April 2007

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

www.cynamite.de

2,99 €

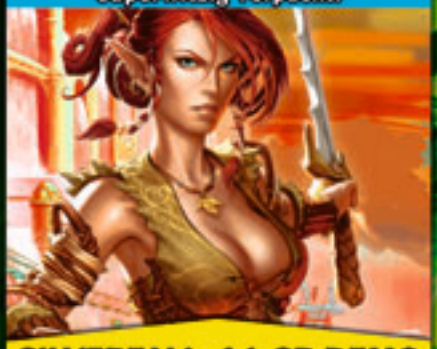
8,5 GB DVD



VOLL-VERSION

S.W.I.N.E.

Knallharte Echtzeit-Schlachten, superwitzig verpackt!



SILVERFALL: 1.4 GB DEMO

15 VIDEOS! 2 STUNDEN!



MEGA-VIDEO: HERR DER RINGE ONLINE



RESIDENT EVIL 4 Test & Video

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2007 Test & Video

SAM & MAX EPISODE 4 Demo

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

16

usk

CyPress

VOGEL



EXKLUSIV VIDEO & BILDER

DIE SIEDLER 6

VON DER ECHTZEIT-STRATEGIE ZUM BRODELNDEN STADTLEBEN: Wie Blue Byte Anno 1701 vom Genre-Thron schubsen will



DEMO & TEST VIDEO & TIPPS

COMMAND & CONQUER 3

KANES FULMINATE RÜCKKEHR: Besser als C&C Generäle?

STALKER

VIDEO & TIPPS

DIE GANZE TEST-WAHRHEIT: Warum Stalker jahrelang völlig überschätzt wurde

SILENT HUNTER 4

SIMULATIONEN SIND TOT? Von wegen – diese U-Boot-Jagd torpediert Ihre Nerven!

KEINE SCHNELLSCHÜSSE!



Martin Deppe
Chefredakteur

» Ist der erste Test eines Spiels immer der beste, auch lange vor Erscheinen des Produkts? Oder wollen Sie lieber solide Wertungen – auch wenn Sie etwas länger darauf warten müssen? **Stalker** ist so ein Fall: Fünf Jahre lang war der Rollenspiel-Shooter in der Entwicklung, wurde hochgejubelt und heiß erwartet. Vor zwei Monaten haben wir noch gewarnt: »Was noch dringend besser werden muss, damit **Stalker** keine Enttäuschung wird!



PC PowerPlay Februar 2007



PC PowerPlay März 2007



Viermal gut

Manchmal hassen wir es, Recht zu behalten. **Stalker** ist ein gutes Spiel, doch unsere vier Tester stolpern dennoch ständig über KI- und Logikfehler, umständliche Steuerung und Balancing-Probleme. Auf der anderen Seite: **Stalker** ist immer wieder verdammt gut, die Atmosphäre superdicht. Aber reicht das, um dem Titel eine richtig hohe Wertung zu geben? Wo **Stalker** punktet, und wo wir's am liebsten in die Ecke gepfeffert hätten, das lesen Sie in unserem Test ab Seite 50.

Testen statt jubeln

Keine Schnellschüsse: So halten wir es auch bei anderen Spielen, die in unseren Augen noch nicht fertig sind oder mehr Testzeit brauchen. **Test Drive Unlimited** zum Beispiel, das auch in der Verkaufsversion im Multiplayer-Modus und beim Balancing der Missionen kränkelt.

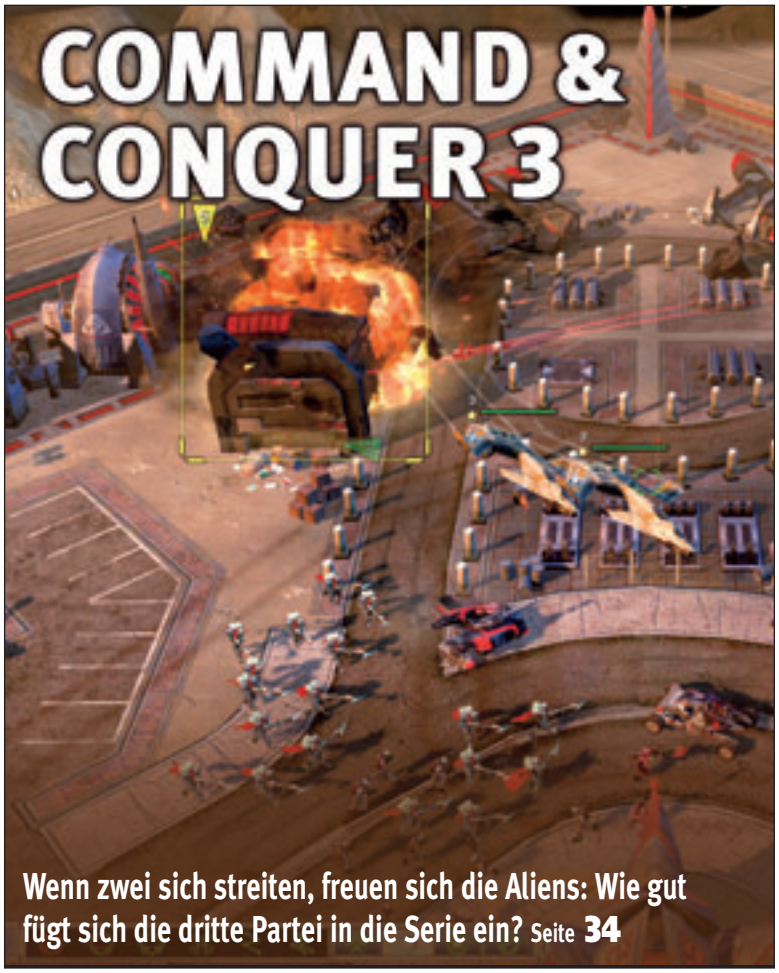


Aber wir haben auch positive Langzeittest-Ergebnisse: Das Online-Rollenspiel **Vanguard** ist nach anfänglichen Performance-Problemen richtig gut geworden.

Viel Spaß mit dem neuen Heft!
Ihr Team von PC PowerPlay «



Stadtluft macht frei: Wir waren bei Blue Byte – und haben ein völlig neues Siedler gespielt! Seite 18



Wenn zwei sich streiten, freuen sich die Aliens: Wie gut fügt sich die dritte Partei in die Serie ein? Seite 34

AKTUELL

14 Termin-Kalender

NEWS

10 Blacksite: Area 51
10 Halo 2
11 Sparta
11 Panzers Cold War
11 Turning Point: Fall of Liberty
12 Spider-Man 3
12 Sam & Max: Season 1
12 Enemy Territory: Quake Wars
12 War Leaders
12 Condemned 2
12 Half-Life 2: Episode 2

KOLUMNE

10 Weltkrieg 2.5

CHARTS

13 Leser-Charts
13 Verkaufs-Charts

VORSCHAU

TITELGESCHICHTE

18 Die Siedler 6

AKTUELL

VORSCHAU

24 Colin McRae: Dirt
26 Herr der Ringe Online
30 Tomb Raider Anniversary
32 Anno 1701 Addon

TEST

TITELGESCHICHTE

34 Command & Conquer 3

TEST

42 Teamseite
44 So testen wir
46 Hitliste
92 Budgetliste

TEST

ACTION

50 Stalker
56 Silent Hunter 4
60 Red Ocean
62 Resident Evil 4
66 Redneck Kentucky
67 Hard Truck Apocalypse

STRATEGIE

68 Rotlicht Tycoon 2

ROLLENSPIELE

78 Vanguard
84 Oblivion: Shivering Isles

SPORT

85 UEFA Champions League 2007
86 Test Drive Unlimited
88 Virtua Tennis 3

TIPPS & TRICKS

KURZTIPPS & CHEATS

96 Infernal
96 Maelstrom
96 UFO: Afterlight
96 Test Drive Unlimited
97 Silent Hunter 4

TAKTIKEN

98 Command & Conquer 3
110 Stalker
112 Resident Evil 4

THE BURNING CRUSADE

102 Instanz: Sethekkhallen
104 Instanz: Schattenlabyrinth
106 Instanz: Das alte Hügelland
108 Instanz: Der schwarze Morast



50 STALKER

Fünf Jahre Entwicklungszeit: Wie gut ist Stalker wirklich?



62 RESIDENT EVIL 4

Horror-Test: schreckliche Grafik, schrecklich spannend!



56 SILENT HUNTER 4

Mega-Test: Diese Konvoijagd braucht ganze Kerle!



146 »KILLERSPIELE« PC POWERPLAY IM LANDTAG

Wir waren bei der Anhörung – und haben mitgeredet.



HARDWARE

114	PCP-Testcenter
115	FAQ: Sie fragen, wir antworten
128	Einbau-Ratgeber, Teil 10: Gehäusewechsel
138	Bestenlisten

HARDWARE-NEWS

116	Grafikkarte: Geforce 8800 GTS Exo Edition
116	Notebook-Kühler: Antec Cooler S
117	Tastatur: Art Lebedevs Optimus Keyboard

TEST

130	Grafikkarte: Foxconn Geforce 8800 GTS
130	Tastatur: Revoltec Fightboard Advanced
130	Joystick: Saitek Aviator

HARDWARE

SCHWERPUNKT

119	Mainboards: Ran an's Brett!
120	Mainboard-Lageplan
122	Mainboard-Tests: DFI Lanparty UT ICFX3200 Asus P5B-E Plus MSI P6N SLI Platinum Abit AB9 Quad GT Foxconn 975X7AB Asrock 4CoreDUAL-VSTA
126	Fazit und Technische Daten
126	Mainboards im Überblick

MAGAZIN

142	Retro: Battle Isle
144	Frets on Fire
146	»Killerspiele« PC PowerPlay redet im Landtag
148	Der USK-Report: Der Hüter der Ordnung
156	Leserbriefe

SERVICE

3	Editorial
4	Inhalt
6	DVD-Inhalt
7	HiRes-Videos
160	Im nächsten Heft
160	Impressum
161	DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Anno 1701 Addon | Screenshot-Update	32
Blacksite: Area 51 | News	10
Colin McRae: Dirt | Vorschau	24
Command & Conquer 3 | Test	34
Command & Conquer 3 | Tipps	98
Condemned 2 | News	12
Die Siedler 6 | Vorschau	18
Enemy Territory: Quake Wars | News	12
Half-Life 2: Episode 2 | News	12
Halo 2 | News	10
Hard Truck Apocalypse | Test	67
Herr der Ringe Online | Vorschau	26
Infernal | Tipps	96
Maelstrom | Tipps	96
Oblivion: Shivering Isles | Test	84
Panzers Cold War | News	11
Red Ocean | Test	60
Redneck Kentucky | Test	66
Resident Evil 4 | Test	62
Resident Evil 4 | Tipps	112
Rotlicht Tycoon 2 | Test	68
Sam & Max: Season 1 | News	12
Silent Hunter 4 | Test	56
Silent Hunter 4 | Tipps	97
Sparta | News	11
Spider-Man 3 | News	12
Stalker | Test	50
Stalker | Tipps	110
Test Drive Unlimited | Test	86
Test Drive Unlimited | Tipps	96
The Burning Crusade | Tipps	102
Tomb Raider Anniversary | Vorschau	30
Turning Point: Fall of Liberty | News	11
UEFA Champions League 2007 | Test	85
UFO: Afterlight | Tipps	96
Vanguard | Test	78
Virtua Tennis 3 | Test	88
War Leaders | News	12

DVD INHALT 04/07

DEMOS

COMMAND & CONQUER 3



Testen Sie mit einer vollständigen Mission die Einzelspielerkampagne und trainieren Sie auf einer Mehrspielerkarte gegen die KI-Gegner. Die Demo umfasst alle Einheiten der GDI sowie einige Zwischensequenzen.

Genre
Echtzeit-Strategie

Installationsgröße
1,3 GB

Minimum
2,0 GHz Prozessor;
512 MB RAM

Sprache
englisch



SILVERFALL



Probieren Sie das kunterbunte Action-Rollenspiel mit Cel-Shading-Grafik und erkunden Sie das komplette Startgebiet sowie einen echten Dungeon. Spannende Abenteuer und fette Beute garantiert!

Genre	Action-Rollenspiel	Minimum	2,0 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	2,4 GB	Sprache	deutsch

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Acht Minuten lang turnen Sie mit den vier Karate-Kröten über die Dächer von New York. Dabei müssen Sie sowohl Geschicklichkeitseinlagen als auch Kampfszenen meistern.

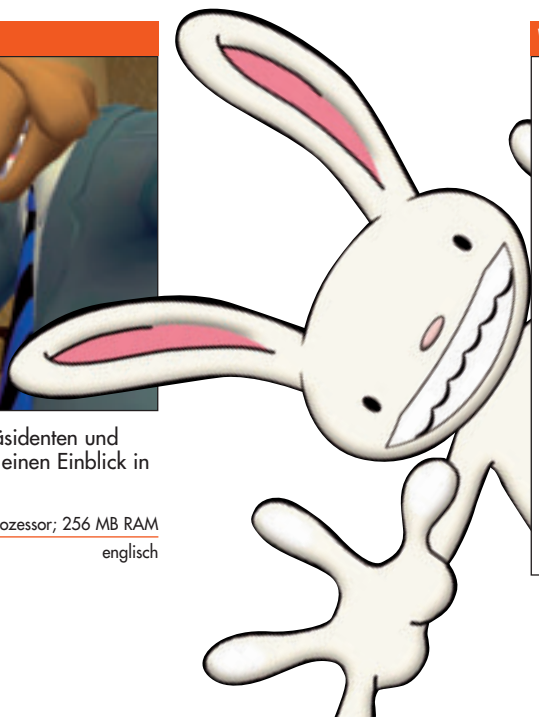
Genre	Action-Adventure	Minimum	1,5 GHz Prozessor; 512 MB RAM
Installationsgröße	230 MB	Sprache	deutsch

SAM & MAX: EPISODE 4



Diesmal stürzt das tierische Duo den amerikanischen Präsidenten und trifft dabei auf viele alte Bekannte. Die Demo gibt Ihnen einen Einblick in die ersten Minuten der vierten Episode.

Genre	Adventure	Minimum	1,5 GHz Prozessor; 256 MB RAM
Installationsgröße	270 MB	Sprache	englisch



WEITERE DVD-INHALTE

TOOLS

DirectX
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

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!

COMMAND & CONQUER 3



»KILLERSPIELE«: PC POWERPLAY IM LANDTAG



STALKER



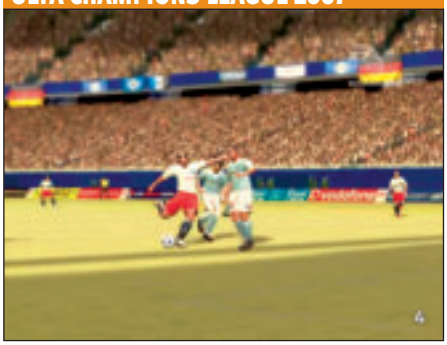
DIE SIEDLER 6



RESIDENT EVIL 4



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2007



ROTLICHT TYCOON 2



DER HERR DER RINGE ONLINE



HARD TRUCK APOCALYPSE



HARDWARE: EINBAURATGEBER TEIL 10



THE BURNING CRUSADE: INSTANZEN



DVD INHALT 04/07

MODS

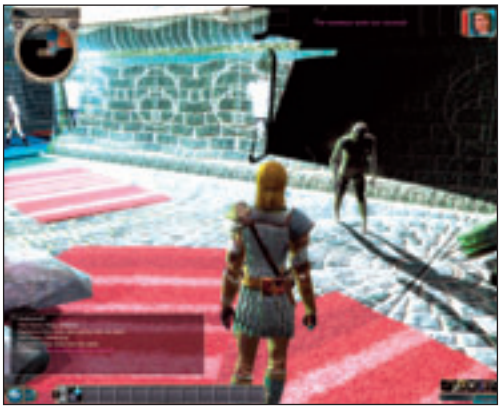
NEVERWINTER NIGHTS 2 – ASYLUM: A BET, A CORPSE

A Bet, A Corpse ist die erste Episode der **Asylum**-Trilogie und erzählt eine Geschichte voller Irrungen und Wirrungen. Um es den Worten des Autoren zu sagen: »Es geht darum, dass jemand Ihren Geist vergiftet. Und darum, dass Sie Ihren Vater ermorden, König Tristan Carroll den Dritten. Oder auch nicht. Aber wer weiß das schon...«

A Bet, A Corpse wird Sie mit skurrilen Charakteren, skurrilen Schauplätzen und einer einzigartigen Inszenierung ebenso in den Bann ziehen wie auch verwirren. Unbedingt spielen!

Weitere Informationen zu **Asylum** finden Sie auf http://nwvault.ign.com/View.php?view=NWN2ModulesEnglish.Detail&id=92

Die Installation führen Sie ganz einfach über das Menü unserer DVD aus. Danach starten Sie die Modifikation, indem Sie im Hauptmenü von Neverwinter Nights 2 auf »Neues Spiel« und dann auf »Neues Modul« klicken. Wählen Sie dann »Asylum01«.



BATTLEFIELD 2 – OPERATION PEACEKEEPER

Diese Modifikation krempelt das Originalspiel **Battlefield 2** gehörig um und erzählt von einem Konflikt zwischen Deutschland und Serbien. Auf insgesamt sieben eigens erstellten Karten für 16 bis 64 Hobby-Soldaten spielen Sie deshalb nicht auf Seiten von China oder der Vereinigten Staaten, sondern ziehen mit der serbischen Armee oder der Bundeswehr in den Krieg. Die Karten sind sehr detailreich gestaltet, und vom Originalspiel **Battlefield 2** ist kaum noch etwas zu erkennen. Egal ob Häuser, Fahrzeuge oder Charaktermodelle – alles haben die Entwickler angepasst.

Weitere Informationen zu **Operation Peacekeeper** finden Sie auf www.opkmod.com

Die Installation führen Sie ganz einfach über das Menü unserer DVD aus. Lassen Sie sich während der Installation am besten eine Verknüpfung auf dem Desktop erstellen, über die Sie Operation Peacekeeper dann bequem starten können. Andernfalls müssen Sie Battlefield 2 mit folgendem Parameter starten: +modPath mods/OPK +menu 1 +fullscreen 1



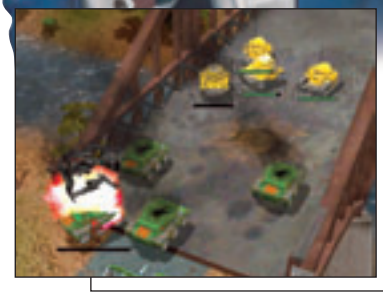
VOLLVERSION

SWINE





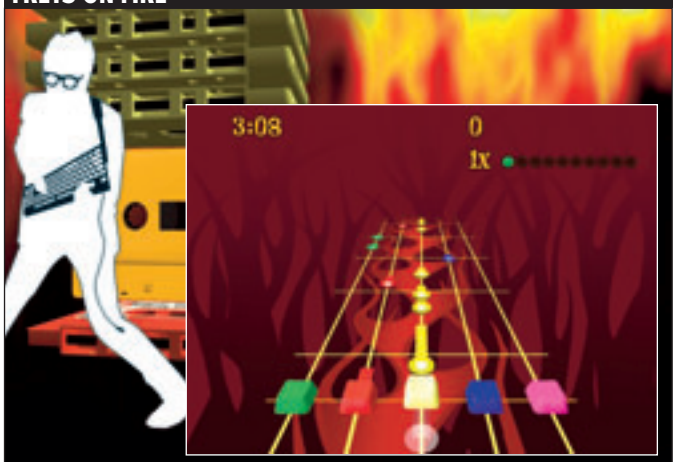
Dass die Entwickler von Stormregion schon vor ihrem großen Erfolg **Panzers** richtig spannende Strategie-Spektakel programmiert haben, beweist der Geheimtipp **Swine**. Das erzählt die Geschichte eines erbitterten Krieges zwischen Hasen und Schweinen. Klingt abgedreht und ist zum Schießen komisch inszeniert. Allem Humor zum Trotz erwartet Sie in **Swine** knallharte Echtzeit-Taktik mit allen spielerischen Finessen, vom Aufbau der eigenen Armee bis hin zu Flankenmanövern und forderndem Mikromanagement.





EXTRA

FRETS ON FIRE



Jetzt müssen Sie nicht mehr neidisch auf die PlayStation 2 schielen, wenn Sie so richtig das Haus rocken wollen. **Frets on Fire** macht dem bekannten **Guitar Hero** echte Konkurrenz. Mit der aktuellen Beta-Version auf unserer DVD können Sie Ihr Rocker-Talent auf die Probe stellen. Drei Songs werden mitgeliefert, weitere können Sie ganz bequem mit wenigen Handgriffen importieren.

Genre	Musikspiel
Installationsgröße	45 MB
Minimum	1,5 GHz Prozessor; 128 MB RAM
Sprache	englisch

NEWS

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

KOLUMNE



Weltkrieg 2.5

Nach dutzenden von Weltkrieg-Zwo-Spielen haben Entwickler und Hersteller endlich gemerkt, dass wir Omaha Beach, Stalingrad und Berlin-Mitte so langsam nicht mehr sehen können. Also müssen schnell brandneue Szenarios her!

Aber was? Erster Weltkrieg? Zu statisch. Dritter Weltkrieg? Zu schnell vorbei. Korea? Kennt keiner. Vietnam? Zu negativ besetzt. Golfkrieg? Zu heikel.

Also schrauben mehrere Teams doch wieder am Zweiten Weltkrieg. Aber mit einer total brillanten Idee: Weltkrieg ja, aber diesmal alternativ! Die Deutschen verteidigen Omaha Beach, die Amerikaner erobern Stalingrad-Mitte, und die Russen jagen Berlin in die gleichnamige Luft. Das praktische daran: Man kann all die schönen 3D-Modelle aus dem echten Weltkrieg recyceln, ein bisschen umbauen, fertig.

Ich mag diese Was-wäre-wenn-Szenarios. Ich mag War Front, War Leaders, Rush for Berlin, Turning Point und wie sie alle heißen. Aber ich hasse es, wenn alle Studios wieder gleichzeitig am gleichen Szenario arbeiten. Diese Massenphänomene hatten wir doch schon nach Doom, C&C und Moorhuhn!

Das ist wie am Arbeitsmarkt: Da haben wir immer nur Lehrermangel oder Lehrerschwemme, weil alle gleichzeitig auf Lehramt studieren, weil's ja gerade Lehrermangel gibt. Und dann studieren's zu viele, die Berufsberater raten davon ab, und prompt fehlen Lehrer ...

Martin Deppe

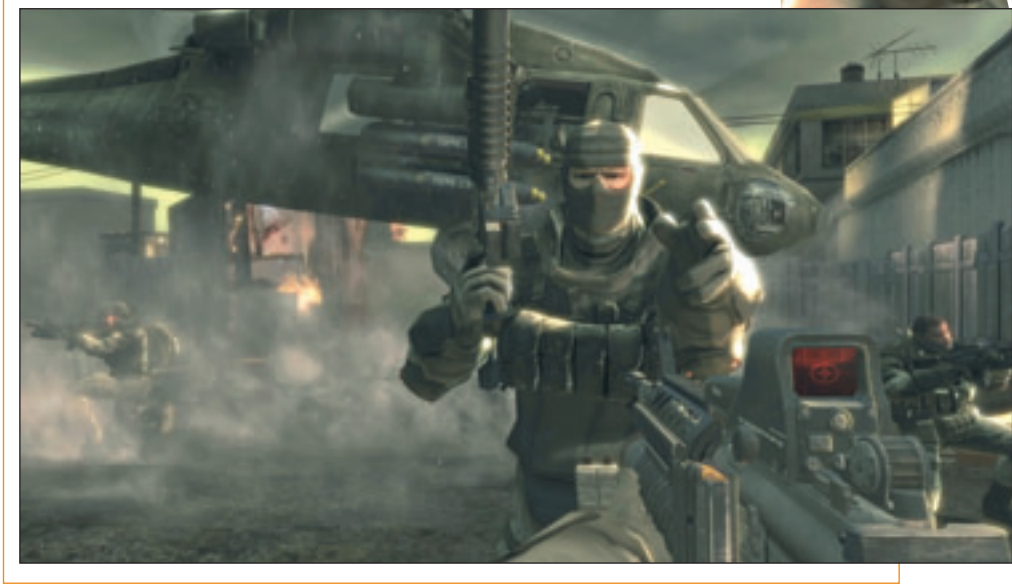
BLACKSITE: AREA 51

Men in Black



Während die Konsolenfassung des ersten **Area 51** viele Freunde fand, ging die PC-Version angesichts der härteren Konkurrenz im Ego-Shooter-Lager leider unter. Der Nachfolger soll sich auch gegen Vorzeige-Ballereien wie **Half-Life 2** durchboxen können. Deshalb brennen die Entwickler von Midway ein wahres Feature-Feuerwerk ab: intelligente, eigenständig agierende Teambegleiter, riesige Alien-Gegner, haufenweise fahrbare Vehikel, spannende Mystery-Story und geniale Grafik. Zumindest letzteres erscheint uns angesichts der ersten Bilder nicht zuviel versprochen.

Termin: Sommer 2007 | Entwickler: Midway



HALO 2 UND LIVE

Exklusiv für Windows Vista

Endlich ist's soweit: Die PC-Version von **Halo 2** soll am 8. Mai erscheinen. Am gleichen Tag wird der Startschuss für Windows' Online-Service »Live« fallen, bei dem PC-Spieler zwischen zwei Abonnements wählen können: Die Basis-Version ist kostenlos, ermöglicht allerdings nur Spiele mit anderen Vista-Zockern. Wer sich auch mit Konsolenspielern messen und den vollen Funktionsumfang nutzen will, muss ganze 50 US-Dollar pro Jahr auf den Tisch legen. Sowohl **Halo 2** als auch Live erscheinen nur für Windows Vista.



Entwickler: Bungie
Termin: 8. Mai 2007



SPARTA

Gar nicht spartanisch

Protzig statt schlicht kommt **Sparta** daher: Das Echtzeit-Strategiespiel glänzt mit erstklassig detaillierten und animierten Einheiten. Katapulte rumpeln, anders als in vielen Konkurrenztiteln, nicht alleine durch die vorchristliche Pampa, sondern haben eine Bedienungsmannschaft. Und wenn dann so ein Felsbrocken einschlägt, freuen sich Physiklehrer: Dank eingebauter Physik-Engine soll das Mauerzerbröseln schön realistisch aussehen.

Entwickler: World Forge
Termin: 20. April 2007



PANZERS: COLD WAR

Tank-Taktik im Kalten Krieg

Nach zwei Episoden im Zweiten Weltkrieg kämpfen wir im dritten Teil der **Panzers**-Reihe im Kalten Krieg. Der wird in der alternativen Geschichte urplötzlich zum heißen, als Anfang der 50er ein amerikanisches und ein russisches Flugzeug zusammenstoßen. Kurz darauf prallen Nato und Warschauer Pakt in taktischen Panzerschlachten aufeinander.



Termin: 4. Quartal 2007
Entwickler: Stormregion

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Weltmacht Deutschland

Was wäre, wenn Winston Churchill 1931 von einem Taxi angefahren worden wäre – und nicht überlebt hätte, um die Briten in den Kampf gegen die Nazis zu führen? Im Ego-Shooter **Turning Point** wird Europa von Hitlers Truppen überrannt, 1951 fallen die USA. Wir kämpfen als US-Widerständler für ein Ende des Zweiten Weltkriegs und für eine freie Welt.



Entwickler: Spark Unlimited
Termin: Winter 2007

Betrete die Welt des Wahnsinns
Erkunde Sheogoraths zerrissenes Reich, wo Besessenheit und Irrsinn regieren. Bist du bereit, Dich seinen Prüfungen zu stellen? Bist du würdig, das Gewand eines Gottes zu tragen?

Entdecke unbekanntes Land
Ein neues, riesiges Gebiet von Oblivion eröffnet sich Dir - mit einzigartigen Schauplätzen, Verliesen und Dutzenden Quests.

Ergründe das Mysterium
Stelle Dich der schier unlösbaren Herausforderung, den endlosen Kreis aus Wahnsinn und Zerstörung zu durchbrechen.

Bekämpfe neue Kreaturen
Überall lauern abscheuliche Insekten, fürchterliche Skelette, Fleisch-Atronachen, amphibische Grummiten und viele mehr.



The Elder Scrolls IV
SHIVERING ISLES

Die erste offizielle und umfangreiche Erweiterung von Oblivion
Rollenspiel des Jahres 2006 – Spiel des Jahres 2006

Bestes Rollenspiel (PC)
Bestes Rollenspiel (Konsole)

Bestes Rollenspiel (PC)

Bestes PC-Spiel

Bestes Rollenspiel

Spiel des Jahres
Rollenspiel des Jahres

www.2kgames.de/oblivion

BETHESDA GAME STUDIOS
PC DVD ROM
XBOX 360. XBOX LIVE
Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company
2K

The Elder Scrolls® IV: Shivering Isles™ © 2007 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take Two Interactive Software are trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox, Xbox 360, Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. Other product and company names referenced herein may be trademarks of their respective owners. All rights reserved.

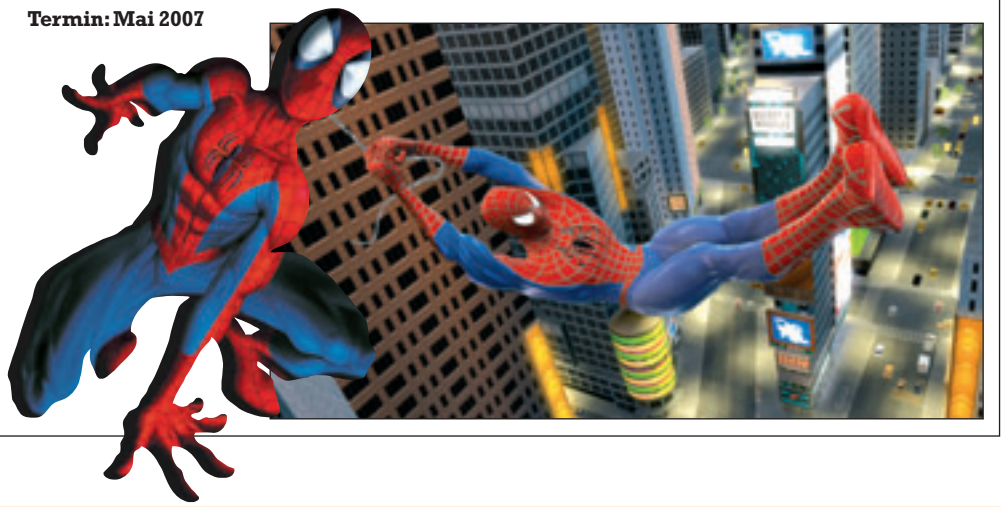
SPIDER-MAN 3

Rückkehr der Kult-Spinne

Das Spiel zum Film orientiert sich stark am Quasi-Vorgänger **Ultimate Spider-Man** (PC PowerPlay 11/05: 84%), und wird sich nicht mehr von der Konsolenversion unterscheiden. Sie schwingen sich als Spider-Man durch ein frei begehbares New York und folgen dabei nicht zwingend der Geschichte. Zwischendurch können Sie Nebenaufgaben erledigen oder drei kriminellen Banden den Garaus machen. Ihr Verhalten soll dabei Einfluss auf den Spielablauf haben – lassen Sie die bösen Buben in Ruhe, nimmt das Verbrechen Überhand, und das macht auch Ihnen das Heldenleben schwer.

Für das Kampfsystem haben sich die Entwickler nach eigenen Angaben neue Kombo-Attacken und andere Manöver einfallen lassen. Außerdem lassen sich mit Spinnennetzen diesmal auch Objekte bewegen. Wir hoffen auf einige knifflige Rätseleinlagen.

Entwickler: Beenox Studios
Termin: Mai 2007



LOMBARDI LÄSTERT

Games for Windows

Valve-Frontmann Doug Lombardi zweifelt an Microsofts aktueller Marketing-Kampagne Games for Windows. »Derzeit sieht es so aus, als ob das Teil eines Plans ist, um Windows Vista zu helfen«, so Lombardi in einem Interview. »Eine Plattform wirklich zu unterstützen, bedeutet jahrelange Anstrengungen. Wir werden in zwei Jahren sehen, ob Microsoft Geld ausgibt, um in den Läden Werbeflächen für Windows-Spiele zu kaufen, und Pressesprecher verkünden lässt, dass der PC nicht stirbt, sondern größer ist als alle Konsolen zusammen.«





SAM & MAX: SEASON 1

Ab August im Handel

Nach langem Bangen der Fans hat sich endlich ein Publisher gefunden, der die erste Staffel der Neuauflage von **Sam & Max** in den Handel bringt. Jowood übernimmt den Vertrieb in ganz Europa, die sechs Folgen werden dafür in fünf Sprachen übersetzt. Ein genauer Preis stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest.

Entwickler: Telltale Games
Termin: August 2007

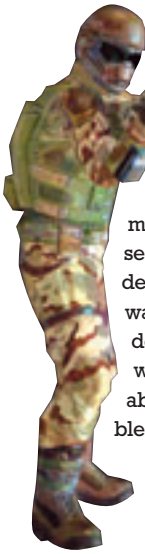
WAR LEADERS

Der etwas andere Weltkrieg

Seit vier Jahren werkeln die Spanier von Enigma am Strategiespiel **War Leaders**. Seit der Vorschau in unserer Erstausgabe 12/2004 ist's still ums Team geworden. In **War Leaders** übernehmen Sie die Führung einer von sieben Nationen und verändern den Lauf des Zweiten Weltkrieges. Global spielen Sie rundenbasiert, einzelne Schlachten in Echtzeit.

Entwickler: Enigma | Termin: Herbst 2007





ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Raubkopierer klauen Alpha

In einem Vortrag auf der Game Developers Conference hat sich id-Software-Boss Todd Hollenshead mit Spiele-Piraterie auseinandergesetzt. Raubkopierer hätten Schuld, dass der PC-Spielemarkt allein für id Software kaum noch lukrativ sei und man deshalb künftig auch für Konsolen entwickeln müsse. Der Diebstahl von Vorabversionen sei zum gravierenden Problem geworden; nach **Doom 3** sei nun auch eine Alphaversion von **Quake Wars** gestolen worden.

Kurz und knackig

Condemned 2?

Online-Händler Play.com zufolge soll bereits Ende des Jahres ein Nachfolger zum beklemmenden Actionspiel Condemned erscheinen. Hersteller Sega hingegen hat die Gerüchte weder bestätigt noch dementiert.

Half-Life 2: Episode Two

Hier eine kleine Beruhigungspille für alle Freeman-Fans, denen die Verzögerung des Erscheinungstermins von Episode Two auf Herbst 2007 noch schwer im Magen liegt: Valves Doug Lombardi hat jetzt verlauten lassen, dass Episode 2 rund acht Stunden Spielzeit und -Spaß bieten soll – also zwei Stunden mehr als der Vorgänger.

Funcom: Nur noch Online-Spiele

Funcom hat die Nase voll von Raubkopien: In einem Interview mit der norwegischen Website E24 gab der Anarchy Online-Macher an, in Zukunft nur noch Online-Spiele zu produzieren. Nachvollziehbar: Bei knapp 200.000 Raubkopien des mystischen Adventures Dreamfall: The Longest Journey lohnt sich das Geschäft mit Offline-Titeln nicht mehr.

China will nur echtes Geld

In China wurde der Gebrauch von virtuellen Währungen verboten, weil das die Lage der Weltwirtschaft dramatisch beeinflussen könnte. Hintergrund: Das virtuelle Geld des Online-Nachrichtendiensts Tencent wurde auch für den Kauf echter Waren akzeptiert.

DIE GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

Entwickler krönen Entwickler

Auf der diesjährigen Games Developers Conference (GDC) wurden zum siebten Mal die Game Developers Choice Awards vergeben. Großer Sieger war dabei das Actionspiel **Gears of War** für die Xbox 360, das gleich in drei Kategorien abräumte – darunter auch »Bestes Spiel«. Unter den Siegern fanden sich ausschließlich Konsolenspiele. Einzig **Titan Quest**-Entwickler Iron Lore hielt als »Bestes neues Studio« die PC-Fahne hoch.

JAGGED ALLIANCE

Film zum Kultspiel

Der derzeitige Rechteinhaber Strategy First will die **Jagged Alliance**-Reihe nicht nur als PC-Spiel fortsetzen. Zusammen mit der Produktionsfirma Union Entertainment soll die Söldner-Saga auch noch auf der großen Kinoleinwand zu sehen sein. Die Macher wollen dabei vor allem auf die charakterstarken Helden und den recht zynischen Humor setzen. Fans dürfen sich also auf ein Wiedersehen mit Fidel, Ivan & Co. freuen.

LESER-CHARTS

1	NEU		BATTLEFIELD 2 DELUXE
2	NEU		TRACKMANIA UNITED
3	▲	(6)	MAX PAYNE 2
4	▼	(3)	GTA SAN ANDREAS
5	▼	(2)	FAR CRY (DT.)
6	▼	(4)	CALL OF DUTY 2
7	NEU		GOTHIC 2
8	NEU		STARCRAFT
9	▼	(5)	UNREAL TOURNAMENT 2004 (DT.)
10	NEU		OBLIVION

VERKAUFS-CHARTS

1	NEU		DIE SIMS 2: VIER JAHRESZEITEN
2	NEU		TEST DRIVE UNLIMITED
3	▼	(1)	WOW: THE BURNING CRUSADE
4	NEU		SUPREME COMMANDER
5	NEU		JADE EMPIRE
6	NEU		RESIDENT EVIL
7	NEU		COUNTER-STRIKE SOURCE
8	▼	(2)	WORLD OF WARCRAFT
9	NEU		FM 07: VERLÄNGERUNG
10	NEU		TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Verkaufscharts März 2007 von Media Control



TERMIN-KALENDER



COMBAT MISSION: SHOCK FORCE

Bald geht's durch Schlamm und Dreck, robben wir uns durch die taktische Kriegssimulation – diesmal in der nahen Zukunft. **neu**



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Teil 1 war so erfolgreich, dass Ubisoft nachlegt. Xbox-Spieler dürfen schon taktieren, wir müssen noch weiter warten. **verschoben**



REPROBATES

Um rätselhafte Nahtod-Erfahrungen geht's im neuen Point&Click-Adventure der Macher von Black Mirror. Gänsehaut ist garantiert! **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
	ALAN WAKE	Actionspiel	Remedy	2007	–
	ALONE IN THE DARK 5	Action-Adventure	Eden Games	2007	–
	ANCIENT WARS: SPARTA	Echtzeit-Strategie	World Forge	20. April 2007	GUT
NEU!	ANNO 1701: ADDON	Aufbau-Strategie-Addon	Related Designs	3. Quartal 2007	–
	ASSASSIN'S CREED	Actionspiel	Ubisoft Montreal	nicht bekannt	–
	BATTLE OF BRITAIN	Flugsimulation	Maddox Games	2007	SEHR GUT
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	August 2007	HERVORRAGEND
	BITMAP BROTHERS SPEEDBALL 2	Actionspiel	Frogster	3. Quartal 2007	–
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	2007	–
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Online-Rollenspiel	Spellborn	Mai 2007	GUT
	COLIN MCRAE: DIRT	Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	COMBAT MISSION: SHOCK FORCE	Taktikspiel	Paradox	2. Quartal 2007	–
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2007	HERVORRAGEND
	DSA: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DAWN OF MAGIC	Action-Rollenspiel	Skyfallen	20. April 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	24. 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
NEU!	EMPIRE EARTH 3	Strategiespiel	Mad Doc Software	4. Quartal 2007	–
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	19. April 2007	SEHR GUT
	FRONTLINES: FUEL OF WAR	Ego-Shooter	KAOS Studios	2007	–
	GHOST RECON: AD. WARFIGHTER 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	Juni 2007	–
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	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	–
NEU!	INSTINCT	Ego-Shooter	Digital Spray Studios	26. April 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.



MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Fantasy-Fans, die sich gerne actionreich durch Massenschlachten kämpfen, müssen warten. Angepeilt ist der 6. April. **verschoben**



EMPIRE EARTH 3

Ob wir im mehr Taktik vom Computergegner erwarten können, und dafür noch tolle Missionen bekommen, erfahren wir Ende 2007. **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
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	2007	SEHR GUT
	JUICED 2	Rennspiel	Juice Games	Herbst 2007	SEHR GUT
	KANE & LYNCH: DEAD MAN	Actionspiel	IO Interactive	3. Quartal 2007	–
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	Mai 2007	GUT
NEU!	NEUE ABENT. AUF D. SCHATZINSEL	Adventure	Nobilis	30. April 2007	–
	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	6. April 2007	GUT
	MOTOGP 07	Rennspiel	Climax	Herbst 2007	SEHR GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	nicht bekannt	–
	OVERCLOCKED	Adventure	House of Tales	12. Oktober 2007	–
	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2. Halbjahr 2007	–
	PARADISE CITY	Rollenspiel	Sirius Games	2. Quartal 2007	–
	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	2007	HERVORRAGEND
NEU!	REPROBATES	Adventure	Future Games	Sommer 2007	–
NEU!	RUSH FOR THE BOMB	Echtzeit-Taktik-Addon	Stormregion	27. April 2007	–
	SABOTAGE	Actionspiel	Replay Studios	1. Quartal 2008	–
	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007	SEHR GUT
	SHREK 3	Action-Adventure	Activision	Mai 2007	–
	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	Juli 2007	SEHR GUT
	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	3. Quartal 2007	SEHR GUT
	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	3. Quartal 2007	–
	THE ABBEY	Adventure	Alcachofa Soft	3. Quartal 2007	–
	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	Herbst 2007	SEHR GUT
	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	2. Quartal 2007	–
	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	4. Quartal 2007	SEHR GUT
	TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	Actionspiel	Crystal Dynamics	Sommer 2007	SEHR GUT
	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	9. Mai 2007	SEHR GUT
	UNREAL TOURNAMENT 3	Ego-Shooter	Epic Games	4. Quartal 2007	SEHR GUT
	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	4. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	WILDLIFE PARK 2: CRAZY ZOO	Aufbau-Strategie-Addon	B-Alive	30. März 2007	–
	WORLD IN CONFLICT	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	4. Quartal 2007	SEHR GUT

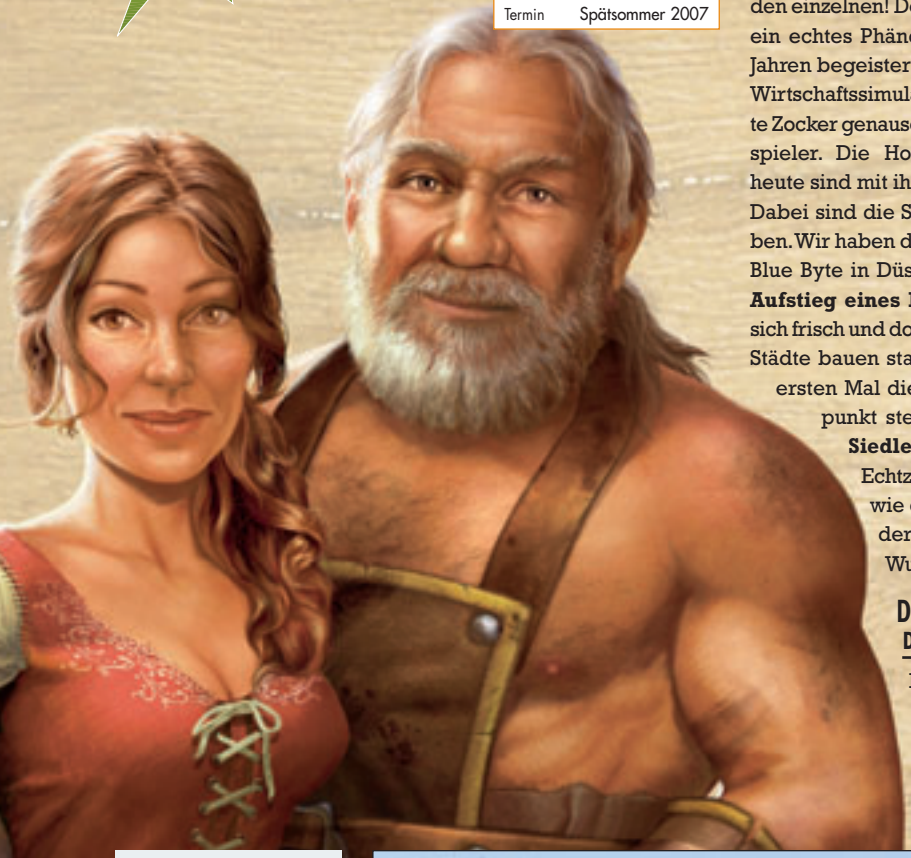
EXKLUSIV VIDEO

DIE SIEDLER 6

Deutschlands Aufbaumeister ziehen um. Aus Landbewohnern werden Städter, Dörfer wachsen zu Metropolen. Wir haben Blue Bytes Baustelle besucht und Richtfest gefeiert.

CYNAMITE.DE my entertainment network
weiteres Videomaterial auf www.cynamite.de

FAKTEN	
Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler	Blue Byte
Version	Pre-Alpha
Termin	Spätsommer 2007



Genregründer, Wuselweltmeister – kaum ein Ehrentitel, den die emsigen Arbeiter noch nicht eingeheimst haben. Und sie verdienen jeden einzelnen! Denn die Siedler sind ein echtes Phänomen. Seit über 13 Jahren begeistern sie Strategen und Wirtschaftssimulanten, eingefleischte Zocker genauso wie Gelegenheitsspieler. Die Hobby-Generäle von heute sind mit ihnen aufgewachsen. Dabei sind die Siedler jung geblieben. Wir haben den jüngsten Teil bei Blue Byte in Düsseldorf angetestet: **Aufstieg eines Königreichs** spielt sich frisch und doch vertraut. Weil wir Städte bauen statt Dörfer. Weil zum ersten Mal die Siedler im Mittelpunkt stehen. Und weil **Die Siedler 6** nicht mehr in Echtzeit-Gefilden wildert wie der Vorgänger, sondern zu den Aufbau-Wurzeln zurückkehrt.

Der Nabel der Welt

Dass sich einiges getan hat, stellen wir schon in den ersten Spielminuten fest. Nicht nur, weil wir beim Überflug über die traumhafte Landschaft ins Schwärmen geraten. Sondern auch, weil wir im Startgebiet eine Überraschung vorfinden. Neben unserer Burg, der alten und neuen Machtzentrale, erhebt sich ein Warenlager: das Zentrum unserer werdenden Metropole.

