Show
- Titan Quest: Immortal Throne Trailer
- Tortuga: Two Treasures
- Trackmania United
- UFO Afterlight
- Wetten Dass? Trailer
- World of WarCraft: Instanz-Tipps

PATCHES

- Die Sims 2: Haustiere Patch 1.6.0.273
- Doom 3 Patch 1.3.1
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007 Patch 1.00 auf 1.07
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007 Patch 1.06 auf 1.07
- Heroes of Might & Magic 5 Collector's Edition Patch 1.41
- Heroes of Might & Magic 5 Patch 1.41
- Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate Patch 2.1
- IL-2 Sturmovik: 1946 Patch 4.07 auf 4.08
- IL-2 Sturmovik: 1946 Patch 4.08 Dedicated Server
- Kino Mogul Patch 1.00 auf 1.02
- Rainbow Six: Vegas Patch 1.04
- Rush for Berlin Patch 1.23
- Stronghold Legends Patch 1.2
- Unreal Tournament 2004 Patch 3369
- World of WarCraft Patch 2.0.0 auf 2.0.3

TOOLS

- Acrobat Reader 8.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Catalyst 6.11
- Ati Tool 0.26
- CPU-Z 1.38
- D-Fend
- DirectX
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.2
- 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



Vor-Ort-Besuch/Trailer: Crysis



Demo: Supreme Commander



Demo/HiRes-Video: UFO Afterlight

PC PowerPlay März 2007

Top-Demos: Supreme Commander | Warhammer: Mark of Chaos

CyPress

PC PowerPlay

März 2007



TOP-DEMOS

Supreme Commander • Warhammer: Mark of Chaos

Battlestations Midway • Boxsport Manager • Sam & Max: Episode 3 • UFO Afterlight

HIRES-VIDEOS

Bounty Bay Online: Trailer • Crysis: Trailer • Crysis: Vor-Ort-Besuch • Die Sims 2: Vier Jahreszeiten • Fussballmanager 2007: Verlängerung • Fussballmanager 2007: Verlängerung: Trailer • Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 9 • Infernal • Jade Empire • Silent Hunter 4 • Simon The Sorcerer 4 • The Show • Titan Quest: Immortal Throne: Trailer • Tortuga: Two Treasures • Trackmania United • UFO Afterlight • Wetten Dass? Trailer • World of WarCraft: Instanz-Tipps

Top-Demos: Supreme Commander | Warhammer: Mark of Chaos

DEMOS

- Battlestations Midway
- Boxsport Manager
- Sam & Max: Episode 3
- Supreme Commander
- UFO Afterlight
- Warhammer: Mark of Chaos

HIRES-VIDEOS

- Bounty Bay Online: Trailer
- Crysis: Trailer
- Crysis: Vor-Ort-Besuch
- Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
- Fussballmanager 2007: Verlängerung
- Fussballmanager 2007: Verlängerung Trailer
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 9
- Infernal
- Jade Empire
- Silent Hunter 4
- Simon The Sorcerer 4
- The Show
- Titan Quest: Immortal Throne Trailer
- Tortuga: Two Treasures
- Trackmania United



Vor-Ort-Besuch/Trailer: Crysis

- UFO Afterlight
- Wetten Dass? Trailer
- World of WarCraft: Instanz-Tipps

PATCHES

- Die Sims 2: Haustiere Patch 1.6.0.273
- Doom 3 Patch 1.3.1
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007 Patch 1.00 auf 1.07
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007 Patch 1.06 auf 1.07
- Heroes of Might & Magic 5 Collector's Edition Patch 1.41
- Heroes of Might & Magic 5 Patch 1.41
- Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate Patch 2.1
- IL-2 Sturmovik: 1946 Patch 4.07 auf 4.08
- IL-2 Sturmovik: 1946 Patch 4.08 Dedicated Server
- Kino Mogul Patch 1.00 auf 1.02
- Rainbow Six: Vegas Patch 1.04
- Rush for Berlin Patch 1.23
- Stronghold Legends Patch 1.2
- Unreal Tournament 2004 Patch 3369
- World of WarCraft Patch 2.0.0 auf 2.0.3

TOOLS

- Acrobat Reader 8.0
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Catalyst 6.11
- Ati Tool 0.26
- CPU-Z 1.38
- D-Fend
- DirectX
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.2
- 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

Top-Demos: Supreme Commander | Warhammer: Mark of Chaos

CyPress

PC PowerPlay

März 2007