Die Siedler 6 unterscheidet zwischen Stadtgebäuden und Landhäusern. Nicht, weil die einen nur innerhalb, die anderen außerhalb der Stadtmauern Platz finden würden – wir dürfen weiterhin wählen, wo wir welches Grundstück erschließen. Die Bauwerke teilen sich vielmehr in Erzeuger und Verarbeitungsbetriebe. Etwa eine Rinderfarm auf der einen, die Käserei auf der anderen Seite. Weil die Rohstoffproduzenten ihre Waren stets ins Lager liefern und die Handwerker sie sich dort abholen, entsteht mit der Zeit rundherum von ganz allein eine organische Siedlung. Schließlich ist es nach wie vor unabdingbar, die Transportwege möglichst kurz zu halten. Ein bisschen erinnert uns das an **Stronghold**.

Alle Strassen führen zu uns

Apropos Transportwege: Veteranen werden sich freuen, dass wir unsere

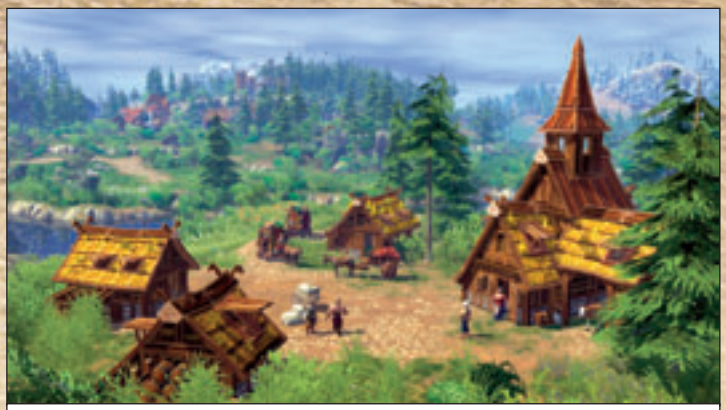
AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

Siedler 6 stellt uns vor die große Aufgabe, ein zerfallenes Königreich wieder zu vereinen. Die Kampagne führt uns durch 16 Levels, je vier für die vier Klimazonen Nord-, Mittel- und Südeuropa sowie Afrika. Dabeit stellt sich heraus, dass wir es mit einem mächtigen Gegenspieler zu tun haben, über den wir an dieser Stelle aber noch nichts verraten wollen und dürfen.

Nur so viel sei gesagt: Blue Byte legt wie im fünften Teil Wert auf eine wendungsreiche und plastisch erzählte Story.



Wenn Belagerungswaffen die Stadtmauern bedrohen, kann ein **Ausfall** das Mittel sein, die Schlacht zu gewinnen.



Neutrale Dörfer liefern uns Waren, die wir nicht selbst herstellen können. Allerdings nur, wenn wir uns erkenntlich zeigen und etwa Schutz anbieten.



Mit **Booten** wie denen im Hintergrund können Güter weit schneller transportiert werden als auf dem Landweg per Trage oder Karren.



In der teuren **Belagerungswerkstatt** werden dicke Katapulte gezimmert, mit denen wir die Wehranlagen gegnerischer Städte zu Klump schießen



Wenn die Dächer erst in **Flammen** stehen, ist die stolze Stadt dem Untergang geweiht. Es sei denn, die Bürger beeilen sich mit dem Löschen ...

Routen wie in den ersten beiden Serienteilen wieder selbst anlegen dürfen. Landwege gibt's kostenlos, für die bequemeren Pflasterstraßen benötigen wir Steine – zusammen mit Holz nach wie vor der einzige Baustoff.

Die Pflasterquader bringt uns der Steinmetz, die Bretter der Holzfäller. Das Sägewerk haben die Entwickler wegrationalisiert. Fast alle Produktionsketten wurden auf ein bis zwei Glieder verkürzt, zum Beispiel Getreidefarm und Bäcker, Jäger und Fleischer, Fischer und Räucherstube. Keine Sorge, **Die Siedler 6** wird deswegen nicht weniger komplex oder fordernd als die Vorgänger. Denn jetzt kommt eine weitere Neuerung ins Spiel: Bedürfnisse.

Vorbei die Sklaverei

Vorbei die Zeiten, als Ihre Arbeiter klaglos im Schweiße ihres Angesichts Felsen kloppten und Getreide mähten, ohne auch nur fünf Minuten Pause einzulegen. Ihre modernen Vettern stellen Forderungen: Essen und Kleidung, Unterhaltung und Sicherheit, Sauberkeit und Wohlstand.

Glücklicherweise müssen Sie sich nicht um alles sofort kümmern. Die Ansprüche der Siedler wachsen mit der Stadt. Anfangs begnügen sich Ihre Schützlinge mit einer Mahlzeit am Tag. Je weiter Sie aber expandieren, desto mehr Bedürfnisse müssen Sie befriedigen – und desto weiter müssen Sie wiederum expandieren. Zu Beginn stehen nur einige Grundgebäude auf dem Bauplan: Holzfäller, Jäger und so weiter. Wenn Sie wachsen wollen, müssen Sie abwechselnd Ihr Lager, Ihre Kirche und Ihre Burg erweitern (was ganz schön teuer ist). Das schaltet neue Baupläne frei, weckt aber auch neue Bedürfnisse. Kleidung steht als nächstes auf dem Programm, gefolgt von Schaffarmen und Webern oder Lederern,

Gebäude-Upgrades

Gegen Gebühr können wir alle Gebäude bis zu zweimal aufrüsten. Dadurch arbeiten die Betriebe nicht nur effektiver, sie bringen ihre Waren auch schneller an den Bestimmungsort. Fürs erste Upgrade winkt ein Handkarren, nach dem zweiten nimmt ein Esel unserem Jäger (im Bild) die Arbeit ab.



Feste und **Gaukler** stillen den Vergnügungsdurst unserer Schützlinge. Manche Helden können außerdem als Alleinunterhalter einspringen.

Mega-Screenshot
(Auflösung 4.096x3.072)

HOLZFÄLLER
JÄGER
KRÄUTER-SAMMLER
SCHAFFARM
GETREIDE-FARM
KUHFARM
RÄUCHEREI
WEBER
STEINBRUCH
HOLZFÄLLER

Wachen! Wachen!

In Schlachten kommandieren wir keine einzelnen Einheiten, sondern Verbände aus einer Handvoll Soldaten.

Bekannt sind bislang nur ein paar Standard-Truppen: solche Bogenschützen, Schwertkämpfer und Hellebardiere.

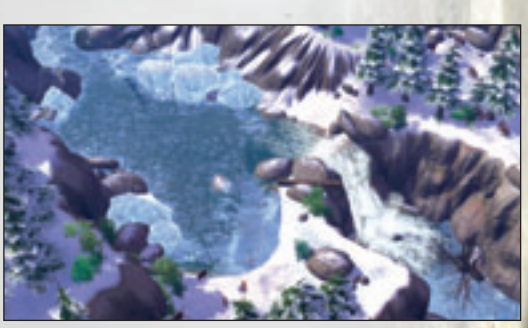
Außerdem bauen wir Belagerungsgeräte: Türme, Katapulte.


BURG
SCHWERT-
SCHMIED
BOGEN-
MACHER
LAGERHAUS
APOTHEKE
KÄSEREI
KIRCHE
THEATER
BÄCKER
IMKER

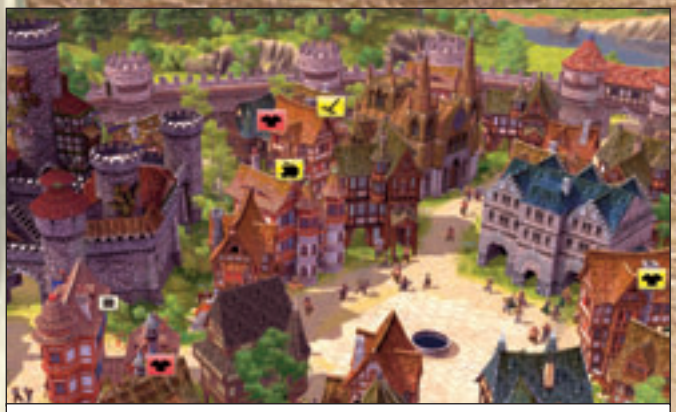
Jahreszeiten



Die Siedler 6 wartet mit dynamisch wechselnden Jahreszeiten auf. In den Sommer- und Herbstmonaten fahren die Bauernhöfe die dicksten Erträge ein. Im Süden drohen allerdings lange Trockenperioden.



Im Winter frieren Seen und Bäche zu. Fischer und Farmer machen Pause. Hoffentlich sind Vorräte gebunkert! Dafür können Soldaten das Eis passieren und Gegner in den Rücken fallen.



Farbige **Symbole** (noch nicht final) zeigen uns, wo Not am Mann ist. Diesen Bürgern mangelt es an Kleidung, Essen und Hygiene.

danach kommen Hygiene (Besenmacher), das geistige Wohl (Kirche, Theater), Sicherheit (Armee aufstellen, um Banditen abzuwehren) und Wohlstand (Verschönerungen für die Betriebe).

Luxusgut Weib

Nicht jeder Luxus ist für die Siedler überlebenswichtig. Der Holzfäller wirft nicht gleich die Axt in den Wald, wenn er mal ein paar Tage nicht ins Theater kommt. Aber je zufriedener Ihre Untertanen sind, desto mehr leisten sie und desto höher fallen letztlich Ihre Steuereinnahmen aus (Gold brauchen Sie für Upgrades, Landkäufe und Feste, dazu gleich mehr). Bei grundlegenden Bedürfnissen wie Nahrung, Kleidung, aber auch Hygiene ist allerdings Vorsicht angebracht. Der Schwertschmied schlägt zwar auch in einer dreckigen Werkstatt das Eisen. Allerdings läuft er dann auf Dauer Gefahr, zu erkranken – dann müssen ihn Kräutergarten und Apotheke kurieren.

Wenn Sie sich gut um Ihre Bürger kümmern, winkt außerdem ei-

Knubbel-Evolution

Die Siedler haben sich im Lauf der Jahre ganz schön gewandelt. Von den pixeligen Anfängen im ersten und zweiten Teil (links) über die Rendermodelle in Siedler 3 und 4 (Mitte) bis hin zu den hochdetaillierten 3D-Figuren von heute (Teil 6: ganz rechts). Den gewönlichen Träger und Arbeiter kennt Siedler 6 übrigens nicht mehr. Jeder baut sein Haus nun eigenhändig auf und transportiert auch seiner Waren selbstständig.





Wenn einem Siedler der Magen knurrt, kauf er beim Bäcker oder **Fleischer** ein. Das geht natürlich von der Arbeitszeit ab. Deshalb: kurze Wege!



Frauen halten das Haus sauber oder gehen einkaufen und entlasten damit ihre Gatten. Wir können sie bei der **Hausarbeit** beobachten.

ne besondere Belohnung und Neuerung: Frauen! Erstmals in der Geschichte der Serie ist die Siedler-Welt keine reine Männergesellschaft. Gegen einen tiefen Griff in die Staatskasse dürfen Sie ein Fest ausrichten, das die holde Weiblichkeit von nah und fern anlockt. Mit etwas Glück lernen Ihre Jungs dabei ihre zukünftigen Ehefrauen kennen. Die unterstützen ihre Göttergatten fortan im Haushalt, gehen putzen und einkaufen, was den Männern wiederum mehr Zeit für die Arbeit lässt. So greift alles ineinander.

Handel oder Händel

Der Haken an der Sache: Nicht immer können Sie alle Bedürfnisse sofort befriedigen. Vielleicht fehlen Ihnen im Startgebiet beispielsweise die Kühe – die sind nämlich nicht mehr im Preis für den Bauernhof inbegriffen. Dann kommt ein weiterer Einfall der Macher zum Zug. Die insgesamt 16 Karten der Kampagne sind in Lehen unterteilt. Herrenlose können Sie sich für einen kleinen Obolus einverleiben und die dortigen Ressourcen ausbeuten. In anderen haben sich neutrale Siedler niedergelassen. Mit denen können Sie Handel treiben. Manchen müssen Sie erst Gefallen erweisen, sie etwa vor Räubern schützen, andere sind über jeden Verdienst happy.

Dazu schicken Sie Ihren Helden vor. Der ist nicht nur ein besonders starker Kämpfer, sondern auch Diplomat. Außerdem kann er einspringen, wenn's im Warenkreislauf hakt. Jeder Anführer hat andere Fähigkeiten: Ritter Elias beispielsweise bezirzt als begnadeter Sänger vergnügungssüchtige Siedler. Madame Alandra kann Kranke kurieren. Welche Recken Sie auf eine Mission mitnehmen, entscheiden Sie vor Spielstart. Über die Kampagne schließen sich Ihnen sechs Helden an.

Im Wald die Räuber

Natürlich haben sich nicht nur freundliche Völker in der **Siedler**-Welt niedergelassen. Mit manchen liegen Sie im Clinch. Der Militärteil ist der Aspekt, über den noch am wenigsten bekannt ist. Wir haben beim Probespielen nur kleine Scharmützel mit umherstreifenden Räuberbanden erlebt, die Warenlieferungen bedrohen und Steuereintreiber überfallen, die wir aber auch als Söldner anheuern dürfen. Was wir wissen: Gefechte werden in **Aufstieg eines Königreichs** um Städte ausgetragen, mit dicken Belagerungstürmen und Katapulten, aber eher kleinen Armeen, die sich aus einzelnen Abteilungen zusammensetzen. Feldschlachten kommen dagegen selten vor. Unterm Strich rückt **Die Siedler 6** aber wieder den Aufbaupart in den Vordergrund. Anders als im fünften Teil sind die Echtzeit-Schlachten nur Mittel zum Zweck.

Ebenfalls weitgehend im Dunkeln liegt der Multiplayer-Modus. Es wird Deathmatch- und Teamgefechte mit bis zu sechs Teilnehmern geben, Handel soll eine große Rolle spielen. Aber wie viele Karten und welche Siegbedingungen Sie erwarten, steht bis dato in den Sternen. Was dagegen jetzt schon klar erkennbar ist: **Die Siedler 6** macht Kennern und Einsteigern jede Menge Laune!

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- umwerfende Landschaften
- viele Innovationen (Bedürfnisse!)
- Upgrade-Übergänge noch holprig
- Wuselfaktor etwas zurückgegangen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Die Siedler 5 (12/2004: 81)
- Die Siedler 2 DNG (09/2006: 84)

FAZIT

»So viel Spaß ich mit der Neuauflage von Die Siedler 2 auch hatte, langsam brauche ich neues Aufbaufutter. Da kommt mir Teil 6 gerade recht. Der spielt sich erfrischend anders als die Vorgänger, ist aber trotz Bürgerbedürfnissen und Landflucht ein klassisches Aufbauspiel, bei dem ich stundenlang ruhig vor mich hinsiedeln kann. Schade finde ich nur, dass die Produktionsketten so stark verkürzt wurden. Ich hatte mir eher längere erhofft.«

Potenzial SEHR GUT



Zwischen Siedlungen werden Waren mit **Eselskarren** (rechts) verschickt. Vorsicht vor Überfällen unterwegs!



CYNAMITE.DE
my entertainment network
Weitere Infos
auf www.cynamite.de

COLIN MCRAE **DIRT**

Dreckiger Name, blitzsauberes Spiel: Pistensau Colin hat den drögen Pfad der Routine verlassen und kratzt endlich mal wieder die Innovations-Kurve.

FAKTEN	
Genre	Rennspiel
Entwickler	Codemasters
Version	Präsentation
Termin	Juni 2007

Die **Colin**-Serie hat eine ungewöhnliche Geschichte hinter sich. Ursprünglich eine Art Abfallprodukt des ersten **TOCA**-Titels, kam die Zeitenhatz dermaßen gut an, dass sie den Tourenwagenbruder an Popularität bald übertraf. Während **TOCA** daraufhin jahrelang in der Bedeutungslosigkeit dahindümpelte, wurde aus der ehemaligen Fingerübung eine Art Heilsbringer für Codemasters. Jährliche Nachfolger mit Update-Charakter sollten Geld in die Kassen spülen, doch die Kundschaft wurde der **Colin**-Reihe zunehmend überdrüssig, Absatzzahlen und Image gingen in den Keller. Nach einer etwas längeren Pause soll das von Grund auf neu programmierte **Colin McRae: Dirt** jetzt mit frischen Tugenden wieder an alte Glanzzeiten anknüpfen.

Nicht mehr allein über Stock und Stein

Vom Grundkonzept her lässt sich das neue **Colin** als ein **DTM** im Staub, Schlamm und Dreck umschreiben. Das heißt, Sie wühlen sich durch diverse Cups, Miniserien und Trophäen – insgesamt sind es 66 – und klettern so die Karriereleiter Sprosse für Sprosse nach oben. Das gab es prinzipiell schon in der letzten Version; doch mehr als verschiedene Autos und Etappen hatte **Colin McRae Rally 2005** auf Dauer nicht zu bieten.

In **Dirt** kommen neue Rennserien und damit Spielmodi hinzu. Neben den typischen A-nach-B-Etappen



Autonarren: Jedes der rund 45 vertretenen Fahrzeuge bekommt sein ganz eigenes und hochdetailliertes **Originalcockpit** spendiert.



Die toll anzusehenden **Replays** bieten endlich die vollen Steuerungsoptionen, inklusive Zeitlupe für besondere Momente auf Knopfdruck.



Im **Rallyecross** gehen PS-starke Autos auf teils mit Asphalt und teils mit Erde bedeckten Rundkursen an den Start und liefern sich heiße Duelle.



Die Autos waren schon immer die Sahnestücke der Rallye-Reihe. Erstmals kann jetzt da auch die **Streckengrafik** ganz gut mithalten.

sind auch Rundkurse verschiedener Art vertreten. Etwa Rallyecross-Pisten, bei denen sich Asphalt und Schotter abwechseln. Oder die Rally-Raid-Events, die Sie mit Paris-Dakar-Autos wie VW Touareg oder Mitsubishi Pajero unter die Räder nehmen. In den Rundkurs-Rennen gibt es außerdem endlich wieder richtige Zweikämpfe und verbissene Duelle gegen bis zu neun Kontrahenten aus Blech und Gummi.

Eine für alle

Im Zeichen der Erneuerung haben die Engländer sogar einen ihrer gern gepflegten Spleens fallen gelassen. Lange Zeit waren die Entwickler der **Colin**- und **DTM**-Serien rivalisierende Teams, die zudem unbedingt jeweils ihre eigene Technologie und 3D-Engine haben mussten. Da solche Spinnereien in der heutigen Zeit ebenso teuer wie ineffektiv sind, ziehen nun alle wieder an einen Strang.

Gleichzeitig wurde eine »Neon« getaufte Spiel-Engine programmiert, die nicht nur in den künftigen Rennspielen, sondern (fast) allen Codemasters-Eigenentwicklungen zum Einsatz kommen soll. Die modular aufgebaute Neon ist nicht einfach nur eine 3D-Engine unter vielen, sondern umfasst auch Aspekte wie die Physik, KI oder den Sound.

Schöner Dreck

Man darf Codemasters zu Neon gratulieren. Die Optik ist nicht nur wirklich schön, sondern wirkt auch endlich mal wie aus einem Guss. Wo früher traumhaft modellierte Autos vorbei an platten Bitmapwäldern über öde Feldwege rumpelten, befindet sich nun alles auf ungefähr dem gleichen grafischen Niveau, was viel natürlicher und realistischer aussieht. Dazu röhren satt die Motoren, die KI verhält sich selbst im Amateur-Modus fordernder und gleichzeitig fairer als bei anderen Rennspielen im Hardcore-Level.

Fahren wie früher

Alles eitel Sonnenschein also? Nicht ganz, denn die überfällige Runderneuerung ging an einem wichtigen Kapitel zwar nicht spurlos, aber weitgehend vorüber. Und zwar entspricht das Fahrgefühl von **Colin McRae: Dirt** im Groben den Vorgängern. Wer die schon exzessiv gespielt hat, fühlt sich dafür nach einer Minute sofort wieder heimisch. Schnell gelingen so wieder gute Zeiten, die Herausforderung bleibt aber ein wenig auf der Strecke.´

Dabei ist es kein reiner Arcade-Racer, es braucht schon ein wenig Feingefühl mit Pad oder Tastatur, um die Karren unfallfrei über den Kurs zu bugsieren. Wirklich leicht fällt einem das nicht; mehr als bisher lauern auf jedem Meter tückische Streckenrandobjekte, anhand derer das verfeinerte Schadensmodell gerne seine Künste demonstrieren möchte. Aber für Kenner auch nur eines Vorgängers bietet **Dirt** kein komplett neues Fahrerlebnis.

Vielleicht hatten das auch die Entwickler im Hinterkopf, als sie sich an den Multiplayer-Modus machten. Der verspricht mit bis zu 100 Gegnern in den Zeitfahrmodi zwar keine direkten Zweikämpfe, aber einen beinharten Fight um die Bestzeit. Über die Qualität des Multiplayers können wir leider noch nichts berichten. Sie dürfte aber über Wohl oder Wehe des bislang viel versprechenden **Colin McRae: Dirt** mitentscheiden.

Mikkl Galuschka



MIKKL GALUSCHKA

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- großer Umfang, viel Abwechslung
- streckenweise tolle Optik
- fordernde KI
- Fahrgefühl altbekannt

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Colin McRae Rally 2005 (12/2004: 88)
- Colin McRae Rally 4 (2003)

FAZIT

»Bravo! Codemasters hat die Schaffenspause gut genutzt. Die Grafik ist teilweise wirklich wunderhübsch, der Umfang schlicht enorm. Statt der simplen Etappen-Abklapperei der früheren Teile steckt nun ein ganzes Offroad-Universum im neuen Colin. Ein bisserl arg aufs Bewährte hat Codemasters meiner Meinung nach beim Fahrgefühl gesetzt.«

Potenzial **SEHR GUT**



Rundstreckenrennen gegen insgesamt neun extrem bullige **Ami-Pickups** gehören zu den neu hinzugekommenen Spielmodi.



Auch Colin McRaes eigener, dezent futuristisch angehauchter **Rallye-Prototyp** ist mit im Spiel enthalten und natürlich fahrbar.

DER HERR DER RINGE ONLINE

Unser Zwerg Krut ist in Mittelerde eingefallen – wir erzählen Ihnen, in welche Abenteuer er stürmt. Und wie wir ihn in einen fiesen Ork verwandeln!

FAKTEN	
Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Turbine
Version	Beta
Termin	24. April 2007



CYNAMITE.DE
my entertainment network
Weiteres Video- und Bildmaterial auf www.cynamite.de

Wir können das machen, wovon andere Tolkien-Fans nur träumen: Selber nach Mittelerde reisen! Na ja, nicht ganz – zumindest können wir einen Abstecher auf die Betaserver des Online-Rollenspiels **Der Herr der Ringe Online** machen. Und schauen, was sich seit unserem letzten Besuch getan hat. Streifen durch die zauberhaften Landschaften. Oder kichern einfach nur über ein brüllend komisch inszeniertes Streitgespräch zwischen zwei Helden – einem Elben und einem Zwergen.

Kopf ab!

Aus sieben verschiedenen Klassen und vier möglichen Rassen haben wir uns diesmal einen zwergischen Waffenmeister ausgesucht – eine Art Schurke, der zwei Waffen gleichzeitig benutzen darf und viel Schaden austeilt. Dafür kann er aber nur zwei der drei verschiedenen Rüstungsklassen tragen: Die Plattenrüstung eines gestandenen Kriegers, wie dem Wächter, bleibt dem Waffenmeister verwehrt. Macht aber nichts. Denn auch so halten wir einige Schläge von Orks und Goblins aus.

Das Kampfsystem ähnelt übrigens dem von **Guild Wars**: Viele Attacken bauen aufeinander auf. Wenn wir zum Beispiel einfache Angriffe benutzen, bekommen wir dafür Leidenschafts-Punkte, von denen wir bis zu fünf sam-



Vom fetten Zwerg zum ekligen Ork: In den **Spieler-gegen-Monster-Schlachten** können wir endlich die »Bösen« spielen.



Für jeden Landstrich gibt es viele **Auszeichnungen**, die wir erwerben können – zur Belohnung erhalten wir Boni auf Attribute.



Im **Auenland** treiben sich neben den Hobbits auch düstere Gestalten herum. Wollen wir Quests lösen, müssen wir uns der Wache anschließen.

meln. Stärkere Angriffe, zum Beispiel eine Kombination aus Schlägen mit zwei Waffen, kosten Leidenschafts-Punkte. So lassen sich die verschiedensten Angriffe kombinieren – die Kämpfe selbst wirken allerdings etwas träge.

Kilometergeld

Auf unserer Reise durch das erste Gebiet in Mittelerde, Ered Luin, müssen wir nicht nur Gegner umhauen, sondern vor allem viel laufen. Denn alle Landstriche, auch das Auen- und das Breeland, sind sehr weitläufig. Aber das ist nicht schlimm, denn abseits der Straßen gibt's immer genug zu entdecken – Gegner, die wir für Aufgaben brauchen, nicht-spielbare Charaktere, nach denen wir suchen sollen, und Handwerksmaterialien, die wir abbauen können. Denn so eintönig viele Missionen sind – oft Standardkost wie »töte 15 Orks« und »sammle zehn Hasenfelle« – wir sollten sie auf jeden Fall annehmen, damit wir schnell auf Stufe sechs kommen. Dann können wir uns nämlich einen Beruf aussuchen.

Mein Freund, der Baum

Wir haben die Wahl aus sieben verschiedenen Berufsgruppen. Handwerkliche Betätigungen sind in **Der Herr der Ringe Online** nicht nur aufs Nähen oder Schmieden beschränkt. Vielmehr gehören immer drei Berufe zu einer Gruppe – zum Beispiel ist es für den Waffenschmied sinnvoll, dass er nicht nur schmieden kann, sondern auch Erze schürfen und Holz drechseln. Die Jobs sind außerdem so gestaltet, dass wir auf mindestens eine andere Berufsgruppe angewiesen sind: Als Waffenschmied etwa auf den Waldhüter, der für uns das Holz schlägt, das wir wiederum zum Herstellen der Waffen brauchen.

Glücklicherweise muss man aber nicht immer einen Waldhüter zur Hand haben, um an das benötigte Holz zu kommen. Wie in **World of WarCraft** gibt es in **Der Herr der Ringe Online** ein Auktionshaus, in dem man Handwerksmaterialien, Rüstungen, Waffen und Rezepte ersteigern kann.

Adelstitel

Unsere kurzen Zwergenbeine haben uns schließlich mit Stufe zehn ins Auenland getragen. Dafür mussten wir nicht nur ein ganzes Stück rennen, sondern auch viele Quests lösen – denn wir sammeln mehr Erfahrung mit dem Lösen von Aufgaben, als mit dem Erschlagen von Gegnern. Haben wir genug Erfahrungspunkte eingeheimst, dann steigen wir eine Stufe auf und kaufen beim Klassentrainer weitere aktive und passive Fähigkeiten. Talent- oder Attributpunkte verteilen wir aber nicht.

Deswegen ist es gut, dass wir viele Quests in einem Gebiet erledigen. Denn wenn wir zum Beispiel viele Bilwisse oder Wölfe umlegen, sammeln wir damit Punkte für einen Titel, den wir über unserem Namen einblenden können. Erledigen wir alle Aufgaben in den Ered Luin, erhalten wir beispielsweise den Titel »Wächter der Ered Luin«. Und nicht nur das: Zusätzlich bekommen wir Bonuspunkte auf bestimmte Attribute – und gestalten so unseren Charakter. Unsere Fortschritte und Belohnungen können wir uns übrigens jederzeit in unserem Charakterfenster ansehen.



Waffenmeister wissen, wie man kräftig austeilt: Wir können mit unseren beiden Waffen recht schnell mehrere Gegner erledigen.



Bevor es ans Kloppen geht, muss erstmal das richtige **Werkzeug** ausgerüstet werden. Ansonsten dürfen wir hier nicht schürfen.

DIE ERED LUIN



Bei **Thorins Hallen** starten sowohl Elben als auch Zwerge. Einen großen Teil der Quests hier spielen Sie als Tutorial.



Nach **Noglond** kommen Sie nur zu Fuß. Dort finden Sie Quests für die Ruinenstadt im Westen und für die Tiere in den Bergen.



In **Gondamon** treffen Sie erstmals wieder auf Klassen- und Berufstrainer. Hier gibt es auch den ersten Reitposten.

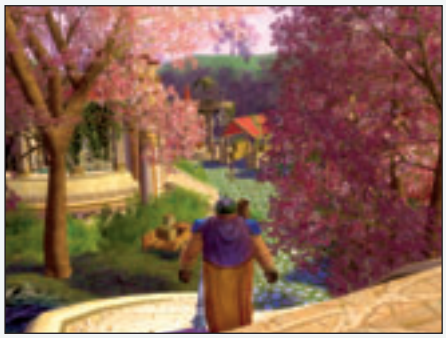




Im Dunkeln ist **Thrasis Hütte** leicht zu finden. Hier gibt's Quests für Khelédul. Außerdem geht's mit der Ered-Luin-Hauptquest weiter.



Duillond ist der letzte Posten vor dem Auenland und außerdem die erste Elbenniederlassung nach Edhelions Zuflucht im Norden.



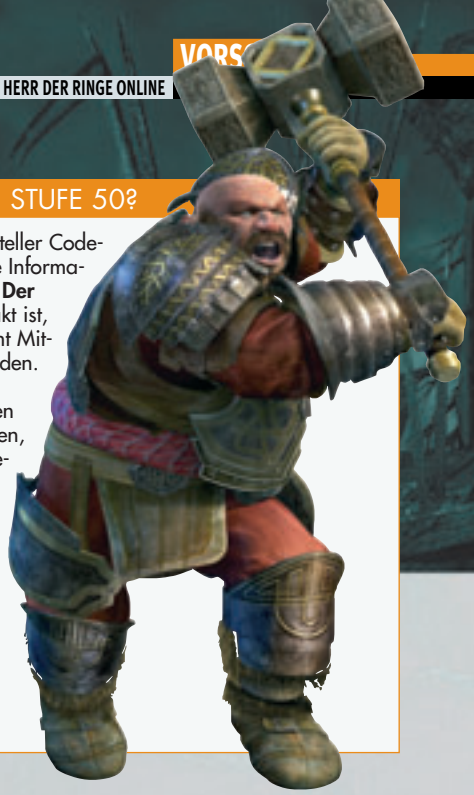
In **Celondim** finden Sie weiterführende Berufstrainer. Wenn Sie schon im Auenland waren, können Sie direkt nach Michelbinge reisen.



Zwar sieht Krut nicht aus, als säße er bequem, trotzdem sind die **Mietpferde** praktisch und schnell, wenn auch ziemlich teuer.

WAS KOMMT NACH STUFE 50?

Entwickler Turbine und Hersteller Codemasters geben derzeit keine Informationen über das Endspiel in **Der Herr Ringe Online** preis. Fakt ist, dass zirka 15 bis 20 Prozent Mittelerdes instanziert sein werden. Das bedeutet, dass von bestimmten Bereichen Kopien für Gruppen angelegt werden, damit sie allein einen schweren Gegner erledigen können. Vorstellbar wären Schlachtzug-Inhalte wie der Kampf gegen einen Balrog. Auch der Osten Mittelerdes soll später mit Addons oder Updates ins Spiel gebracht werden. Nach dem Ende des Ringkriegs ist aber Schluss, die Zeit wird dann eingefroren.



Es gibt auch Perlen

Auch im Auenland versprühen die Quests nicht gerade Kreativität, trotzdem gibt's eine Handvoll Missionen, die uns besonders viel Spaß machen. Zum Beispiel sollen wir eine Posttasche nach Michelbinge bringen, einem Nachbarort vom berühmten Hobbingen. Leichter gesagt, als getan: Überall in den kleinen Dörfern tummeln sich neugierige Hobbits, die unbedingt fremde Briefgeheimnisse erschnüffeln wollen. Werden wir einmal erwischt, haben wir versagt und müssen neu starten.

Kurz vorm Ziel ist das natürlich besonders ärgerlich, aber glücklicherweise gibt es in jedem größeren Ort Ponys, die wir für Geld mieten können. Die bringen uns dann wieder zu unserem Ausgangsort zurück. Allzu oft sollten wir das aber nicht machen, der Ritt mit den Vierbeinern geht ganz schön ins Geld. Und erst mit Stufe 35 können wir die Landschaft vom Rücken eines Ponys genießen, das uns selbst gehört.

Saurons Geheimnis

Mit Stufe zehn dürfen wir auch an Turbines Experiment zum Thema Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) teilhaben. In **Der Herr der Ringe Online** ist es nicht möglich, die »böse« Seite zu spielen, also als Ork oder Uruk-Hai zu questen. Deshalb gibt es auch keine PvP-Kämpfe im klassischen Sinne. Stattdessen übernehmen wir im Spieler-gegen-Monster-Kampf die Kontrolle über einen Ork, Uruk-Hai oder Warg mit Stufe 50. Oder sogar über eine Spinne. In den Ettenöden, die von den anderen Gebieten getrennt sind, kämpfen wir dann gegen computergesteuerte Charaktere und andere Spieler-Helden, die verhindern müssen, dass wir zum Beispiel den hobbitschen Bürgermeister umbringen.

Plätten wir einen Spielercharakter, sei es Elb, Mensch oder Uruk, erhält unser Charakter Schicksalspunkte, die wir in so genannte »Traits« investieren. Mit denen verbessern wir zum Beispiel die Lebenspunkte-Regeneration und entwickeln unseren Recken weiter. Und Spaß macht's natürlich auch: Etwa, wenn eine Horde von zwölf Orks über den Hügel stürmt und den kleinen Hobbits zeigt, wo der Hammer hängt.

Susanne Braun



Das **Log** gliedert die Aufträge nach Region und Schwierigkeit: Je blauer eine Quest ist, desto leichter ist sie.



SUSANNE BRAUN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- unterhaltsame Spieler-gegen-Monster-Kämpfe
- Mittelerde-Flair
- interessante Charakterentwicklung
- Quests oft langweilig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

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

FAZIT

»Und wieder packt sie mich, die tolle Atmosphäre, wenn ich durch die Landschaften streife. Spaß machen die Kämpfe als Ork – und vor allem unser Schlachtzugleiter, der uns als dreckige Maden beschimpft, ist klasse. Toll, dass viele Betatester zumindest ein wenig rollenspielern – und mich noch mehr nach Mittelerde und in die tolle Szenerie reinziehen.«

Potenzial **SEHR GUT**



Diese **Zombies** sind ziemlich schwere Brocken und nur mit Fingerspitzengefühl zu erlegen. Zum Glück gibt's eine automatische Zielerfassung, so können wir heiter um die Burschen herumtänzeln.



Der **Wurfanker** wurde direkt aus Legend importiert und ist ein echter Alleskönner.



Waghalsige **Stunts** und eine kinoreife Inszenierung sind beim Remake Ehrensache.

TOMB RAIDER **ANNIVERSARY**

Nostalgie pur: Spieleklassiker erfreuen sich großer Beliebtheit. Jetzt entdecken auch die Entwickler ihre Liebe für vergangene Tage und lassen Lara Croft in diesem Jahr erneut durch ihr erstes Abenteuer turnen.



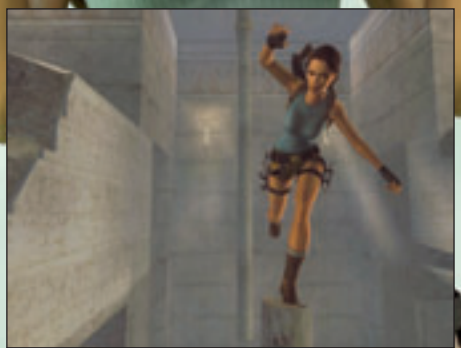
FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Crystal Dynamics
Version	Beta
Termin	Mai 2007

Sie war mit Spendensammler und U2-Sänger Bono auf Tour, sie hat Die Ärzte verprügelt und rührte die Werbetrommel für Seat – Lara Croft ist die wohl meistbeschäftigste Videospielfigur aller Zeiten und nicht nur Zockern ein Begriff. Kein anderer Spieleheld brachte es zu vergleichbarem Weltruhm.

Der Startschuss für die Karriere fiel 1996, als Lara in **Tomb Raider** den weiblichen Indiana Jones geben durfte. Das Action-Adventure wurde mit einer gut durchdachten Mischung aus Action und Rätseln, mit fantastischer Grafik und genialer Inszenierung zum Vorbild eines ganzen Genres. Auch schmuddelige Gerüchte rund um einen Cheatcode, der die gute Lara angeblich mit nackten Polygonbrüsten herumhüpfen ließ, trugen ihren Teil zum Erfolg bei.

Nach spielerisch immer belangloser werdenden Fortsetzungen rappelte sich Lara im letzten Jahr mit **Tomb Raider Legend** wieder auf. Ihren nächsten Auftritt feiert sie aber nicht im achten Teil der Reihe, sondern in einem Remake des allerersten. Eigentlich hätte **Anniversary** vor einem Jahr anlässlich des zehnjährigen Jubiläums erscheinen sollen. Aber Schnapszahlen sind uns ohnehin sympathischer – und auch zum



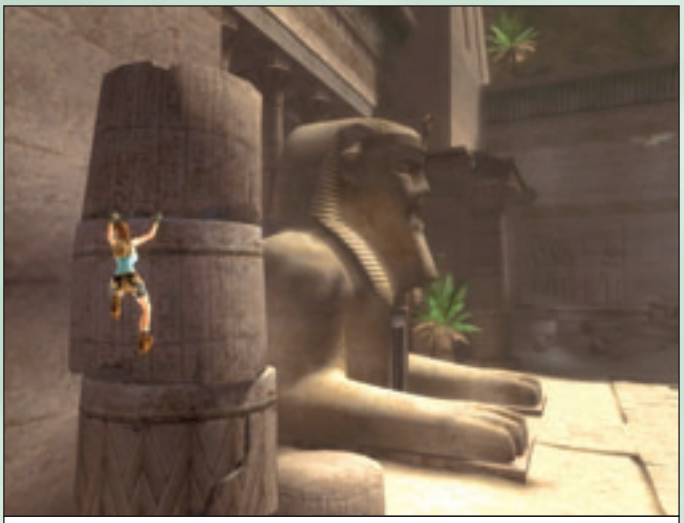
Sie fallen nicht sofort in den **Abgrund**, wenn Sie sich bei solchen Szenen verschätzen.



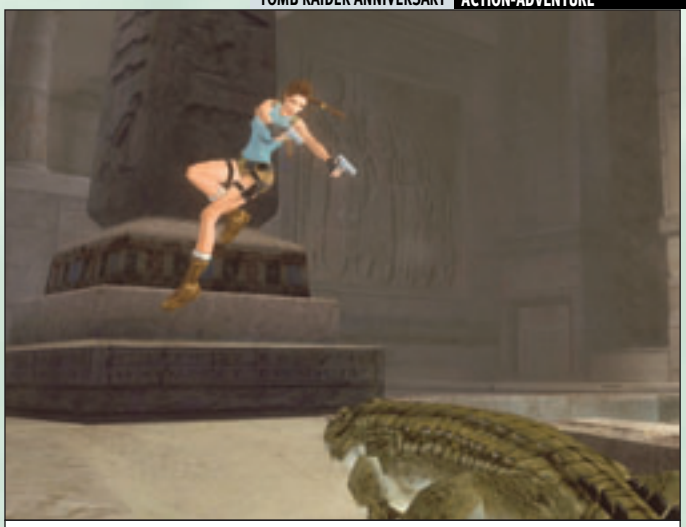
Bekannte Räume sind angepasst worden, sollten **Fans** aber sofort bekannt vorkommen.



Zeitkritisch: Ist dieser Hebel umgelegt, müssen wir flugs die Kammer verlassen.



Nicht immer ist offensichtlich, in welche Richtung wir **klettern** oder springen müssen. Das Leveldesign gibt kleine Hinweise.



Im Gegensatz zu Legend trägt Lara während des gesamten Abenteuers nur ein **Outfit**. Die Entwickler bleiben dem Original eben treu.

Elfjährigen macht die Neuauflage einen extrem guten Eindruck, wie uns Eidos mit der Präsentation einer frühen Version bewies.

Déjà-vu

Tomb Raider Anniversary bleibt sehr nah am Original. Lara wird also von der zwielichtigen Jacqueline Natla damit beauftragt, ein Artefakt namens Scion aufzuspüren. Dabei reist sie nach Peru und Ägypten, turnt durch römische Ruinen und Atlantis. Die Neuauflage wird einige neue Schauplätze bieten; bekannte wie markante Abschnitte wollen die Entwickler allerdings so originalgetreu wie möglich umsetzen. Hartgesottene Fans der Reihe dürfen sich also beispielsweise auf einen grafisch aufpolierten Besuch im verlorenen Tal freuen.

Das Remake basiert auf der Technik von **Tomb Raider Legend** und zaubert vor allem durch die gekonnten Licht- und Schattenspiele eine tolle Atmosphäre auf den Bildschirm.

Zack Zack

Während uns grafisch ein neuer Anstrich ins Haus steht, bleibt spielerisch fast alles beim Alten. Einzig und allein der aus **Legend** bekannte Wurfanker – mit dem sich jetzt auch Wände hochgehen lassen – hält Einzug in die puzzlelastigen Levels, in denen endlich wieder mehr geturnt als geschossen wird. Lara hüpft von Vorsprung zu Vorsprung, macht Bekanntschaft mit antiken Fallen und legt allerhand Schalter um – wie in guten alten Zeiten also. Mit einem Unterschied: Allen Naturgesetzen zum Trotz kippt die wohlproportionierte Archäologin nicht gleich vornüber in den Tod, wenn Sie vor einem Abgrund die Sprungtaste zu spät erwischen. Stattdessen rudert sie kurz mit den Ärmchen und kommt sicher zum Stehen. Viele der nach heutigen Maßstäben furchtbar nervigen Trial-and-Error-Passagen des Originals entfallen dadurch.

Damit **Anniversary** nicht zu simpel wird, setzt Ihnen Crystal Dynamics allerhand zeitkritische Geschicklichkeitseinlagen vor, die Sie schon aus **Legend** oder aus der **Prince of Persia**-Reihe kennen. Da lassen Sie etwa eine Plattform herunter und haben nur wenige Sekunden Zeit, mit deren Hilfe eine Schlucht zu überwinden. Fingerspitzengefühl ist also nach wie vor gefragt, allerdings ist der Sensenmann nicht mehr Ihr ständiger Begleiter.

Laras Tierleben

Tierisch zur Sache geht's, sobald Lara die Waffen einer Frau auspackt: wahlweise Pistolen oder Uzis. In **Tomb Raider Anniversary** schlägt sich die Archäologin vorrangig nämlich mit der schlecht gelaunten Fauna der Spielwelt herum, von Ratten bis hin zu ausgewachsenen Dinosauriern. Die Gefechte fallen deutlich kleiner aus als in **Legend**. Aus den auf Dauer drögen Schießbuden-Einlagen werden also endlich wieder fordernde Kampfszenen, in denen Lara es zwar nur mit wenigen, aber schlauen Feinden zu tun bekommt. Während der Präsentation erwiesen sich vor allem die grimmigen Wölfe als gefährliche, da wieselflinke Gegner, die ohne gut getimte Ausweichmanöver nicht zu knacken sind.

Tomb Raider Anniversary dürfte das Spiel sein, auf das Fans der Serie seit Jahren warten. Das würde Ihnen auch Lara-Erfinder Toby Guard bestätigen, der an vielen Stellen im Spiel auf Knopfdruck via Audiokommentar amüsante Anekdoten zum Besten gibt.

David Bergmann



DAVID BERGMANN

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Atmosphäre
- viele, viele Klettereinlagen
- bekannte Schauplätze
- bekannte Schauplätze

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Tomb Raider Legend (04/2006: 82)
- Project Snowblind (04/2005: 84)

FAZIT

»Bei Tomb Raider Legend sind mir die Schusswechsel auf den Zeiger gegangen, die Geschicklichkeitseinlagen dagegen waren super. Das Remake des ersten Teils liegt also eigentlich genau auf meiner Wellenlänge. Deshalb hoffe ich, dass die Entwickler genug neue Ideen für die Levels haben, damit sich das erneute Durchspielen von Tomb Raider nicht nur für hartgesottene Lara-Fans lohnt.«

Potenzial SEHR GUT

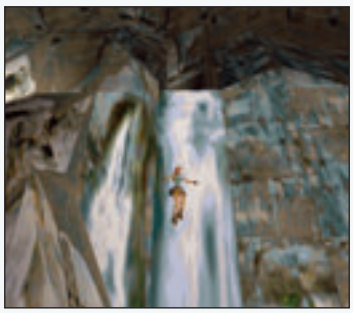
AUS ALT MACH NEU

Das verlorene Tal





Wasserfall





ANNO 1701 ADDON (NOCH UNGETAUFT)



MARTIN DEPPE

Entwickler
Related Designs

Quelle
Publisher Sunflowers

Datum der Bilder
14. März 2007

Termin
3. Quartal 2007

FAZIT

»Publisher Sunflowers hütet Details zum Anno-Addon emsiger als eine Eislaufmama die Unschuld ihrer Tochter. Mit dem Unterschied, dass die Tochter einen Namen hat. Das Addon noch nicht. Ist aber nicht schlimm, dafür haben wir schon Bilder – und bauen uns selber Infos!«



Nicht nur **Freies Spiel**: Das Addon enthält eine Kampagne mit elf Missionen, in denen Sie auch Nebenaufgaben bekommen.



In der **Kampagne** reisen Sie als Held durch die Welt, um einem Freund in einer mysteriösen Angelegenheit beizustehen. Sogar im Regen!



Weil das Addon ziemlich viel mit Asien zu tun haben wird, dürfen bewaffnete Anti-Halunken-**Dschunken** nicht fehlen.



Haben Sie den Bogen raus, gibt das Spiel `nen Bogen aus: Mit neuen **Schmuck-Elementen** können Sie bei Ihren Freunden protzen.



Erwähnten wir schon, dass das Addon viel mit Asien ...? Falls noch nicht: Das Addon hat viel mit **Asien** zu tun. Darum auch der asiatische Baustil.



Herrje. So was passiert, wenn man die aus Asien importierte **Peking-Ente** anbrennen lässt und vorher keine Feuerwache gebaut hat.

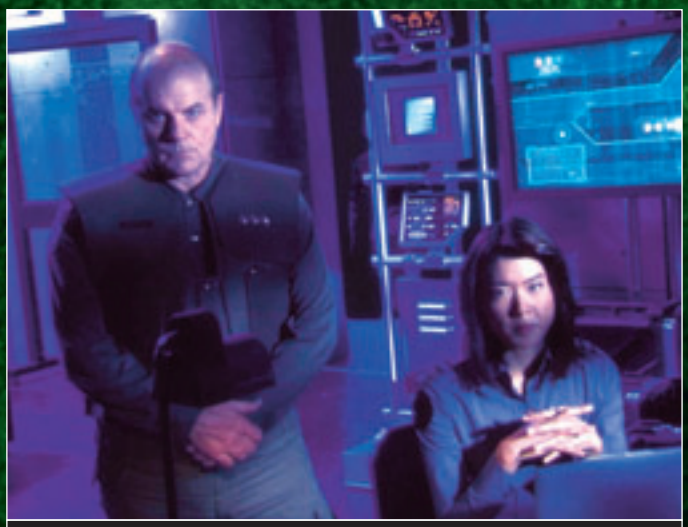


Kurz nach dem Brand: Unsere Bevölkerung demonstriert gegen Peking-Enten und für eine **Feuerwache**. Aus Solidarität sieht auch der Brunnen rot.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Video auf www.cynamite.de
DEMO VIDEO TIPPS TRAILER

COMMAND & CONQUER 3

Hunderte von Nachahmern können nicht irren: Kaum eine Serie hat die Geschichte der Computerspiele so beeinflusst wie Command & Conquer. Der ewige Krieg zwischen GDI und Nod geht jetzt ins zwölfte Jahr – mit altem Rezept, aber packend wie nie. Und das liegt nicht nur an der dritten Partei, die den Erzfeinden dazwischenfunkt ...



Cutscenes mit echten Schauspielern: Michael Ironside (Starship Troopers) spielte übrigens 1978 im völlig unwichtigen Film **Power Play** mit.



Hilfreiches Detail: Jedes **Flugfeld** der GDI fasst vier Flieger. Leere Plätze bekommen einen Hangar – so sehen wir gleich, wo Flieger fehlen.



Die **Ionenkanone** der GDI erzeugt einen der heftigsten Spezialeffekte der Echtzeit-Strategie: Ihr Einschlag füllt den ganzen Bildschirm.

SETUP

Installation:
Command & Conquer erobert 5,6 GB Festplattenplatz. Die Spielstände landen in \Eigene Dateien\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Profiles\[Profilname]\SaveGames. Unser größter Spielstand misst 18 MB!

Einstellmöglichkeiten:
siehe Technik-Check.

Kopierschutz:
C&C 3 schützt sich mit Macrovision.

Goldklumpen sind doof. Jahrtausende liegen sie faul in der Erde rum, bis irgendwer sie ausbuddelt. Ein Arbeiter aus **Age of Empires** vielleicht, oder ein emsiger Siedler. Wenn er Glück hat, wird der Goldklumpen gleich gegen einen Soldaten eingetauscht. Wenn er Pech hat, wird er brutal geschmolzen und in Barrenform gegossen. Anderen Rohstoffen geht's nicht besser. Wehrloses Holz fällt durch Holzfällerhand, Vieh wird verwurstet, Stein aus Brüchen gebrochen. All das nur, weil Strategiespiele Ressourcen brauchen. Und zwar immer die doofen, die nicht rechtzeitig weglaufen. Nicht mal das Vieh.

Doch ein Rohstoff ist anders. Cleverer. Pulsiert. Breitet sich aus. Und tötet!

Das Tiberium war's!

Während im gesamten Genre der Echtzeit-Strategie die Rohstoffe nur Mittel zum Zweck sind, tanzt einer aus der Reihe: Tiberium. Das organische, grüne Kristallzeug wächst seit 1995 über unsere Monitore, seit dem ersten **Command & Conquer**. Seit damals schicken wir Sammlermaschinen los, um die grüne Welle abzuernten. Seit damals rasseln die Hitpoints unserer Infanteristen runter, wenn sie über den grünen Teppich marschieren. Und seit damals empfinden wir Hassliebe für das Tiberium: Es füllt unsere Kriegskasse, finanziert Bauten und Truppen. Aber irgendwie haben wir ein verdammt schlechtes Gefühl dabei. Goldklumpen wären uns lieber. Die gibt's hier aber nicht.

Tiberium Wars: Schon der Name zeigt, wie wichtig der Rohstoff in **Command & Conquer 3** ist. Wir schreiben das Jahr 2047, und die Erde ist kein blauer Planet mehr. Sondern ein blau-gelb-roter. So sind nämlich die drei Zonen bezeichnet, in die wir die Erde neuerdings einteilen. Blau steht für ein halbwegs bewohnbares Fünftel der Oberfläche. Gelb für rund die Hälfte der Erde, von Tiberiumflecken überzogen, vom Krieg verwüstet. Und schließlich die toten roten Zonen: Hier gibt's nur Tiberium und Ionenstürme. Flächendeckend.

Lando schlägt zurück

Wie dusselig muss man eigentlich sein, mitten in so einer roten Zone einen Nod-Tempel voller Tiberium mit einer Ionenkanone zu beharken? Einer ist es: GDI-Direktor Redmond Boyle, den wir in den **C&C**-typischen Filmszenen kennenlernen. Dargestellt von Billy Dee Williams (genau, Lando in **Das Imperium schlägt zurück**). Er gibt uns den Befehlt, die Kanone einzusetzen. Eine Wahl haben wir nicht: Um die entsprechende Mission zu gewinnen, müssen wir das Knöpfchen drücken ...

Doch halt, wir greifen vor. Bis wir die Ionenkanone einsetzen, haben wir schon ein paar Missionen an der Ostküste der USA und in Nordafrika

ABWEHR, ESKORTE, AUFBAU, ANGRIFF

Der neue Kreuzzug lässt Sie nie zur Ruhe kommen, Einigeln ist nicht. Wir stellen Ihnen eine besonders deftige GDI-Mission vor.



Abwehr: Die Nod-Brothers nehmen unsere Basis in die Zange. Wir sollen fünf Minuten durchhalten, bis Verstärkung kommt. Aus Strommangel müssen wir ständig Geschütztürme abschalten.



Eskorte: Der Entsatz kommt, inklusive Baufahrzeug! Wir müssen das empfindliche Vehikel in unsere Basis eskortieren, die unter immer heftigerem Feuer steht: Nod greift aus drei Richtungen an.



Aufbau: Wir haben die fast zerlegte Basis erreicht. Dank Baufahrzeug können wir alles auf Vordermann bringen und eine Armee zusammenstellen. Der nächste Job: die drei Nod-Camps vernichten!



Angriff: Die drei Nod-Stellungen werfen uns Infanterie, Flammpanzer und Venom-Flieger entgegen. Die letzte Bergfestung hier ist schwer zu knacken, weil wir Truppen aus der Luft absetzen müssen.



Kampagnenkarte: So hat das Helmut Kohl wohl nicht gemeint mit den »Blühenden Landschaften« – die grünen Zonen sind voll Tiberium ...

bestritten. Haben Hunderte Feindeinheiten zerlegt, das Weiße Haus zurückerobert, Nod-Schiffe im Hafen versenkt (diesen Einsatz können Sie mit der Demo auf unserer Heft-DVD gleich selber spielen). Darunter Missionen, die in anderen Spielen schon der Showdown wären – in **C&C 3** geht's damit erst richtig los!

Ein Pilz braucht sieben Minuten

Da wäre zum Beispiel unser superspannender Schlag gegen Nods Atomraketenrampe: Der Einsatz beginnt mit einem Countdown, wir sollen die Rampe zerstören, die in wenigen Minuten die Nuklearwaffe abfeuert. Auf direktem Wege reicht uns die Zeit zum Ziel niemals – die Basis ist schwer bewacht. Also müssen wir außenrum über einen Hügel, was wiederum nur per Luftwaffe funktioniert. Die Zwischenlösung: Wenn wir die Kraftwerke am hinteren Basisrand plätten oder erobern, stoppt der Countdown, der drohende Atompilz ist erstmal verschoben. Erstmal, denn zerstörte Kraftwerke ersetzt Nod flott wieder, also ist Erobern besser. Dafür müssen wir aber unsere sensiblen Ingenieure über die komplette Karte verfrachten...

Wie die taktische Lösung genau abläuft, sehen Sie ebenfalls auf unserer DVD, in unserem ausführlichen HiRes-Testvideo.

Mördermörser

Was **C&C 3** richtig packend hinbekommt: Gefechte zwischen ein-



Diese **War-Mechs** sind eigentlich Nod-Einheiten. Doch wenn sie umgeschossen werden, kann sie ein GDI-Ingenieur übernehmen.

www.cynamite.de

DIE GESCHICHTE DES MAMMUTS



Command & Conquer (1995)
Er taucht schon im ersten C&C auf: GDIs Mammut-Panzer mit seinem charakteristischen 120mm-Doppelgeschütz und Raketenwerfer. Der Kettenkoloss ist langsam, aber tödlich! Wie im aktuellen C&C ist er aber anfällig gegen Raketen-Infanteristen.



C&C Der Tiberiumkonflikt (1999)
Der Mammut Mk. II hat immer noch sein Doppelrohr, aber keine Ketten mehr: Aus dem Panzer ist ein vierbeiniger, haushoher Walker geworden – hier ein Bild aus dem Einführungsvideo. Der Gigant ist so stark, dass wir immer nur ein Exemplar zur gleichen Zeit haben dürfen.



C&C 3 Tiberium Wars (2007)
Der Mammut-Walker ist wieder durch die Panzerversion ersetzt worden. Witzig: In der Datenbank finden wir einen Nachruf – mit der Information, dass es in der Walker-Fabrik Proteste der Arbeiter gab, die aus Angst um ihre Jobs gegen die GDI-Bürokraten demonstrierten.

zelnen Truppentypen. Während in anderen Spielen zwei Panzer im Sekundentakt stumpf aufeinander ballern, bis einer keine Lust mehr hat und kaputtgeht, macht's **C&C 3** anders. Hier sind die Waffensysteme entscheidend: Raketen fliegen langsam, verfolgen ihr Ziel aber hartnäckig. Railgun-Schüsse sind sauschnell, brauchen aber saulang zum Nachladen. Granaten haben einen Miniantrieb und fliegen auch auf große Distanz trudelig aufs Opfer zu (am liebsten auf Feindsoldaten in Gebäuden). Fliegerbomben scheinen erst in der Luft zu schweben, bis sie punktgenau aufs Ziel stürzen. Dazu kommen Flammenwerfer (heiß) sowie Gewehre (normale und scharfschützige Ausführung). Ein paar Waffensysteme müssen wir erst erforschen, zum Beispiel im Techcenter die Railgun als Upgrade für die Mammutpanzer, oder einen Mörser für die flinken GDI-Buggys. Einmal erforscht, bekommen alle entsprechenden Einheiten das Tuningteil automatisch – denn Mikromanagement war in **C&C** noch nie gefragt.

Verfolgungswahn

So, und jetzt stellen Sie sich einfach mal vor, wie Raketen, Railgun-Spiralen, Granaten, Bomben, Flammen und Patronen aufeinander treffen. Nicht einzeln, sondern zu Dutzenden und Hunderten. Wie sie Rauchspuren, Krater und Hülsen hinterlassen. Immer wieder haben wir uns mitten in der dicksten Schlacht ertappt, wie wir gebannt den Flug eines Raketenpaars verfolgen, das einen Feindflieger verfolgt, der einen Panzer verfolgt, der einen Tiberiumsammler verfolgt.

Es ist ein bisschen wie in einem Kriegsfilm, in dem es uns fast egal ist, wenn abertausend Mann draufgehen – aber kräftig schlucken müssen, wenn's am Ende Tom Hanks erwischt.

Bräunungsstudio

Braun scheint bei Electronic Arts derzeit schwer in Mode zu sein. **Battlefield 2142**, **Fifa 07**, jetzt **Command & Conquer 3**: Statt knallbunter Farben sind Erdtöne angesagt. Nicht nur in Nordafrika, auch am Balkan und der US-Küste. Normalerweise ist Braun ja eher die Lieblingsfarbe russischer und osteuropäischer Entwickler (dicht gefolgt von Grau), doch bei **C&C** ist das Braun alles andere als trist. Das liegt unter anderem am unaufdringlichen, leicht wabernden Wolkenschatten-Effekt, den die Amerikaner über die Bodentexturen gelegt haben – dadurch wirkt das Terrain im Spiel lebendiger als auf Screenshots.

Auch lebendig ist die inzwischen allgegenwärtige Schulphysik, die manchmal witzige Kapriolen schlägt. Beispiel: Die Kaserne »Hand von Nod« sieht seit dem ersten **C&C** ja aus wie eine große Hand, die eine Weltkugel hält. Als wir nun in einer Mission so ein Bauwerk zerstören, plumpst die Riesenkugel runter – und überrollt einen Trupp Infanteristen. Solche Effekte sind nicht geskriptet wie in **Age of Empires 3**, wo



Wir verschicken ein **Surveyor-Fahrzeug** per Luftfracht. Nur dieses wehrlose Vehikel kann den Grundstein für eine weitere Basis legen.



Da rast der Puls: In letzter Sekunde rettet eine gezielte Bombe unseren **Tiberiumsammler** vor der anstürmenden Nod-Infanterie.

COMMAND & CONQUER 3 ... SOLLTEN SIE KAUFEN, ...

... wenn Sie lieber das Original spielen statt einen der zahllosen Klone

... falls Sie nach anstrengenden Schlachten gern einen Film gucken

... wenn Sie schon beim Installieren Atmosphäre pur genießen wollen

SOLLTEN SIE NICHT KAUFEN, ...

... wenn Sie umfassende Neuerungen erwarten – denn C&C bleibt C&C

... falls Sie nicht einsehen, für ein C&C mehr zu bezahlen (bis zu 55 Euro!)

... wenn Sie keinen grünen Daumen haben





Der **Commando-Tausendsassa** (rechts) kann per Jetpack hüpfen, hat eine Railgun und Sprengsätze. Hier jagt er Benzinfässer hoch.

TECHNIK-CHECK

RAM 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.048

Installationsgröße 5,6 GB

MHz CPU	bis 2.000	2.000 bis 2.600	2.700 bis 3.000	ab 3.000
Geforce 2/3/4 MX Radeon 7500/9200	nicht möglich	nicht möglich		
Geforce 4 Radeon 8500/9000	nicht möglich	800x600x32 min. Details 1.024x768x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details 800x600x32 mittlere Details	800x600x32 min. Details
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600	nicht möglich	800x600x32 min. Details 1.024x768x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800	nicht möglich	800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details		800x600x32 mittlere Details 1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 7600 GS Radeon X1600	nicht möglich	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 hohe Details	1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 hohe Details
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850	nicht möglich	1.024x768x32 hohe Details 1.280x1.024x32 mittlere Details		1.280x1.024x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 mittlere Details
Geforce 7800/7900 Radeon X1800 Radeon 1900	nicht möglich	1.024x768x32 mittlere Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 hohe Details 1.280x1.024x32 max. Details	1.280x1.024x32 max. Details 1.600x1.200x32 max. Details

- Obwohl Command & Conquer sehr gut aussieht, ist es bei den Systemanforderungen bescheiden. Was man anfangs aber nicht merkt: Nach dem Doppelklick aufs Desktop-Icon dauert es schon mal 30 Sekunden bis zum Hauptmenü, dann bis zu eine weitere Minute bis zum Missionsstart – je nach Spielstand.
- Wenn's dann soweit ist, läuft das Spiel auf jeden Fall gut, wenn Sie die Standard-Einstellungen verwenden. Die sind allerdings vorsichtig eingestellt, Sie können noch nachlegen, vor allem bei den Modell- und Animationsdetails. Danach können Sie die Terraindetails und Texturqualität erhöhen.
- Hohe Einstellungen bei Schatten und Anti-Aliasing sind zwar schick anzuschauen, bremsen aber auch aus. Lieber vorsichtig hochdrehen!

beim Beschuss einer Windmühle immer (!) ein Flügel abreißt und die restlichen drei sich dank korrekter Schwerkraft mal langsam, dann schneller weiterdrehen. Ein netter Effekt, der aber nach der x-ten Wiederholung langweilt.

DER KANE WAR IHR SCHICKSAL

GDI und Nod konnten sich in sämtlichen Teilen von **Command & Conquer** ungestört bekriegen. Nur gelegentlich wurden wir stutzig: Zuerst in **Der Tiberiumkonflikt** (1999), als wir plötzlich ein abgestürztes Alien-Raumschiff finden und sichern müssen. Dann im Shooter-Ausflug **Renegade**, in dem wir persönlich durch so ein Ufo toben.

Zurück zur Ionenkanone und den Schuss auf den Nod-Tempel in der roten Zone: Das war nicht irgendein Touristen-Tempel, sondern das Hauptquartier von Kane – Sie wissen schon, der Nod-Boss, der mehr Charisma als Haare hat. Der Ionen-Einschlag löst erst eine gewaltige Explosion aus, dann eine Invasion ziemlich übellauniger Aliens. Achtung, jetzt wird's ein wenig konfus: Diese Aliens heißen



SIMON FISTRCIH

Der Echtzeitstrategie-Film

Josh Holloway (Lost), Jennifer Morrison (Dr. House), Michael Ironside (Starship Troopers), Billy Dee Williams (Star Wars), Tricia Helfer und Grace Park (Battlestar Galactica) – als Film- und Serienfan bekomme ich bei der für ein Computerspiel hochklassigen Besetzung feuchte Hände. Da verschmerze ich die manchmal etwas braun geratene sonstige Optik.

Spielerisch liefert EA grundsolide, aber kaum revolutionäre Strategie-Kost ab; für eine 90er-Wertung fehlen mir ein paar frische Impulse. C&C 3 ist eher eine auf Hochglanz polierte, auf den heutigen Stand gebrachte Special Edition des ersten Teils. Was mir immer noch weitaus mehr Spaß macht als etwa der komplexere, aber furztrockene Konkurrent Supreme Commander.

Meine Wertung **89**



DAVID BERGMANN

Hier bin ich Fanboy, hier darf ich's sein

Die Einheiten-KI könnte besser sein – aber dafür grient mich der gute alte Kane in den phantastischen Zwischensequenzen so herrlich süffisant an. Die Missionen werden mitunter zu oft durch Video-Einspielungen unterbrochen – aber dafür darf ich endlich wieder mit Mammut-Panzern durchs Gestrüpp rumpeln. Ja, Command & Conquer 3 schlägt sich mit den gleichen Macken herum, an denen seit 1995 fast jedes Echtzeit-Strategiespiel krankt.

Juckt mich aber nicht die Bohne, denn Nod und GDI wieder übers Schlachtfeld zu scheuchen ist ebenso genial, wie wieder mit Sam und Max durch ein Adventure zu klamauken. Der König der Echtzeit-Strategie ist zurück!

Meine Wertung **92**

www.cynamite.de



Köln: Die **War Ships** der Scrins sind harte Brocken – vor allem gegen unsere drei Juggernaut-Walker, die gegen Luftziele wehrlos sind.



Immer wieder dürfen wir uns in Missionen abreagieren. Hier zerlegen wir in einer **Kettenreaktion** einen rappelvollen Nod-Parkplatz.

Scrins und wollten eigentlich erst dann die Erde besuchen und abernten, wenn sie komplett vom Tiberium überzogen ist. Soweit der Plan. Doch die Explosion weckt die Scrins vorzeitig, und da sie eh schon mal wach sind, überfallen sie unsere Erde halt sofort. Und platzen mitten in den Konflikt zwischen GDI und Nod.

Command & StarCraft

Die Scrins sind nicht nur neues Feindbild für die beiden alten Parteien, sondern auch aktiv spielbar. Wir dürfen sie in ein paar Kampagnen-Missionen kommandieren und in Skirmish-Schlachten als Fraktion wählen. Die Aliens ähneln nicht nur optisch arg den Zerg aus **StarCraft**: Vor allem die flinken Bodentruppen spielen sich ähnlich wie ihre Blizzard-Brüder und dürften in Multiplayer-Schlachten die beliebteste Rush-Partei werden.

Aber auch im Solospiel bringen die Neuankömmlinge Pfeffer in die Schlachten. Aus den Brauntönen werden düster-verregnete Stadtgefechte, wenn wir bei Dauerregen Wissenschaftler aus dem völlig zerstörten München pauken oder das ebenso kaputte Köln zurückerobern.

Mehr wollen wir von der wendungsreiche Story aber nicht verraten, die sich über mehr als 30 Missionen spannt. Die Einsätze sind allein schon vom Umfang her kunterbunt gemischt: Zwei, drei Aufträge haben wir in unter zehn Minuten gemeistert, ohne groß eingreifen zu müssen. Dann wieder dauern Szenarios zwei Stunden, in denen wir um jeden sprichwörtlichen Meter kämpfen. Nur eins haben wir nie erlebt: Langeweile. Denn in Sachen Spieltempo nimmt es die so traditionsreiche **C&C**-Serie locker mit jedem vorlauten Emporkömmling auf.

Martin Deppe



FLORIAN STANGL

Aus alt mach fast neu

Command & Conquer ist wieder da, und das Spielgefühl ist sofort wie im ersten Teil, den ich damals bis zum Umfallen gespielt habe. Den Vorwurf des Selbstplagiats lasse ich nicht gelten, denn die dezenten Neuerungen haben EA Los Angeles gut integriert. Richtig gefreut habe ich mich über die Rückkehr der Zwischensequenzen mit gefilmten Schauspielern.

Wie im ersten Teil sind auch die Rush-anfällige KI, Wegfindung-Macken und Sammler-Irrläufer. Traurig, dass das offenbar untrennbar mit C&C verbunden sein muss. Diese Mängel stören weniger, wenn man sie einfach als traditionelles Feature hinnimmt und sich von der Grafik mitreißen lässt. Im Multiplayer-Modus kommt ohnehin das Stein-Schere-Papier-Prinzip deutlich stärker zu tragen.

Meine Wertung **86**



MARTIN DEPPE

Klasse Klassentreffen

Zwölf Jahre sind bei Computerspielen eine Ewigkeit. Dass Command & Conquer 3 mich sofort wieder packt, obwohl es zu 80 Prozent aus dem Kern von 1995 besteht, liegt an seiner Beständigkeit. C&C-Spielen ist wie ein Klassentreffen: Ich begrüße lieb gewonnene Einheiten wie alte Freunde, die ein paar neue Kumpels mitbringen. Ich weiß, welcher Truppentyp welche Vorlieben und Abneigungen hat, wo seine Stärken und Schwächen liegen.

Was Command & Conquer auch wieder grandios macht: Alles ist aus einem Guss. Schon beim Installieren. Im Hauptmenü. Sogar bei Tüddelkram wie dem Soundmenü! Dazu kommen gute Zwischenfilme, die natürlich keinen Oscar abräumen, aber mich auch mal verschnaufen und zurücklehnen lassen. Fazit: unbedingt zuschlagen!

Meine Wertung **91**



Genre: Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart: 29. März 2007
Entwickler: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: www.cnc3tw.de
Hotline: 09001/202 520 (0,25 €/min.)

ca. Preis in €: 20 30 40 50 60

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: drei Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	8
Atmosphäre	9
Multiplayer	8

Ideal für: Strategen, Sammler, Spielfilmgucker

Alternative Vollpreis: Company of Heroes (ca. 40 €, 10/2006: 90)
Alternative Budget: C&C Generäle (ca. 10 €, 12/2004: 89)

PRO

- erstklassiges Design, wie aus einem Guss
- sieht trotz Braunton-Dominanz saugut aus
- abwechslungsreiche Missionen
- bewährtes Konzept mit guten Neuerungen
- null Leerlauf
- lange Kampagnen (rund 25 Stunden)
- sehr gute Soundkulisse
- bekannte, gute Schauspieler
- eingebaute Datenbank

KONTRA

- lässt sich nicht sehr weit rauszoomen
- KI-Gegner greift oft an gleicher Stelle an
- stark schwankender Schwierigkeitsgrad
- KI zu stark, wenn an mehreren Fronten gleichzeitig gekämpft wird

MARTIN DEPPE	91
SIMON FISTRICH	89
DAVID BERGMANN	92
FLORIAN STANGL	86

Durchschnitts-Wertung der Tester: **90**

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, 29. März – 18:00 Uhr



USERPROFIL



Martin Deppe [Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

Ich spiele gerade: **Crashtest-Dummie beim Chefred-Kollegen. In Echt!**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Habe vor kurzem alle zehn Friends-Staffeln geguckt.
Aber seit Star Trek abgesetzt ist, bin ich kein Serientäter mehr.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
fliegen

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Das Gutenberg-Komplott

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
hömma, Currywurst!

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Insel ohne Internet: Heroes of Might & Magic 5. Mit Internet (Achtung, Fanboy-Hetzer jetzt durchatmen): World of WarCraft

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Geschichte (allerdings sehr lehrerabhängig!)

DANKE

Wir danken folgenden Lesern für die heutigen Team-Fragen: Magnus Weiß, Martin Hartmann, Christoph Burkard, Tilo Großöhme, Roman Schuler & Philipp Hobitz.

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 spiele gerade: **die 354 PS des AMG von Kollege Stephan Girlich**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Lindenstraße, aber nur wenn ich nix besseres zu tun habe.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
fliegen

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
John Katzenbach: Die Anstalt

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
McRib und Döner

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Guitar Hero 2

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Englisch

USERPROFIL



Rüdiger Steidle [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **1997**

Ich spiele gerade: **Silent Hunter 4**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Die einzige Serie, die ich momentan verfolge, ist Dr. House – aber auch nur sehr sporadisch.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
göttergleich Gitarre spielen

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Richard Dawkins – The God Delusion

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Pizza

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Fünf gegen Willi

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Hitzefrei

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 spiele gerade: **Live for Speed S2**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Geht so. Derzeit ein bisschen »Lost«, ansonsten immer wieder »Friends« und »Irgendwie und Sowieso«.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
richtig gut schwimmen

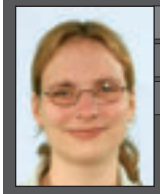
Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Ähm, Mankell-Sachen. Massenware, aber entspannend.

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Sandwiches von Subway und Substop.

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Natürlich Monkey Island.

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Geschichte und der Wirtschaft/Sozialkunde-Leistungskurs.

USERPROFIL



Susanne Braun [Redakteurin]

In der Spielebranche seit: **April 2005**

Ich spiele gerade: **die Beleidigte Leberwurst**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Seit Ewigkeiten habe ich den unbestimmten Zwang, jeden Tag die Simpsons zu sehen – wenn ich die Zeit dazu habe.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
lustig schreiben

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Henning Mankell: Die falsche Fährte

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Sushi!

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Doppelkopfkarten und drei Mitspieler

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Englisch. Ein bisschen.

USERPROFIL



David Bergmann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **April 2002**

Ich spiele gerade: **Command & Conquer 3**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Akte X und Friends – da kann keine aktuelle Serie mithalten.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
zeichnen

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Michael Crichton: Welt in Angst

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Das mit dem güldenen »M«

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
World of WarCraft

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Englisch

USERPROFIL



Simon Fistrich [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Januar 2005**

Ich spiele gerade: **mit der Cynamite-Datenbank**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Und wie! Meine derzeitigen Favoriten (nur auf DVD und im Original): House M.D., Battlestar Galactica, Boston Legal, Six Feet Under.

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
so gut Keyboard spielen wie Jordan Rudess

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Stephen King – Lisey's Story

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Die umfangreiche Speisekarte von Burger King sagt mir am meisten zu, wenn's schnell gehen soll.

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
World of WarCraft. Falls Internetanschluss und Strom nicht vorhanden, dann Solitär.

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Sport (kein Witz!) und Englisch

USERPROFIL



Sara Stehlin [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **September 2001**

Ich spiele gerade: **Burnout Dominator**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Oh jaaa, das bin ich! Zur Zeit bin ich süchtig nach »24« und vor allem nach »Prison Break«!

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
Manchmal würde ich gerne Gedanken lesen können ... oder hellsehen ... aber beides bitte nicht dauerhaft! Ich glaube das wäre viel zu beängstigend!

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Tommy Jaud: Der Vollidiot

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Pizzaaaaaaaaaaa *yummi*

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Lumines für die PSP! Damit kann ich Stunden, Tage, Monate verbringen!

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Bildende Kunst

USERPROFIL



Michael Erlwein [Cutter]

In der Spielebranche seit: **1992**

Ich spiele gerade: **Herr der Ringe Online**

Sind Sie Serien-Junkie? Wenn ja, was schauen Sie gerne?
Nein, außer ab und zu auf DVD 20 Folgen in 5 Tagen.
Lost, Desperate Housewives

Was können Sie nicht, was Sie gerne können würden?
Ich hätte gerne endlich meine Fluggestalt, bin aber erst Level 67.

Welches Buch haben Sie zuletzt gelesen?
Holy Cow von Sarah MacDonald

Welches Fast-Food essen Sie am liebsten?
Keines. Ist überall Fleisch drin aus Massentierhaltung

Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?
Federball

Welches war Ihr Lieblingsfach in der Schule?
Große Pause

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.

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**



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.



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.

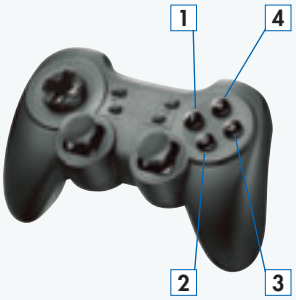
Im Wettbewerb

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.

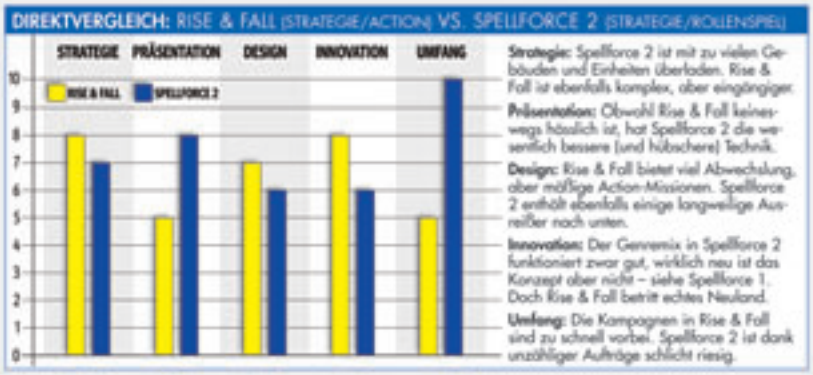
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

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



Resident Evil 4: Spielerisch genial, doch was zur Hölle ist mit der Grafik passiert? Bei diesem Einheitsbraun ballert Leon an den Charts vorbei.



Silent Hunter 4: Spannendere Kampagne im Pazifik, tollere Grafikeffekte – trotzdem hat's nicht ganz gereicht. Schade!

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	COMMAND & CONQUER 3	90	04/2007	–	Brachial und schnell: C&C bleibt sich treu – und das ist gut so!
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



Command & Conquer 3: Laut, heftig, prächtig! Command & Conquer bleibt sich treu – und macht noch mehr Spaß als C&C Generäle!



Ufo Afterlight: Diesmal geht's auf dem Mars rund – der beste Teil der Serie, dennoch war's für die Hitliste zu knapp.

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: HERZ DES OSIRIS	88	11/2006	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	80	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	VANGUARD: SAGA OF HEROES	83	04/2007	68	Forderndes Online-Rollenspiel mit Gruppenspiel-Schwerpunkt
26	BAPHOMETS FLUCH 4	83	09/2006	79	Nico und George kommen einer Verschwörung auf die Spur
27	NEVERWINTER NIGHTS 2	83	12/2006	75	Dezent altmodisch, aber spannend – dank Story und Kämpfen
28	BLACK MIRROR	82	12/2004	79	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
29	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	71	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
30	ARX FATALIS	82	12/2004	79	Rollenspiel in riesigen Innenarealen und Kerkern

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



Vanguard: Die Heldensage findet einen guten Platz in den Rängen – denn sie macht auch trotz hoher Anforderungen viel Spaß!



Sam & Max, Episode 4: Die erste Season mit allen sechs Episoden hat einen Publisher; wir warten noch auf den fünften Teil.

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	TRACKMANIA UNITED	91	03/2007	87	Geniales Action-Rennspiel mit Community-Einbindung
4	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	90	12/2004	70	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
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	VIRTUA TENNIS 3	89	04/2007	–	Rasantes Action-Tennis mit coolen Minispielen
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	JUICED	88	04/2006	73	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
13	NHL 07	86	10/2006	72	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
14	NBA LIVE 07	86	10/2006	65	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
15	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
16	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	51	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
17	RACE	85	12/2006	83	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
18	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	79	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
19	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	79	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
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	UEFA CHAMPIONSLEAGUE 2006-2007	83	04/2007	–	Fußball-Simulation mit motivierender Kampagne
30	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	45	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung

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



Virtua Tennis 3: Noch besser als Top Spin 2 – vor allem die vielen Minispiele machen echt Laune. Dafür den neunten Platz!



UEFA Championsleague 2006 – 2007: Es hat gerade noch so für einen Rang gereicht, der Vorgänger war aber besser.

STALKER

Eine unendliche Geschichte kommt zum Abschluss: Stalker ist fertig! **Furioses Finale oder Ende mit Schrecken?** Wir haben den vorab viel gepriesenen Shooter durchgespielt.

VIDEO

TIPPS

AWARD 4/2007 PowerPlay für Grafikdesign STALKER

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

DER TASCHENCOMPUTER



Der PDA ist unser wichtigstes Werkzeug im Spiel. Er hält sämtliche Aufgaben fest, zeichnet Gespräche auf, führt Tagebuch, listet Kontaktpersonen auf und enthält ein Lexikon. Seine nützlichste Funktion: Er weist uns stets die Richtung zum nächsten Missionsziel. Sonst würden wir uns in Stalker schnell verlaufen; viele Abschnitte der rund 30 Quadratkilometer großen Spielwelt sind frei begehbar.

1. Aufträge (Reihenfolge wählbar)
2. Übersichtskarte
3. Einsatzziele, Wegpunkte
4. Zwischenschritte (etwa Levelübergang)
5. Spielerposition
6. Zugriff auf weitere Funktionen

DAS INTERFACE

Ein derart farbenfrohes **Effektfeuerwerk** brennt Stalker nur an wenigen Stellen ab. Dann überrascht es allerdings angesichts der sonstigen Tristesse umso mehr.



DIE TESTUMSTÄNDE

Obwohl die Entwickler am 2. März den Abschluss der Arbeiten an Stalker verkünden, stellt Publisher THQ für den Test eine ältere, »fast fertige« Version zur Verfügung. Neben kleineren technischen Schwierigkeiten (etwa Abstürze beim Laden von Spielständen) hat die vor allem mit Problemen bei der Sprachausgabe zu kämpfen. Mitunter brechen Dialoge mittendrin ab. Die Kommentare und Gespräche unwichtiger Computerfiguren sind außerdem noch gar nicht übersetzt. Das soll auch in der Verkaufsversion so bleiben.

Außerdem funktioniert der Mehrspielerpart noch nicht. Dafür gibt THQ eine gesonderte Multiplayer-Betaversion zum Test frei. Da die allerdings lediglich zwei von zehn Karten enthält, geben wir diese Wertung erst anhand der finalen Version in der kommenden Ausgabe. Unser erster Eindruck: solide, aber leider völlig unspektakulär.

SETUP

Installation:
Stalker belegt 5,47 GB auf der Festplatte. Die Spielstände werden unter \Dokumente und Einstellungen\All Users\Gemeinsame Dokumente\Stalker-Shoc abgelegt und sind je 1 MB groß.

Einstellmöglichkeiten:
Stalker lässt sich detailliert an die Systemleistung anpassen.

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

[redacted] November 2001: Die ukrainischen Entwickler von GSC enthüllen **Stalker**. Das Publikum ist baff: Derart geniale Grafik hat man bis dato nicht gesehen. Da stört es wenig, dass es lediglich eine Technik-Demo zu bestaunen gibt. Schon 2003 soll das Wunderwerk erscheinen.

März 2007: **Stalker** ist endlich da! Beim Strohhalmziehen in der Redaktion haben David, Florian, Rüdiger und Simon den Längsten. Vier Redakteure verbarrikadieren sich vor ihren Daddelkisten. Das Gelöbnis: Nicht eher ruhen, bis das Geheimnis um Tschernobyl gelüftet und **Stalker** entweder als Hype entlarvt oder als Meisterwerk gefeiert wird.

Mysteriös-nebulös

Was wir aus Vorabversionen schon wissen: **Stalker** spielt im Gebiet um den Katastrophenreaktor von Tschernobyl. In der alternativen Historie des Ego-Shooters gibt es einen zweiten Störfall, das Umland wird radioaktiv verseucht. Mutationen und Anomalien häufen sich. Glücksritter erforschen die Zone und fahnden nach Artefakten. Als einer dieser Stalker betreten wir im Jahr 2012 die Zone.

Was wir aus dem Intro lernen (Auszüge auf unserer DVD): Unser namenloser Held hat sein Gedächtnis verloren. In seinem Taschencomputer findet sich ein letzter Eintrag: »Strelok töten!« Was es damit auf sich hat und welche Rätsel die Zone birgt, das sollen wir in den folgenden 15 Spielstunden (Minimum) erfahren – oder nicht. Die Story wirft mehr Fragen auf, als sie beantwortet. Die sieben verschiedenen Abspänne lassen viel im Dunkeln.

Leben in der Todeszone

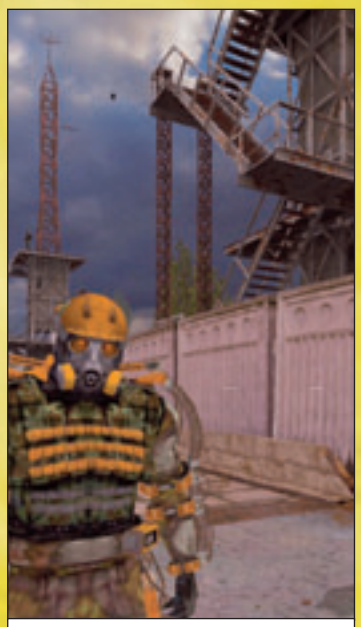
Als Lehrer, Informant und Beichtvater für die ersten Spielstunden bietet sich der Händler Sidorowitsch an. Er verspricht, uns bei der Suche nach dem ominösen Strelok zu helfen, wenn wir ihm dafür das ein oder andere Artefakt aus der Zone besorgen. Das sind Steine mit seltsamen Kräften, die etwa vor Strahlung schützen oder den Träger stärker machen – also auch unseren Helden. Zunächst schickt Sidorowitsch uns auf eine Rettungsmission: Wir sollen einen anderen Stalker befreien.

Auf den ersten Metern fühlt sich **Stalker** beinahe an wie jeder andere Ego-Shooter. Wir staksen mit Hilfe der WASD-Tasten durch die Spielwelt und staunen, wie lebendig das Startgebiet um das Dörfchen Cordon doch ist. In der Ferne jagen sich drei mutierte Hunde, vor uns sitzt eine Gruppe um eine Feuerstelle, einer zupft an seiner Gitarre. Fast möchten wir uns dazusetzen und die Lagerfeuerromantik genießen. Wir begnügen uns damit, ein paar Worte und vielleicht auch ein paar Waren zu wechseln. Wie in einem Rollenspiel können wir mit allen Computerfiguren reden und Handel treiben. Ein paar Gerüchte können wir immerhin aufschnappen und herausfinden, wo der Gefangene seiner Rettung harrt: auf einem alten Bauernhof ganz in der Nähe.

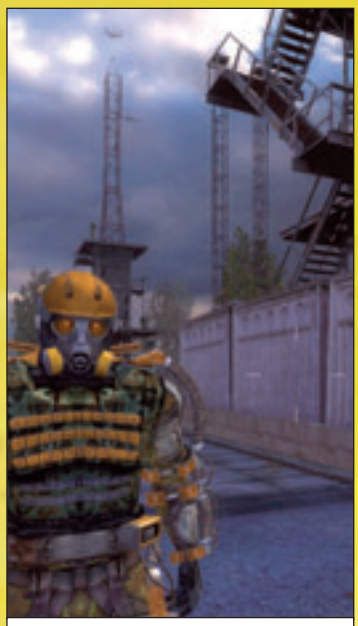
Pflaster und Dosenwurst

Vor dem Anwesen erwarten uns drei Söldner, denen wir bei der Befrei-

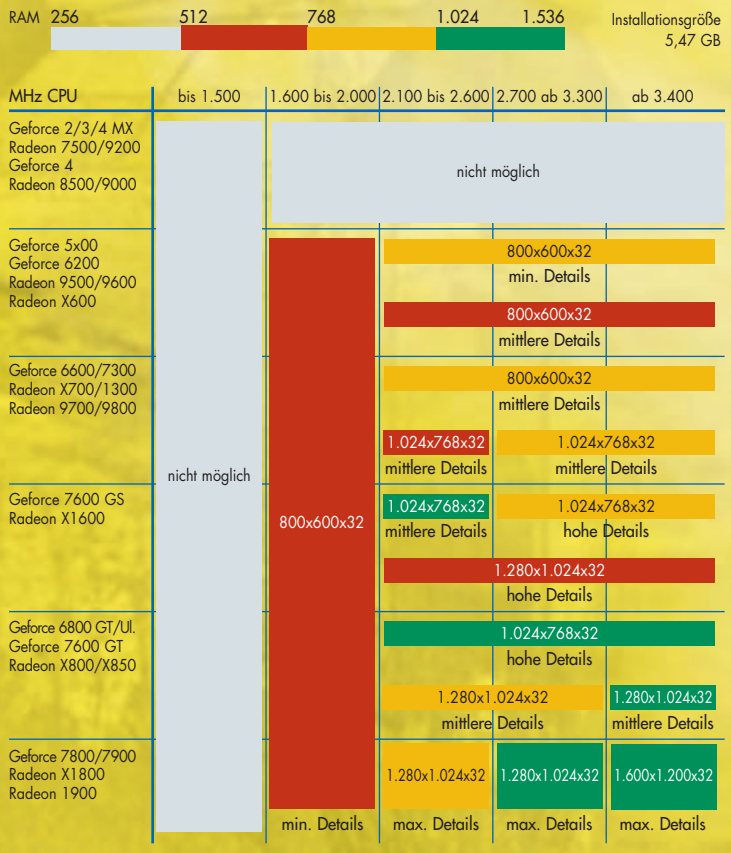
TECHNIK-CHECK



1.280x1.024x32, minimale Details, statische Beleuchtung.



1.280x1.024x32, maximale Details, dynamische Beleuchtung.



- Unterstützt Ihre Grafikkarte nicht das Shader-Modell 2.0, verweigert Stalker komplett den Dienst. THQ gibt Geforce 5700 beziehungsweise Radeon 9500 als Minimum an.
- Bis einschließlich 1 GB RAM gibt es regelmäßig kurze Ruckler beim Nachladen in den Levels.
- Die größte Leistungsbremse ist das dynamische Beleuchtungsmodell. Wir raten trotzdem nur im Notfall zum Abschalten. Denn dann geht leider eine Menge Atmosphäre verloren.
- Je nach Gebäudedichte beanspruchen die Levels das System unterschiedlich stark. Gegen Spiel-Ende kommen auch gestandene Rechenknechte etwas ins Schwitzen.



Gelegentlich schließen wir uns **anderen Stalkern** an. Hier greifen wir ins Gefecht zwischen den Parteien Pflicht und Monolith ein.

ungsaktion zur Hand gehen sollen. Also Knarre ausgepackt und vorgeprescht und – plönk! – gleich eine Kugel eingefangen. Aua! Unser Gesundheitsbalken ist ganz schön geschrumpft! Wir gehen in Deckung, öffnen etwas umständlich das Inventar und verpflastern die Wunde. Alles wieder gut. **Stalker** versucht's mit Realismus. Wir halten wenig aus, aber auch die Bösewichte sind keine Supermänner. Wir müssen sie aber erstmal treffen. Die poplige Anfängerpistole streut ganz schön, selbst wenn wir abhocken und sorgfältig zielen.

Dass wir aus dem Schusswechsel siegreich hervorgehen, haben wir unseren KI-Kumpels zu verdanken, die sich als treffsicher und beinahe hellsichtig erweisen (letzteres gilt leider auch für die Gegner). Nachdem sich der Pulverdampf verzogen hat, machen wir Beute: Wir nehmen den Gefallenen die Waffen ab (fitzelig: gucken, ob noch Munition drin ist), sammeln Verbandspäckchen und Dosenwurst ein (unserem Recken knurrt ab und an der Magen) und decken uns mit Entseuchungsmitteln ein. In **Stalker** droht an jeder Ecke die Strahlenkrankheit.

ABSCHWEIFEN ABWEGIG

Bevor wir zu Sidorowitsch zurückkehren, quatschen wir mit unseren Begleitern. Und siehe

BOXEN-CHECK



1. Standard-Edition, ca. 50 Euro
2. Radiation Pack (limitiert), ca. 65 Euro
3. Anleitung, 34 Seiten (beide Versionen)
4. Spiel-DVD (beide Versionen)
5. Strategy-Guide, (Raditation Pack)
6. Zwei Multiplayerkarten, vier MP-Skins zum Download (Radiation Pack)
7. Roman: Todeszone (Radiation Pack)
8. Bonus DVD mit Artworks, Musik (Radiation Pack)
9. Übersichtskarte der Zone (Radiation Pack)



Die ekligen **Schnork-Mutanten** springen uns unvermittelt aus finsteren Ecken an und sind deshalb extrem gefährlich. Schrot wirkt Wunder.

da, einer hat einen Auftrag für uns. Neben den Story-Missionen gibt es in **Stalker** eine Reihe von Minieinsätzen. Meist sollen wir Gegenstände beschaffen oder Attentate verüben. Zur Belohnung winken Geld, Ansehen oder Ausrüstungsgegenstände.

Das coole Konzept schwächelt in der Praxis. Erstens sind diese Missionen schwer zu finden. Die meisten Leute haben uns nix zu sagen, nix zu verkaufen und nix aufzutragen. Zweitens gibt es ohnehin selten wirklich Nützliches zu erstehen. Zumindest in den unteren drei der fünf Schwierigkeitsgrade verdienen wir mehr als genug, wenn wir einfach nur der Story folgen. Der Ruf schließlich ist fast völlig irrelevant. Lediglich auf einem Nebenschauplatz gegen Spiel-Ende kommt das System wirklich zum Zug. Dort können wir uns einer von zwei konkurrierenden Gruppen anschließen. Fürs Fortkommen ist das aber absolut unbedeutend.

Schubladendenken

Die Storymissionen lassen sich in drei Schubladen stecken. Die erste enthält offene Levels wie das Startgebiet, in denen wir uns einigermaßen frei bewegen und Gesprächs- und Handelspartner finden können. Die zweite birgt reine Shooter-Abschnitte, die uns wie auf Schienen pressen und ein Feuergefecht ans andere reihen. Die dritte Kategorie ist der zweiten sehr ähnlich, nur dass wir hier stockdunkle Höhlensysteme und Ruinen erkunden, in denen wir es nur selten mit Gegnern zu tun bekommen. Aber wenn, dann springen sie uns urplötzlich aus der finstersten Ecke an und bringen unsere durch die gruslige Ausleuchtung und atmosphärische Klangkulisse angespannten Nerven zum Flattern.

Half-Cry 3

Einerseits erwartet **Stalker**-Spieler also eine Menge Abwechslung. Andererseits sprechen die drei Abschnitte auch unterschiedliche Spielertypen an. Die **Far Cry**-Fraktion in der einen, die **Half-Life 2**-Fans in der anderen Ecke, und eine Prise **Doom 3** ist auch noch drin.

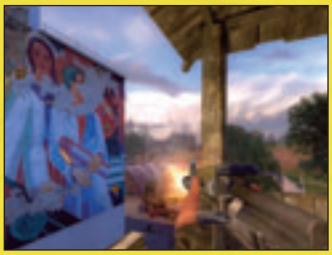
Alle drei Teile haben ihre Licht- und Schattenseiten. Der Rollenspielpart leidet vor allem darunter, dass er Ihnen zwar einige Möglichkeiten bietet, aber wenig Anreize, diese auch zu nutzen. Entdecker werden aber ihren Spaß haben und auch beim zweiten Durchspielen noch Neues bestaunen. Auch unter den Shooter-Abschnitten gibt es gute und schlechte. Die guten spulen spannende Drehbücher ab, ähnlich wie das erwähnte **Half-Life 2**.

Highlight: Die fünf Stalker, die sich mit uns zusammen wie in einem Western durch die Ruinenstadt Pribyat schießen – Scharfschützen auf allen Dächern! Tiefpunkt: die Straße zu einem Militärgelände. Fünf Meter Bewegungsfreiheit, und alle paar Schritte eine Barrikade, die Scheibenschießen im **Moorhuhn**-Stil fordert.

Genial in den Gruselabschnitten: Ein modriger Keller, in dem es keinen einzigen Gegner gibt,

Licht und Schatten in Stalker

Grafik

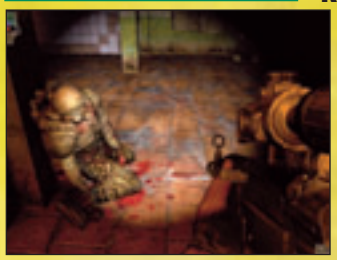


Schaurig schön
Die Stalker-Welt ist eine echte Augenweide. Eine derart atmosphärische Landschaft haben wir zuletzt in Half-Life 2 durchstreift.

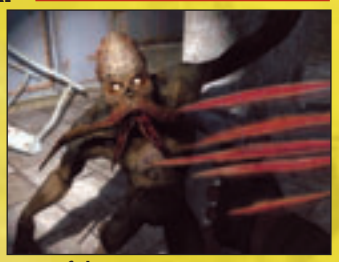


Bonjour Tristesse
Einen morbiden Charme kann man der Stalker-Welt zwar nicht absprechen, wirklich wohl fühlt man sich aber leider nirgendwo.

KI



Geisterbahnen
Im Untergrund erwartet uns Gänsehaut. Stalker dosiert Schockmomente viel sparsamer als etwa Doom 3 und ist dadurch spannender.



Horrorfahrten
Gerade die Gruselabschnitte sind mitunter arg unfair: unsichtbare Monster, tödliche Fallen, Gegner, die hinter uns auftauchen.

Welt



Lebendige Welt
Überall treffen wir auf Abenteurer, die auf eigene Faust die Zone durchstreifen und sich gegenseitig Gefechte liefern.



Einsame Welt
Trotz vieler Computerfiguren fühlen wir uns irgendwie allein. Unser Verhalten hat kaum Auswirkungen. Gothic 3 macht das besser.

Gegner



Schlaue Gegner
Unsere Gegenspieler sind kein blosses Kanonenfutter, sondern suchen clever Deckung und machen uns das Leben schwer.



Doofe Gegner
Die KI hat mitunter arge Aussetzer. Außerdem kann die dauernde Hasenfuß-Taktik der Feinde ganz schön Nerven kosten.



Das **Inventar** ist nicht nur hässlich, sondern auch umständlich zu bedienen. Außerdem nervt das geringe Gewichtslimit eifrige Sammler.

aber jede Menge Angstmomente. Nervig: Ein anderer Level, in dem wortwörtlich hinter jeder Ecke ein Hinterhalt lauert und die Designer sogar hinter uns Feinde aus dem Nichts auftauchen lassen.

Rost-Romantik

Egal, ob wir durch den Untergrund pirschen oder durch Wiesen wandern: Grafisch ist **Stalker** eine echte Augenweide! Die Technik mag seit den ersten Vorführungen in die Jahre gekommen sein. Stellenweise stören detailarme Modelle und verwaschene Texturen. Aber mit einem derart stimmigen und stimmungsvollen Leveldesign wartet sonst nur **Half-Life 2** auf. Die heruntergekommenen Plattenbauten, verlassenen Industrieanlagen, den ganzen verrosteten, irgendwie schaurig-schönen Charme des wilden Ostens haben die Grafiker wundervoll eingefangen.

Hören lassen kann sich der Genremix durchaus. Musik und Atmosphärengeräusche sind vom Feinsten. Allerdings nerven in der Klangabteilung die furchtbar dünnen Waffen- und Explosionssounds. Richtig lästig: Große Teile der Sprachausgabe sind noch auf Russisch (beziehungsweise Ukrainisch), und wer kam eigentlich auf die bescheuerte Idee, die deutschen Synchronsprecher mit slawischem Akzent reden zu lassen?

Rüdiger Steidle

STALKER: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie von Abenteuergeist und Forscherdrang erfüllt sind

... wenn Sie Team-Shooter und Militärsimulationen bunten Science-Fiction-Ballereien vorziehen

... um selbst zu entscheiden, ob sich fünf Jahre Wartezeit gelohnt haben

Sollten Sie nicht kaufen ...

... falls Sie Plattenbauten und Industrieruinen eher deprimierend als faszinierend finden

... wenn Sie einen reinrassigen Ego-Shooter ohne Rollenspiel-Kinkerlitzchen erwarten

... wenn Sie Realismus eher als Spielverderber denn als Spaßbringer sehen



FLORIAN STANGL

Mehr Hype als Substanz

Wer Stalkers Macken nicht erkennt, muss blind sein: KI-Mängel, Story-Löcher, Logik-Fehler, Atmosphäre-Killer, Langatmigkeit – und das alles in den ersten Spielstunden!

Gut gefallen mir die Grafik (ja, immer noch!) und das Spielgefühl. Die Quests sind ordentlich, die Waffen ausreichend realistisch, und geballert wird auch viel. Aber unterm Strich bleibt es bei einem soliden Shooter mit reizvollem Szenario, der außer seinem angedichteten Ruf nichts Besonderes vorzuweisen hat.

Meine Wertung **77**



DAIVD BERGMANN

Überraschend gewöhnlich

Stalker hat alles – Rollenspielelemente, Realismus, dick aufgetragene Mystery-Story ... doch unter dem Putz verbirgt sich ein gewöhnlicher Shooter. Ein guter, aber auch ein überladener, denn nicht alle Elemente laufen rund. Die Nebenmissionen wirken aufgesetzt, die Geschichte kommt anfangs nicht aus dem Quark.

Trotzdem macht Stalker Spaß, vor allem wegen der tollen Grafik und der atmosphärischen Levels. Gute Unterhaltung? Ja. Meisterwerk? Ganz sicher nicht.

Meine Wertung **75**



SIMON FISTRICH

Rollenspiel extralight

Auch wenn's hart klingt: Vom viel zitierten »ukrainischen Ausnahme-Shooter« ist Stalker mehr als nur ein paar Becquerel entfernt. Der Rollenspielpart verspricht mehr, als er letztlich hält: Warum kann ich keine Fahrzeuge steuern oder generell mehr mit der Welt interagieren? Weshalb habe ich über weite Strecken keine echten Vorteile, wenn ich Nebenaufträge absolviere oder auf Entdeckertour gehe?

Stalker ist ein guter Ego-Shooter, der sicher seine Freunde finden wird, nicht zuletzt des genauso interessanten wie stimmigen Szenarios wegen. Das ist Düster-Atmosphäre pur! Allein schon die Grafik! Aber die Entwickler haben irgendwo den Faden verloren, was sich nicht zuletzt durch Mängel bei KI, Balancing und Handling (Stichwort: Inventar) bemerkbar macht.

Meine Wertung **76**



RÜDIGER STEIDLE

Will zu viel auf einmal

Ich weiß, was Sie denken: »Nur 79 Punkte! Ein katastrophales Resultat!« Stimmt aber nicht. Nüchtern betrachtet scheitert Stalker damit nur knapp an einem sehr guten Ergebnis. Nur hat eben genau das jeder erwartet – ich eingeschlossen.

Stalkers großes Problem ist, dass es sich nicht so richtig entscheiden kann, was es denn sein will: Rollenspiel oder Shooter? Realistisch oder Science-Fiction? Am besten gefällt mir Stalker in den wenigen Abschnitten, in denen es sich auf eine Rolle konzentriert. In den Grusel-Kellern etwa, die mir herrliche Schauer über den Rücken jagen. Viel mehr als etwa bei Doom 3! Oder wenn ich mich kurz vor Schluss wie auf Schienen durch das zerstörte Tschernobyl kämpfe – das kommt fast an Half-Life 2 ran! Schade, dass das Ende enttäuscht.

Meine Wertung **79**



Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: GSC
Hersteller: THQ

Webseite: www.stalker-game.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: 4 Stufen; mittel

empfohlene Steuerung

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

Ideal für: Militante Atomkraftgegner

Alternative Budget: Half-Life 2 (ca. 20 €, 09/2005: 94)

Alternative Budget: Far Cry (ca. 10 €, 09/2005: 88)

PRO

- stimmige, lebendige Welt
- traumhafte Lichtspiele
- dichte Grusel-Atmosphäre
- beeindruckende Filmsequenzen
- glaubwürdig handelnde Gegner
- Story- und Nebenmissionen
- Bewegungsfreiheit (je nach Level)
- hoher Wiederspielwert

KONTRA

- umständliche Menüs
- Realismus oft nervig (Ladehemmung)
- wenig Einfluss auf Spielwelt
- kleinere technische Fehler
- nicht alles übersetzt
- schwacher Sound (Effekte, Sprache)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	–

RÜDIGER STEIDLE	79
SIMON FISTRICH	76
FLORIAN STANGL	77
DAVID BERGMANN	75

Durchschnitts-Wertung der Tester: **77**



Hafenanlagen sind nun viel belebter und hübscher als im Vorgänger. Da sie auch leicht zu infiltrieren sind, lässt sich schnell fette Beute machen.

TIPPS

SILENT HUNTER 4

Unser Kapitänstagebuch berichtet von traumhaften Sonnenuntergängen, nervenaufreibenden Wasserbombenjagden und ebenso nervenaufreibenden Bugs.

SETUP

Installation:
Das Spiel belegt 4,51 GB auf der Festplatte. Die Spielstände befinden sich unter \Eigene Dateien\SH4\data\cfg\SaveGames. Sie sind zwischen 200 KB und 4 MB groß.

Einstellmöglichkeiten:
Silent Hunter 4 lässt sich detailliert an die Leistungsfähigkeit des eigenen Systems anpassen.

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

Wir sind mit Käpt'n Power Player in See gestochen, unserem Redaktionsveteran und Tonnage-Rekordhalter aus **Silent Hunter 3**. Lesen Sie seine Tagebuchaufzeichnungen und unsere Kommentare zu den Feindfahrten (kursiv gedruckt).

Samstag, 14. Dezember 1941

Eine Woche ist seit dem Überfall auf Pearl Harbor vergangen. Heute habe ich das Kommando über die USS Pollack übernommen, einem U-Boot der alten Porpoise-Klasse. Meine Jungs können es kaum erwarten, es den Japanern heimzuzahlen.

Erst mal müssen wir allerdings aus dem Hafen raus. Das dauert! Und bis wir dann in unserem Zielgebiet vor Japan angelangt sind, vergeht auch noch mal eine gefühlte Ewigkeit. Dabei habe ich mir mit Pearl Harbor doch schon den nächstgelegenen Stützpunkt ausgesucht. Die anderen liegen noch weiter weg.

Anmerkung der Redaktion: Selbst auf maximaler Zeitbeschleunigung dauert die Seereise von Pearl Harbor vor die japanische Küste rund 15 bis 30 Minuten. Je nachdem, wie oft die Fahrt unterbrochen wird. Der Rückweg dauert noch mal so lang.

23. Dezember: Versenkt!

Endlich da! Ich konnte unterwegs nicht mal die Füße hochlegen, weil alle Nase lang ein Fliegeralarm oder eine Schiffssichtung unsere Fahrt unterbrochen hat. Dafür ist uns gleich nach Ankunft ein dicker japanischer Tanker vor die Rohre gelaufen.

Der erste Torpedo ging allerdings meilenweit daneben. Ich hatte versucht, den Kahn manuell anzuvisieren. Ziel identifizieren, Winkel, Geschwindigkeit und Entfernung schätzen ... Ganz schön knifflig, obwohl wir im Kartenraum ziemlich gute Hilfs-



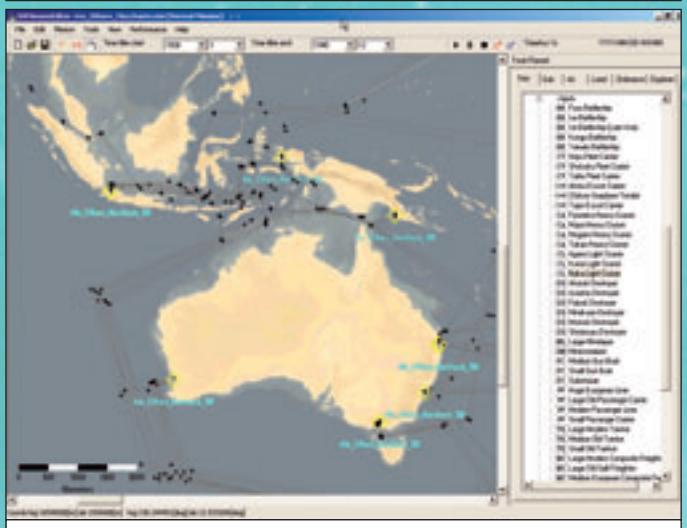
Das schon im dritten Teil detaillierte **Schadensmodell** wurde noch weiter verfeinert. Jetzt kann man die Trefferwirkungen optisch nachvollziehen.



Torpedo- und Zielkurs manuell zu kalkulieren erfordert trotz des **Torpedorechners** viel Zeit und Geschick. Offizier oder Automatik helfen.



Das **Deckgeschütz** dient nur als letztes Mittel, wenn alle Torpedos verschossen sind, oder um einem Kahn den Gnadenstoß zu versetzen.



Silent Hunter 4 ist ebenso Mod-freundlich wie Teil 3. Mit dem **Editor** lassen sich die Schifffahrtslinien mit wenigen Mausklicks verändern.

werkzeuge haben. Mit der Zielautomatik ging's dann viel leichter: Einloggen, Knöpfchen und dann Daumen drücken.

Leider meint das Oberkommando, wir hätten unseren Auftrag noch nicht erfüllt – die Versenkung sei außerhalb des Zielgebiets erfolgt. Wie pingelig! Na ja, schippern wir eben etwas näher an den Wegpunkt heran.

Die volle Realismusstufe inklusive manueller Zielerfassung bleibt wie beim Vorgänger Experten vorbehalten. Die dürfen sich dafür über neue Hilfsfunktionen freuen. Einsteiger feiern mit der Automatikfunktion schnelle Erfolge. Ärgerlich: Um einen Patrouillenauftrag zu erfüllen, dürfen wir uns nur wenige Seemeilen vom Zielgebiet entfernen, sonst werden unsere Versenkungen zwar anerkannt, aber nicht als Missionserfolg gewertet.

25. Dezember: Auftrag erfüllt

So, jetzt sind die Herren Admiräle zufrieden. Ein großer Frachter und ein Kanonenboot gehen auf unser Konto. An das winzige Ding haben wir keinen Torpedo verschwendet. Wir sind aufgetaucht und haben es mit unserem Deckgeschütz versenkt! Hatte ich zwar aus meiner Dienstzeit im Atlantik einfacher in Erinnerung. Der heftige Seegang hat die meisten Granaten ins Wasser befördert. Aber mit etwas Gefühl und weniger Vertrauen auf das doofe Visier hat's schließlich doch geklappt.

Allerdings wundert mich, dass meine Jungs die Torpedos nicht nachladen, die wir auf den Frachter verschossen haben. Ich gebe ihnen noch ein paar Stunden, aber wenn dann die Rohre nicht wieder gestopft sind, werde ich sauer.

*Der Umgang mit dem Deckgeschütz erfordert mehr Übung als bei **Silent Hunter 3**. Was nicht zuletzt an der überarbeiteten Wellenphysik liegt; selbst bei leichtem Seegang kommt das Boot ganz schön ins Schlingern.*

26. Dezember: Freund Spielstand

Befehlsverweigerung! Mitten im Krieg! Ich musste tatsächlich selber Hand anlegen, sonst hätten meine Matrosen die Torpedos wohl nie nachgeladen. Und als das endlich erledigt war, haben auch noch die Maschinisten gestreikt. Wir waren gerade vor einem Flugzeug abgetaucht (dank Radar sind die ja keine große Gefahr mehr), da blieb der Kahn einfach stehen. Keine Ahnung, was da schief gelaufen ist. Ein Glück, dass mir Obermaat Alfred Spielstand aus der Patsche geholfen hat.

Nachtrag: Auf dem Weg in den nächsten Patrouillensektor ist die Sache mit den Torpedos und den Motoren noch zweimal passiert! Hier ist eine Verschwörung im Gange! Wieder musste ich Obermaat Spielstand konsultieren.

Diesen Torpedo-Nachlade-Bug gab's bereits im Vorgänger. Damals wurde er per Patch behoben. Warum ist er jetzt wieder drin? Und warum bleibt das Schiff manchmal einfach stehen? In beiden Fällen hilft nur ein Savegame weiter. Deshalb: oft speichern.

2. Januar 1942: Fliegerangriff

Endlich haben wir's doch noch zum zweiten Wegpunkt geschafft. Und sogar gleich einen Frachter erwischt. Weil der nach dem ersten Torpedo nicht gesunken ist, sind wir aufgetaucht, um ihm per Deckgeschütz den Rest zu geben.

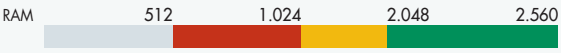
TECHNIK-CHECK



Silent Hunter 4 in 1.024x768x32 bei **minimalen Details**.



Silent Hunter 4 in 1.024x768x32 bei **maximalen Details**.



MHz CPU	bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400	3.600 bis 4.000	ab 4.000
Geforce 2/4 MX Radeon 7500	nicht möglich	nicht möglich			
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000					
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600		1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 min. Details		
Geforce 6600/7600 Radeon X700/1300 Radeon 9700/9800		1.024x768x32 min. Details			
Geforce 7600 GS Radeon X1600		1.024x768x32	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	
Geforce 6800 GT/Ul. Geforce 7600 GT Radeon X800/X850			1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	
Geforce 7800/7900 Radeon X1800/1900			1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 hohe Details	1.280x1.024x32 max. Details

- Mit 512 MB Hauptspeicher lässt sich Silent Hunter zwar starten, macht aber aufgrund ellenlanger Ladezeiten und Nachladeruckler nicht mal ansatzweise Spaß. Erst ab 1,0 GB wird's erträglich. Wir empfehlen aber mindestens 1,5 GB für reibungsloses Vergnügen.
- Nur mit einer schnellen CPU und Festplatte können Sie die maximale Zeitbeschleunigung (8.000fach) wirklich nutzen. Bis 3,0 GHz empfehlen wir maximal 4.000fache Beschleunigung, auch wenn die Fahrten dann etwas länger dauern.
- In der 3D-Ansicht beansprucht Silent Hunter 4 vor allem die Grafikkarte. Für maximale Details brauchen Sie mindestens 256 MB Grafikspeicher. Allerdings: Auch mit minimalen Details sieht das Spiel sehr gut aus – besser als der Vorgänger bei vollen.



Silent Hunter 4 macht **Crewmanagement** zum Nebenschauplatz. Die Automatik erledigt es so gut, dass wir kaum noch gebraucht werden.

Allerdings hatte er wohl Unterstützung angefordert – im selben Moment hat uns ein Flieger überrascht. Zum Glück haben seine Bomben nicht getroffen und wir konnten ihn mit unserer Flak vom Himmel holen. Meine eigenen Salven lagen zwar meilenweit daneben. Ist wirklich schwierig, mit der Flak zu zielen. Aber die Geschützmannschaft hat's dann schließlich doch geschafft, Spezial-Ausbildung sei Dank. Anschließend haben wir den Frachter versenkt und uns mit voller Fahrt aus dem Staub gemacht.

Anders als die deutschen Boote in Silent Hunter 3 sind die amerikanischen Pötte von Anfang an mit Radar ausgerüstet. Dadurch laufen wir kaum noch Gefahr, von Flugzeugen oder Zerstörern überrascht zu werden.

14. Januar: Daheim

Endlich zuhause. Die Rückfahrt war nicht nur lang, sondern auch langweilig. Sind die ganze Zeit mit Höchstgeschwindigkeit durch die Wellen gepflügt. Peinlich: Am Ende sind wir volle Kanne auf Grund gelaufen, weil niemand rechtzeitig abgebremst hat. Obermaat Spielstand hat sich wieder einmal als Retter der Mannschaft erwiesen.

*Theoretisch wartet **Silent Hunter 4** mit 8.000facher Zeitbeschleunigung auf. Doppelt so viel wie Teil 3. Allerdings verhaspeln sich Rechner unterhalb der 3 GHz oder mit weniger als 1,5 GByte RAM mitunter und ziehen zu spät die Notbremse, wenn das Boot aufzulaufen droht oder Gegner in Reichweite kommen.*

15. Januar: Orden für alle

Meine erste erfolgreiche Feindfahrt hat mir ganz schön viel Prestige eingebracht. Endlich kann ich unser altes Radar gegen ein neues mit größerer Reichweite austauschen lassen. Dann heuere ich noch ein paar neue Matrosen an, um die wenigen noch offenen Posten im Boot zu besetzen. Für die Veteranen gibt's ein paar Orden, das hebt die Moral. Mit der gewonnenen Erfahrung dürften die Jungs außerdem ihre Jobs besser erledigen, etwa die Torpedos schneller nachladen – wenn sie sich nicht wieder total verweigern. Schade nur, dass ich mir bei der Riesenmannschaft kaum noch Namen und Gesichter merken kann. Im Atlantik waren wir damals noch eine große Familie.

Anders als im Vorgänger verbringen wir nur wenig Zeit mit der Mannschaftsaufstellung. Die Automatik teilt die Matrosen bis auf seltene Ausnahmen optimal ein und wechselt sie aus, wenn sie müde sind. Das sorgt allerdings auch dafür, dass uns unsere Jungs nicht mehr so richtig ans Herz wachsen, zumal die Mannschaft viel größer geworden ist.

1. April: Foto-Shooting

Nach der drögen Patrouille haben wir einen Spezialauftrag bekommen. Wir sollten im Hafen von Kobe Aufklärungsbilder schießen. Es war zwar nicht einfach, aber wir haben uns tatsächlich durch die japanischen Patrouillenboote geschlängelt. Als wir schließlich da waren, wussten wir allerdings



Wie im Vorgänger auch verbringen Sie mehr Zeit vor der **Karte** als durchs Periskop blickend. Gegner werden aber nicht immer angezeigt.



Je erfahrener Ihre **Offiziere** und Matrosen werden, desto gründlicher und schneller erledigen sie ihre Aufgaben. Orden erhöhen die Moral.

nicht genau, was wir eigentlich knipsen sollten. Ein Zerstörer – Fehlanzeige. Tanker – Fehlanzeige. Zwei Flugzeugträger waren es – hätte man uns doch vorher auch genauer sagen können.

Weil wir schon mal da waren, haben wir die Gelegenheit auch gleich genutzt und den beiden Trägern den Bauch aufgerissen. Schien die Japaner nicht gerade brennend zu interessieren. Wir konnten in aller Ruhe nachladen und auch den daneben verankerten Tanker zu den Fischen schicken, bevor wir schließlich den Heimweg angetreten haben.

Die Kampagne mischt Patrouillen mit Sonderaufträgen. Mal sollen wir Bilder schießen, mal einen Agenten absetzen, mal schieben wir Wache. Das sorgt für Abwechslung. Wer einfach nur Schiffe versenken will, findet in Häfen reichlich Beute. Die Absperrungen zu durchbrechen ist ein Kinderspiel. Unrealistisch.

12. Juni: Schlacht um Midway

Unser dritter Einsatz sollte uns eigentlich in die Schlacht von Midway führen. Sogar einen schicken Film hat man uns gezeigt mit Schlachtplan und allem drum und dran. Doch dann hat das Oberkommando wohl seine Meinung geändert, und wir sollten einen Agenten nach Japan verfrachten. Schön und gut, aber was ist denn nun mit Midway? Wir sind dann auf eigene Faust doch hingeschippert, lag ja ohnehin auf dem Weg. Und tatsächlich haben wir den japanischen Kampfverband aufgespürt. Allerdings erst, als der schon schwer angeschlagen zurück gehinkt ist. Tat mir fast leid, den Träger zu versenken. Nun ja, der Schleichauftrag Richtung Japan war dann letztendlich doch ganz spannend. Insgesamt gefällt's mir im Pazifik nun doch besser als im Atlantik. Wenn auch noch nicht alles so funktioniert, wie es soll – das wird noch.

*Bedeutende Ereignisse wie die Schlacht um Midway setzt **Silent Hunter 4** mit Zwischensequenzen in Szene. Über kleinere Scharmützel wird in Funkmeldungen berichtet. Allerdings verknüpft die Kampagne keine Aufträge mit den Gefechten. Sie finden im Spiel zwar statt, man findet sie allerdings ohne Recherche oder Blick in den Editor nur mit Glück.*

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Verbessert, aber nicht besser

Vorbei der graue Patrouillenalltag im Atlantik, Silent Hunter 4 bringt endlich Abwechslung! Mit Funksprüchen, Filmen, Aufklärung, Agentenschmuggel, Wachposten. Klar, meist läuft es darauf hinaus, ein paar Schiffe zu versenken. Aber das ist so spannend und realistisch wie noch nie! Und sieht besser aus als anderswo – allein schon das traumhaft schöne Meer!

Warum gebe ich Silent Hunter 4 also keine bessere Wertung als Teil 3, obwohl es mir besser gefällt? Erstens wegen der Bugs. Nicht schwerwiegend, aber nervig. Zweitens wegen des Crew-Managements. Das hat mir früher besser gefallen. Jetzt nimmt mir die Automatik zu viel Arbeit ab. Und drittens, weil mich die Kampagne nicht wirklich in die historischen Schlachten einbindet. Schade.

Meine Wertung **85**



MARTIN DEPPE

Klasse, aber sperrig

Ich muss unbedingt den SMS-Piepston meines Handys ändern: Der klingt nämlich wie ein Sonar-Ping. Und dieses Geräusch verfolgt mich seit diesem Test dermaßen, dass ich schon davon geträumt habe!

Doch bis zum ersten Ping hat es ewig gedauert. Weil Silent Hunter 4 mir kein Tutorial gibt, sondern nur vier Übungen, mit Textfenstern, weil es wichtige Anzeigen erstmal versteckt, mir meine abgeschossenen Torpedos nicht auf der Karte anzeigt. Viele Informationen muss ich mir aus dem Handbuch zusammenklauben. Wenn ich nicht schon seit dem seligen Silent Service (C64) U-Boot-Erfahrung hätte, hätte ich mir das nicht mehr angetan. Und dadurch ein tolles Spiel verpasst. Klar, Silent Hunter 4 ist kein Battlestations Midway. Aber etwas zugänglicher darf es schon sein!

Meine Wertung **83**



Genre: U-Boot-Simulation
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Ubisoft Romania
Hersteller: Ubisoft

Webseite: www.silenthunter4.com
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: 4 Stufen; mittel bis schwer

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für: Seebären, die auch den Vorgänger mochten

Alternative Vollpreis: Dangerous Waters (ca. 45 €, 2005)

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

PRO

- abwechslungsreiche(re) Aufträge
- motivierendes Upgrade-System
- bestes Spiele-Meer aller Zeiten
- realistisches manuelles Zielverfahren
- dichter Schiffsverkehr
- belebte Häfen und Küsten
- komplexes Schadenssystem
- Multiplayer mit Koop-Modus
- geniale Grafik
- alle Weltmeere befahrbar

KONTRA

- ungenügendes Training
- KI-Mängel bei Gegnern
- wenig »Drumherum« in der Kampagne
- kleinere Bugs und Ungereimtheiten

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 85
MARTIN DEPPE 83

84



So nah kommen wir nur selten an einen Feind heran: Meistens verschanzen sie sich hinter Barrikaden und schmeißen mit Granaten.



Die **Gegner** sind nicht besonders herausfordernd. Ein paar gezielte Schüsse, und schon sind wir sie los – auf Dauer eintönig.

RED OCEAN

Warum kompliziert, wenn's einfach geht: Im Taucheranzug nieten wir alles um, was uns vor die Flinte hopst.

Tauchlehrer Jack Hard, welch' klassischer Heldenname, stolpert in eine unterseeische Geheimbasis, die von verrückten Terroristen besetzt wurde, um an einer Superwaffe zu arbeiten. Das darf nicht sein! Deswegen rettet Herr Hard bei seiner Flucht nebenbei noch die Welt.

Soweit zur Verpackungsrückseite des Ego-Shooters **Red Ocean**. Denn von der angepriesenen Story bekommen wir dank stellenweise schlecht ausgesteuerter Sprechertexte nichts mit. Wir sind einfach ein Typ, der zufällig in genannter Basis landet, und dort alles über den Haufen ballert, was nicht niet- und nagelfest ist: Gegner mit Maschinengewehren, Gegner mit Plasma-Kanonen und Gegner mit Laserkanonen.

Im Dunkeln ist gut ...

Das Gute an **Red Ocean** ist die Einfachheit: Kisten fliegen zwar effektvoll auseinander, wenn wir sie zerschießen, für das Spiel selbst ist das irrelevant – in den immer gleich aussehenden Geheimgängen der Basis gibt's keine Physik-Rätsel à la **Half-Life 2**. Dafür aber genauso viel Dunkelheit wie in **Doom 3**. Was an sich ganz cool ist, wenn das gesamte Spiel nach einer halben Stunde Spielzeit nicht so vorhersehbar wäre wie die nächste Folge der Lindenstraße. Es gibt Szenario Nummer eins: Gänge, die mit einer Vielzahl an Gegnern besetzt sind. Und es gibt Szenario Nummer zwei: Große Hallen mit mehrstöckigen Laufgängen, in denen wir nach jedem zehnten Meter die nächste Gegnerwelle auslösen. Beides wechselt sich ab – zusammen mit den tristen und düsteren Schauplätzen kommt da schnell Trübsinn auf. Obwohl die Unterwasserbasis doch recht anständig aussieht: Vor allem die Wassereffekte sind schön anzugucken.

... Doppeltspeichern

In jedem noch so geradlinigen Schießspiel dürfen auch die obligatorischen Bosskämpfe nicht fehlen. Mal geht's gegen den Basen-Boss Corben, der mit einer kräftigen Waffe auf uns hält und ständig nach Verstärkung ruft. Dann bekämpfen wir riesige Laserkanonen mit durchschlagender Feuerkraft – alles in allem keine große Herausforderung, wenn man nach kurzem Probieren den Trick zum Sieg gefunden hat. Hier geht's nur um Ausdauer.

Blöd an dieser Stelle sind die festen Speicherpunkte, die erst zwei oder drei Gegnerwellen nach einem Bosskampf den Spielstand sichern. Sterben wir vorher, müssen wir den Boss noch mal bekämpfen. Gut, dass wir jederzeit sichern können.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Ballerspaß im Dunkeln

Erfreulich: Red Ocean ist ein simpler Shooter, ohne den Anspruch, mehr sein zu müssen. Das passt ganz gut, wenn ich abends zu Hause sitze und mich mal eine halbe Stunde lang entspannen will. Denn länger will ich Jack Hard wegen der ewig gleich aussehenden Schauplätze dann doch nicht am Stück spielen.

Schade auch, dass die Gegner immer dieselben sind, sodass mein Vorgehen immer dasselbe ist. Das Ganze ist mir zu vorhersehbar – und wird mir dadurch schnell fad.

Meine Wertung 72



DAVID BERGMANN

Das hätte was werden können

Abwechslungsreichere Gegner und Levels, ein paar anspruchsvollere Bosskämpfe ... schon wäre aus Red Ocean ein richtig guter Shooter geworden.

So reicht's bei mir nur für ein »nett« und ein paar Feuergefechte zwischendurch. Für längere Ausflüge in die Katakomben fehlt einfach die Motivation. Immerhin spielt sich das Ganze schön fluffig und nervt mich nicht mit gezwungenen Rätseleinlagen. Dafür hätte sich aus den Tauchgängen mehr machen lassen.

Meine Wertung 69



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Collision Studios
Hersteller	Dtp
Webseite	www.redocean-game.com
Hotline	0900/151 005 4 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
schießwütige Tauchlehrer

Alternative Vollpreis
Stalker (ca. 50 €, 04/2007: 77)

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 650 MB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Radeon 8500	CPU 1,4 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Radeon 9500	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x960	Grafikkarte Radeon X800	CPU 2,4 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- simpel – im positiven Sinn
- hübsche Grafikeffekte
- freies Speichern ...

KONTRA
- ... am Besten nach jedem Bosskampf
- langweilige Schauplätze
- fade Gegner

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

SUSANNE BRAUN	72
DAVID BERGMANN	69

Durchschnitts-Wertung der Tester: **71**



Dieser **Killerbauer** gehört zu den härteren Gegnern. Selbst kopflos ist er dank seines schleimigen Parasiten noch brandgefährlich.



Auch **Leon** kommt mit dem tödlichen Serum in Kontakt. Die Zwischensequenzen sind optisch kein Highlight, dramaturgisch aber erstklassig!

VIDEO TIPPS

RESIDENT EVIL 4

Schaurige Stimmung, grandioser Spielfluss, abscheuliche Grafik: Resident Evil 4 ist in mehrfacher Hinsicht das nackte Grauen.

AWARD 4/2007 POWER PLAY FÜR ATMOSPHÄRE RESIDENT EVIL 4

CYNAMITE.DE my entertainment network
Auf Cynamite.de: Test der Maussteuerung per Fan-Patch

SETUP

Installation:
Resident Evil 4 belegt trotz Uralt-Grafik knapp 4,7 GB auf Ihrer Festplatte. Die bis zu 20 Spielstände werden allesamt in der Datei SaveData.dat im Spieleverzeichnis angelegt; die Datei belegt etwa 1,0 MByte.

Kopierschutz:
SecuRom, zum Start muss die DVD im Laufwerk liegen.

Lassen Sie es uns von vornherein aus dem Weg räumen: **Resident Evil 4** ist nach aktuellen PC-Maßstäben grafisch unter aller Kanone und wird Ihr in Zeiten von HDR und Shader-3.0-Effekten verwöhntes Auge eher entzünden denn erfreuen. Es kostet Überwindung, sich auf die an sich sehr faszinierende Welt von Capcoms Horror-Ballade überhaupt einzulassen – die völlig vermasselte Optik hängt anfangs wie ein Damoklesschwert über der langsam in Fahrt kommenden Gruselatmosphäre des Spiels. Sollte diese Tatsache ein für Sie unüberbrückbares Hindernis sein, sich an ein echtes Ausnahmespiel zu wagen, dann blättern Sie lieber schnell um und lesen beim nächsten Test weiter.

Noch da? Prima! Sie haben Geschmack! Und hoffentlich auch ein Faible für gotisch angehauchte Schauplätze voll mit mordlustigen Bauern, einem nicht gerade zimperlichen



Psst! Willst du ein E kaufen? Von Zeit zu Zeit stoßen Sie auf **Händler**, die Ihnen gegen Peseten Waffen, Erste-Hilfe-Sprays und diverse Extras andrehen.



Von Zeit zu Zeit müssen Sie einige Kombinations- und **Logikrätsel** knacken. Keine Sorge: Echte Kopfnüsse sind die Puzzles nicht gerade.



El Gigante ist einer der eindrucksvollen **Zwischengegner**. Wenn Sie seine Schwachstelle herausgefunden haben, stellt er aber kein großes Problem dar.

Umgang mit Blut, Eingeweiden und Knochen sowie kettensägenschwingenden Psycho-Tanten ...

Sektenfalle

Der vierte Teil der Untotenmoritat verabschiedet sich in Sachen Story endlich von den Genpfuschern der Umbrella Corporation. Stattdessen verschlägt es Protagonist Leon Kennedy (Fans kennen ihn noch aus dem zweiten Teil) nach Spanien. Statt einer gemütlichen Siesta mit Sonne und Sangria wartet harte Arbeit auf den blonden Helden: Als Spezialagent der US-Regierung muss er die gekidnappte Tochter des Präsidenten aus den Klauen des mysteriösen Kults Los Illuminados befreien, der sich in einer im Wald verborgenen Siedlung verschanzt hat. Dort ist das Leben ungefähr so angenehm wie im finsteren Mittelalter: kein Strom, kein Arzt, keine Polizei, englisches Wetter.

Zu allem Unglück ist man ob der Ankunft des neugierigen Fremden alles andere als begeistert: Statt mit Antworten schleudern die Dorfbewohner allenfalls mit Äxten, Mistgabeln und Fackeln um sich. Bald wünschen wir uns, wir hätten unseren Aktenkoffer mit etwas mehr als einer lächerlichen Bleipuste und ein paar Schuss Munition gepackt. Die übellaunigen Agrarökonomen sind nämlich harte Brocken, die uns langsam, aber stets äußerst zielstrebig in Fetzen reißen wollen. Ab jetzt gilt: Überleben um jeden Preis!

Platzangst

Wenn wir uns in einem Haus verschanzen, hören, wie die im Erdgeschoss von uns notdürftig vor die Fenster geschobenen Regale unter dem Hämmern von mindestens zehn Fäusten erzittern, wir fieberhaft nach Munition suchen und plötzlich von hinten an der Gurgel gepackt werden, da wir vergessen haben, die Fenster im oberen Stock abzusichern, dann kommen selbst gestandene Redakteure im dunklen und verlassenen Büro an den Rand eines Herzkaspers:

Kaum ein Spiel hat uns so in Panik versetzt wie **Resident Evil 4**! Dabei können wir viele »Zombies« mit einem Schuss ins Straucheln bringen und dann per beherzten Tritt oder Gebrauch unse-



Als hätten wir nicht genug damit zu tun, auf uns selber aufzupassen, müssen wir uns auch noch um Präsidententochter **Ashley** kümmern. Na super!

RESIDENT EVIL 4: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie auf eine starke Geschichte und tolle Charaktere stehen

... wenn Sie Horrorfan sind und sich von einem Spiel richtig ängstigen lassen wollen

... wenn Sie einigermaßen fit im Umgang mit einem Gamepad sind

... wenn eine gute Grafik bei Ihnen keine Pflicht ist, um Spaß zu haben

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie auf gelungene Grafik Wert legen

... wenn Sie möglichst gewaltfreie Spiele bevorzugen

... wenn Horror- und Schockeffekte rein gar nichts für Sie sind

... wenn Sie schwarze Zwangsbalken oben und unten auf Ihrem 4:3-Monitor nicht verschmerzen können





Unser **Inventar**: Hier stapeln wir vornehmend Waffen, Muniton und Heilkräuter. Beim Händler dürfen wir gegen Bares den Platz vergrößern.



Dank der hervorragenden **Karte** ist es nahezu ausgeschlossen, dass wir uns verlaufen. Sie zeigt auch die üppig platzierten Speicherpunkte an.

res Messers in die Hölle schicken – was angesichts ständiger Munitionsknappheit ein sinnvolles Vorgehen ist. Bis wir auf härtere Gegner treffen: Darunter einen meterhohen Troll namens El Gigante, ein Seemonster oder zwei flinke und ziemlich robuste Omis mit Kettensägen. Die uns, sollten wir in ihre Nähe geraten, keifend einen Kopf kürzer machen.

Die spektakulären Bosskämpfe wechseln sich mit ruhigeren Erkundungsabschnitten einigen leichten Kombinationsrätseln und diversen Minispielchen (»schnell die eingeblendeten Tasten drücken«) im perfekten Rhythmus ab; Daher kommt zu keiner Sekunde kommt Langeweile oder gar ein gefühl der Übersättigung auf.

Hier lang!

Wir steuern Leon aus einer leicht nach rechts verschobenen Verfolgerperspektive durch fünf große Akte mit insgesamt etwa 20 Stunden Spielzeit, die sich wiederum in einzelne Unterkapitel gliedern. Das Spiel verläuft sehr linear: Obwohl wir uns relativ frei durch die Areale bewegen können, zeigt ein Punkt auf der per Knopfdruck eingeblendeten Karte stets an, wo es weitergeht. Verlaufen ist unmöglich. Fair verteilte Speicherpunkte in Form von Schreibmaschinen sind ebenfalls eingezeichnet.

Dem Grund für das ungastliche Verhalten der doch sonst so lebensfrohen Südländer kommen wir übrigens schnell auf die Spur: Der Sektenchef hat sie mit einem Serum unter seine Kontrolle gebracht und verfolgt boshafte Pläne – unter anderem mit Präsidententochter Ashley, die wir bereits nach kurzer Zeit finden und die ... halt, mehr wird nicht verraten! Die mit vielen überraschenden Wendungen durchwobene Geschichte macht nämlich einen Großteil der enorm dichten Atmosphäre aus!

Keinen Bock auf PC

Nicht nur die grausige Grafik – tatsächlich sieht die Gamecube-Version von 2005 dank besseren Effekten und Ausleuchtung plastischer aus – erweckt den Anschein, dass Capcom offenbar keine rechte Lust auf eine adäquate PC-Umsetzung hatte. Die fehlende Mausunterstützung ist eine Zumutung, für die sich die Verantwortlichen schämen sollten.

Eine wahre Freude hingegen ist die Steuerung mit einem guten Gamepad: Sie ist nach einer halben Stunde in Fleisch und Blut übergangen, hochpräzise und äußerst logisch. Klar, wurde vermutlich eins zu eins von der Konsole übernommen, macht ja auch keine Arbeit ...

Simon Fistrich



SIMON FISTRICH

Hin- und hergerissen

Ich würde Resident Evil 4 locker zehn Punkte mehr geben – kaum ein Actionspiel hat es bislang geschafft, einen solchen Adrenalinkick bei mir auszulösen. Das Erlebnis ist vergleichbar mit der Fahrt in einer richtig guten Achterbahn: Obwohl ich Todesängste ausstehe, macht mir das Gesamterlebnis einen Riesenspaß. Am Ende möchte ich mich sofort wieder anstellen.

Aber mein ganz persönliches Wertungssystem beißt bei Schwächenhalt gnadenlos zu: Eine so lieblose Konsolen-Umsetzung mit Matschgrafik habe ich nämlich schon lange nicht mehr erlebt. Umso peinlicher, da seit Erscheinen der Gamecube-Version ganze zwei Jahre ins Land gezogen sind. Schade drum: Mit angemessener Optik hätte Resident Evil 4 nämlich auch auf dem PC absolutes Hitpotenzial.

Meine Wertung **78**



DAVID BERGMANN

Ein Meisterwerk

Simon hat recht. Die Technik ist mitunter gruseliger als die Zombies. Aber das ist mir schnurzpiepegal, denn wenn ich panisch von einer Deckung zur nächsten hetze, bleibt keine Zeit zum Sightseeing. Deshalb gib's von mir nur minimale Abzüge in der B-Note.

Denn ansonsten hat mich Resident Evil 4 schlichtweg umgehauen. Ständig stolpere ich von einem »Ach Du Scheiße«-Moment zum nächsten. Zwischendurch stelle ich mich bombastisch inszenierten Bosskämpfen, löse kleine Rätsel und freue mich über ein vorbildliches Speicherpunktsystem. Und die Steuerung (ein Gamepad vorausgesetzt) verdient das Prädikat »perfekt«. Miese Grafik hin oder her, Resident Evil 4 gehört zu den besten Actionspielen aller Zeiten und in jede ordentliche Sammlung!

Meine Wertung **90**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Capcom
Hersteller: Ubisoft

Webseite: www.residentevil.com
Hotline: 0900/182 484 7 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 2 Stufen; mittel

empfohlene Steuerung

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

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	5
Steuerung	5
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Ideal für
Horror-Fans mit hoher Grafikschmerzgrenze

Alternative Vollpreis
Condemned (ca. 30 €, 04/2006: 85)

Alternative Budget
Silent Hill 4 (ca. 10 €, 10/2005: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 7,0 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,2 GHz
Grafikkarte	Rad. 9800 Pro	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	512 MB

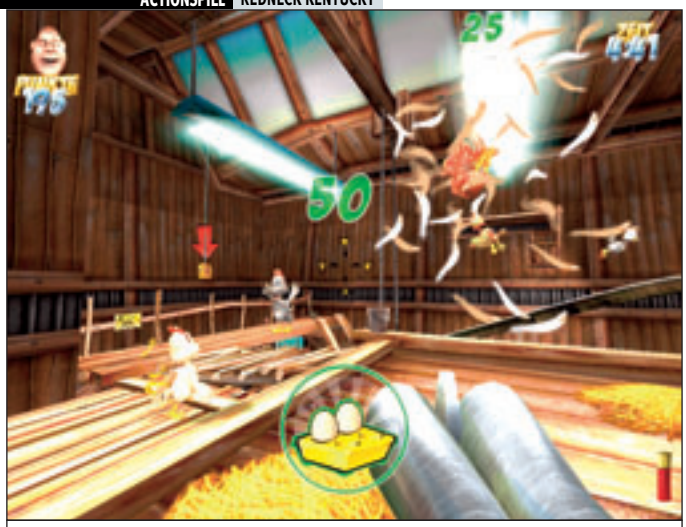
PRO
- mitreißende Atmosphäre
- tolles Level- und Gegnerdesign
- prima Steuerung (mit Gamepad)

KONTRA
- unterirdische Grafik
- 16:9-Zwang
- schlechte Steuerung (ohne Gamepad)

Durchschnitts-Wertung der Tester

SIMON FISTRICH 78
DAVID BERGMANN 90

84



Wenn wir fliegende Hühner erwischen, während sie umherrennen oder besonders weit weg sind, erwarten uns **Extrapunkte**.



Der **Raketenwerfer** ist der König unter den Extrawaffen. Die Drecksarbeit erledigen wir allerdings immer noch mit unserer alten Pumpgun.

REDNECK KENTUCKY

Sie können Moorhuhn-Neuauflagen nicht mehr sehen? Wir auch nicht – aber die hier macht wirklich Laune!

Sonnengegerbt, alkoholumnebelt, latzbehost, so stellt man sich den typischen Südstaaten-Amerikaner vor. **Redneck Kentucky** erhebt so ein Prachtexemplar von Country-Fan zum Helden eines **Moorhuhn**-Klons: Die Federviecher streben nach der Weltherrschaft, und nur wir können sie mit unserer getreuen Schrotflinte noch aufhalten – oder was Papis Waffenschrank sonst so hergibt.

Bonus mit Bier

Redneck Kentucky fügt dem klassischen Erfolgsrezept ein paar neue Zutaten hinzu. Erstens ballern wir nicht vom Schießstand aus, sondern dürfen uns tatsächlich mit Standard-Shooter-Steuerung frei durch die (allerdings winzigen) sieben Levels bewegen. Zweitens gibt es eine Menge Kombos, Geheimnisse und Extrawaffen. Wenn wir zehn Bierdosen durchlöchern, winken Extrapunkte. Ballern wir auf eine Vogelscheuche, jagt das Hühner aus Verstecken. Und an einem Automaten können wir Pillen aufsammeln, die uns Zeitlupen-Action wie bei **Max Payne** versprechen.

In den letzten beiden Abschnitten hilft uns Zielwasser alleine nicht mehr weiter. Hier müssen wir regelrechte Aufträge absolvieren. Im sechsten Level etwa einen Eierdieb verscheuchen, um die Pappkartons zu befüllen. Im siebten rufen wir zwei Hunde zu Hilfe. Der eine macht sich auf Kommando selbst auf Hühnchenjagd, der andere apportiert Bonus-Eier. Nur wenn wir die Aktionen abstimmen, dürfen wir uns dem Bossgegner stellen – dem gewaltigen Mecha-Huhn!

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Es gibt viel zu huhn

Redneck Kentucky macht fast alles richtig – für einen Moorhuhn-Klon. Es sieht gut aus – für einen Moorhuhn-Klon. Die Levels und Aufgaben sind abwechslungsreich – für einen Moorhuhn-Klon. Das Szenario ist witzig – für einen Moorhuhn-Klon. Extrawaffen, Boni, Verstecke und Kommentare (»Multikill!«) stimmen – für einen Moorhuhn-Klon.

Sie merken schon, wo der Hund begraben liegt: Es ist eben doch nur die gute, alte Moorhuhnjagd. Ein Mittagspausen-Spiel, mag es auch noch so gut gemacht sein. Und weil es außerdem verdammt kurz ist, reicht es noch nicht mal für mehr als ein, zwei Mittagspausen. Länger als eine Stunde werden Sie nämlich kaum brauchen, um alle Schlachtfelder siegreich zu verlassen. Immerhin gibt's dann sogar einen Mini-Abspann zu bewundern.

Meine Wertung **60**



SARA STEHLIN

Auf die Hühner – fertig – los!

Gleich nach der Installation wurde ich von einem etwas entsetzt dreinschauenden, aber niedlichen Hühnchen begrüßt. »Süüüüüß«, dacht' ich mir. Aber ich muss diese armen, niedlichen Dinger ja abschießen ... *schnüf* ... wieder eins dieser »grausamen Killerspiele«! Aber neeein! Keine Sorge! Es fließt kein Blut, sondern es fliegen lediglich ein paar Federn durch die Gegend, bevor die possierlichen Tierchen dann Ohnmacht-ähnlich umfallen.

Sie können dieses niedliche Hühner-Intermezzo also beruhigt zu Ostern verschenken. Vielleicht nicht gerade an einen Profi-Spieler (der wäre vermutlich nach einer Viertelstunde gelangweilt), aber für Einsteiger oder den zehnjährigen Neffen ist Redneck Kentucky eine amüsante, hübsch inszenierte Unterhaltung für zwischendurch.

Meine Wertung **62**



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	City Interactive
Hersteller	dtp
Webseite	www.city-interactive.com
Hotline	09001/510 054 (1,95 €/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)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	4
Steuerung	8
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

Ideal für Mittagspausenspieler

Alternative Budget: Alien Shooter 2 (ca. 20 €, 10/2006: 71)

Alternative Budget: Big Mutha Truckers 2 (ca. 10 €, 02/2006: 70)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 424 MB

Auflösung 640x480	Grafikkarte Geforce 2	CPU 1,4 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,8 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce FX	CPU 2,4 GHz RAM 512 MB

PRO

- stilvolle Südstaaten-Aufmachung
- versteckte Boni und Kombos
- nette Extrawaffen

KONTRA

- geringer Spielumfang
- mangelnde Abwechslung
- nur drei Gegnertypen

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 60
SARA STEHLIN 62

61



Gelegentlich gehen wir mit **KI-Kollegen** zusammen auf Achse (rechts). Die sind im Kampf allerdings mitunter eher hinderlich als hilfreich.



Mit genügend Geld können wir unsere Klapperkiste mit Waffen, Motoren oder Panzerteilen **aufrüsten** oder gegen ein neues Modell tauschen.

VIDEO

HARD TRUCK APOCALYPSE

Mad Max trifft Auf Achse. Elite trifft Pimp my Ride. Rennspiel trifft WiSim. Hard Truck trifft nicht ins Schwarze.

Dass Handeln und Ballern hervorragend passen, wissen Zocker seit dem Weltraum-Klassiker **Elite**. **Hard Truck Apocalypse** will das zuletzt in **Darkstar One** aufgelegte Erfolgsrezept auf die Straße verfrachten.

In einer nicht allzu fernen Endzeit-Welt klettern wir in einen schwer gepanzerten Lastwagen, mit dem wir von Siedlung zu Siedlung pendeln, Waren tauschen und uns unserer Haut gegen allerhand motorisiertes Gesindel wehren. Nicht allein des Geldes wegen: Wir sind auf der Suche nach unserem verschollenen Vater.

Total geliefert

Besonders weit kommen wir uns mit unserem klapprigen Anfängergefährt allerdings nicht auf dem Story-Highway. Im Kampf gegen die überall lauernden Wegelagerer sind bald größere Kaliber gefragt – und die kosten Unsummen. Also müssen wir die atomare Wüste auf eigene Faust erkunden und auch abseits der Hauptstraßen nach Jobs fahnden. Davon gibt es im Prinzip zwei Varianten: Lieferaufträge und Schießereien.

Beide sind auf Dauer strunzlangweilig. Erstere wegen der einschläfernden Reisegeschwindigkeit unseres Vehikels. Zehn Minuten mit Tempo 80 über die potthässliche Landstraße zu tuckern, ist nicht gerade anspruchsvoll. Die Autogefechte sind es allerdings auch nicht: Da unser Bord-MG rundum alles abdeckt, fahren wir einfach in Deckung, lassen die Gegner kommen und spielen mit ihnen Moorhuhnjagd – gähn!

Flieg, Supertruck!

Zur Belohnung dürfen wir unsere Klapperkiste im Spielverlauf zum alles vernichtenden Science-Fiction-Panzer aufrüsten. Was allerdings weder die Kurierfahrten noch die Highway-Duelle irgendwie spannender macht – nur noch einfacher, als sie ohnehin sind.

Obendrein plagen uns ständig Bugs und Design-Schnitzer: KI-Trucker, die lieber querfeldein pflügen, statt im Konvoi zu bleiben. Gegner, die sich auf dem Weg zu uns verfahren. Aufträge, bei denen die Rechnungen für Benzin und Reparaturen höher sind als die Prämien. Und eine Spielphysik, die uns mitunter meterweit durch die Luft schleudert oder unverrückbar an den Boden nagelt. Da hilft dann nur noch, einen alten Spielstand zu laden.

Rüdiger Steidle



RÜDIGER STEIDLE

Spielspaß-Apokalypse

Hard Truck Apocalypse – zugegeben, der Name hat was. Klingt wie ein kultig-trashiger Actionstreifen aus den 80ern mit Lorenzo Lamas in der Hauptrolle. Oder als hätte Truckstop den Death Metal für sich entdeckt. Und tatsächlich ist der Soundtrack auch das Beste an der Fernfahrer-Tragödie.

So ziemlich alles andere kann man die Tonne treten. Die Grafik: von gestern. Physik und KI: verbuggt. Die Missionen: abwechslungsarm. Das Balancing: nicht da. Spielspaß: Fehlanzeige.

Meine Wertung **29**



DAVID BERGMANN

Saulustig ...

... aber keineswegs sauspaßig. Das Setting von Hard Truck Apocalypse wäre genau mein Fall, aber die unendlich vielen kleinen und großen Macken ersticken jeden Anflug von Spaß im Keim.

Ich nehm's mit Galgenhumor und amüsiere mich über KI-Fahrer, die mit 10 km/h in Straßenlaternen »crashen« oder sich drei Mal am gleichen Baumstamm den Lack abschubbern. Das Lachen bleibt mir aber im Hals stecken, wenn ich zum x-ten Mal die gleiche Mission erledigen soll.

Meine Wertung **25**



Genre: Actionspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Targem
Hersteller: CDV

Ideal für: Country & Western

Alternative Vollpreis: NfS Carbon (ca. 45 €, 12/2006: 76)
Alternative Budget: Dark Star One (ca. 27 €, 06/2006: 88)

Webseite: www.nival.com/exmachina
Hotline: 01805/299 266 (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; leicht

empfohlene Steuerung:

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

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 650 MB

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

PRO
- präzise Fahrzeugsteuerung
- übersichtliches Missions-Log
- netter Soundtrack

KONTRA
- langweilige Gefechte und Fahrten
- schlechte Spielbalance (Bezahlung)
- fehlerhafte KI und Physik

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	29
DAVID BERGMANN	25

27



Nanu, was sucht sie denn? Unserer Angestellten können wir bei der **Arbeit** zuschauen.



Außer dem **Bauen** von Räumen ist nicht viel zu tun – wir steuern kaum etwas. Langweilig!



In der **Eskort-Kamera-Ansicht** dürfen wir klobige Polygon-Hintern begaffen.



ROTLICHT TYCOON 2



Nackte Weiber ziehen bedürftigen Kunden die Kohle aus der Tasche – und machen uns reich.

Wenn's nach **Rotlicht Tycoon 2**-Entwickler Zone 2 Games ginge, bräuchte man für ein gut laufendes Bordell nur Frauen mit dicken, knetbaren Brüsten und »besonderen« Fähigkeiten. Französisch zum Beispiel. Womit nicht die Sprache gemeint ist. Wir, als Spieler vor dem Rechner, vergeuden allerdings unsere wertvolle Zeit mit Warten. Denn haben wir das Freudenhaus eingerichtet und die flotten Dinger bestellt, läuft das Spiel eine gute Weile ohne unser Zutun – ist also perfekt geeignet, um nebenbei den Müll zu sortieren, rauszubringen und die Tonnen auszuspülen.

Scharfe Pferdchen

Das Einrichten des Bordells kostet uns etwa fünf Minuten: Wir bauen Zimmer, Bar und Porno-Videokabine, fertig. Die Suche nach notwendigem Personal wie Bodyguard, Putzfrau, Barkeeper und Tänzerin, das Kaufen von Hygieneartikeln und Getränken schlägt ebenfalls mit fünf Minuten zu Buche. Und ist keineswegs herausfordernd: Ein paar Klicks im Steuerungsmenü reichen da.

Das Menü beherbergt auch die Bewerbungen der Freudenmädchen, bei denen nur wichtig ist, wie gut sie in den verschiedenen Bett-Disziplinen sind; Kamasutra ist ebenso wichtig wie die Missionarsstellung. Keine der Frauen ist in allen Bereichen begabt, deswegen sollten wir immer einen guten Mix im Haus haben. Die Weiber erledigen den Rest: anbaggern, abkassieren und abschleppen.

Stielaugen

Während wir auf den Bildschirm starren und nichts anders tun, als die unaussagekräftigen Statistiken zu studieren, gibt's nur zwei Möglichkeiten, um uns Kurzweil zu verschaffen. Die sind allerdings eher unfreiwillig komisch denn erotisch: Zum einen können wir mit der Eskort-Kamera die Rückenansicht der Polygon-Prostituierten bestaunen – und die sehen in der Nahansicht echt nicht hübsch aus.

Zweitens erlaubt uns die Schlüssellochkamera einen Blick unter die Bettdecke. Doch da geht's nicht heiß her, weil die Protagonisten in den Filmchen so pixelig sind, dass man nichts erkennt. Da fragt man sich, woher der extreme Hardwarehunger des Programms kommt. Mal davon abgesehen gibt's auch erhebliche Speicherbugs: Nach dem Neuladen verschwanden zum Beispiel alle Bedienstete.

Susanne Braun



SUSANNE BRAUN

Da läuft nix

Es hat halt nicht sein sollen: Weder als Wirtschafts- noch als Erotiksimulation kann Rotlicht Tycoon 2 bei mir punkten. Denn die geschäftlichen Vorgänge in meinem Bordell sind belanglos, die kleinen Statistiken sagen nichts aus. Vor allem wird mir schon zu Beginn fast alles aus der Hand genommen und ich bin zum Zuschauen verdammt. Das wäre ja schön und gut, wenn ich wenigstens was zu sehen hätte.

Auf der erotischen Seite gibt's da nur die unansehnlichen Mitarbeiter und Gäste – schade, mehr WiSim und ein bisschen weniger der gekünstelten Porno-Atmosphäre hätten mir sehr viel besser gefallen. Oder aber weniger Wirtschaft und dafür hübschere Figuren. So ist Rotlicht Tycoon 2 weder Fisch noch Fleisch, dem Programm fehlen Köpfchen und Verruchtheit.

Meine Wertung **17**



RÜDIGER STEIDLE

Da bleib ich lieber keusch

Rotlicht Tycoon versprüht in etwa so viel Erotik wie ein Auffahrunfall – und macht genauso viel Freude. Ich weiß gar nicht, worüber ich mich mehr aufregen soll: über die furchtbare Bedienung, die hampeligen Animationen, die undurchsichtigen Statistiken, die anspruchslosen Aufgaben, den peinlichen Humor oder die trotzdem lachhaft hohen Systemanforderungen.

Einen Spielspaßpunkt gönne ich dem Schmonzes gnadenhalber, aber auch nur weil sich im Hauptmenü die grottige Musik abwürgen lässt. Länger als zwei Minuten ist die ohne bleibende Gehörschäden nicht zu ertragen. Ich hoffe inständig, dass dieses Machwerk in den Regalen verrottet und sich nicht ein paar notgeile Idioten finden, die einen dritten Teil dieser Schrott-Serie finanzieren.

Meine Wertung **1**



Genre: Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Zone 2 Games
Hersteller: Rondomedia

Webseite: www.rotlicht-tycoon2.de
Hotline: 09001/400 043 (0,99 €/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	■■■□□□□□□□	3
Sound	■■■■□□□□□□	4
Steuerung	■■■■□□□□□□	4
Atmosphäre	■□□□□□□□□□	1
Multiplayer	□□□□□□□□□□	–

Ideal für: eigentlich niemanden

Alternative Vollpreis
Die Sims 2 (ca. 45 €, 12/2004: **87**)

Alternative Budget
Tycoon City NY (ca. 16 €, 03/2006: **82**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 335 MB

Auflösung 800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung 1.280x960	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO

- kann man auch mal unbesorgt laufen lassen, wenn man Einkaufen geht

KONTRA

- hohe Hardwareanforderungen
- Gruselgrafik
- Statistiken unaussagekräftig
- zu wenig Abwechslung

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN **17**
RÜDIGER STEIDLE **1**

9

VANGUARD



World-of-WarCraft-Fanboys dürfen weglesen: Vanguard ist ein Tummelplatz für WoW-Verschmäher, denen Blizzards Online-Spektakel zu bunt und zu einfach ist.



Vergleiche mit **World of WarCraft** sind momentan der letzte Schrei – für die einen durchaus sinnvolle Liebesmüh, weil sie Azeroth inzwischen besser kennen als ihre echte Nachbarschaft. Für die anderen enervierende Omnipräsenz, weil sie das alberne Tohuwabohu um Blizzards kunterbunte Bonbonwelt ohnehin noch nie verstanden haben.

Da trifft es sich gut, dass sich solche Vergleiche bei **Vanguard** quasi von selbst verbieten. Sigils Online-Rollenspiel will nämlich in erster Linie eines sein: nicht **World of WarCraft**. **Vanguard** versteht sich als Nischenprodukt für erfahrene Online-Rollenspieler: Herausfordernd und komplex will es sein, sich zurückbesinnen auf alte Genre-Tugenden, als noch die Interaktion mit den Mitspielern im Vordergrund stand und nicht das einsame Farmen um Ruf und Uber-Items. Funktioniert das, mag man sich da fragen. Die Antwort ist einfach: oh ja.

Schöne neue Welt

Vor dem Start ins neue Online-Leben wartet natürlich die Charaktererschaffung. 19 Rassen und 15 Klassen stehen zur Auswahl, verteilt auf drei thematisch und optisch individuelle Kontinente. Während es sich die unvermeidlichen Halblinge, Elfen und Zwerge im klassisch-mittelalterlichen Thestra gemütlich gemacht haben, trifft man im exotischen, japanophilen Kojan auf Orks, Goblins oder Fuchsmenschen. Im dritten Land Qualia hingegen herrscht orientalisches Flair; geritten wird dort auf Kamelen und gekämpft als Gnom, Dunkelelf oder agiler Katzenmensch.

Die diversen Rassen und Klassen haben nicht nur einen individuellen Look, sondern unterscheiden sich auch spielerisch erfreulich deutlich voneinander, lustige Gimmicks und Attacken inklusive. So greifen Druiden bei ihren Angriffszaubern auf Mutter Natur zurück und lassen ein Gewitterwölkchen über des Gegners Kopf erscheinen, aus dem munter Blitze zucken, während Nekromanten eher zu der zurückhaltenden Sorte gehören und ihrem zuvor beschworenen Frankenstein-Klon die dreckige Prügelarbeit überlassen.

Für unseren ersten Ausflug in die schöne neue Online-Welt entscheiden wir uns schließlich für einen Schamanen – der ist als nukender Heiler ein Hans Dampf in allen Gassen und darf sich ab Level 15 wahlweise in einen Bär, Wolf oder Phoenix verwandeln. Klingt nach Spaß, Abenteuern und wirklich fetzigen Sachen.

Einkalkulierter Frust

Schon nach ein paar Minuten fällt auf: **Vanguard** hat nicht nur seine Nische gefunden, sondern auch das entsprechende Nischenpublikum. Die Server sind gut gefüllt, die Atmosphäre ist

SETUP

Installation: Vanguard belegt rekordverdächtige 17 GB auf Ihrer Festplatte. Da die Entwickler ständig neuen Content per Patch nachliefern, sind 20 GB freier Speicher ratsam. Ihr Charakter wird auf den Vanguard-Servern gespeichert.

Einstellmöglichkeiten: Zwar dürfen Sie in den In-Game-Einstellungen allerlei Feintuning betreiben, aber ohne einen High End-Rechner kommt bei Vanguard wenig Spaß auf. Besitzer von älteren Rechnern warten also lieber darauf, dass die Entwickler die aktuellen Performance-Probleme per Patch in den Griff bekommen.



Kleine Dörfer und Außenposten dienen als »**Quest-Hubs**«: Hier gibt's Aufträge für die umliegende Wildnis.



In den malerischen Wäldern nahe der Elfenstadt Leth Nurae treffen wir auf garstige **Baummenschen**, mit denen schlecht Kirschenessen ist.

freundlich, der Umgangston erwachsen. Der Löwenanteil der **Vanguard**-Spieler ist fahnenflüchtig – viele kommen von einem der beiden **Everquest**-Teile, einige von **Star Wars Galaxies** und **Dark Age of Camelot**, überraschend wenige von **World of WarCraft**.

Was ebenfalls auffällt: Die Laufwege sind teils immens lang. Was bei anderen Spielen ein dicker Minuspunkt wäre, gehört bei **Vanguard** zu den Eckpfeilern des Spieldesigns – das Reisen durch die ausufernde Spielwelt ist selten einfach und noch seltener risikolos. Ein Teil der Herausforderung (gerade für Neulinge und niedrigstufige Charaktere) besteht darin, mit heiler Haut von Punkt A nach B zu kommen. Das ist bisweilen frustrierend bis nervig (auch weil Banken und Trainer ein bisschen zu sparsam platziert wurden), aber paradoxerweise übt es einen gewissen Reiz aus: Das Reisen wird zum Abenteuer, die Spielwelt zu einem bedrohlichen Ort, wo hinter jeder Weggabelung der Tod in Monstergestalt lauern könnte.

Peitschendes Zuckerbrot

Apropos Tod: Ein weiterer Eckpfeiler des Spieldesigns besteht im Erfahrungspunkteverlust, den man beim Ableben aufgebrummt bekommt. Einen Teil der verlorenen Punkte kann man sich zwar zurückholen, indem man den eigenen Grabstein aufsammelt (alternativ lässt man sich bequem zu einem der über die ganze Spielwelt verstreuten Altare teleportieren, allerdings zu deutlich höheren Erfahrungspunktekosten), aber in Leveln jenseits der 12-15-Marke können zwei oder drei Tode durchaus den Verlust eines halben Spieltages zur Folge haben.

Mit dem Frustfaktor wächst aber auch hier die Herausforderung und die daraus resultierende



Gruppenzwang: Viele Gegner erfordern eine **Gruppe**. Solisten haben es in Vanguard schwierig – unmöglich ist das Solo-Spiel aber nicht.

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

Neben der normalen Version für rund 40,- Euro ist derzeit auch eine **englische Limited Edition** zum stolzen Preis von etwa 65,- Euro zu haben. Der Mehrwert hält sich dabei leider in Grenzen: Neben dem 120 Seiten starken Artbook und einer CD mit dem netten, aber unspektakulären Soundtrack gibt's dort zwar eine hochwertige Stoffkarte. Allerdings ist deren Nutzwert praktisch null, weil nur ein verschwindend geringer Bruchteil der spielerisch relevanten Orte verzeichnet sind. Eine detaillierte Karte, anhand derer man Reisen und Ausflüge in die weitläufige Wildnis hätte planen können, wäre hier deutlich sinnvoller gewesen. Zusätzlich gibt's noch zwei exklusive und relativ nützliche Gegenstände (ein Hufeisen, mit dem Sie Ihrem Reittier schnellere Beine machen können, und ein jeweils variierendes Rüstungsteil), aber 25 Euro extra ist beides im Grunde nicht wirklich wert.





Potenzielle **Auftragsgeber** erkennen Sie an verschieden Questsymbolen. Dieser Bauer hat offensichtlich ein klitzekleines Ameisenproblem ...



Übersichtlich: Die **Kartenfunktion** zeigt nicht nur Städte und Posten, sondern auf Wunsch auch das nächste Ziel für die aktuelle Quest.

ERNTE, HANDWERK UND INTRIGEN

Auch der ausdauerndste Abenteurer braucht mal eine schöpferische Pause vom ewigen Monsterschnetzeln – und die darf er sich in Vanguard mit Diplomatie-Missionen, Handwerksberufen und Ernteeinsätzen verkürzen. Wir stellen die drei Alternativen zum Heldenalltag vor.



Diplomatie

Das **Diplomatie-System** ist eine der originellsten Einfälle der Vanguard-Macher. Wie bei einem Sammelkartenspiel bedienen Sie sich hier eines Kartendecks, um die Emotionen und Aussagen Ihres Gegenübers zu kontern. Ein unterhaltsames Spiel im Spiel.

In jeder Stadt und jedem Außenposten finden Sie eigenständige Diplomatie-Missionen, mit denen Sie sich nach und nach ein besseres Deck zusammenstellen. So verdienen Sie sich so manch nützlichen Gegenstand, für Ihr Reittier können Sie zum Beispiel eine nagelneue Satteltasche abstauben.

Wer sein Diplomatengepäck verbessert, erhält dafür schon beim Start der Unterredung diverse Boni.



Handwerk

Handwerker dürfen in Vanguard aus drei Berufen wählen. Während sich der Erfinder vornehmlich um das Austüfteln magischer Gegenstände bemüht, stellen Ausrüster und Schmiede bevorzugt Rüstungsteile her.

Der **Handwerksprozess** gliedert sich dabei in mehrere Phasen, in denen Sie aus einer Reihe von Fortschrittsaktionen immer die passende auswählen. Diese Aktionen wiederum kosten Aktionspunkte; Ziel ist es, die Qualität des Gegenstandes möglichst hoch zu treiben, ohne dass Ihnen vor Vollendung die wertvollen Aktionspunkte ausgehen.

Klingt einfacher, als es ist: Verschiedene Zufallsereignisse wie beispielsweise das Reißen einer Naht erfordern ein kluges Vorgehen.



Ernten

Aus Luft und Liebe können auch die besten Handwerker nichts basteln – also müssen Sie sich die Rohmaterialien selbst besorgen. Insgesamt sechs **Erntefähigkeiten** gibt es, je zwei pro Beruf.

Schmiede kloppen sich ihre Erze aus dem Gestein, Ausrüster häuten Bären und Wölfe, Erfinder fällen Bäume. Auch hier verfügen Sie über ein eigenständiges Inventar. Bessere Messer, Äxte oder Spitzhacken vergrößern dabei den Erntegewinn und senken den Zeitaufwand.

Außerdem erhöht sich damit Ihre Chance, einen der selteneren Rohstoffe zu finden – die sich dann auch für sehr gutes Geld verkaufen lassen.



www.cynamite.de



Außen hui: Die mächtige Wehrstadt **New Targonor** ist nicht nur von weitem ein majestätischer Anblick. Die hohen Türme und die dicken Mauern vermitteln Mittelalter-Flair. Innen pfui: Enttäuschung nach dem Eintritt – im Inneren regieren triste Grautöne und sterile Korridore.

Befriedigung: Wer seine Chancen gegen stärkere Gegner sorgfältig abwägt und einen knappen Kampf mit letzter Mühe überlebt, freut sich anschließend umso mehr über das Geleistete. Der Spagat zwischen Zuckerbrot und Peitsche funktioniert, spornt an.

Zwerg-Halbling-Hochelf

Die ersten Quests fallen allerdings ernüchternd aus: Töte zehn dies, finde acht jenes, bringe das zu dem – typisches Online-Rollenspiel-Einerlei eben. Das wäre vielleicht ganz lustig, wenn man es nicht schon tausend Mal gesehen und ebenso oft erledigt hätte. Im weiteren Spielverlauf wurden die Entwickler aber deutlich kreativer. So treffen wir auf einen latent gehirnalbernen Zauberer, der uns einen Sack in die Hand drückt, in den wir einen Zwerg stopfen sollen, damit der ihm beim Buddeln nach Zaubermaterialien hilft. Gesagt, getan. Dummerweise hat der Zwerg aber so überhaupt keine Lust auf Frondienst, springt mit einem lauten Schrei nach »Freiheit!« aus dem Sack und bekommt vom Magier eins übergebraten.

Nachdem wir die zwergischen Überreste im nahen Fluss versenkt haben, will der alte Zauselkopf einen Halbling – die seien ja bekanntlich gemütlicher und weniger jähzornig. Also ab in den Sack mit dem Halbling. Der ist ihm dann aber blöderweise ZU gemütlich und dächte sowieso die ganze Zeit nur ans Essen. Einen Hochhelf (»sehr, sehr clever«) und zwei Abstecher zum Fluss später kommt dem grenzdebilen Zauberer dann endlich die Erleuchtung: Eine Kombination aus allen drei, das wäre wohl die beste Wahl.

Also fischen wir die Überreste wieder aus dem Fluss ... das heißt, wir versuchen es, denn inzwischen sind daraus ziemlich übellaunige Zombies geworden, die uns (nicht ganz unverständlicherweise) ans Leder wollen. Nachdem wir sie endgültig um die Ecke und zum Zauberer gebracht haben, sind wir um eine vergnügliche halbe Stunde und eine neue Rüstung reicher. Klasse!



Mit den **Schaltflächen** am linken Rand des Inventars wechseln wir bequem zwischen Abenteurer-Ausrüstung und Diplomatie-Gegenständen. Selbst unser treues Pferd hat ein eigenes Inventar.



Schamanen und Nekromanten sind die **»Pet-Klassen«** von Vanguard: Hier beißt sich unserer Schamanen-Wolf an einer Riesenameise fest.



Die wunderschöne Baumwipfelstadt **Ca'ial Brael** ist zentraler Ausgangspunkt für die Erkundung des asiatisch angehauchten Kojan-Kontinents.

Gute Auftragslage

Dass nicht alle Quests diese Qualität erreichen, liegt auch an der schieren Fülle an Aufträgen und Gefälligkeiten. In nahezu jeder Stadt und jedem Außenposten wimmelt es von NPCs, über deren Köpfe Questsymbole schweben – zeitaufwendiges »grinden«, also das Jagen von Monstern um der Erfahrungspunkte willen, ist damit praktisch unnötig. Während des Dialogs wird zudem offenbart, ob die Quest solo erledigt werden kann oder eine Gruppe vorausgesetzt. Einzig eine Information darüber, welcher Level von Nöten wäre, fehlt sträflich.

Teamplayer gesucht

Obwohl es ausreichend Betätigung und Gegneraufkommen für Solo-Spieler gibt, bildet das Gruppenspiel das Herzstück von **Vanguard**. Eine eingespielte Truppe erledigt Quests schneller, fährt mehr Erfahrungspunkte ein, findet bessere Gegenstände und macht ganz nebenbei auch noch weitaus mehr Spaß. Die einzelnen Klassen sind nahezu perfekt aufeinander abgestimmt; wenn jeder seine designierte Rolle ausfüllt, purzeln die Gegner wie Dominosteine, und die mitunter riesigen Dungeons werden zum Spielplatz für Entdecker und Schatzsucher.

Instanzen – wie etwa bei **World of WarCraft** üblich – gibt es in **Vanguard** nur in Ausnahmefällen. Auch das ist ein Teil der Designphilosophie: Der Spieler muss sich anpassen, nicht die Spielwelt. In der Praxis beherbergen die Höhlen und Katakomben Telons aber ohnehin problemlos mehrere Gruppen gleichzeitig. Die Kämpfe laufen dabei onlinerollenspieltypisch automatisch ab, kümmern müssen Sie sich »nur« um Ihre Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche. Wer unkontrolliert auf seine Hotkeys hämmert, kommt dabei nicht weit – viele Attacken bauen aufeinander auf oder schwächen den Gegner für eine bestimmte Angriffsform, so dass sich mit vorausschauender Planung effektive Angriffsketten bilden lassen. Umsichtige Abenteurer werden dafür mit schnelleren Kämpfen und geringeren Aufladezeiten für Sprüche belohnt – wobei letztere auch beim Solospiel nur äußerst selten ins Langweilige ausufern.

Länger dauert hingegen das Leveln: Wer sich in Nullkommanichts auf Level 50 prügeln will, ist bei **Vanguard** an der falschen Adresse. Nach drei ausführlichen Testwochen hat es unser Schamane immerhin auf Level 17 gebracht – was in etwa dem Server-Durchschnitt entspricht.

Die hohe Kunst der Diplomatie

Wem das reine Abenteurerleben auf Dauer zu eintönig wird, der darf sich in **Vanguard** auch als Diplomat oder Handwerker verdingen. Beide Sphären sind dabei vollkommen autark, greifen also auf eigene Fähigkeiten und Inventare zurück, die Sie im weiteren Spielverlauf ständig upgraden können, und sind mehr als nur spaßiger Zeitvertreib. Während die drei Handwerksberufe (Ausrüster, Schmied und Erfinder) zwar recht unspektakulär sind, dafür aber relativ schnell und unkompliziert nützliche und gefragte Gegenstände herstellen können, ist das Diplomatie-System erstaunlich originell. Ähnlich einem Sammelkartenspiel wie **Magic: The Gathering** erwerben und erquesten Sie sich im Verlaufe des Spiels Karten, die verschiedene Aussagen und Emotionen symbo-



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

VANGUARD: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Ihnen World of WarCraft schon immer viel zu einfach, zu bunt und viel zu kinderlastig war

... wenn Sie eine riesige, herausfordernde Spielwelt zum Entdecken und Erforschen suchen

... wenn Sie beim Monsterschnetzeln nicht gerne allein sind

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie ein Spiel suchen, das Sie behutsam bei der Hand nimmt und Ihnen die meisten Schwierigkeiten aus dem Weg räumt

... wenn Sie Spaß daran haben, sich stundenlang einsam ein Loch in den Bauch zu farmen

... wenn Sie in vier Wochen gefälligst Level 50 sein und über die ganzen anderen Newbs lästern wollen!!1



Hoch zu **Ross** sitzt es sich nicht nur besser – die teils sehr langen Laufwege lassen sich auf diese Weise auch sehr viel schneller zurücklegen.



Zauberei vor orientalischer Kulisse: Im fernen **Qalia** herrscht arabisches Flair. Der Sandschwester hilft das hier aber wenig.

lisieren. Aus diesem Deck wählen Sie zu Beginn einer Diplomatie-Unterredung fünf Karten aus und liefern sich mit Ihrem Gegenüber eine Kartenschlacht.

Zwar sind Regelwerk und taktische Möglichkeiten begrenzt, dafür geht die Diplomatie nach einer gewissen Einarbeitungszeit (auch hier fehlt wie in allen anderen Bereichen ein gutes Tutorial) flott von der Hand und ist sehr einträglich. So erwerben Sie im Laufe Ihres Diplomatenlebens nicht nur Schutzzauber und Gegenstände, die Ihr Abenteurerleben leichter machen, sondern steigern auch Ihr Ansehen bei den Fraktionen des Spiels, was Ihnen den Weg zu weiteren Quests und Orten ebnet.

Käferplage

Wie das gesamte Spiel wird derzeit auch das fröhliche Ränkeschmieden durch eine Vielzahl von größeren und kleineren Bugs beeinträchtigt. Keiner davon – von unsichtbaren Gegnern bis hin zu verbuggten Quests, die sich nicht abschließen lassen – ist wirklich gravierend. Andere Online-Rollenspiele hatten zum Release handfestere Probleme. Inzwischen hat Sigil einen erheblichen Teil der Fehler per Patch behoben und liefert neue Inhalte wie Zonen, Aufträge und NPCs nach.

Wer ein fehlerfreies Spiel bevorzugt, sollte sich trotzdem noch ein paar Wochen gedulden. Dann haben die Entwickler hoffentlich auch die Performance-Probleme im Griff. Momentan läuft **Vanguard** nur auf einem High-End-Rechner flüssig und ansehnlich zugleich. Ohne massenweise RAM und eine pfeilschnelle Grafikkarte geht wenig bis gar nichts – selbst auf mittleren und niedrigen Detailstufen ruckelt sich **Vanguard** in dicht bevölkerten Städten und Dungeons ansonsten ins Reich des Unspielbaren. Zwei GB RAM und eine 256-MB-Grafikkarte werden auf der Packungsrückseite als »empfohlen« angegeben – »bitter nötig« wäre der passendere Ausdruck gewesen. Unser Test basiert übrigens auf der englischen Version, die sich hierzulande problemlos beziehen lässt. Die eingedeutschte Fassung soll am 30. März erscheinen. Die monatlichen Kosten belaufen sich dabei auf 13,49 Euro. Bezahlen können Sie per Kreditkarte oder bequem per Bankeinzug.

Jochen Gebauer



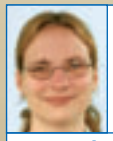
JOCHEN GEBAUER*

Genau mein Ding

Auch auf die Gefahr hin, dass nun ein wütender Lynchmob aus WoW-Fans mit Fackeln und Mistgabeln vor meiner Wohnung Aufstellung nimmt: Vanguard steckt World of WarCraft locker in die Tasche. Und zwar paradoxerweise deshalb, weil es das objektiv schlechtere Spiel ist. Man könnte seitenweise über mangelhafte Tutorials, mies platzierte Trainer oder die stellenweise sterile Spielwelt lamentieren, ohne damit auch nur ansatzweise dem Spaß gerecht zu werden, den Vanguard trotz der Mängel macht.

Ich jedenfalls fühle mich auch nach über 50 Stunden reiner Spielzeit immer noch wie ein kleines Kind, das gerade den größten Spielplatz der Welt entdeckt hat – und wenn ich mir beim Herumtollen manchmal die Knie aufschürfe, dann gehört das verdammt nochmal dazu.

Meine Wertung **85**



SUSANNE BRAUN

Kann ich mich mit anfreunden

Ich habe eine Zeit lang Everquest 2 gespielt, und auch in Dark Age of Camelot war ich unterwegs – und ich freue mich jetzt über Vanguard, weil es nämlich nicht wie all die Nullachtfuffzehn-Standard-Online-Rollenspiele ist, die derzeit wieder wie die Pilze aus dem Boden schießen. Es muss mir nicht immer alles aus der Hand genommen werden, ich spiele nämlich auch gerne mal selbst Entdecker. Das ist, was mir gefällt, auch wenn der Einstieg hier und da doch etwas hakt.

Schade nur, dass ich auch hier wieder die Qualität der Quests – welche für mich die Hauptunterhaltung darstellen – oft zu wünschen lässt. Da muss ich schon genau hinschauen, damit ich die wahren Perlen finde. Die mich dann umso besser unterhalten. Außerdem macht vor allem der Diplomatie-Modus Laune.

Meine Wertung **81**

** Jochen Gebauer (28) studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Reportagen (04/2006: Der WoW-Effekt) und Features.*



Genre: Online-Rollenspiel
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Sigil
Hersteller: Sony Online Ent.

Webseite: http://vgplayers.station.sony.com/
Hotline: http://support.station.sony.com/

ca. Preis in €: 10 20 30 **40** 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch

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

Schwierigkeit: 1 Stufe; schwer

empfohlene Steuerung

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler); Internet (>10.000 Spieler); Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Singleplayer	–

Ideal für: gestandene Online-Abenteurer

Alternative Vollpreis: Everquest 2 (ca. 35 €, 07/2005: 84)
Alternative Budget: World of WarCraft (ca. 20 €, 07/2006: 95)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 17 GB

Auflösung 1.024x768	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Geforce FX	RAM	1 GB
Auflösung 1.024x768	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 6800	RAM	1,5 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte Geforce 7800	RAM	2,0 GB

PRO
- epische Spielwelt
- hochmotivierendes Gruppenspiel
- origineller Diplomatie-Modus

KONTRA
- teils sehr lange Laufwege
- Einsteiger brauchen dickes Fell
- schlecht platzierte Trainer und Banken

Durchschnitts-Wertung der Tester

JOCHEN GEBAUER 85
SUSANNE BRAUN 81

83



Das Design der Landschaften und Städte ist durchwegs hochklassig. Hier im Bild: der majestätische **Palast von Sheogorath**.



Auf der Inselwelt tummeln sich zahlreiche frische **Monsterarten**. Allerdings rennen uns in einigen Gegenden zu viele Bösewichter herum.

OBLIVION SHIVERING ISLES

Reif für die Insel? Na hoffentlich, denn das erste richtige Addon zu Bethesdas Rollenspiel-Knaller ist fertig.

Sonne, Strand, Cocktails: So stellt man sich einen gelungenen Inselurlaub vor. Wer allerdings eine Reise zu den »Shivering Isles« bucht, den erwarten unheilvollere Dinge. Das Eiland gehört nämlich Sheogorath, dem Gott des Wahnsinns – und dementsprechend grotesk geht's auf den Schlotterinseln zu. Bevor wir uns den Details zuwenden, noch ein paar Worte zur Funktionsweise des Addons: Nach der Installation erscheint in der Nähe der Stadt Bravil ein magisches Portal. Wer es betritt, landet in einem brandneuen Zusatzgebiet, das ungefähr ein Viertel so groß ist wie das Hauptspiel – neue Monster, Waffen und Nebenaufgaben gibt's gratis obendrauf.

Gott (m) sucht mutigen Helden (m/w)

Die zentrale Story dreht sich aber um den Grauen Marsch, eine schreckliche Katastrophe, die der Prophezeiung nach alle Bewohner der Shivering Isles töten wird. Es sei denn, ein Held nimmt sich des Problems an – und genau hier kommen Sie ins Spiel! Das Addon lässt sich übrigens sowohl mit einem frischen Charakter als auch mit einem bereits aufgelevelten Recken durchackern. Dabei sorgt Bethesdas berühmt-berüchtigter Automatik-Schwierigkeitsgrad für Chancengleichheit.

Dieser Wahn macht Sinn

Während die Spielmechanik mit der des Hauptspiels identisch ist, haben sich die Missonsdesigner kräftig ins Zeug gelegt: Ob Sie nun ein mysteriöses Doppelgänger-Problem lösen oder arme Soldaten in die Fallen eines Dungeons locken – kaum ein Auftrag läuft nach Schema F ab. Außerdem punktet die Handlung mit schwarzhumorigen Gags; besonders Sheogoraths Ausführungen sind teilweise an Sarkasmus kaum noch zu toppen.

Thorsten Küchler





THORSTEN KÜCHLER*

Inselurlaub all inclusive

Eines gleich vorweg: Shivering Isles ist im Vergleich zum bisherigen Oblivion-Zusatzgedöns (»Heute im Abzockangebot: Pferderüstung«) eine echte Offenbarung. Die Quests sind klasse, der Umfang ist ordentlich, die alte Abenteuerlust gleich wieder erweckt.

Allerdings kapiere ich die ellenlangen Laufwege vor allem zu Beginn der Story nicht: Wer (außer Papstanhängern) will denn bitteschön minutenlang durch die Pampa marschieren, nur um mit irgendeinem Knilch zu plaudern?

Meine Wertung 89



MARTIN DEPPE

Deutsch Sprach schwer Sprach

So toll diese Erweiterung in spielerischer Hinsicht auch ist, bei der Lokalisierung hat Bethesda wieder mal geschlampt. Einige Sprecher chargieren wie GZSZ-Mimen, und die Übersetzung der Texte ist teils arg holprig.

Nur gut, dass auf der DVD auch die englische Orignalfassung enthalten ist – denn die arbeitet einwandfrei mit der deutschen Version des Hauptspiels zusammen. So kommen dann auch die teils herrlich bizarren Quest-Storys viel stimmungsvoller rüber.

Meine Wertung 87



Genre: Rollenspiel
Verkaufsstart: 30. März 2007
Entwickler: Bethesda
Hersteller: Take 2

Webseite: www.elderscrolls.com
Hotline: 0900/1393493 (1,86 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton | Sprache Spiel/Handbuch

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: stufenlos; mittel

empfohlene Steuerung

Multiplayer Internet (– Spieler) | Einzel-PC (1 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für: Gothic-3-Geschädigte

Alternative Vollpreis: Gothic 3 (ca. 40 €, 02/2007: 79)

Alternative Budget: Gothic 2 (ca. 5 €, 12/2004: 91)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 4,6 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	2,0 GB

PRO
- einfallsreiche Quests
- famos inszenierte Spielwelt
- ordentlicher Umfang

KONTRA
- keine spielerischen Verbesserungen
- mäßige Lokalisierung
- teils arg lange Laufwege

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	10
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

THORSTEN KÜCHLER 89
MARTIN DEPPE 87

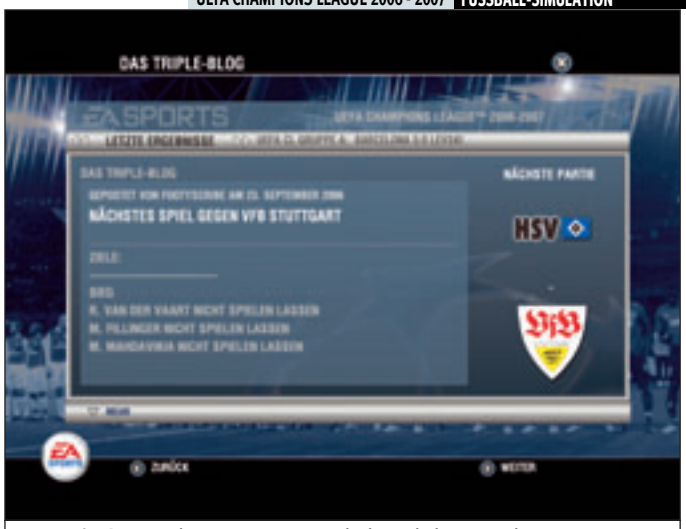
88

** Thorsten Küchler ist Stellvertretender Chefredakteur unseres Schwestermagazins Games Aktuell.*

www.cynamite.de



Die maue PC-Technik (die Version für die Xbox 360 sieht ungleich besser aus) haben die Entwickler unverändert aus **Fifa 07** übernommen.



Die **Aufgaben** in der Kampagne sind abwechslungsreich. Hier müssen wir drei unserer besten Spieler schonen und ohne sie auskommen.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

Von wegen jährliche Neuauflagen ohne Neuerungen. Diesmal hat sich EA Sports zwei Jahre Zeit gelassen.

Bringen wir's ohne lange Vorrede direkt auf den Punkt: **UEFA Champions League 2006 – 2007** ist eine nahezu unveränderte Neuauflage des nunmehr zwei Jahre alten Vorgängers auf Basis der **Fifa 07**-Technik. Wieder coachen wir unseren Lieblingsverein nicht nur an die Spitze der nationalen Liga, sondern auch bis ins Finale der Champions League.

Runde Sache

Das Herzstück des **Fifa**-Ablegers rund um die Königsklasse des europäischen Fußballs ist der Spielmodus »Das Triple«, der uns mit kleinen Aufträgen durch die Kampagne führt. Da sollen wir in einem Spiel zwei Tore schießen oder in einem anderen unseren Nachwuchsstar für mindestens eine Halbzeit spielen lassen. Manchmal steigen wir sogar erst 20 Minuten vor Abschluss der Partie ein und müssen eine sicher geglaubte Niederlage noch in einen Triumph verwandeln. »Das Triple« ist eine willkommene Abwechslung zum bekannten Fußball-Alltag der **Fifa**-Reihe und extrem motivierend.

In anderen Modi bestreiten wir das komplette Turnier der Champions League ganze ohne nationale Ligen oder anderen Firlefanz. Außerdem können wir uns vorgefertigten Herausforderungen stellen und in prominent besetzten Partien ähnlich wie im Triple erst mitten im Spiel einsteigen, um das Ergebnis noch zu korrigieren.

Der wirklich neue Spielmodus, in dem Sie durch Punkte Sammelkarten kaufen und sich ein Dreamteam zusammenstellen, bleibt der Version für die Xbox 360 vorbehalten und fehlt auf dem PC.

Fifa bleibt Fifa

Auf dem Platz verwandelt sich das neue **Champions League** in eine Kopie von **Fifa 07**. Ob zweifelhaftes Verhalten der Torhüter, matschige Rasentexturen oder ordentliches Abwehrverhalten – die Entwickler ließen das Grundgerüst des großen Bruders komplett unangetastet.

Damit haben die Macher bei EA Sports nicht nur sich selbst das Leben leicht gemacht, auch wir tun uns mit dem Aussprechen eines Fazits sehr leicht: Wenn Sie den direkten Vorgänger der **UEFA**-Ablegerreihe besitzen, lassen Sie diesen lauwarmen Aufguss im Regal stehen. Alle anderen dürfen auf der Suche nach einem Fußballspiel mit spaßiger Kampagne beruhigt zugreifen.

David Bergmann



David Bergmann

Chance vertan

Das neue UEFA Champions League ähnelt dem Vorgänger bis in die Haarspitzen. Das stört mich kaum, denn dessen Kampagne war extrem gut gelungen. Und auch nach zwei Jahren motivieren mich die Missionsziele ungemein.

Viel mehr stört mich, dass sich seit Fifa 07 nichts getan hat. Denn von der Grafik bis hin zum Verhalten der KI in bestimmten Situationen wäre mehr als genug Spielraum für Verbesserungen gewesen. So bleibt der neue Fifa-Ableger hinter seinen Möglichkeiten zurück.

Meine Wertung **85**



Mikkl Galuschka

Ich komme mir veräppelt vor

Da kommt mit dem Sammelkarten-Modus eine große Neuerung, und die gibt's dann nur auf der Xbox 360. Was sich die Entwickler dabei gedacht haben, ist mir schleierhaft. Als wäre es nicht schon dreist genug, dass die Konsoleros eine bessere Grafik bekommen.

Eigentlich aber halb so wild, denn auch ein weiterer Modus würde mich nicht in die Arme von Fifa treiben. Auch wenn die Traditionsserie langsam aufschließt, Pro Evo spielt sich besser und bleibt die beste Fußballsimulation.

Meine Wertung **80**



Genre: Fußballsimulation
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts

Webseite: uefachampionsleague0607.ea.com
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: 4 Stufen; leicht bis mittel

empfohlene Steuerung:

Multiplayer Internet (8 Spieler) | Einzel-PC (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler)

Ideal für: alle, die den Vorgänger verpasst haben

Alternative Vollpreis: Fifa 07 (ca. 45 €, 10/2006: 79)

Alternative Budget: Pro Evo. Soccer 5 (ca. 25 €, 11/2005: 92)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,1 GB bis 3,5 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,5 GHz RAM 256 MB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 7600	CPU 2,2 GHz RAM 512 MB
Auflösung 1.600x1.200	Grafikkarte Geforce 7600	CPU 3,0 GHz RAM 1,0 GB

PRO
- fordernder Karrieremodus
- aktuelle Lizenzen
- spannende Herausforderungen
- verbesserte Ballphysik

KONTRA
- zu wenig taktische Optionen
- zu viele Abstaubertore

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	6

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 85
MIKKL GALUSCHKA 80

83



Abseits der Rennstrecken sollten Sie auf Spieler treffen. Allerdings ist die Insel instanziert, in den **Zonen** fahren nur acht Spieler zeitgleich.



Einen Gamespy-Account vorausgesetzt, können Sie Mehr- und Einzelspielerrennen fahren. Beides ist auf **Oahu** unter einem Dach vereint.



TEST DRIVE UNLIMITED

Viele Möglichkeiten, viele Macken – Test Drive Unlimited wird bei weitem nicht allen Erwartungen gerecht. Wir sagen Ihnen, ob Sie lieber woanders Ihre Runden drehen sollten.

SETUP

Installation:
Test Drive Unlimited belegt stolze 7,1 GB auf der Festplatte. Die Spielstände werden in »Dokumente und Einstellungen\«Ihr Windows-Benutzername«\Eigene Dateien\Test Drive Unlimited« abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Viele Möglichkeiten zum Feintuning haben Sie nicht. Sie können Auflösung, Detailstufe und Anti-Aliasing regeln und bei Bedarf das HDR-Rendering deaktivieren.

Kopierschutz:
SecuRom, die DVD muss zum Starten im Laufwerk liegen.

Was war das cool, als in der **Need for Speed**-Reihe zum ersten Mal eine ganze Stadt frei befahrbar war. So viel Straße, so viele Möglichkeiten. Alles Kinderkram, wie uns **Test Drive Unlimited** jetzt eindrucksvoll beweist. Die französischen Entwickler von Eden Games (**V-Rally 3**) haben im wohl ambitioniertesten Rennspiel des Jahres die Hawaii-Insel Oahu komplett nachgebaut – noch viel mehr Straße, noch viel mehr Möglichkeiten. Und vollgestopft mit Herausforderungen, denen Sie sich in der losen Kampagne stellen.

Mit begrenztem Startkapital landen Sie auf Oahu und kaufen erst einmal das Nötigste: ein Haus und einen fahrbaren Untersatz. Ab jetzt steht Ihnen die gesamte Insel zur freien Verfügung. Sie können einfach nur die Landschaft erkunden. Bei den zahlreichen Autohändlern von Audi bis Lamborghini schon mal Probe fahren, was später Ihnen gehören wird. Oder aber Sie verdienen mehr Geld für noch mehr Häuser und noch mehr Autos.

Nimm Vier

Test Drive Unlimited bietet über 90 lizenzierte Boliden. Allen gemeinsam: liebevoll gestaltete Cockpits und ein eigenwilliges, starres Fahrverhalten. Es braucht schon etwas Übung und Feintuning an den Fahrhilfen, bis Sie die Kisten sicher durch Hawaiis Kurven scheuchen. Etwas, das Ihnen bei den ebenfalls vorhandenen Motorrädern nie gelingen wird. Die steuern sich (egal ob mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad) katastrophal und haben den Wendekreis eines Sechzehntonners. Unser Tipp: Bleiben Sie bei vier Rädern!

Urlaub mit Rahmenprogramm

An Betätigungsfeldern für Bleifüße herrscht kein Mangel. Wir fahren Rennen gegen KI-Gegner und Rennen gegen die Zeit. Wir brettern durch eine Reihe von Radarfallen und müssen eine möglichst hohe Durchschnittsgeschwindigkeit erzielen. Wir bringen Anhalter von A nach B und Models vom Shopping nach Hause. Wir kutschieren die Luxuskarossen neureicher Schnösel in die Werkstatt. Manche Aufgaben sind von Anfang an verfügbar, andere schalten wir nach und nach frei, weitere setzen bestimmte Fahrzeuge voraus, die wir uns erst einmal kaufen oder für begrenzte Zeit ausleihen müssen.

Zu leicht verdientes Geld

Das alles klingt, als gäbe es in **Test Drive Unlimited** unglaublich viel zu tun. Stimmt auch, nur wird das Ganze schnell eintönig. Davon abgesehen, dass wir bei manchen Rennen nicht von der Straße abkommen dürfen und bei anderen nach Herzenslust rasen und crashen können, spielen sich alle Aufgaben sehr ähnlich.

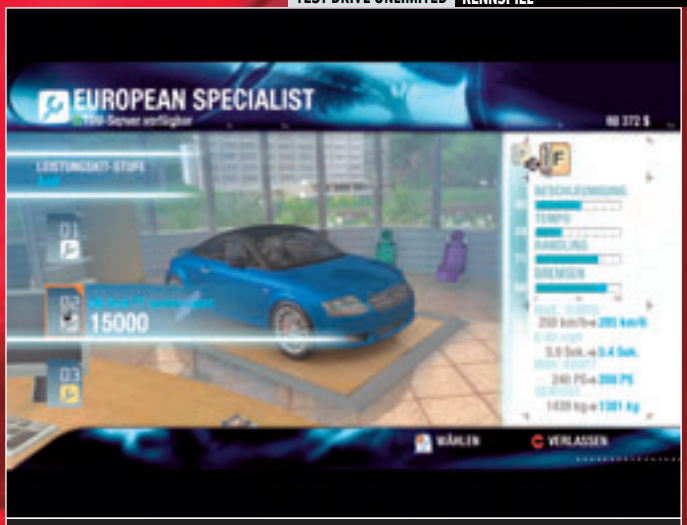
Halb so wild, sagen Sie, schließlich winkt doch Bargeld als Belohnung, und die Aussicht auf den nächsten fahrbaren Untersatz sollte als Motivation ausreichen? Das ist nur bedingt richtig, denn die Balance der Aufgaben stimmt hinten und vorne nicht. Nehmen wir als Beispiel die Model-Missionen, in denen wir unter einem extrem knappen Zeitlimit durch dichten Verkehr brausen. Die sind mitunter bockschwer, aber als Belohnung winken maximal fünf lausige Boutiquen-Gutscheine, mit denen wir unseren Charakter neu einkleiden.

Für die extrem langen, aber kinderleichten (uns sitzt kein Zeitlimit im Nacken) Lieferfahrten hingegen gibt's an die 100.000 virtuelle Dollars. Deutlich mehr als bei den echten Rennen, die ebenfalls wesentlich schwerer sind. Da bleibt mitunter nicht nur die Motivation, sondern auch der Spielspaß im Keller, denn spannend sind die zehnminütigen Spazierfahrten nicht gerade.





Fahren Sie zu rabiat, setzt die **Polizei** zur Verfolgung an und verteilt Knöllchen. Das kann Ihnen auch während eines Rennens passieren.



Der **Tuningpart** wirkt aufgesetzt und bietet Ihnen nur wenige Möglichkeiten. Gerade einmal drei Pimp-Pakete gibt's pro Fahrzeug.

Kilometergeld

Apropos Spazierfahrten: Alle Renn-Events sind übersichtlich auf einer Karte der Insel eingezeichnet. Auf Knopfdruck können Sie sich quer über die Insel beamen und teilnehmen ... wenn Sie bereits im entsprechenden Teil von Oahu waren. Andernfalls zwingt Sie das Spiel zu ausufernden Fahrten quer über die Insel.

Erstaunlich: In unseren drei Testwochen (!) nach dem Erscheinungstermin sind online kaum Spieler aufzutreiben – das haben wir schon in unserer Vorschau im letzten Heft befürchtet. Selten laufen mehr als vier Multiplayer-Rennen gleichzeitig. Wenn sich der Rest der kleinen Spielergemeinde dann auch noch in einem Teil der Insel aufhält, den wir noch nicht kennen, gucken wir in die Röhre.

Von diesem Designschnitzer abgesehen, haben sich die Entwickler beim Mehrspielermodus nicht lumpen lassen. Sie dürfen nicht nur auf den zahlreichen vorgefertigten Pisten Ihr Können unter Beweis stellen, sondern auch eigene Herausforderungen erstellen. Einfach eine Strecke abstecken, Startgebühren festlegen, ein Preisgeld für den schnellsten Fahrer ausloben und ab damit ins Netz. Das Preisgeld zahlen Sie zwar aus der eigenen virtuellen Tasche, dafür sacken Sie aber auch die Startgebühren ein. Eine tolle Idee, mit der wir beim Test viel Spaß hatten.

Startprobleme

So gut die Ideen für den Mehrspielermodus auch sind, die Praxis macht Ihnen einen kleinen Strich durch die Rechnung. Die derzeit sehr übersichtliche Spielerzahl sorgt für lange Durststrecken, echter Rennbetrieb kommt erst in den späten Abendstunden auf. Auch die Server zeigen sich nicht von ihrer besten Seite. Während des Tests kam es immer wieder zu Verbindungsabbrüchen beim Start eines Rennens. Immerhin: Wenn es mal losgeht, dann laufen die Rennen auch stabil.

David Bergmann

TEST DRIVE UNLIMITED: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie auf der wahrscheinlich größten Rennstrecke der Spielewelt Ihre Runden drehen wollen

... falls Sie viel Wert auf originalgetreue Fahrzeuge legen, sogar die Innenräume sind komplett modelliert

... wenn viele freischaltbare Inhalte Sie motivieren und nicht abschrecken

Sollten Sie nicht kaufen ...

... wenn Sie einfach nur Rennen fahren wollen, ohne viel Drumherum

... falls Sie über keinen Internetzugang verfügen, dann macht Test Drive Unlimited nämlich nur halb so viel Spaß

... wenn Sie keine Lust darauf haben, auf dem Weg zum nächsten Event minutenlang durch die Pampa zu gurken





DAVID BERGMANN

Mein Haus! Mein Auto! Meine Pferdestärken!

Oahu sieht paradiesisch aus und verbreitet Urlaubsfeeling. Da unternehme ich gerne eine Spritztour. Allerdings nur, wenn ich auch Lust dazu habe. Das gezwungene Erkunden der gesamten Insel nervt mich ebenso wie der ständig nötige Häuserkauf.

Als enorm umfangreicher Spielplatz für zwischendurch ist Test Drive Unlimited für mich perfekt. Die erhoffte Rennspiel-Offenbarung ist es aber vor allem online nicht geworden.

Meine Wertung **75**



FLORIAN STANGL

Unlimited? Leider nicht.

Meine Befürchtungen im Vorfeld sind teilweise eingetreten. Die während der Beta-Tests bemängelten Balance-Probleme wurden nicht gelöst, ebenso wenig die anderen in meinen Vorschauen kritisierten Macken: Motorensound, Gegner-KI, Verhalten der Polizei, etc. Immerhin gibt es weniger Verbindungsprobleme als früher.

Ein echter Ersatz für Need for Speed ist es nicht. Selbst für mich als Autoliebhaber hält die Sammelwut nur ein paar Tage an. Schade um die geniale Idee.

Meine Wertung **65**



Genre	Rennspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Eden Games
Hersteller	Atari
Webseite	www.testdriveunlimited.com
Hotline	0900/177 188 3 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50
Ton	Sprache Spiel/Handbuch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer Internet (8 Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

Ideal für geduldige PS-Junkies

Alternative Vollpreis
NfS Carbon (ca. 45 €, 12/2006: 76)

Alternative Budget
World Racing 2 (ca. 15 €, 10/2005: 77)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 7,1 GB

Auflösung 800x600	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte Radeon 9800	RAM	512 MB
Auflösung 1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte Radeon X800	RAM	1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	CPU	3,2 GHz
Grafikkarte Radeon X1800	RAM	1,0 GB

PRO

- riesengroßes Spiel-Areal
- viele Rennmodi
- umfangreicher Online-Modus

KONTRA

- peinlicher Motorsound
- viel Zwang im Spiel
- schwankende Verbindungsqualität

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	5
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

DAVID BERGMANN	75	Durchschnitts-Wertung der Tester
FLORIAN STANGL	65	70

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



Die **Animationen** der Tennisprofis kommen vor allem in den Wiederholungen gut zur Geltung und sehen fantastisch aus.



Ob Sand oder Rasen, Halle oder Freiluft – es gibt viele verschiedene **Plätze**, damit's nicht langweilig wird.



VIRTUA TENNIS 3



Ohne große Innovationen, aber runderneuert und mit viel Liebe zum Detail macht Virtua Tennis 3 da weiter, wo die Vorgänger aufgehört haben – im Olymp der Sportspiele.

SETUP

Installation:
Virtua Tennis 3 belegt 4 GB auf Ihrer Festplatte. Die Spielstände werden in der Datei »vt3_save.bin« direkt im Spielverzeichnis abgelegt.

Einstellmöglichkeiten:
Kantenglättung, Texturen und Schattenwurf – mehr gibt's nicht zu justieren. Reicht aber auch, denn ein Hardwarefresser ist die Tennissimulation nicht.

Kopierschutz:
Nicht bekannt.

Nachfolger zu nahezu perfekten Spielen haben's schwer – schließlich gibt es kaum noch etwas besser zu machen, kaum etwas zu übertreffen. Könnte **Virtua Tennis 3** sprechen, es würde uns sein Leid klagen. Sich über den älteren Bruder **Virtua Tennis** beschweren, der mit genialem Spielgefühl, einem ganzen Arsenal kurzweiliger Minispielchen und einer extrem motivierenden Kampagne auch sieben Jahre nach Veröffentlichung noch gespielt wird.

Dabei gibt's überhaupt keinen Anlass für Trübsal. **Virtua Tennis 3** macht zwar nichts neu, dafür aber vieles genauso gut wie der Vorgänger, einiges sogar besser.

Schnell kapiert

Der Spielablauf von **Virtua Tennis 3** ist simpel: Wir erstellen uns einen Tennisspieler, der auf Platz 300 in die Weltrangliste einsteigt. Das wenig überraschende Ziel: Platz 1! Bessere Platzierungen verdienen wir uns durch die Teilnahme an zahlreichen Turnieren mit 20 lizenzierten Sportskanonen von Roger Federer bis zu Martina Hingis. Je besser wir platziert sind, desto mehr Veranstaltungen stehen uns offen.

Klingt simpel, und spielt sich auch so. Gerade einmal drei Tasten benötigen wir, um die Filzkugel übers Netz zu hämmern – eine für Standardschläge, eine für Lobs und eine für Slices. Spielerischer Anspruch kommt dadurch ins Spiel, dass wir uns möglich früh gut zum Ball platzieren müssen. Denn nur dann können wir möglichst lange die Schlagtaste drücken. Und nur so gelingen uns wirklich gefährliche Schläge. **Top Spin 2** (Wertung in PC PowerPlay 01/2007: 85) macht's zwar genauso; allerdings ist **Virtua Tennis 3** temporeicher und wirkt wesentlich präziser, außerdem sorgen die butterweichen Animationen der Spieler für noch mehr Atmosphäre.

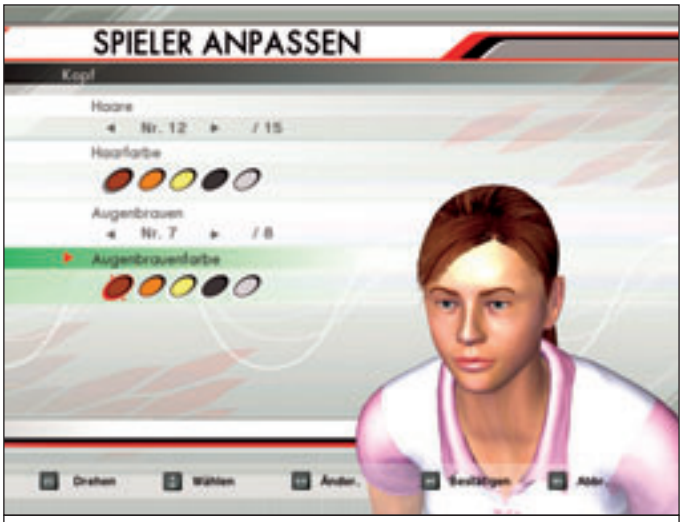
Um ein Gamepad kommen Sie für die Tennissimulation übrigens nicht herum, mit der Tastatur fällt die Steuerung einfach zu ungenau aus.



Im **Doppel** ist die KI unserer Mitspieler sehr gut. Den Gegnern unterlaufen allerdings sehr gerne extrem dämliche Fehler.



Auf dieser **Übersichtskarte** springen wir während der Kampagne zum nächsten Turnier oder zur nächsten Trainingseinheit.



Die **Charaktererstellung** gibt uns überraschend viele Möglichkeiten an die Hand, das Aussehen unserer Spieler zu beeinflussen.



In diesem **Minispiel** müssen wir die Kurbeln (ganz hinten) antreiben, damit die gefräßigen Krokodile nicht an die Koteletts herankommen.

Lange motiviert

Stur ein Turnier nach dem anderen zu spielen, das wäre grottenlangweilig. Deshalb haben sich die Entwickler über zehn kurzweilige Minispiele einfallen lassen, die nicht nur süchtig machen, sondern auch Ihren Spieler trainieren. So arbeiten Sie an Ihrem Aufschlag, indem Sie Bowling-Pins umschießen. Sie verbessern die Beinarbeit, indem Sie Riesenobst aufklauben, das eine Rampe herunterplumpst. Sie feilen an der Genauigkeit Ihrer Schläge, indem Sie Zahlenscheiben treffen und so einen Bingo-Schein ausfüllen.

Die Spiele sind allesamt extrem spaßig, abwechslungsreich und grandios zu steuern. Verschiedene Schwierigkeitsgrade und das Verbessern Ihrer Fähigkeiten sorgen für Motivation. Ein nettes Gimmick: Die Minispiele gibt's auch in einem Art Party-Modus für heitere Spieleabende mit den Freunden.

Abzüge in der B-Note

Grafisch reißt **Virtua Tennis 3** zwar keine Bäume aus, macht aber eine sehr ordentliche Figur. Die Spieler sind genial animiert, das Publikum besteht nicht nur aus virtuellem Pappmaschee, und die abwechslungsreichen Plätze von Center Court bis Hinterhof sind stimmig in Szene gesetzt.

Beinahe peinlich sind dagegen kleine Zwischensequenzen, in denen andere Spieler Ihnen vor oder nach dem Match etwa mitteilen, dass sie nicht zum Verlieren angereist sind. Die Meinungsäußerungen sind spielerisch völlig sinnfrei und durch die Gesichtsmimik Marke Puppenstube mitunter unfreiwillig komisch.

Anlass für Trübsal gibt aber auch das nicht. **Virtua Tennis 3** ist tatsächlich ganz großes Tennis und gehört auf die Festplatten aller Sportspielfans.

David Bergmann



Die unvorteilhaften **Großaufnahmen** der lizenzierten Stars sind spielerisch belanglos, sorgen aber für den ein oder anderen Lacher.



David Bergmann

Voll ins Schwarze

Virtua Tennis 3 sieht gut aus, spielt sich famos und macht auch über Wochen mächtig Laune. Und das, obwohl ich das Spiel streng genommen schon seit sieben Jahren kenne. Qualität ist eben zeitlos.

Wenn Sie den Vorgänger mochten oder derzeit mit Begeisterung Top Spin 2 spielen, kommen Sie um den Kauf ohnehin nicht herum. Aber auch alle anderen sollten einen Blick riskieren. Mit Minispielen und schnellen Erfolgserlebnissen unterhält Virtua Tennis 3 nämlich selbst Sportmuffel vortrefflich.

Meine Wertung **88**



Florian Stangl

Im Doppel macht's mehr Spaß

Virtua Tennis 3 ist ein Erlebnis in Etappen: zuerst die prächtige Grafik mit hervorragenden Animationen. Dann die direkte, unkomplizierte Steuerung – super, dass die Position des Spielers zum Ball so wichtig ist. Schließlich die Langzeitmotivation mit Karriere und Minispielen. Bedauerlich, dass ich Letztere außerhalb der Kampagne nicht allein spielen bzw. üben kann.

Trotz dieses Kritikpunkts ist Virtua Tennis 3 das beste Tennisspiel und für Sportfreunde ein Muss.

Meine Wertung **89**



Genre: Sportspiel
Verkaufsstart: 30. März 2007
Entwickler: Sumo Digital
Hersteller: Sega

Webseite: www.virtuatennis.net
Hotline: 0900/110 734 2 (1,49 €/min.)

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: /

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18

Schwierigkeit: 5 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung

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

Ideal für alle ohne Filzallergie

Alternative Vollpreis
Top Spin 2 (ca. 35 €, 01/2007: 85)

Alternative Budget
Top Spin (ca. 5 €, 12/2004: 83)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 4,0 GB

Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	1,0 GB

PRO
- präzise Steuerung
- geniale Minispiele
- 20 lizenzierte Spieler
- extrem einsteigerfreundlich

KONTRA
- nach einigen Stunden Spielzeit hat man fast alles gesehen

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	10
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN 88
FLORIAN STANGL 89

89

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
DER KÖNIG VON NARNIA	10 EURO	1.0	Ak Tronic	Action-Adventure	Januar 2006	73
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
FAR CRY (dt.)	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FINAL FANTASY XI ORIGINAL	10 EURO	–	Koch Media	Action-Rollenspiel	–	74
GRAND PRIX 4	5 EURO	9.6	Ak Tronic	Rennspiel	Februar 2005	77
KING KONG	10 EURO	–	Koch Media	Actionspiel	Juni 2006	81
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
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	10 EURO	1.01	Koch Media	Actionspiel	März 2006	59
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
SPLINTER CELL 3	10 EURO	1.05	Ak Tronic	Schleich-Action	September 2006	88
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
BLAZING ANGELS HEROES OF WW 2	16 EURO	1.02	Rondomedia	Actionspiel	Mai 2006	41
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	15 EURO	1.03	Rondomedia	Taktik-Shooter	November 2005	83
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
DARK STAR ONE	16 EURO	1.1	Rondomedia	Weltraumspiel	Juni 2006	88
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
JAGDFIEBER	16 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2006	74
ONIMUSHA 3	16 EURO	1.1.0.0	Rondomedia	Actionspiel	April 2006	82
PRINCE OF PERSIA 6	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2006	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 EURO	–	Konami	Sportspiel	Mai 2006	91
RUSH FOR BERLIN	20 EURO	1.20	Deep Silver	Echtzeit-Taktik	Juni 2006	80
SIM CITY 4 (Deluxe Edition)	15 EURO	1.0.272.0	Electronic Arts	Wirtschaftssimulation	–	82
SPELLFORCE 2	20 EURO	1.02	Deep Silver	Rollenspiel-Strategie	Januar 2007	90
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						
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**



DELUXE EDITION ROLLENSPIELE NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	35 Euro
Genre	Rollenspiele	USK	ab 12 Jahre
Spiele	NEVERWINTER NIGHTS		84
	DIE HORDEN DES UNTERREICHS (Addon)		83
	DIE SCHATTEN VON UNDERNZIT (Addon)		81
	ICEWIND DALE		81
HERZ DES WINTERS (Addon)			75
ICEWIND DALE 2			77
BALDUR'S GATE			82
LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE (Addon)			83
BALDUR'S GATE 2			88
THRON DES BHAAL (Addon)			89
Preis/Leistung			SEHR GUT



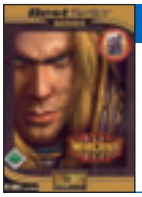
BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY

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



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



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



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



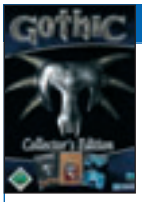
TOTAL WAR ERAS

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



MYST COMPLETE

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



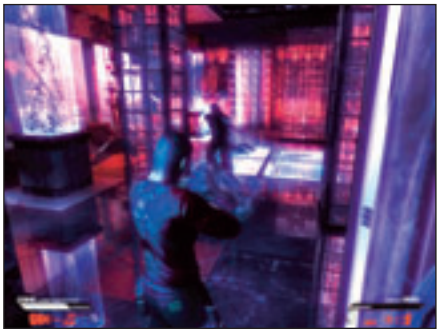
ATARI GESCHENKBOX

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

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.

Infernal



Schon in den ersten Kämpfen wünscht man sich die Plasma-Gun – um den Horden von Gegnern zu zeigen, wo der Hammer hängt. Geht nicht? Geht wohl, mit den folgenden Cheats können Sie sich den teuflischen Alltag noch einfacher machen. Drücken Sie im Spiel einfach Esc, um in aller Ruhe die Codes einzugeben. Die Eingabe wird allerdings nicht über ein Tonsignal bestätigt, oft flackert aber der Menübildschirm kurzzeitig. Sollten Sie nicht sicher sein, ob ein Cheat aktiviert ist, geben Sie ihn einfach zur Sicherheit noch einmal ein.

CHEAT	WIRKUNG
ifmdamage	Sie machen mehr Schaden
ifdaura	Sie regenerieren schneller Lebenspunkte
ifuammo	alle Waffen sind voll geladen, außerdem gibt's Granaten und Minen
ifgdgun	Sie erhalten eine Pistole
ifgplasma	Sie erhalten die Plasma-Kanone

Maelstrom

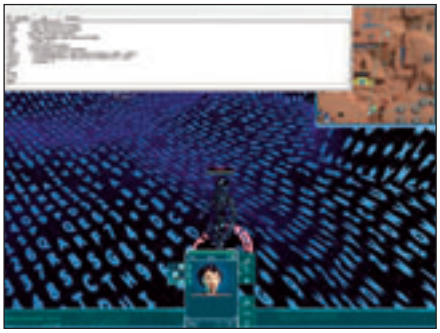


Der Kampf um die Menschheit, Weltfrieden und Wohlstand ist hart genug, da will man sich nicht noch mit Nebensächlichkeiten wie fehlenden Ressourcen abgeben. Nachfolgend finden Sie einige Cheats, die Ihnen das Überleben erleichtern sollten.

Geben Sie diese Codes einfach im laufenden Spiel ein, den Cheat zum Freischalten der Mission im Kampagnenmenü. Achtung: Wenn Sie einen der Codes eingeben, gibt es keine visuelle oder hörbare Bestätigung der Aktivierung – in allen Fällen sollten Sie aber immer gleich ein Resultat sehen.

CHEAT	WIRKUNG
feedme	Sie erhalten von jedem Rohstoff 1.000 Einheiten
ihavethepower	Helden steigen auf Stufe 6 auf
iwinagain	die Mission wird sofort gewonnen
conquerearth	alle Kampagnen werden freigeschaltet

UFO: Afterlight



In UFO: Afterlight können mit ein paar Tricks manch lustige Sichtweise entdecken. Wenn Sie die Cheatkonsole für UFO: Afterlight aktivieren wollen, müssen Sie einmal das Startsymbol rechts klicken und »Eigenschaften« auswählen. Fügen Sie hier der Zeile **"D:\Programmordner\UFO Afterlight\UFO.exe" –options scale_texs=1 video_caption=TRUE** nach einem Leerzeichen noch das Kommando **enable_system_console=true** hinzu. Wenn Sie die Einstellungen übernehmen, können Sie im Spiel die Konsole mit der Taste »Ö« aufrufen. Nachfolgend listen wir Ihnen einige Codes auf.

Ein strategischer Tipp: Sie sollten bei der Forschung darauf achten, nicht zu viel Zeit zu verschwenden. Konzentrieren Sie sich auf den Planetologie-Baum, um zuerst die Rüstung Ihrer Einheiten zu verstärken. Danach erforschen Sie am Besten Training und Waffen (beides unter »Erde«), bevor Sie sich dem Terraforming (Planetologie) zuwenden.

CHEAT	WIRKUNG
?	Befehle auflisten
no_vis	Sichtbarkeit an/aus
hit	Einheit wird verletzt
kill_enemies	alle Gegner im Bild werden getötet
normal	normale Ansicht
infra	Infrarot-Ansicht
night	Nachtsicht
psi	Psi-Ansicht
emp	elektromagnetische Ansicht
matrix	Matrix-Ansicht
ppsva	Zweifarben-Ansicht (gelb, blau)
ppsvb	Zweifarben-Ansicht (rot, hellblau)
naked	alle Charaktere tragen weniger Kleidung
add_experience X	Charaktere erhalten X Erfahrungspunkte (im People-Menü eingeben)
finish_trainings	ausgewählter Charakter lernt alles (im People-Menü eingeben)
full_store	volle Ausrüstung (im Global-Menü eingeben)
ressource_all	unbegrenzte Rohstoffe (im Global-Menü eingeben)

Test Drive Unlimited



Wer hätte es gedacht, in einem Rennspiel wie Test Drive Unlimited gibt es natürlich auch fesche Flitzer, rassige Rennstrecken und nützliche Bastelbuden, die Sie mit etwas Einsatz freischalten können. Nachfolgend listen wir Ihnen einige der freispielbaren Sportwagen auf. Die erhalten Sie nicht automatisch – das entsprechende Kleingeld müssen Sie erst verdienen.

BEDINGUNG	BELOHNUNG
Gewinnen Sie das »Tour of the Island«-Rennen	Alfa Romeo 8c Competizione
Erreichen Sie den Champion-Rang	alle Herausforderungen werden freigeschaltet, Oahu Raceway wird freigeschaltet
Entdecken Sie alle Autohändler	Motorradhändler wird freigeschaltet
Erledigen Sie alle Kurierfahrten	Chrysler Firepower
Gewinnen Sie alle Rennen	Chrysler ME Four-Twelve
Gewinnen Sie das Krater-Rennen	Autolackiererei wird freigeschaltet
Erreichen Sie den Experten-Rang	Ford Island
Erledigen Sie alle Transport-Missionen	Ford Mustang GT-R
Erledigen Sie alle Model-Missionen	Ford Shelby Cobra
Gewinnen Sie alle Geschwindigkeits-Herausforderungen	Ford Shelby GR-1 (Konzeptwagen)
Erreichen Sie den Amateur-Rang	Tuner-Shops werden freigeschaltet
Gewinnen Sie alle Zeitfahrten	Volkswagen W12 Coupe
Erledigen Sie alle Anhalter-Missionen	Volkswagen W12 Roadster
Entdecken Sie alle Straßen der Insel	Walmaealamae House of Peace (Haus)

Silent Hunter 4



TIPP 1: Sofern noch kein Radarsystem im Boot installiert ist, sollten Sie das so früh wie möglich nachholen. Weitere Prestigepunkte werden in die Mannschaft investiert. Wichtig ist vor allem, dass alle Stationen voll besetzt werden. Abgesehen von der Schadenskontrolle, dafür können Sie bei Bedarf Männer aus anderen Abteilungen versetzen. Heuern Sie bevorzugt einfache Matrosen an. Die kosten wenig und sind schon nach ein, zwei Fahrten genauso versiert wie die teureren Offiziere.

TIPP 2: Vor der ersten Fahrt oder nachdem Sie Ihre Mannschaft erweitert haben, sollten Sie einige Minuten investieren, um die Schichteinteilung zu überprüfen – mitunter steckt die Automatik Torpedospezialisten in den Maschinenraum. Idealerweise führt außerdem pro Schicht und Abteilung ein Offizier mit Kommandospezialisierung die Aufsicht.

TIPP 3: Vergessen Sie nicht, direkt nach dem Auslaufen das Flugabwehrgeschütz zu besetzen. Das spart im Notfall wertvolle Sekunden. Denn nicht immer bleibt Ihnen genug Zeit abzutauchen. Apropos abtauchen: Bei Flugzeugen sollten Sie generell Alarmtauchen anordnen – selbst wenn Sie sich gerade in flachen Gewässern befinden. Fangen Sie das Boot dann manuell ab, bevor es auf Grund läuft.

TIPP 4: Auf Katz-und-Maus-Spiele mit Zerstörern sollten Sie sich generell nicht einlassen. Zumindest nicht, wenn oben mehr als zwei Katzen lauern. Drehen Sie bei schwer eskortierten Geleitzügen lieber ab; auch im späteren Kriegsverlauf sind noch genügend Einzelfahrer oder ungeschützte Konvois unterwegs.

TIPP 5: Wenn Sie sich doch mit Zerstörern anlegen wollen, etwa um an Schlachtschiffe heranzukommen, dann überholen Sie diese in großer Entfernung, legen sich still und mit eingezogenem Periskop auf die Lauer. Sobald Ihre Ziele in Reichweite sind (ideal sind zwischen 1.500 und 2.000 Meter; verwenden Sie die Karte und den Horchraum oder die Außenkamera), schicken Sie Ihre Torpedos auf den Weg und drehen sofort mit Schleichfahrt ab. Wenn Ihre Aale treffen, sollten Sie bereits außer Reichweite der Zerstörer sein. Falls die Sie doch mal aufspüren, hauen Sie möglichst tief, möglichst leise und im Zickzackkurs ab.

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

Die Alternative für Gelegenheitssurfer:

DSL Basic

DSL-Anschluss mit bis zu 2.048 kBit/s 19,99 €*
+ Internet-FLAT 0,– €*
+ Günstig telefonieren
Rund um die Uhr für 1,9 ct/Min.* ins deutsche Festnetz oder kostenlos mit der 1&1 Telefon-Flat für nur 4,99 €/Monat*

~~19,99 €*~~

Jetzt in den ersten 6 Monaten für nur: 14,99 €/Monat*



* 1&1 DSL Basic 6 Monate lang für 14,99 €/Monat, danach 19,99 €/Monat. Inklusive Internet-FLAT: unbegrenzt surfen. Bei 1&1 DSL Basic telefonieren Sie für 1,9 ct/Min. ins deutsche Festnetz oder für 0 ct/Min. mit der Telefon-FLAT für 4,99 €/Monat. Anrufe in deutsche Mobilfunknetze 21,9 ct/Min. Hardware-Versand 9,60 €. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Angebot gilt bei Neuanmeldung zu DSL. Voraussetzung: Telekom-Telefonanschluss (ab 16,37 €/Monat).

1&1

www.1und1.de
0180 / 5 60-54 05
(14 ct/Min.)

COMMAND & CONQUER 3

Ihnen geht ständig die Basis kaputt, jeder Angriff in die Hose, der Feind auf die Nerven? Das muss nicht sein! Wir haben Tricks auf Lager, bei denen sich sogar Kane die Haare rauft!

Wir geben Ihnen Tipps zum Truppenbau, Kämpfen und Expandieren.

Einheitenkunde



TIPP 1: Reparieren ist besser als neu kaufen – weil's nichts kostet und bereits erreichte Beförderungen erhalten bleiben. Die Waffenfabrik repariert beschädigte Fahrzeuge automatisch, wenn sie nahe genug heranfahren (siehe Bild). Verletzte Infanteristen schicken Sie am besten ins (!) Arsenal – sobald sie geheilt sind, marschieren sie wieder raus. Orcas hingegen reparieren sich automatisch, sobald sie im Hangar gelandet sind und nachladen.

TIPP 2: Orcas bzw. Venoms werden zwar schnell vom Himmel geholt, sind scharenweise aber eine schnelle Angriffstruppe, wenn's Sie plötzlich zuschlagen müssen. Immer alle Flieger gleichzeitig in einer Armada einsetzen, dann kann die Luftabwehr nicht alle gleichzeitig vom Himmel holen.



TIPP 3: Vorsicht, wenn einem Flieger die Munition ausgeht: Die Flieger kehren automatisch zurück, nehmen aber den kürzesten Weg zum Hangar – also auch mitten durch Luftabwehrgewitter. Legen Sie Ihre Luftflotte am besten auf eine Zifferntaste, damit sie sie nicht erst mühsam »von Hand« einfangen müssen, und lenken Sie sie manuell nach Hause. Aufpassen, sobald die Luftikusse gelandet sind: Dann zählen Sie als Bodenziel und sind auch von Gegnern angreifbar, die eigentlich wehrlos gegen Luftziele sind – etwa billige Infanteristen.

Kämpfen

TIPP 4: Jede Einheit hat ihren Gegenpart! Beispiel: Ein dicker Mammutpanzer ist von mehreren Raketen-Infanteristen schnell zerlegt – vor allem, wenn die Stoppelhopser aus verschiedenen Richtungen angreifen. Dagegen helfen drei Taktiken: Überrollen, Eskorte mitnehmen (etwa den Guardian-Truppentransporter) und das Railgun-Upgrade (das allerdings nur sehr langsam nachlädt).

TIPP 5: Setzen Sie nie auf nur einen Truppentypen! Die KI handelt recht clever, wenn es um ihre Einheitenzusammenstellung geht, und passt ihre Abwehr gut an. Beispiel: Wenn Sie oft mit Fliegern angreifen, stellt der Computergegner schnell auf Raketen-Einheiten und -türme um. Und zwar in Massenproduktion!





TIPP 6: Strom aus! Ohne Energie ist die dickste Abwehrstellung wehrlos. Das klappt gegen Nod schon im kleinen Maßstab: Deren Verteidigungstürme hängen immer im Dreierpack an einem Generator – wenn Sie den lahmlegen, schweigen auch die Türme.

Im Gegenzug sollten Sie Ihre Kraftwerke gut sichern, nicht alle nebeneinander bauen und immer genug Stromreserven zurückhalten, um notfalls ein, zwei Kraftwerk-Verluste zu kompensieren. Nicht vergessen: Upgrades für die Kraftwerke (muss jeweils einzeln gekauft werden). Falls es doch mal duster wird: ein unwichtiges Gebäude vom Netz nehmen.

Expandieren



TIPP 7: Die herumliegenden Bonus-Container sollten Sie nicht unterschätzen. Gerade zu Beginn einer Partie können zum Beispiel Extra-Credits den entscheidenden Vorsprung bringen. Zone Troopers erreichen auch ansonsten unzugängliche Stellen, siehe Screenshot.

TIPP 8: Sorgen Sie möglichst früh für einen zweiten Tiberium-Ernter. Investieren Sie gleich etwas mehr, und kaufen Sie eine zweite Raffinerie – da gibt's den Ernter gleich dazu, und Sie stehen nicht ohne regelmäßiges Einkommen da, falls die erste zerstört wird.

TIPP 9: Nutzen Sie Ihre Transportflieger! Damit können Sie sogar Ingenieure flexibel und überraschend einsetzen: Ingenieur in einen Truppentransporter packen, und den wiederum von einem Ox-Lastenflugzeug ans Ziel bringen. Aber aufpassen: Der Ox-Transporter ist schnell abgeschossen!

TIPP 10: Errichten Sie weitere Basen an verschiedenen Tiberiumfeldern. Das geht per Surveyor (GDI) bzw. per Botschafter (Nod). Beide Fahrzeuge sind merkwürdigerweise im Baumenü unter »Defensivstrukturen« zu finden (das Schildsymbol). Sobald das Fahrzeug am Ziel ist, müssen Sie es nur noch »auspacken« (gleiches Symbol wie beim Mobilen Baufahrzeug) und dürfen danach ganz normal bauen.



Martin Deppe

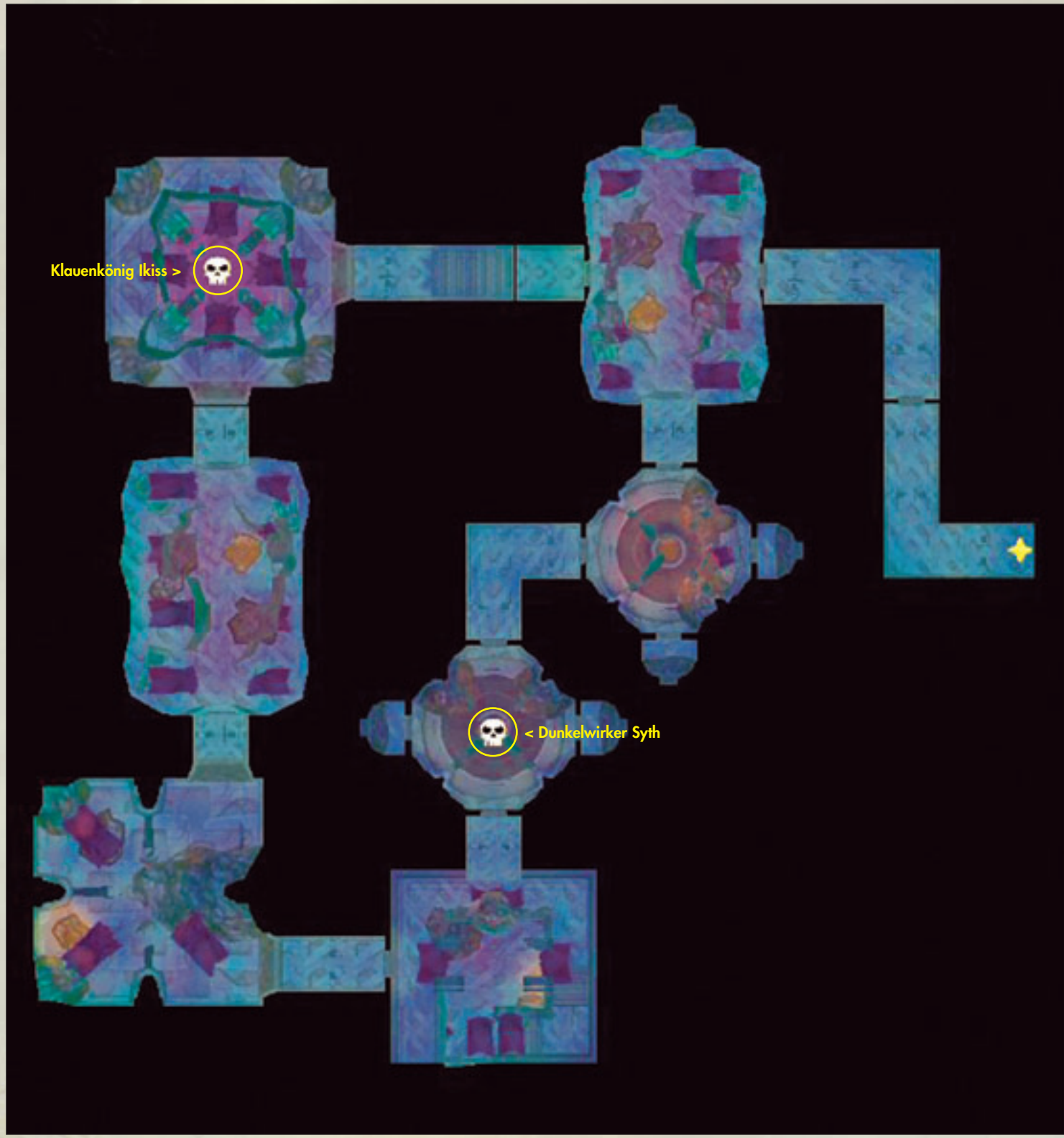
INSTANZEN

Auchindoun: Sethekkhallen (Level 67-69)

Die Sethekkhallen bilden die dritte Instanz von Auchindoun in der Mitte der Knochenwüste. Den Eingang finden Sie im Osten der Ruine. Diese kurze Instanz kann in etwa einer Stunde erledigt werden, und bis »Wohlwollend« gibt es hier für jeden Trash-Mob 9 Punkte Ruf mit dem Unteren Viertel.

Trash

Vor und zwischen den Bossen erwarten Sie kampflustige Humanoide, Vögel und einige Untote. Besondere Erwähnung verdienen die Initianden der Sethekk, die einen Zauber einsetzen, der magische Angriffe zurückwirft. Es gibt doch nichts Lustigeres, als wenn sich ein Magier mit der Devise »Wozu brauche ich Hitpoints? Ich habe doch Damage!« selbst zum Friedhof zaubert. Die Propheten der Sethekk



sollten Sie ebenfalls vorsichtig angehen, da sie über einen Furchtzauber verfügen. Aus den Reihen der Untoten verursachen die Zeitverlorenen Aufseher am meisten Chaos, denn sie haben ein Totem im Arsenal, welches einen Ihrer Spieler zum Überlaufen zwingt, solange es am Leben ist. Wenn Sie also so ein Totem sehen, dann widmen Sie ihm sofort Ihre volle Aufmerksamkeit, bevor es ernst wird.

Die Zeitverlorenen Wahrsager und Schattenmagier sowie die Propheten der Sethekk haben übrigens einen Buff, der von Level-70-Magiern gestohlen werden kann und ihren Magieschaden um ganze 150 Punkte steigert.

Dunkelwirker Syth

Dunkelwirker Syth ist der Bruder des Questgebers Isfar am Eingang der Instanz. Offensichtlich hat er sich ganz dem Größenwahn hingegeben und verfolgt inzwischen andere Ziele als sein Bruder. Er hat sich erfolgreich für die Stelle des ersten Bosses beworben, seinen Bruder der Instanz verwiesen und zudem noch seine Schwester gefangen genommen. Das können Sie natürlich nicht durchgehen lassen. Syth ist ein Hexenmeister und wirft im Kampf mit Sprüchen um sich: Arkan, Frost, Schatten, Feuer. Darüber hinaus setzt er einen Kettenblitz ein, der Naturschaden verursacht. Sein Nahkampf ist allerdings rein Schatten-basiert, daher empfiehlt sich trotz der gemischten Zauber ein Schatten-Buff für den Tank.

Neben dem Boss selbst bekommen Sie es alle 30 Sekunden mit vier Elementaren der verschiedenen Magieklassen zu tun. Logischerweise ist somit eines immun gegen Frostnova, eines gegen Furchtzauber und jeweils eines gegen die verschiedenen Flächenzauber ihrer Gruppe. Lästig. Die Quälgeister verfügen allerdings nur über etwa 5.000 Lebenspunkte. Damit Sie nicht überrannt werden, sollten Sie also möglichst schnell von den DPS-Klassen aus dem Weg geräumt werden. So kann sich zum Beispiel ein Feuermagier um drei der Elementare kümmern, während ein Hexenmeister oder eine Nahkampfklasse das Feuerelementar beseitigt. Die Aufteilung können Sie an Ihre Gruppe anpassen. Soweit möglich, sollten alle Spieler Distanz zu den Adds halten, denn sie wirken ein Debuff, welches ihren Elementarschaden verstärkt. Der Tank widmet sich währenddessen Syth selber, und solange keine Elementare Chaos verursachen, geben die Schadensklassen Vollgas auf den Boss.

Syth: Alternative Taktik

Je nachdem, wie viel Rumms Ihre Gruppe mitbringt, können die Elementare auch nach der ersten oder zweiten Welle mit Sprüchen wie Furcht, Frostnova und so weiter beschäftigt werden, damit sich der ganze Schaden auf den Boss konzentriert. Je kürzer der Kampf, desto weniger Zeit hat Syth, um Hilfe herbeizurufen.

Haben Sie den fehlgeleiteten Bruder in die ewigen Jagdgründe befördert, dann wartet neben dem Boss die gefangen genommene Schwester auf ihre Befreiung. Vergessen Sie also nicht, den Käfig zu öffnen. Erfreulicherweise erwartet Sie hier keine langwierige Eskortquest, Lakka kann auf dem Weg nach draußen wohl selbst auf sich aufpassen.

Klauenkönig Ikiss

Klauenkönig Ikiss, seines Zeichens Magier, ist der Chef der Sethekkhallen. Sein Nahkampfschaden ist relativ niedrig und stellt keine starke Bedrohung für Ihren Tank dar. Wesentlich gefährlicher sind seine magischen Angriffe.

Erst setzt er Arkane Salven ein, die der ganzen Gruppe um die Ohren pfeifen. Diese sind zwar schmerzhaft (etwa 1.500 Schaden), können aber relativ leicht geheilt werden. Unangenehmer ist dagegen sein Flächenzauber. Ikiss startet mit einem Teleport zu einem Spieler und wirkt dann etwa sieben Sekunden lang eine Arkane Explosion, die am Ende über 5.000 Schaden verursachen kann. Dieser Zauber kann und sollte unbedingt sofort unterbrochen werden. Um sich noch sicherer zu fühlen, stellen sich alle Spieler bis auf den Tank am besten neben eine der Säulen im Raum. Geht das Unterbrechen des Spruches einmal schief, sollten alle schnell in Deckung gehen, damit die Explosion des Klauenkönigs sie nicht trifft. Alternativ können Sie Ikiss auch im Flur zu seiner Kammer bekämpfen. Dort ist es einfach, vor dem Flächenzauber Reißaus zu nehmen.

Ikiss: Finale

Zu guter Letzt verfügt Ikiss noch über einen Verwandlungszauber, der Ihnen schnell einen Strich durch die Rechnung machen kann. Betroffen sind normalerweise zwei Spieler gleichzeitig. Besonders praktisch ist bei diesem Kampf daher ein Druiden-Tank, welcher nicht verwandelt werden kann und somit auch die Aggro nicht verliert. Ein Priester ist ebenfalls ausgesprochen hilfreich, um die Verwandlung von anderen Spielern aufzuheben.

QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questreihe
Bruder gegen Bruder	Beide	Isfar [Eingang zu den Hallen]	–
Terokk's Erbe	Beide	Isfar [Eingang zu den Hallen]	–
Kalynna's Bitte (heroisch)	Beide	Kalynna [Nethersturm, 32/64]	Medivhs Tagebuch [Erzmagier Alturus, Karazhan]



INSTANZEN

Auchindoun: Schattenlabyrinth (Level 69-70)

Das Schattenlabyrinth ist die letzte der vier Auchindoun-Instanzen in der Knochenwüste. Der Eingang im Süden der Ruine ist verschlossen, kann allerdings von Schurken mit 350 Skillpunkten geknackt werden. Alternativ benötigt ein Spieler Ihrer Gruppe den Schlüssel, der den leblosen Klauen von Ikiss, dem Endgegner der Sethekkhallen, entrissen wird (s. Seite 102).

Das Schattenlabyrinth ist ausgezeichnet, um den Ruf beim Unteren Viertel zu steigern, denn die Trash-Mobs geben zwischen 12 und 24 Punkte, jeder der vier Bosse 120, und der Chef der Instanz sogar 240. Zusätzlich lassen die Dämonen Gegenstände fallen, mit denen der Ruf bei Aldor verbessert werden kann.

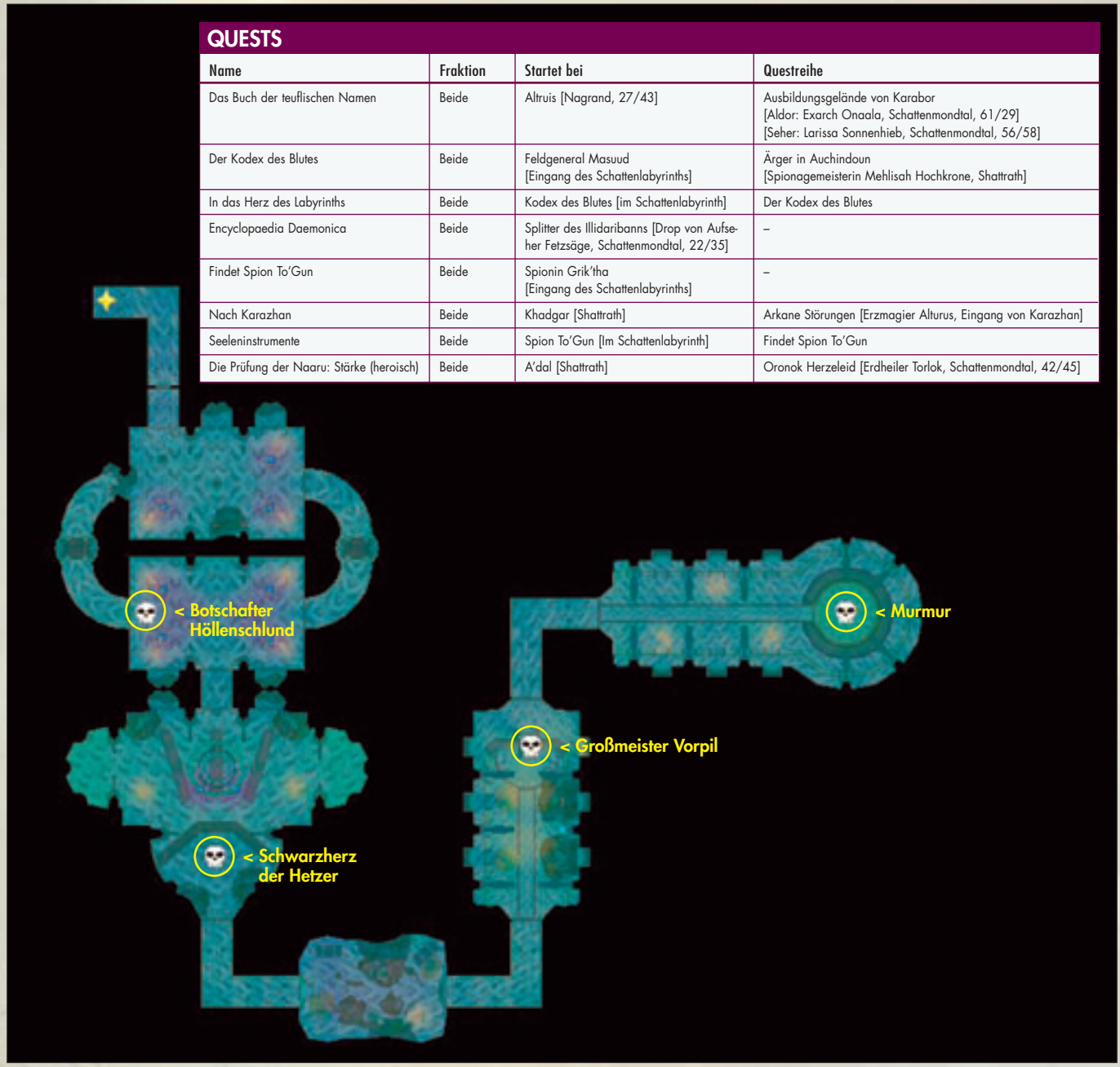
Der Trash im Schattenlabyrinth besteht aus Humanoiden, Untoten und Dämonen. Ein Magier für Verwandlung ist hier, wie so oft, sehr praktisch, aber auch ein Priest kann mit Gedankenkontrolle eine Menge Spaß haben. Apropos Gedankenkontrolle: Die Zauberbinder der Kabale setzen diesen Spruch ebenfalls ein, hier ist also Vorsicht geboten. Besondere Erwähnung verdienen außerdem die Beschwörer der Kabale, die zusätzliche Gegner herbeirufen. Sie sollten grundsätzlich als erstes beseitigt werden. Für langfingrige Level-70-Magier gibt es einen ausgesprochen lustigen Buff: Die Zelots der Kabale verwandeln sich vor ihrem Tod in einen Mini-Höllenhund à la Magmadar, und der Buff kann gestohlen werden!

Die Teuflischen Vorarbeiter sollten mit ausreichender Distanz zu anderen Gruppen bekämpft werden, da sie über einen AE-Furchtzauber verfügen – also sofort nach dem Anlocken zurückziehen! Damit der Dämon nicht den Tank in die Flucht schlägt und anschließend auf einen Stoffträger einschlägt, empfiehlt es sich, die ganze Gruppe nahe am Vorarbeiter zu postieren. So nehmen alle Spieler und nicht nur der Tank die Beine in die Hand.

Besonders lästig sind die Auftragsmörder, die sich gern im Schatten verstecken und zu besonders ungünstigen Momenten in den Kampf eingreifen. Schon nach den ersten Räumen bekommen Sie es im Schattenlabyrinth mit Gruppen von bis zu sechs Gegnern zu tun – ein zusätzlicher Mob ist das Letzte, was Sie wollen. Seien Sie daher bis zum Angriff auf der Hut und ziehen Sie die Gegner zu Ihrer Gruppe zurück, nicht andersrum.

QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questreihe
Das Buch der teuflischen Namen	Beide	Altruis [Nagrand, 27/43]	Ausbildungsgelände von Karabor [Aldor: Exarch Onaala, Schattenmondtal, 61/29] [Seher: Larissa Sonnenhieb, Schattenmondtal, 56/58]
Der Kodex des Blutes	Beide	Feldgeneral Masuud [Eingang des Schattenlabyrinths]	Ärger in Auchindoun [Spionagemeisterin Mehlisah Hochkrone, Shattrath]
In das Herz des Labyrinths	Beide	Kodex des Blutes [im Schattenlabyrinth]	Der Kodex des Blutes
Encyclopaedia Daemonica	Beide	Splitter des Illidaribanns [Drop von Aufseher Fetzsäge, Schattenmondtal, 22/35]	–
Findet Spion To'Gun	Beide	Spionin Grik'tha [Eingang des Schattenlabyrinths]	–
Nach Karazhan	Beide	Khadgar [Shattrath]	Arkane Störungen [Erzmagier Alturus, Eingang von Karazhan]
Seeleninstrumente	Beide	Spion To'Gun [Im Schattenlabyrinth]	Findet Spion To'Gun
Die Prüfung der Naaru: Stärke (heroisch)	Beide	A'dal [Shattrath]	Oronok Herzeleid [Erdheiler Torlok, Schattenmondtal, 42/45]



Botschafter Höllenschlund

Sobald der letzte Trashmob vor Botschafter Höllenschlund ins Gras gebissen hat, beginnt der erste Bosskampf der Instanz.

Der Botschafter wird am Besten von der Gruppe weg ausgerichtet, da er regelmäßig ätzende Säure spuckt. Kurz nach diesem Angriff, etwa alle 25 Sekunden, wirkt er einen Furchtzauber, den der Tank am Besten in Berserkerhaltung kontert. Wer nicht in den Nahkampf muss, bleibt auf maximaler Distanz. Sobald Sie mit dem Furchtzauber umgehen können, ist der Rest des Kampfes recht einfach.

Schwarzherz der Hetzer

Schwarzherz ist einer der lustigeren Kämpfe, die uns bisher untergekommen sind, aber leider auch einer der unberechenbarsten. Zunächst sollte sein Raum bis zum letzten Trash-Mob leer geräumt werden, da der Boss übersehene Schergen zu Hilfe ruft. Schon etwa zehn Sekunden nach dem Angriff setzt Schwarzherz seine wichtigste Fähigkeit ein. Sie heißt »Chaos stiften«, und genau das tut sie auch. Hierbei werden die Gedanken der kompletten Gruppe gleichzeitig kontrolliert und so die Spieler gegeneinander aufgehetzt. Daraus entstehen oft witzige Situationen, doch mit ein bisschen Pech fällt hier auch mal jemand tot um, ohne es irgendwie verhindern zu können.

Da NPC-gesteuerte Charaktere meist Fähigkeiten mit langen Cooldowns favorisieren, sollten die gefährlichen unter ihnen möglichst schnell (das bedeutet vor der Gedankenkontrolle) eingesetzt werden. Das Chaos setzt übrigens die Hassliste des Bosses zurück. Direkt nach diesem Spruch sollten Sie Ihrem Tank also etwas Zeit geben, um Aggro zu sammeln. Schwarzherz selbst macht nur wenig Schaden – Ihre Mitspieler sind in diesem Kampf das deutlich größere Problem.

Grossmeister Vorpil

Der Großmeister verursacht nur geringen Nahkampfschaden, dafür schmeißt er Schattenblitzsalven in die Runde. Das größte Problem sind allerdings seine anderen Fähigkeiten. Etwa alle 30 Sekunden teleportiert er sich zusammen mit der kompletten Gruppe auf den Altar in der Mitte und zaubert dort einen schmerzhaften Feuerregen herbei, der knapp 1.000 Schaden pro Tick verursacht. Nehmen Sie also direkt nach dem Teleport die Beine in die Hand und bringen Sie Distanz zwischen sich und den Feuerregen.

Außerdem erscheinen an einem von fünf Punkten im Raum regelmäßig Leerwandler und bewegen sich langsam auf Vorpil zu. Dort angekommen wirken sie eine Schattennova, die bei allen Spielern in Reichweite etwa 1.200 Schaden verursacht und Vorpil gleichzeitig heilt. Das wollen Sie natürlich vermeiden, daher müssen die Adds ausgeschaltet werden, bevor sie ihren Meister erreichen. Zu Beginn und in der Mitte des Kampfes können die Adds von einer DPS-Klasse übernommen werden. Doch je niedriger Vorpils Trefferpunkte sinken, desto schneller bewegen sich die Leerwandler. Sollte ein Spieler allein gegen Ende nicht mehr mit der Bekämpfung der Adds hinterherkommen, dann muss er schnell Unterstützung vom Rest der Gruppe bekommen. Alternativ kann der Tank Vorpil gegen Ende des Kampfes auch quer durch den Raum ziehen, sodass der Rest die letzten Prozente runterprügeln kann, bevor ihn die Adds erreichen.

Murmur

Der Chef der Instanz ist ein riesiges Elementar, das auffällige Ähnlichkeit mit Ragnaros aufweist. Vor dem Kampf müssen Sie eine Reihe von Gruppen ausschalten, die selbst gerade gegen Murmur kämpfen. Damit Sie nicht zu viele Gegner auf einmal bekommen, muss hier sehr genau auf den Moment des Pulls geachtet werden. Die verschiedenen Gruppen sind jeweils durch einen einzelnen Gegner verbunden. Murmur fertigt die Eindringlinge nacheinander mit einem Zauber ab, der optisch an die Railgun von **Quake 3** erinnert. Genau dann, wenn ein Bindeglied von Murmur getroffen und ausgeschaltet wurde, müssen Sie angreifen.

Murmurs normaler Angriff verursacht zwischen 1.000 und 1.500 Schaden, wesentlich interessanter sind jedoch seine Spezialfähigkeiten. In regelmäßigen Abständen wirkt der Boss seinen »Überschallknall«, einen Flächenzauber mit einer Reichweite von etwa 34 Einheiten. Der Radius entspricht in etwa dem Ring, in dessen Mitte Murmur steht. Die Attacke wird mit den Worten »Murmur entzieht der Luft Energie ...« angekündigt und kostet etwa 80 Prozent der totalen Lebensenergie. Dazu kommen noch ein DoT und ein Verlangsamungseffekt. Es versteht sich von selbst, dass die Gruppe daher unbedingt auf Distanz bleiben muss. Selbst der Tank sollte kurz vor dem Überschallknall das Weite suchen – es sei denn, der Heiler ist auf Zack und hat genügend Mana. Achten Sie darauf, dass Murmur nur so kurz wie nötig allein gelassen wird, denn wenn zu lange kein Spieler in Reichweite ist, wirkt er einen Debuff, der 2.000 Schaden verursacht und jeden Naturschaden um 2.000 Punkte erhöht. Der Tank muss also direkt nach dem Knall wieder zurück in den Ring für die nächste Runde.

Die zweite Spezialfähigkeit ist der Debuff »Murmurs Berührung« auf einen zufälligen Spieler. Werden Sie markiert, läuft ein Zähler auf Null, und nach zehn Sekunden werden Sie in die Luft geschleudert und verursachen bis zu 4.000 Schaden im Umkreis. Sobald ein Spieler den Debuff bekommt, muss er sich daher sofort vom Rest der Gruppe entfernen. Die Zelte in Murmurs Raum bieten sich dafür an, denn da werden Sie nicht so hoch geschleudert.



INSTANZEN

Die Höhlen der Zeit: Das alte Hügelland (Level 66-69)

In den Höhlen der Zeit reisen Sie mit Ihrer Gruppe in die Vergangenheit, um Schlüsselereignisse vor dem Angriff der Agenten vom Ewigen Drachenschwarm zu beschützen. Wenn der Lauf der Zeit aus dem Gleichgewicht gerät, dann ist die Gegenwart in Gefahr.

Das Portal zur ersten Instanz, dem alten Hügelland, finden Sie im Nordwesten der Höhlen. Dort müssen Sie keinen geringeren als Thrall, den späteren Chef der Horde, aus der Gefangenschaft befreien. Seine ursprüngliche Retterin ist von den Zeitreisenden Drachen gefangen genommen worden, und ohne Ihre Hilfe wird das nichts mit der Flucht. Die Allianz wird die Motivation für diese Quest vielleicht etwas schwerer aufbringen, aber was tut man nicht alles für das Raum-Zeit-Kontinuum.

Die ganze Zone ist in die Quest um Thralls Befreiung eingebettet. Und genau wie das Hügelland der Gegenwart ist auch die Instanz von Level-20-Monstern bevölkert – bis auf die Gegenden, wo die Quest spielt, versteht sich. Das lädt zum Erkunden ein, und ohne zuviel zu verraten: Es warten alte Bekannte auf Sie!

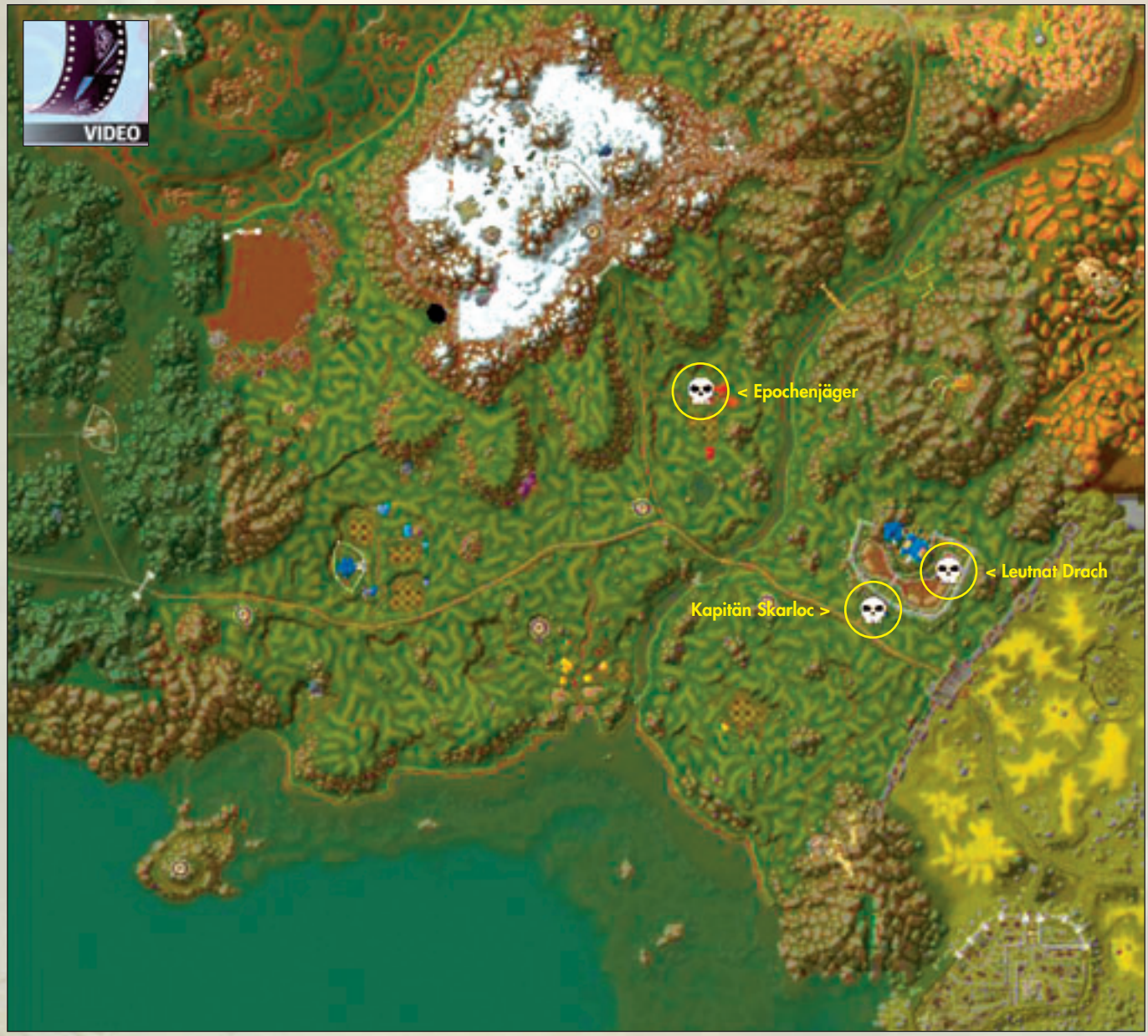
Durnholde

Direkt am Eingang der Instanz erwartet Sie Erozion, welcher Ihnen den eigentlichen Auftrag erteilt und Sie mit Brandsätzen ausstattet. Springen Sie anschließend auf den Rücken des Drachen neben ihm, und genießen Sie einen gemütlichen Flug nach Durnholde.

Nachdem Sie sich mit ein paar Gegnergruppen angelegt haben, springen Sie zu den Baracken hinunter und legen in jeder der Hütten einen Brandsatz in das freundlicherweise dafür vorgesehene Fass. Beachten Sie vor dem Angriff der Wachen am Eingang jedes Gebäudes, dass bei jedem Kampf noch zwei weitere Gegner um die Ecke gestürmt kommen.

Leutnant Drach

Sobald der letzte Brandsatz angebracht ist und die Hütten in Flammen stehen, wird der erste Boss der Instanz auf Sie aufmerksam. Leutnant Drach liefert einen recht geradlinigen Kampf und sollte Ihnen keine großen Probleme bereiten. Er verfügt über eine Wirbelwindattacke, der alle Spieler ausweichen sollten. Auch der Tank geht hier am Besten zurück. Gelegentlich paralysiert Drach mit einem Drohruf einen Nahkämpfer und schlägt im Radius von zehn Einheiten alle anderen Spieler in die Flucht. In der Praxis ist also meist der Tank gelähmt, und wenn nicht alle anderen Spieler fliehen, dann müssen Sie sich ein paar Sekunden lang mit schmerzhaften Übergriffen herumschlagen.



Um das zu vermeiden, kann sich die ganze Gruppe innerhalb der Drohruf-Reichweite aufhalten, aber auch wenn alle auf maximaler Distanz bleiben, sollten Sie diese Fähigkeit problemlos überstehen. Drach verfügt außerdem über einen Fernangriff mit Feuerschaden sowie die Fähigkeiten Kniesehne und Tödlicher Stoß: Nichts, was Sie zum Zittern bringen sollte.

Kapitän Skarloc

Im Anschluss an den Kampf mit Drach machen Sie sich auf den Weg zur Burg, wo Thrall im Keller auf Sie wartet – hinter Gittern. Lassen Sie alle Gruppenmitglieder ihre Quest bei ihm abgeben, und starten Sie die Eskortquest. Der junge Thrall hat noch nicht viel über Aggro gelernt, aber dafür kann er bereits eine Menge einstecken. Wenn Sie seine Lebensenergie im Auge behalten, dann können Sie ihn daher ruhig auch mal einen Gegner offtanken lassen. Auch sonst verhält er sich wie ein klassischer Tank: Er hat kein Mana und es interessiert ihn auch wenig, wenn Sie keines mehr haben. Sehen Sie also zu, dass Ihre Zauberkünstler zwischen den Kämpfen schnell zum Trinken kommen, bevor »Leeroy« Thrall schwertschwingend auf die nächste Gruppe zustürmt.

Am Ausgang des Durnholde-Komplexes stellt sich Ihnen Kapitän Skarloc in den Weg. Er wird von zwei Helfern begleitet. Einer davon ist ein Heiler, den Sie am Besten zu Beginn des Kampfes ruhig stellen. Skarloc ist jedoch nicht auf den Kopf gefallen und kann Effekte wie Verwandlung von seinen Begleitern entfernen, wenn sie in Sichtweite sind. Daher sollten Sie den Heiler hinter die Burgmauer locken und dort bezaubern oder in einen Wollknäuel verwandeln. Anschließend verprügeln Sie den zweiten Begleiter und widmen sich dem Boss.

Skarloc ist ein Paladin und wird versuchen, sich selbst und seine Begleiter zu heilen. Der Zauber lässt sich unterbrechen. Wenn Ihre Gruppe die Heilzauber unterbindet, dann stellt Skarloc allein keine Bedrohung mehr dar.

Epochenjäger

Thrall springt nach dem Kampf auf sein (laaaangsames) Pferd und führt Sie auf der Suche nach Taretha zu Tarrens Mühle. Nach Gefechten in Scheune und Kirche findet Thrall seine Freundin schließlich im Gasthaus, und die letzte Schlacht der Instanz beginnt mit einer ausgezeichnet gestalteten Sequenz.

Der Endgegner des alten Hügellandes hat seine Schwingen über dem Gasthaus ausgebreitet. Bevor er jedoch selbst in den Kampf eingreift, schickt er drei Wellen von Drachkins gegen Ihre Gruppe. Diese Gegner haben es in sich und können einer Gruppe unter Level 70 durchaus Probleme bereiten. Achten Sie hier besonders auf Thralls Trefferpunkte, denn wenn er das Zeitliche segnet, ist die Quest und somit auch der Bosskampf gescheitert. Bis zu dreimal können Sie es allerdings einen Schritt vorher erneut versuchen. Werden Sie im Kampf gegen den Epochenjäger oder seine Schergen überrannt, dann wartet Thrall zum Beispiel im Gasthaus auf Sie.

Beim Kampf gegen die Drachkins sollten sich die DPS-Klassen als Erstes um die Ewigen Schänder kümmern, denn ihre Sprüche machen ausgesprochen viel Schaden. Der Tank sammelt inzwischen die Nahkämpfer um sich, die dann nacheinander ausgeschaltet werden. Ein Druide ist hier wegen seines Schlafzaubers Gold wert. Da bei so vielen Gegnern schnell das Mana knapp wird, sollten die Sprücheklopfer in Ihrer Gruppe jede Gelegenheit zwischen den Kämpfen nutzen, um einen Schluck Zauberwasser zu trinken.

Epochenjäger, Teil zwei

Sind die Drachkins überstanden, landet der Epochenjäger, und der eigentliche Bosskampf beginnt. Der Drache mit der eindrucksvollen Stimme verfügt über eine Aura, die nach und nach alle Buffs auf den Spielern entfernt. Diese Fähigkeit kann ihm von einem Level-70-Magier gestohlen werden, aber auch ohne diesen Bonus lässt sich der Epochenjäger bezwingen.

Er verfügt über den DoT »Drohender Tod«, welcher einem zufälligen Ziel 750 Schattenschaden zufügt. Deutlich unangenehmer ist sein Sand-Atem, der in einem kegelförmigen Bereich vor ihm etwa 1.800 Arkanschaden verursacht und Bewegungs- sowie Angriffsgeschwindigkeit verringert. Der Tank sollte den Drachen also, wie so oft, von der Gruppe weg drehen. Da der Epochenjäger außerdem einen Rückstoß-Angriff einsetzt, stellt sich der Tank am Besten mit dem Rücken an eine Hauswand – der Rest der Gruppe verteilt sich in maximaler Distanz auf dem Hof.

Mit dem Sieg über den Epochenjäger steht der Flucht von Thrall nichts mehr im Wege, und Ihre Quest ist abgeschlossen!

QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questreihe
Das alte Hügelland	Beide	Andormu [Tanaris, 58/54]	Zum Hort des Meisters [Ordner der Zeit, Tanaris, 66/49]
Tarethas Ablenkungsmanöver	Beide	Erozion [Das alte Hügelland, am Eingang]	Zum Hort des Meisters
Flucht aus Durnholde	Beide	Thrall [Das alte Hügelland, im Keller von Durnholde]	Zum Hort des Meisters
Rückkehr zu Andormu	Beide	Erozion [Das alte Hügelland, am Eingang]	Zum Hort des Meisters



INSTANZEN

Die Höhlen der Zeit: Der Schwarze Morast (Level 68-70)

Auch in der zweiten Instanz in den Höhlen der Zeit werden Sie in die Vergangenheit befördert. Diesmal gilt es, dem berühmten Erzmagier Medivh beim Öffnen des Dunklen Portals zu helfen. Das Dunkle Portal steht im Schwarzen Morast im Südwesten der Höhlen. Hier handelt es sich um eine dschungelartige Gegend, aus der nach diesen Ereignissen die aus dem Rollenspiel bekannten Zonen Sümpfe des Elends und Verwüstete Lande entstanden.

Sie können den Schwarzen Morast erst betreten, wenn Sie die Vorquests in den Höhlen der Zeit und dem alten Hügelland abgeschlossen haben. Hier baut eine Quest auf die andere auf. Auch sonst ist diese Zone in vieler Hinsicht einzigartig. Zwar gibt es hier ebenfalls Trash und Bosse, doch statt sich von Raum zu Raum vorzukämpfen, müssen Sie Medivh gegen Welle um Welle von Drachkins verteidigen. Insgesamt öffnen sich nacheinander ganze 18 Zeitrisse, aus denen Gegner strömen, und bei jedem sechsten Portal erwartet Sie ein Boss.

Wenn Ihre Gruppe nicht überrannt wird, dann macht der Schwarze Morast eine Menge Spaß und kann sehr schnell abgeschlossen werden. Eine erfahrene Gruppe braucht nur etwa 30 Minuten, daher eignet sich diese Zone ausgezeichnet, um seinen Ruf bei den Hütern der Zeit aufzupolieren. Nachteil: Wenn Sie scheitern, müssen Sie ganz von vorn beginnen, beim allerersten Zeitriss.

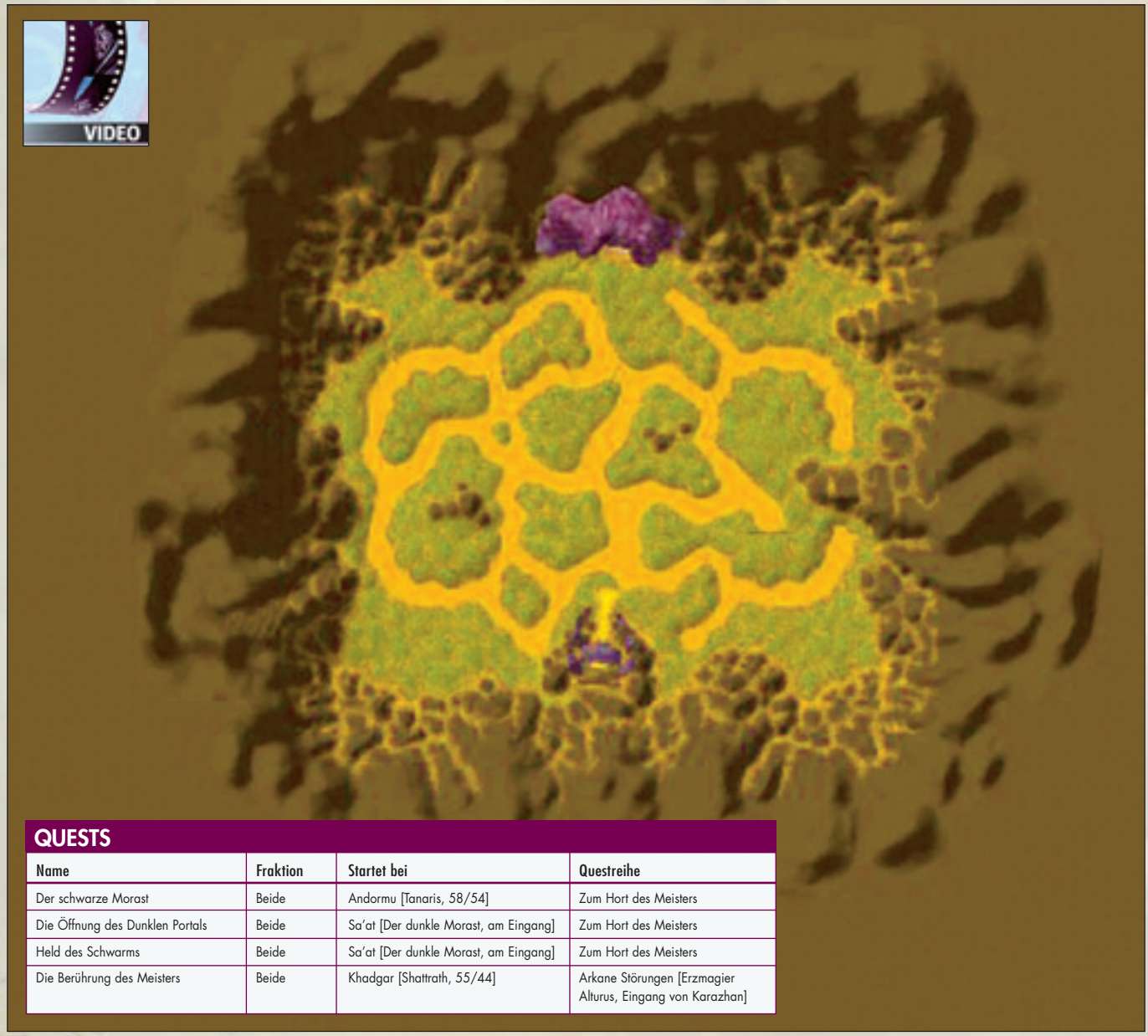
Trash

Die eigentliche Quest für die Verteidigung von Medivh erhalten Sie in der Instanz von Sa'at direkt hinter dem Eingang. Er vertraut jedem Spieler der Gruppe auch ein so genanntes Chronosignal an, mit dem er einmalig einen Wächter der Zeit herbeirufen kann. Diese Gegenstände sollten Sie sich unbedingt für Situationen aufheben, in denen die Drachkins drohen, Ihre Gruppe zu überrennen.

Der Schwarze Morast wird von allerlei Getier bevölkert. Medivh wartet am Dunklen Portal im Süden der Instanz. Kämpfen Sie sich in seine Nähe vor, kommen Sie ihm aber noch nicht zu nahe, denn dann startet der Kampf-Event. Zunächst sollten Sie die Gegend um Medivhs Insel von Trash befreien, denn hier erscheinen an mehreren Punkten die Zeitrisse. Welches Portal wo erscheint, ist rein zufällig – es können sich durchaus zwei hintereinander an derselben Stelle öffnen.

Die Zeitrisse

Ist die Gegend von Spinnen und Krokodilen gesäubert, gehen Sie zu Medivh und beginnen



QUESTS

Name	Fraktion	Startet bei	Questreihe
Der schwarze Morast	Beide	Andormu [Tanaris, 58/54]	Zum Hort des Meisters
Die Öffnung des Dunklen Portals	Beide	Sa'at [Der dunkle Morast, am Eingang]	Zum Hort des Meisters
Held des Schwarms	Beide	Sa'at [Der dunkle Morast, am Eingang]	Zum Hort des Meisters
Die Berührung des Meisters	Beide	Khadgar [Shattrath, 55/44]	Arkane Störungen [Erzmagier Alturus, Eingang von Karazhan]

die Schlacht um das Dunkle Portal. Oben in der Mitte Ihres Bildschirms wird angezeigt, das wievielte Portal gerade offen ist und wie viel Prozent Medivhs Schildzauber noch hat. Hierfür wird dieselbe Anzeige verwendet wie für die Outdoor-PvP-Ziele. Sehen Sie diese Informationen also nicht, dann überprüfen Sie, ob in den Interface-Einstellungen vermerkt ist, dass die PvP-Ziele immer angezeigt werden sollen. Aus jedem Portal kommen ein Elite-Gegner und nach und nach weitere Drachkins, die sich schnurstracks auf den Weg zu Medivh machen. Sein Schild hält zwar Einiges aus, doch am Sichersten ist es, eine Schadensklasse (Hexenmeister und Jäger sind gut geeignet) für die Adds abzustellen, während sich der Rest um den Elite-Drachen kümmert. Es erwarten Sie Nahkämpfer, Magier und Hexenmeister. Den meisten Gruppen machen die Zauberkundigen mehr Probleme, da sie mit ihren Sprüchen nicht nur den Tank, sondern auch zufällige Ziele anvisieren – hier ist Vorsicht geboten.

Oberste Devise ist hier Geschwindigkeit, denn die Zeitrisse erscheinen sehr knapp hintereinander, und wenn Sie nicht schnell genug sind, dann haben Sie schnell mehrere Portale gleichzeitig offen, was sich kaum noch bewältigen lässt. Denken Sie im Notfall an Ihre Chronosignale. Um die Situation zu entschärfen, können Sie sich zum Beispiel komplett auf den Elitegegner konzentrieren und einen Hüter der Zeit zu Medivh stellen, der die kleineren Drachkins für eine Weile beschäftigt.

Direkt nach jedem Portal sollten die Zauberkundigen in Ihrer Gruppe trinken, um die Manavorräte aufzufrischen.

Chronolord Deja

Vor dem sechsten Portal steht statt des gewohnten Elite-Gegners der erste Boss. Chronolord Deja verfügt über einen Arkanschlag, der den Tank bis zu 4.000 Lebenspunkte kosten kann. Außerdem wirkt er einen Arkanen Kettenzauber, der nahe beieinander stehende Gruppenmitglieder für etwa 2.000 Schaden trifft. Abgesehen davon ist Deja aber nicht wesentlich schwieriger als ein normaler Portal-Elite, und Ihre Gruppe sollte sich weiterhin um die kleinen Drachkins kümmern können. Falls Sie hier Probleme bekommen, dann ignorieren Sie die Adds und beschwören einen Hüter der Zeit bei Medivh. Achten Sie aber darauf, dass Sie das Chronosignal nicht zu nahe an Deja verwenden, denn alle Bosse können die herbeigerufenen Helfer verschwinden lassen.

Temporus

Der zweite und schwierigste Boss erscheint mit dem zwölften Portal. Seine unangenehmste Fähigkeit ist ein Debuff, den er auf den Tank wirkt. Jeder Debuff verringert Heilungszauber um zehn Prozent, bis der Tank schließlich gar nicht mehr geheilt werden kann.

Die Strategie hängt sehr von Ihrer Gruppenzusammensetzung ab. Wenn Ihre Gruppe schnell sehr viel Schaden verursachen kann, dann ist es möglich, den Debuff zu ignorieren und Temporus einfach so schnell wie möglich aus dem Weg zu räumen. Alternativ kann ein zweiter Tank den Boss übernehmen, wenn Ihr Maintank zu viele Debuffs hat, um noch vernünftig geheilt zu werden. Nach ein paar Sekunden verschwindet der Debuff, und der erste Tank kann wieder übernehmen. Auch ein Paladin ist hier sehr hilfreich, da er Segen des Schutzes auf den Tank wirken kann.

Zu guter Letzt hat Temporus noch einen Stärkungszauber, der seine eigene Angriffsgeschwindigkeit verdoppelt. Der Kampf wird natürlich deutlich einfacher, wenn dieser Buff getilgt oder gestohlen wird.

So oder so, Temporus ist knackig. Wir empfehlen daher, die kleineren Drachkins bei diesem Kampf völlig zu ignorieren und sich erst nach dem erfolgreichen Bosskampf um sie zu kümmern. Wenn der Schild des Erzmagiers bereits angeschlagen ist, können Sie auch hier wieder einen Drachen bei Medivh beschwören

Aeonus

Der letzte Boss der Instanz kommt erfreulicherweise ohne Begleitung durch den 18. Zeitriss. Unmittelbar nach seinem Erscheinen wird er sich auf den Weg zu Medivh machen und dessen Schild bearbeiten. Halten Sie beim vorletzten Portal daher Augen und Ohren offen. Falls Aenous es mal wieder nicht erwarten kann und frühzeitig erscheint, dann müssen Sie die Schildanzeige im Auge behalten.

Der Endgegner verfügt über einen Sand-Atem ähnlich dem des Epochenjägers und muss daher von der Gruppe weggedreht werden. Außerdem wirkt er Raserei auf sich selber, was seinen Schaden erhöht. Wie damals im Geschmolzenen Kern kann diese Fähigkeit von einem Jäger unterbrochen werden.

Sein auffälligster Spezialangriff jedoch ist dem guten, alten **Dungeons & Dragons** entliehen: Aeonus kann für vier Sekunden die Zeit für die ganze Gruppe anhalten. In **World of WarCraft** kommt das einem flächendeckenden Betäubungszauber gleich. Da natürlich auch die Heiler für diese Zeit ausgeschaltet werden, sollte der Tank vor dem Zauber idealerweise auf volle Trefferpunkte gebracht und zusätzlich mit HoTs versehen werden.

Um den Kampf zu vereinfachen, sollten Sie alle verbliebenen Chronosignale neben diesem Boss verwenden. Oft wird er die Drachen gleich verschwinden lassen, manchmal halten sie eine Weile. Da er allein ist, braucht er eine Weile, um Medivhs Schild zu durchdringen. Sollten Sie an Aeonus scheitern, rennen Sie so schnell wie möglich zurück. Mit etwas Glück haben Sie noch Zeit für einen zweiten Versuch!

Moritz Menzel



STALKER

Stalker haben es nicht leicht. **Wir sagen Ihnen, wie Sie in der Zone überleben** und sich zum Reaktor und Spielfinale durchkämpfen!

Seien Sie mutig, gehen Sie auf Erkundungstour! So lange Sie speichern, kann nichts passieren. Abseits der Hauptrouten finden Sie oft Beute oder Kontaktpersonen und Aufträge.

Reich mit Nebenmissionen

TIPP 1: Sie können Stalker in einem Rutsch durchspielen, indem Sie dem roten Storyfaden folgen und ein Hauptziel nach dem andern abarbeiten. In den höheren Schwierigkeitsgraden kann es allerdings nützlich sein, sich auf Nebenaufträge einzulassen, um an bessere Ausrüstung zu gelangen. Wenn Ihnen das Spiel einmal zu schwer wird, drehen Sie um und fragen beim nächsten Händler nach Aushilfsjobs. Vielleicht bringen die das nötige Kleingeld oder den Ruf, um sich eine bessere Waffe oder eine stärkere Rüstung leisten zu können.

TIPP 2: Viele Sekundärmissionen können Sie quasi nebenbei erledigen, während Sie der Story folgen. Dazu gehört insbesondere die Jagd nach Artefakten. Aufträge, bei denen Sie ein konkretes Ziel verfolgen, etwa einen Auftragsmord erledigen oder bei der Verteidigung eines Lagers helfen, führen Sie nicht selten fort vom Handlungsstrang. Letztere sollten Sie umgehend erledigen, da die Zeitlimits meist recht knapp gesetzt sind. Keine Sorge: Ein Fehlschlag bringt keine Nachteile, von der ausbleibenden Belohnung einmal abgesehen.

Sammelnd zum Sieg



TIPP 3: Auch wenn es nervt: Sammeln Sie jede Waffe auf und schauen Sie nach, ob noch Kugeln im Magazin sind. Gerade im späteren Spielverlauf kann Munition knapp werden. Kaliber, die Sie nicht verwenden, können Sie liegen lassen. Wenn Sie allerdings lange keine Kugeln für Ihre Wumme finden, sollten Sie über einen Wechsel nachdenken, selbst wenn Sie dabei einen schlechten Tausch machen. Deshalb, aber auch um bei Ladehemmung nicht wehrlos dazustehen, lohnt sich eine Pistole als Zweitwaffe bis zum Schluss. Zwei Gewehre oder MPs sind dagegen Platzverschwendung.

TIPP 4: Weil Sie nur wenig tragen können, sollten Sie genau abwägen, was Sie mitnehmen. Munition, Verbandspäckchen und im späteren Spielverlauf Anti-Strahlungs-Mittel sind das A und O. Artefakte lohnen sich ebenfalls, zum Verkaufen oder um die Rüstung aufzuwerten. Essen brauchen Sie nicht zu bunkern, da reicht ein Bissen pro zwei, drei Levels. Liegen lassen sollten Sie Granaten, Raketenwerfer oder allzu exotische Waffen wie Gauss-Gewehre.

TIPP 5: Öffnen Sie jede Kiste, schauen Sie in jeden Schrank! Denken Sie daran: Nicht alle Behälter geben ihren Inhalt per Tastendruck preis. Die kleinen, weißen Päckchen etwa, die Sie immer mal wieder finden, müssen Sie aufschießen oder mit dem Messer bearbeiten.

TIPP 6: Oft finden Sie beim Leichenfleddern Hinweise auf Geheimverstecke. Diese werden in Ihrem PDA gespeichert und auf der Minikarte lila markiert. Versäumen Sie nicht nachzuschauen! Dort gibt es oft besonders fette Beute.

TIPP 7: Prinzipiell gilt: Je öfter Sie sich Zeit nehmen, zum Händler zu dackeln, desto mehr Kleinkram dürfen Sie einsacken, desto mehr Geld verdienen Sie, desto bessere Ausrüstung können Sie sich leisten. Das Angebot der Händler variiert. Mitunter findet sich erst beim dritten oder vierten Besuch ein Schnäppchen.

Topp-Tipp Taktik

TIPP 8: Es gibt im Wesentlichen zwei erfolgreiche Kampftaktiken. Die Versteck-Taktik und die Schießbuden-Taktik. Erstere ist zeitaufwändig, aber sicher: Wenn Sie auf Gegner treffen, verstecken Sie sich hinter dem nächst besten Hindernis – Baum, Container, Häuserwand – und warten Sie ab. Oft rücken die Gegner irgendwann an, um Sie zu suchen, und Sie können einen nach dem anderen umnieten.

TIPP 9: Wenn Ihnen Verstecken zu lange dauert, suchen Sie sich eine Deckung (Reifenstapel, Autowrack, Kiste), hocken sich ab und linsen per Seitwärtsblick um die Ecke. So bieten Sie Ihren Gegnern nur ein kleines Ziel. Meist verschanzen sich Ihre Widersacher, laufen kurz ins Sichtfeld, um Feuerstöße abzugeben, und gehen dann wieder in Deckung. Hier müssen Sie den richtigen Moment abpassen.

TIPP 10: Ungeduldige können auch folgende, allerdings riskante Methode versuchen. Erst wie in Tipp 9 abtauchen und auf den Gegner feuern. Sobald der sich zurückzieht, lossprinten und entweder hinterm nächsten Hindernis in Deckung gehen oder direkt auf den Gegner zu rennen und ihn aus nächster Nähe überraschen. Damit das funktioniert, müssen Sie allerdings genügend Deckung vorfinden.

TIPP 11: Für welche Taktik Sie sich auch entscheiden, schießen Sie unbedingt Einzelfeuer und zielen Sie immer auf den Kopf. Gegen Spiel-Ende treffen Sie auf Stalker mit extrem schweren Panzeranzügen, die im Brustbereich fast immun gegen Kugeln sind.



Allgemeine Überlebenstipps

TIPP 12: Das Wichtigste ist der Anzug. Wenn ein besseres Modell verfügbar ist, sollten Sie sofort aufrüsten! Selbst wenn das bedeutet, dass Sie beim Händler Ihre Knarre versetzen müssen – Schießprügel finden Sie an jeder Ecke.

TIPP 13: Vom Innern des Reaktors einmal abgesehen, gibt es in Stalker keine größeren verstrahlten Gebiete. Lassen Sie sich vom Knacken des Geigerzählers also nicht aufhalten, sondern bringen Sie kontaminierte Abschnitte lieber im Laufschritt hinter sich.

TIPP 14: Wenn Sie keinen Bock auf eine Ballerei haben, nehmen Sie einfach die Beine in die Hand! Im Freien funktioniert die Hasenfuß-Taktik erstaunlich oft. Einfach dem Pfeil nach zum Levelausgang, und Sie sind vorerst in Sicherheit. Bei Wildtieren ist Weglaufen generell die beste Taktik, wenn Sie Munition sparen wollen – die Viecher verfolgen Sie nicht lange.

TIPP 15: Anomalien kündigen sich durch Wabern in der Luft und Warntöne an. Diese Stellen sind möglichst weiträumig zu umgehen. Es sei denn, ohne Durchquerung geht's nicht weiter oder fette Beute geht durch die Lappen. Kleinere Anomalien übersteht man mit einem guten Anzug ohne große Blessuren.

TIPP 16: Artefakte funktionieren am besten in Kombination. Eines verbessert etwa Rüstung, strahlt aber, ein anderes senkt Strahlenwerte.

TIPP 17: Waffen halten nicht ewig. Mit jedem Schuss verschlechtert sich der Zustand. Häufig gebrauchte Modelle können verklemmen. Deshalb immer überprüfen, ob aufgesammelte Waffen in einem besseren Zustand sind.

Rüdiger Steidle

RESIDENT EVIL 4

Wie Sie den gruseligsten Zombies und den gehirnlosesten Feinden den Garaus machen, erzählen wir Ihnen hier.

Einen Besuch in Spanien stellt man sich sicher anders vor: Sonne, Sand und Palmen statt Zombies, Kettensägen und Las-Plagas-Würmern. Um Ihnen diesen Horror-Trip zu versüßen, geben wir hier nützliche Tipps zum Überleben. Und Kniffe für die mitunter heftigen Bosskämpfe mit auf die Reise.

Allgemeine Tipps

TIPP 1: Erhöhen Sie möglichst schnell die Munitionskapazität Ihrer Waffen. Je mehr Geschosse in die Wummen passen, desto weniger Munitionspäckchen müssen Sie in Ihrem Koffer herumtragen. Dadurch sparen Sie Platz im Inventar, den Sie für Heilpflanzen brauchen.

TIPP 2: An den unterschiedlichsten Orten verbergen sich wertvolle Schätze. Mal hängen sie gut sichtbar in der Gegend herum, oder sie warten in Kisten und Krügen. Manche Schmuckstücke sind aber etwas besser versteckt, beispielsweise in Vogelnestern, auf Bäumen oder in Fackeln. Schauen Sie sich um und achten Sie auf glitzernde Gegenstände.

TIPP 3: Tiere wie Krähen, Schlangen und Hühner hinterlassen Gegenstände, wenn Sie sie töten. Krähen fliegen allerdings weg, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Schießen Sie die Vögel deshalb aus sicherer Entfernung ab, oder bewerfen Sie sie mit Granaten, um sie schnell zu töten.

TIPP 4: Sparen Sie Ihre Munition! Kommt Ihnen ein Dorfbewohner zu nahe, erscheint manchmal am unteren Bildrand der Aktionshinweis »Treten«. Lassen Sie einzelne Gegner ruhig mal näher kommen, um ihnen einen saftigen Kick zu verpassen. Passen Sie aber auf: Dieser Angriff ist nicht immer erfolgreich. Liegt der Angreifer dann am Boden, bearbeiten Sie ihn mit dem Messer, bis sein Lebenslicht erlischt.

TIPP 5: Einige Knarren sind für die Bewältigung bestimmter Situationen unerlässlich. Die Schrotflinte beispielsweise eignet sich hervorragend für den Kampf gegen Horden von Gegnern, das Sturmgewehr brauchen Sie für genaue Treffer aus sicherer Distanz, und mit der TMP treffen Sie dank hoher Feuerrate sich schnell bewegende Ziele besser. Achten Sie deshalb darauf, nie den Munitionsvorrat für eine Waffe komplett aufzubrauchen. Wechseln Sie die Kanonen und nutzen Sie die verschiedenen Arten von Munition gleichmäßig.

TIPP 6: Auf dem Weg finden Sie oft Behältnisse, die sich zerstören lassen. Im Dorf sind es meist kleine Holzkisten und Fässer, im Schloss sind es Krüge. Schlagen Sie diese Gefäße mit dem Messer kaputt, um an die Gegenstände im Inneren zu gelangen. Meist finden Sie Kräuter, Munition oder Geld, manchmal gibt's aber auch wertvolle Schätze, die sich beim Händler sehr gut verticken lassen. › BILD 01

TIPP 7: Hinter der Kirche steht eine Vorrichtung mit einem Kombinationsschloss, welches sich nur öffnet, wenn Sie die Symbole der drei Zwillingsgräber zum Leuchten bringen. Drehen Sie den Zeiger wie folgt: 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4 und 3.

TIPP 8: Nehmen Sie sich vor den Mönchen im Schloss in Acht. Aus einigen von ihnen brechen ziemlich große Las-Plagas-Parasiten hervor, die Leon mit einem Biss den Kopf von den Schultern reißen. Lassen Sie diese Viecher nicht zu nahe an sich herankommen!

TIPP 9: Lassen Sie Ashley immer in Sicherheit warten, während Sie den nächsten Streckenabschnitt säubern. Sonst kann es passieren, dass das Mädel angegriffen wird und wertvolle Lebenspunkte verliert. Räumen Sie auch immer alle Bärenfallen aus dem Weg.

Bosskampf: El Lago

Dieser Bosskampf ist kein großes Problem: Weichen Sie dem im Wasser treibenden Geröll aus und bewerfen Sie das Monster mit Harpunen. Taucht das Vieh schließlich unter (zu erkennen an der plötzlichen Stille), zeigen rote Pfeile an, aus welcher Richtung es als Nächstes angreifen wird. Dann sollten Sie die Harpune ausrichten und genau auf das aufgerissene Maul zielen. Mit dieser Strategie und etwas Geduld sollte der Kampf recht leicht zu überstehen sein. Doch Vorsicht: Falls Leons kleines Boot kentert, müssen Sie schnell zurück schwimmen – sonst enden Sie unfreiwillig als Fischfutter. › BILD 02

Bosskampf: El Gigante

Der Höhlentroll-Verschnitt ist zwar mächtig groß, aber auch sehr behäbig. Sie haben genug Zeit, sich von ihm zu entfernen. Ballern Sie aus sicherer Entfernung auf Ihren Widersacher oder werfen Sie ihm Granaten vor die Füße. Wenn der Gigant angeschlagen ist, kniet er erschöpft nieder. Jetzt ist Leons Chance gekommen: Hinlaufen, auf den Rücken des Monsters steigen und auf den sich windenden Las-Plagas-Wurm zielen. Wenn Sie das Manöver zwei bis drei Mal wiederholen, sollte der Boss schnell das Zeitliche segnen. › BILD 03

Bosskampf: Bitores Mendez

Nach der Fahrt mit der Seilbahn treffen Sie auf den ekligen Dämonenfürsten. Zielen Sie mit Ihren Schusswaffen auf die freigelegte Wirbelsäule des Fieslings, bis sich das Biest in zwei Teile spaltet – nur der Oberkörper bleibt übrig. Weichen Sie immer den Angriffen aus und rennen Sie dann auf die andere Seite des Raums – nur so haben Sie genug Zeit zum Zielen. Sie können auch über die Leitern nach oben klettern und den mutierten Bürgermeister von hieraus bearbeiten. Im oberen Stockwerk gibt's auch gute Gegenstände, bei denen sich das Einsammeln lohnt. Der Rest ist eine Frage von Geduld und Präzision: Bitores Mendez schluckt im Kampf zwar mächtig viel Blei, ist aber nicht unsterblich. › BILD 04


BILD 01



BILD 02


BILD 03


BILD 04


BILD 05


BILD 06


BILD 07

Bosskampf : Verdugo

Nach einer relativ langen Verschnaufpause, zumindest was die Bosskämpfe angeht, sehen Sie sich Verdugo gegenüber. Das pechschwarze Biest turnt zu Beginn des Gefechts im Gebälk herum. Sobald es mit seinem Schweif nach Ihnen schlägt, wird eine Tastenkombination eingeblendet: Sie sollten diese drücken, um den Attacken auszuweichen. Wenn Verdugo Sie verfolgt, dann suchen Sie eine der roten Flaschen mit flüssigem Stickstoff und werfen sie um. Das Monster erstarrt nun für kurze Zeit und erleidet in diesem Zustand den dreifachen Schaden durch Ihre Angriffe. Haben Sie den Raketenwerfer noch, dann sind Sie hier fein raus. Ein Schuss aus der Megakanone zerlegt den Feind in tausend Einzelteile. Ansonsten müssen Sie sich wie bei Bitores Mendez wieder geduldig zeigen. › BILD 05

Bosskampf : Los dos Gigantes

Der nächste Bosskampf lässt nicht lange auf sich warten: Sobald Sie den Steinbrocken in die Luft gejagt haben, der im Weg lag, greifen im folgenden Raum gleich zwei Giganten an. Die beste Taktik: Klettern Sie über die Leiter auf das Gerüst an der Wand und warten Sie dann, bis die Riesen kommen und versuchen, Sie herunterzuschütteln. Hängen Sie sich dann an das Drahtseil und rutschen Sie daran hinunter bis zu dem Hebel. Die Trolle werden Ihnen sofort folgen. Sobald einer von ihnen in der Mitte des Raumes ist, sollten Sie schnell den Hebel ziehen. Denn dann öffnet sich die Lavagrube, und das Monster verschwindet im glühend heißen Gestein. Das zweite Ungetüm lässt sich auf die gewohnte Art und Weise meucheln: Draufballern, auf den Rücken klettern, den Parasiten zerhacken – fertig. › BILD 06

Bosskampf : Salazar

Dieser Boss sieht zwar schlimm aus, ist aber mit etwas Geduld und Geschick leicht zu knacken: Schießen Sie auf das große rote Auge, bis Salazar aus seinem Kokon hervorlugt. Am besten benutzen Sie hier die TMP oder die Schrotflinte, denn mit diesen Waffen ist es leichter, das bewegliche Ziel zu treffen. Wenn Salazar herauskommt, sollten Sie ihn entweder mit der Magnum oder dem Scharfschützengewehr erledigen. Sie können sich die Sache auch ein wenig erleichtern, indem Sie die beiden Tentakelarme beschießen, bis sie sich zurückziehen. Haben Sie einen Arm zum Rückzug gezwungen, ändert Salazar manchmal seine Taktik, und greift dann mit dem Kopf an. Weichen Sie dem unbedingt aus! Ansonsten werden Sie von dem vorschnellenden Maul in einem Stück verschlungen. Wiederholen Sie diese Taktik, bis Salazar Geschichte ist.

Bosskampf: U3

Saddler lässt eine widerliche Bestie auf Sie los, die sowohl menschliche als auch tierische Merkmale aufweist. Zu Beginn des Gefechts befinden Sie sich im ersten Käfig. Während das U3-Versuchstier hinter Ihnen herjagt, müssen Sie nach zwei roten Schaltpulten suchen. Sobald beide Konsolen aktiviert sind, beginnt ein Countdown. Wenn Sie jetzt nicht schnell genug zum Ausgang spurten, stürzen Sie mit dem Käfig ab! Diese Prozedur wiederholt sich noch zwei Mal, bis schließlich der gesamte Stahlbau samt Monster in den Abgrund fällt.

Doch U3 ist hartnäckig und kehrt zurück. Bringen Sie am Besten immer genug Abstand zwischen sich und das Monster, und bearbeiteten Sie es möglichst mit der Magnum. Nutzen Sie außerdem die Gittertore an den Ausgängen des Rundgangs, um U3 aufzuhalten, und schießen Sie im richtigen Moment auf die explosiven Fässer, um dem Biest den maximalen Schaden zuzufügen. Nach einigen Treffern wendet U3 eine neue Taktik an: Es vergräbt sich und attackiert Sie. Weichen Sie aus, indem Sie die Tastenkommandos drücken. Zeigt sich das Vieh wieder, dann sollten Sie mit den schwereren Kalibern angreifen. › BILD 07

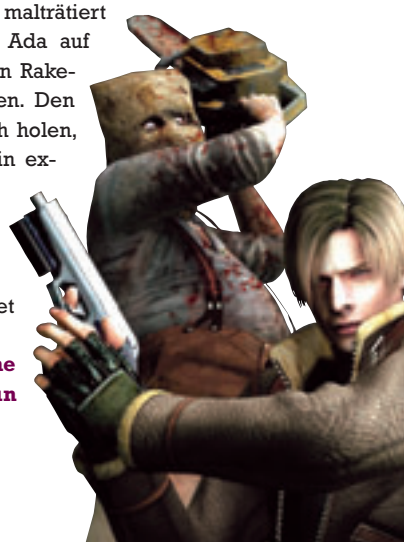
Bosskampf: Krauser

Der Colonel ist inzwischen mutiert und hat an den Türmen Sprengladungen aktiviert, die in drei Minuten hochgehen. Schießen Sie deshalb Herrn Krauser mit einer Magnum oder mit dem Scharfschützengewehr in die Knie. Sollte Ihnen das Zielen schwer fallen, sollten Sie zur TMP greifen. Krauser sackt dann zusammen und streckt seinen Kopf vor – das perfekte Ziel für eine Schrotladung. Den brutalen Angriffen weichen Sie am Besten aus, indem Sie rückwärts laufen und Reaktionstests bestehen. Wenn Sie diese Taktik häufig wiederholen, gibt der Muskelprotz bald auf.

Bosskampf: Saddler

Auf der Konstruktionsplattform wartet bereits der ebenso brutale wie hässliche Saddler auf Sie. Schießen Sie hier auf die Augen an den Beinen des Monstrums, bis es zusammenklappt. Am einfachsten geht das mit dem Minenwerfer oder einigen Granaten, denn damit müssen Sie nicht so genau zielen. Entblößt das Monster sein großes Auge in seinem Maul, sollten Sie hochspringen und mit dem Messer zustechen. Wenn Sie Saddler lange genug malträtiert haben, taucht Ada auf und lässt einen Raketenwerfer fallen. Den sollten Sie sich holen, um Saddler ein explosives Geschoss zu verpassen – eine Zwischensequenz beendet den Spuk.

Susanne Braun



HARDWARE

NEU!

AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Vor allem die deutlich billiger gewordenen RAM-Riegel sorgen für ein leicht niedrigeres Preisniveau unserer drei Musterrechner. Zusammen mit dem ebenfalls günstigeren E6400 war beim Mittelklasse-PC somit sogar ein 3D-Update von einer X1950 Pro auf eine XT drin.

BUDGET-PC — CA. 745 EURO

Mainboard	Sockel-775-Board mit Intel i945P-Chipsatz	ca. 85 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. 120 Euro
Laufwerke	DVD-Brenner	ca. 35 Euro
Festplatte	SATA-Festplatte 160 GB	ca. 55 Euro
Speicher	1 GB DDR2/667	ca. 75 Euro
Soundkarte	keine (Onboard-Chip)	0 Euro
Gehäuse	Midi-Tower	ca. 60 Euro
Betriebssystem	Windows XP Home	ca. 85 Euro
		ca. 745 Euro

MITTELKLASSE-PC — CA. 1.055 EURO

Mainboard	S775-Board mit P965-Chipsatz	ca. 120 Euro
Prozessor	Intel Core 2 Duo E6400 + Kühler	ca. 225 Euro
Netzteil	Markennetzteil mit ca. 450 Watt	ca. 65 Euro
Grafikkarte	Ati Radeon X1950 XT	ca. 220 Euro
Laufwerke	DVD-Brenner	ca. 40 Euro
Festplatte	SATA-Festplatte 250 GB	ca. 70 Euro
Speicher	2 GB DDR2/667	ca. 160 Euro
Soundkarte	keine (Onboard-Chip)	0 Euro
Gehäuse	Midi-Tower	ca. 70 Euro
Betriebssystem	Windows XP Home	ca. 85 Euro
		ca. 1.055 Euro

SPITZENKLASSE-PC — CA. 1.740 EURO

Mainboard	S775-Board mit i975X-Chipsatz	ca. 190 Euro
Prozessor	Intel Core 2 Duo X6600 + Kühler	ca. 340 Euro
Netzteil	Markennetzteil mit mind. 550 Watt	ca. 100 Euro
Grafikkarte	Nvidia Geforce 8800 GTS 640 MB	ca. 370 Euro
Laufwerke	(SATA-)DVD-Brenner, zusätzliches DVD-Laufwerk	ca. 60 Euro
Festplatte	SATA-Festplattn 2x250 GB	ca. 140 Euro
Speicher	2 GB DDR2/800	ca. 180 Euro
Soundkarte	Creative X-Fi Xtreme Gamer	ca. 80 Euro
Gehäuse	Alu-Bigtower	ca. 150 Euro
Betriebssystem	Windows XP Professional	ca. 130 Euro
		ca. 1.740 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**



Strombedarf von Grafikkarten

Benedikt Hanft Ich habe zwei Fragen zum Thema Netzteil. Meinen PC (Pentium 4 3.06 GHz, 512 MB DDR2-RAM, Geforce 6200 (AGP), 80 GB SATA-Festplatte, DVD-Laufwerk) möchte ich mit zusätzlichen 1 GB DDR2-RAM sowie einer Radeon X1950 Pro aufrüsten. Liefert mein »Xilence Power« mit 350 Watt genug Strom, um diese Erweiterung vorzunehmen? Wenn mein Netzteil zu schwach sein sollte, könnte ich dann statt der Radeon Karte eine Geforce 7600GT einbauen? Diese frisst nur die Hälfte an Saft.

PC PowerPlay Wir können es nur permanent wiederholen: Die Gesamtwattangabe eines Netzteils ist nicht mehr als eine grobe Orientierung. So braucht die Radeon X1950 Pro etwa selbst bei Volllast keine 100 Watt, ein PC-System Ihrer Größenordnung insgesamt kaum mehr als 250 Watt. Rein von diesen Zahlen her würde Ihr Netzteil also locker reichen. Tatsächlich relevant sind aber zwei andere Faktoren: Wie verhält sich erstens ein Netzteil bei Leistungsspitzen? Ein relativ schwachbrüstiges Modell wie das Xilence-Teil wird da schon mal gerne instabil. Anderswo soll es Leute geben, die mit dem 350-Watt-Netzteil einer Edelmarke (etwa Enermax) sogar eine Geforce 8800 GTS ohne Probleme betreiben.

Der zweite Faktor ist die benötigte Stromstärke. Die Grafikkarte bekommt sie über die +12-Volt-Leitung, und eine 1950 Pro genehmigt sich schon mal gerne so 16 bis 18 Ampere. Ihr Xilence-Netzteil liefert laut Datenblatt aber maximal 13 Ampere an der +12V-Leitung – zu wenig, um ruhigen Gewissens einen stabilen Betrieb der 1950 Pro vorhersagen zu können. Eine 7600 GT sollte es hingegen noch einigermaßen verkraften. Dennoch empfehlen wir auf Dauer ein vernünftiges Markennetzteil – 400 bis 450 Watt Nennleistung reichen dann auch auf Jahre aus.



Quake 4 und SSE

Kai Bleekmann Ich kann Quake 4 nicht spielen, geschweige denn es überhaupt starten. Es erscheint immer folgende Meldung: »cpu does not support the intel streaming simd extensions (sse)«. Danach lande ich praktisch wieder auf dem Desktop. Auf der Verpackung steht aber, dass auch Athlons unterstützt werden, ich habe einen 2400+. Woanders wurde mir empfohlen, an der q4config.cfg rumzuschrauben, doch diese Datei gibt es bei mir gar nicht. Ich hab auch schon versucht, neuere Treiber für mein Mainboard zu finden (Elitegroup K7S5A), doch da tut sich seit 2003 nichts mehr.

PC PowerPlay Der Prozessor kann zumindest nichts dafür, denn der ist tatsächlich SSE-fähig. Das Problem liegt am Motherboard bzw. der Bios-Version, wodurch die SSE-Funktionalität anscheinend nicht »kommuniziert« wird. Führen Sie also auf jeden Fall ein Bios-Update durch (wir haben immerhin die Version 30811 von 2004 gefunden), dann sollte Quake 4 eigentlich problemlos laufen.



Lüfterwechsel bei Geforce 6800 GT

Volker Maier Ich habe eine circa eineinhalb Jahre alte Geforce 6800GT (V9999GT) von Asus. Nun ist mir der Lüfter kaputt gegangen. Ich habe mich ausgiebig nach einem Ersatzlüfter umgeschaut und bin beim Arctic Cooling NV Silencer 5 Rev. 3 hängengeblieben. Der ist laut Hersteller 6800-GT-kompatibel, ich frage aber lieber noch mal nach, bevor ich einen Fehlkauf tätige.

PC PowerPlay Tja, das wäre tatsächlich ein Fehlkauf geworden. Denn der NV Silencer 5 passt leider just auf diese Karten nicht drauf, da Asus gegenüber dem Nvidia-Referenzdesign die Position des Stromsteckers für den Lüfter geändert hat. Bei installiertem Silencer lässt sich der Lüfterstecker deswegen nicht mehr befestigen, weil die Buchse direkt unter dem Lüftergehäuse sitzt. Sie müssen also entweder auf die Konkurrenz ausweichen oder sich einen Adapter auf einen 12-Volt-Molexstecker besorgen, womit Sie den Lüfter dann direkt ans Netzteil anschließen können.



Battlefield Vietnam unter Vista

Manuel Welte Ich habe mir Windows Vista Home Premium 32bit auf meinem Rechner installiert (A64, Geforce) und wollte Battlefield Vietnam spielen. Das Spiel läuft eigentlich auch, nur habe ich kein Fadenkreuz. Ich habe schon alles versucht, allerdings ohne Ergebnis.

PC PowerPlay Das ist ein bekanntes Vista-Problem. Die einfache Lösung: Installieren Sie einen Forceware-Treiber mit mindestens der Versionsnummer 101.41 (hatte zum Redaktionsschluss noch Beta-Status). Dann dürfen Sie wieder mit Fadenkreuz durch den Urwald schleichen.



Grafikkarte kaputt?

Paul Stage Ich habe bei vielen Spielen schwere Grafikfehler. Überall ziehen sich undefinierbare Streifen durch die Spiele. Ich hatte diese Probleme damit abgetan, dass die Grafikkarte einfach überlastet ist. Als mir auffiel, dass dieses Problem nie bei meinen Freunden auftaucht, wurde ich stutzig. Nun frage ich mich, ob die Grafikkarte nicht schon von Anfang an kaputt war. Könnt ihr mir das vielleicht sagen? Ich habe einen Pentium 4 3,6 GHz, ein Asrock 775Dual-880Pro und 1 GB DDR2/533-RAM. Ich würde mich freuen, wenn ihr mir helfen könntet.

PC PowerPlay Ob eine Grafikkarte kaputt ist, lässt sich kaum durch eine Ferndiagnose zweifelsfrei feststellen. Schwere Grafikfehler deuten allerdings tatsächlich auf Fehlfunktionen hin, die hauptsächlich zwei Ursachen haben können: Zum einen Überlastung/Überhitzung, etwa durch Übertakten oder eine mangelhafte Kühlung. Zum anderen kann ein Bauteil Ihrer Karte defekt sein und dadurch die Fehler produzieren. Sorgen Sie also für eine effektive Kühlung, testen Sie mal eine andere Treiberversion und bauen Sie die Karte probehalber in einen fremden PC ein. Sollten dort die gleichen Fehler auftreten, ist ein Hardwaredefekt die wahrscheinlichste Ursache.

NEWS



POINT OF VIEW GEFORCE 8800 GTS EXO EDITION
Bitte etwas mehr Takt!



Wenn Sie auf extrem schnelle, von Werk aus übertaktete Grafikleistung Wert legen, dann sollten Sie einen Blick auf die neue **Geforce 8800 GTS Exo Edition** von Point of View werfen. Der Chiptakt wurde gegenüber einer gewöhnlichen 8800 GTS um 75 MHz auf insgesamt 575 MHz erhöht. Der Speichertakt kommt mit satten 1.800 MHz daher – 200 mehr als bei der sonst üblichen Variante.

Obwohl die Taktraten nun einer **Geforce 8800 GTX** entsprechen, hat die Karte natürlich nicht die gleiche Leistung wie Nvidias Königsklasse: Speichergröße und -anbindung sowie Shader-Anzahl sind bei der GTX noch höher. Insgesamt sind bei der **GTS Exo Edition** 320 MByte Videospeicher verbaut. Wie alle Karten der 8800-Serie ist sie voll DirectX10-fähig. Sie besitzt eine Herstellergarantie von drei Jahren. Beim Preis gehen wir von etwa 280 Euro aus.

Hersteller: Point of View | Termin: 2. Quartal 2007

CLUB3D AEROFX, GAMEFX
Neues Grafik-Konzept



Club3D nimmt die neuen Baureihen **Aero FX** und **Game FX** ins Portfolio auf. Das Innovative: Sowohl Name als auch Verkaufspreis der beiden Modelle bleiben langfristig konstant. Die tatsächlich in der Schachtel befindliche Karte wechselt dagegen regelmäßig und wird kontinuierlich den jeweils aktuellen Markt- und Preisverhältnissen angepasst. Das soll die Leute ansprechen, die sich nicht groß durch den Modelldschungel wühlen wollen, sondern beim Kauf nur Preisrahmen und Anwendungszweck im Sinn haben.

So kostet die **Aero FX** ca. 99 Euro und ist für den normalen Windows-Betrieb gedacht. Die technischen Rahmendaten (256 MB GDDR3-Speicher, 128 Bit Speicherbandbreite, 4 Pixelshader) passen zu keiner der derzeit üblichen 100-Euro-Grafikkarten so richtig.

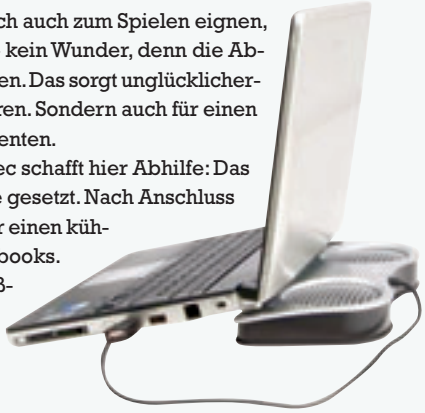
50 Euro teurer ist die **Game FX**. Hier lesen sich die Daten abgesehen von 12 statt 4 Pixelpipelines recht ähnlich. Die Zahlen deuten auf eine Radeon X1650 XT oder Geforce 7600 GT hin. Damit wären die Serien die ersten Grafikkarten mit eingebautem Überraschungsei-Effekt.

Hersteller: Club3D | Termin: erhältlich

ANTEC COOLER S
Wenn dem Notebook zu warm wird

Gerade leistungsstärkere Notebooks, die sich auch zum Spielen eignen, haben eine sehr hohe Betriebstemperatur - kein Wunder, denn die Abwärme hat nur wenig Platz, um sich zu verteilen. Das sorgt unglücklicherweise nicht nur für wohlige Raumtemperaturen. Sondern auch für einen erhöhten Verschleiß der verbauten Komponenten.

Der gut 40 Euro teure **Cooler S** von Antec schafft hier Abhilfe: Das Notebook wird auf eine spezielle Kühlfläche gesetzt. Nach Anschluss des Geräts über den USB-Port bläst ein Lüfter einen kühlenden Luftstrom über den Boden des Notebooks. Dort ist die Hitzeentwicklung oftmals am größten. Die Betriebslautstärke soll laut Hersteller Antec »nicht weiter ins Gewicht fallen«.



Hersteller: Antec
Termin: erhältlich

COOLERMASTER GEMINII
Monsterkühler von Coolermaster

Mit Modellen wie dem **Eclipse** oder **Mars** zeigt Coolermaster bei seinen CPU-Kühlern einen Hang zum skurrilen Design. Den vorläufigen Höhepunkt markiert der **GeminII**. Ein echter Brocken, der in jedem Midi-Tower für eine sprichwörtlich volle Hütte sorgt. Verkauft wird der **GeminII** als reiner Kühler, auf den Sie selbst noch bis zu zwei 120-mm-Lüfter montieren müssen. Die sollen ihre Luft direkt durch das (hoffentlich durchlöcherte) Seitenteil ziehen und Richtung Mainboard blasen.

Durch die gewaltigen Ausmaße des Kühlkörpers sorgen sie auch bei Chipsatz, Speicher, Spannungsversorgung und Grafikkarte für grundsätzlich niedrigere Temperaturen.

Trotz des Gewichtes von gut 1,3 Kilogramm (ohne Lüfter) soll der **GeminII** ohne zusätzliche Haltevorrichtungen auskommen. Die Belastung für den Sockel dürfte enorm sein, die Belastung für den Geldbeutel ist beim Preis von rund 40 Euro dagegen eher moderat gehalten.



Hersteller: Coolermaster
Termin: erhältlich

KURZ UND KNACKIG

Keine Geforce 8800 für AGP

Laut verschiedenen Quellen wird es entgegen bisheriger Gerüchte keine Karten vom Typ Geforce 8800 für die betagte AGP-Schnittstelle geben. Das Problem liegt beim Chip, der zum AGP-Port schlicht inkompatibel sein soll.

TSK-VX7: Tastatur ohne Tasten

Die Amex Digital TSK-VX7 ist eine Funktastatur, die völlig ohne die altbekannten Tasten auskommt. Stattdessen reagiert ein mit dem üblichen Tastenlayout beschriftetes Touchpad auf Druck. Ob das Gerät trotz des fehlenden Anschlagsfeedbacks zum Spielen zu gebrauchen ist, bleibt abzuwarten.

Neue Gehäuse von Revoltec

Die beiden Modelle RT-201 (119 Euro) und RT-101 (66 Euro) gehören zu den klassischen Midi-Towern. Die schwarzen Gehäuse wurden optisch Richtung zurückhaltend-elegant getrimmt. Revoltec selbst gibt als hauptsächlichen Einsatzzweck denn auch (für einen klassischen Spielezubehör-Hersteller doch etwas überraschend) »Wohnraum und Büro« an.

www.cynamite.de

ART LEBEDEV: OPTIMUS-KEYBOARD AUF DER CEBIT

Revolutionäre Tastatur mit legendärer Verspätung



Art Lebedevs **Optimus**-Keyboard ist seit nun fast zwei Jahren einer der wenigen echten Running Gags der Hardware-Branche - eine Art Tastaturversion von **Duke Nukem Forever**. Jetzt soll das Gerät auf der Cebit einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt, also offiziell angekündigt werden. Warum diese Ankündigung nicht einer gewissen Komik entbehrt, zeigt unsere Chronik der bisherigen Ereignisse:

Juli 2005: Der russische Designer Artemy Lebedev und seine Mannen kündigen eine revolutionäre Tastatur an: Jeder Knopf ist in Wirklichkeit ein kleiner OLED-Monitor, der sogar Animationen wiedergeben kann. Geplanter Preis: zwischen 200 und 300 US-Dollar.

Januar 2006: Die Tastatur wird für Februar 2006 angekündigt. PC PowerPlay bittet Art Lebedev mehrfach per E-Mail um ein Rezensionsexemplar, erhält jedoch keine Reaktion.

Februar 2006: Statt der Optimus-Tastatur (die ist mittlerweile auf Ende 2006 verschoben worden) kündigt Art Lebedev ein Mini-OLED-Keyboard mit drei Tasten für Mai 2006 an. Geplanter Preis: anfangs 100 US-Dollar, später deutlich mehr.



Juli 2006: Das Mini-OLED-Keyboard erscheint tatsächlich (in Deutschland für knapp 140 Euro bei www.optimus-store.de erhältlich).

Oktober 2006: Ab Dezember soll es endlich soweit sein - naja, fast: Das Optimus-Keyboard kann dann nämlich erstmal vorbestellt werden. Ohne OLEDs freilich, sondern mit einer neuen Technologie, die Bilder mit 32 x 32 Pixel Auflösung darstellen soll.

November 2006: Ein neuer Preis macht die Runde. Demnach soll das Optimus-Keyboard zwischen 500 und 800 Euro kosten.

Wenige Tage später: Statt farbiger Displays soll es nun nur noch Schwarzweiß-Displays geben.

Noch ein paar Tage später: Die schwarzweiße Optimus soll im Mai 2007 erscheinen, zum Preis von sagenhaften 1.200 US-Dollar.

Dezember 2006: Die Vorbestellaktion wird abgeblasen, die schwarzweißen Pläne werden getilgt: Art Lebedev will nun doch ein Keyboard mit farbigen OLED-Displays entwickeln. Als neuer Vorbestelltermin fassen die Russen Februar 2007 ins Auge.

Februar 2007: Statt einer Vorbestellaktion gibt's eine weitere Ankündigung: Das Optimus-Keyboard soll in drei Varianten erscheinen: eine gewöhnliche Tastatur, eine beleuchtete Tastatur und eine OLED-Version. Über Preise und Verfügbarkeit ist - was nicht weiter verwunderlich ist - natürlich nichts bekannt.

März 2007: Art Lebedev kündigt an, das Optimus-Keyboard auf der Cebit vorzustellen. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2007. Gähn ...



RAN AN'S BRETT!

Neuer Rechner? Ein Intel Core 2 Duo muss her, keine Frage. Doch welches Board dazu? **Dutzende Platinen buhlen mit Megaausstattung und freakigem Design** um die Gunst der Spieler.



Als hätte jemand den Schalter umgelegt. Von »AMD« auf »Intel«. So schwenkte die Spielergemeinde Mitte 2006 praktisch schlagartig nach mehrjähriger AMD-Dominanz auf Intels neue Super-CPUs **Core 2 Duo** um. Dank einer (zumindest bislang) übersichtlichen Modellpalette fällt sogar die Auswahl leicht.

Für das dazu passende Mainboard gilt das weitaus weniger. Zwar existierte der Sockel 775 schon vor dem **Core 2 Duo**, doch ein neues Board wurde auf jeden Fall fällig. Denn der C2D braucht eine geänderte Stromversorgung, weswegen auch ein Bios-Update ein älteres S775-Board nicht C2D-tauglich macht. Immerhin können Sie inzwischen bei allen Herstellern fast deren aktuelle Modellpalette bedenkenlos kaufen: Das monatelange, extrem verwirrende Nebeneinander von C2D-tauglichen und älteren, C2D-untauglichen Boards ist größtenteils bereinigt.

Ist das grundsätzliche Problem der Eignung gelöst, geht es bei der Kaufentscheidung meist in zwei Richtungen: Preis und/oder verwendeter Chipsatz. Leider sind S775-Platinen keine besonders geldbeutelfreundliche Angelegenheit. Sie haben die Wahl zwischen ziemlich teuer – und verdammt teuer. Kaum ein Board kommt unter die magische 100-Euro-Grenze, andererseits haben Sie selbst jenseits der 200-Euro-Marke noch jede Menge Auswahl.

Chips in allen Sorten

Zweites Hauptauswahlkriterium ist der Chipsatz. Hier gab (und gibt) es große Verwirrung, was das Zusammenspiel mit dem **Core 2 Duo** angeht. Durch den von Intel zusammen mit den neuen Prozessoren eingeführten »Core 2 Duo Chipsatz« **P965** und der C2D-Untauglichkeit älterer Boards entstand schnell der falsche Eindruck, dass nur wenige spezielle Chipsätze als Partner für den C2D taugen.

Dabei braucht es nicht viel: Für die E6x00-Reihe sollte er 1.066 MHz Systemtakt beherrschen, was ziemlich viele tun. So gibt es vom berühmt-berüchtigten Billigboard-Anbieter Asrock sogar ein Modell mit dem vergleichsweise uralten **Intel 865P**-Chipsatz. Das ist aber die Ausnahme; die derzeit (für Spieler) gebräuchlichsten Chipsätze sind Intels **P965**, die Luxusversion **i975X** sowie von Nvidia der **650i** und **680i**. Auf dieses Quartett setzt auch der Großteil unseres Testfeldes.

Über-Taktik

Doch worauf kommt es bei einem aktuellen Mainboard überhaupt an? Die Prioritäten haben sich über die Jahre durchaus verschoben. So spielt zum Beispiel die Geschwindigkeit des Boards selbst kaum noch eine Rolle – zu ähnlich sind sie sich einfach vom Niveau her. Die Leistung macht deshalb nur 10 Prozent der Gesamtwertung aus.

Immer wichtiger dagegen werden – gerade für Spieler – die Möglichkeiten, die im Bios einer Platine stecken. Das betrifft neben Optionen für den Alltagsbetrieb und den Umgang mit Peripherie und Komponenten vor allem Einstellungen für Prozessor und Speicher. Auf gut Deutsch gesagt: Wir überprüfen, wie gut sich mit den einzelnen Boards die Prozessoren übertakten lassen. Denn ein serienmäßiger **E6300** ist bei aller technischen Brillanz kein wirkliches Geschwindigkeitsmonster. Der Punkt »Bios« geht mit 20 Prozent Gewichtung in die Gesamtwertung ein.

Volles Brett

Meist mitentscheidend für den Kauf ist die Ausstattung einer Platine. Was ist an Anschlüssen vorhanden? Taugt der Onboard-Soundchip? Liegt ausreichend Zubehör bei? Hilft das Handbuch auch Laien? Auch den wichtigen Unterpunkt »Service« zählen wir dazu: Ob alle nötigen Treiber dabei sind, wie es mit den Bios-Updates aussieht, ob diese bequem auszuführen sind – und wie es allgemein um den Support seitens des Herstellers bestellt ist. Die wichtige Kategorie Ausstattung/Service gewichten wir mit entsprechend großzügigen 40 Prozent.

Als vierten und letzten Wertungspunkt fassen wir unter dem »Praxistest« die Erfahrungen im Alltag zusammen. Dazu zählen unter anderem das Layout der Platine, die Fertigungsqualität sowie Auffälligkeiten in Bezug auf Stabilität und Kompatibilität. Der Praxistest fließt mit 30 Prozent in die Gesamtbewertung ein.

Ans Tageslicht kamen die Fähigkeiten der Probanden mit diverser Testhardware und -software. Ein **Core 2 Duo E6400** und ein **Core 2 Extreme X6800** dienten als Prozessor-Spielpartner, mit diversen Testtools wie etwa **Everest Ultimate** gingen wir der Performance aller Platinen nach.

Mikkl Galuschka

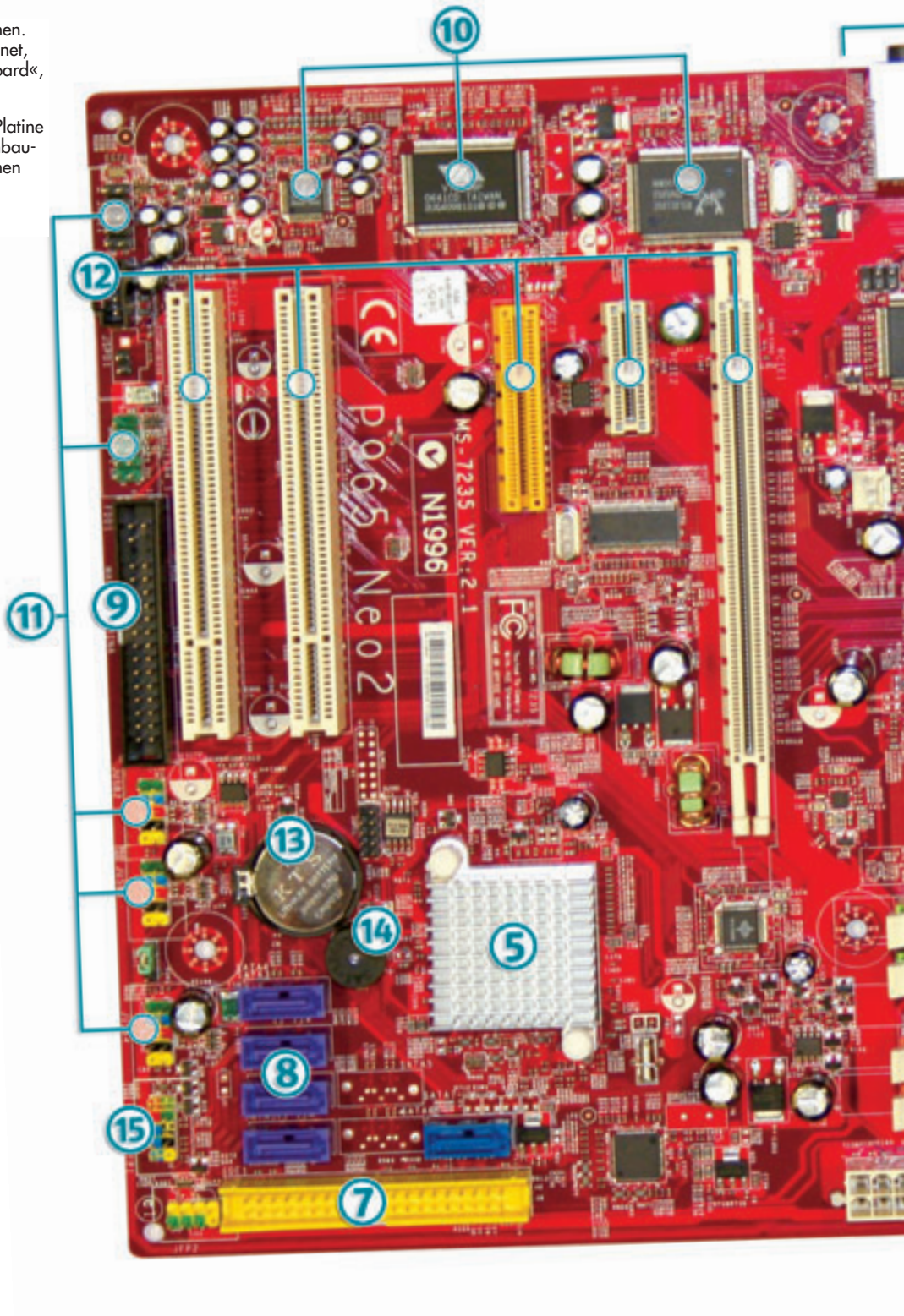
INHALT

Mainboard-Lageplan Alle Bauteile vorgestellt	Seite 120
Test Sechs Mainboards im Einzeltest	Seite 122
Unser Fazit	Seite 126
Technische Daten Alle Mainboards in der Übersicht	Seite 126

MAINBOARD-LAGEPLAN

Schon das Board selbst hat mehrere Funktionen. Es wird im Fachjargon auch als PCB bezeichnet, was die Abkürzung ist für »Printed Circuit Board«, zu Deutsch »gedruckte Leiterplatte«.

Das weist bereits auf die Hauptfunktion der Platine hin. Neben der Aufnahme aller Bau- und Anbauteile dient es mit seinen tausenden Leiterbahnen vor allem dem Stromtransport zwischen den ganzen Komponenten.



1 Der Prozessorsockel Hier kommt der Prozessor rein. Die Sockelbezeichnung gibt in der Regel die vorhandenen Pins an (etwa Sockel 775). Die Löcher drumherum dienen der Kühleraufnahme. Bei der aktuell populärsten Plattform S775 weisen Rahmenlinien um den Sockel herum auf die Größe des Intel-Standardlüfters hin. Innerhalb dieser »Grenzen« dürfen sich keine die Lüfterinstallation störenden Bauteile befinden.

2 RAM-Steckplätze Hier kommen die Speicherriegel rein. Bei den derzeit aktuellen Plattformen ist zumeist der DDR2-Typ üblich. Eine Kerbe pro Slot soll sowohl das Verwenden der falschen Speichersorte verhindern als auch den um 180 Grad verdrehten Einbau. Die Farben weisen normalerweise auf die Benutzung der richtigen Steckplätze im Dual-Channel-Modus hin, wenngleich das mitunter auch abweichend gehandhabt wird (wie auch bei unserem MSI-Board im Bild).

3 Anschlussleiste Hier werden die von den verschiedenen Chips und Karten zur Verfügung gestellten Schnittstellen aus dem PC herausgeführt. Dazu zählen die Monitoranschlüsse, die USB-Buchsen, PS2-Anschlüsse für Maus/Tastatur, Audioanschlüsse usw.

4 Die Northbridge Der »nördliche« Baustein des Mainboard-Chipsatzes. Die Northbridge ist für die Datensteuerung und -synchronisation zwischen Prozessor, Speicher, Grafikkarte und Restsystem verantwortlich und damit eine der wichtigsten Komponenten des PCs. Damit das möglichst schnell und ohne unnötige Verzögerungen geht, ist sie immer in der Nähe des Prozessors zu finden.

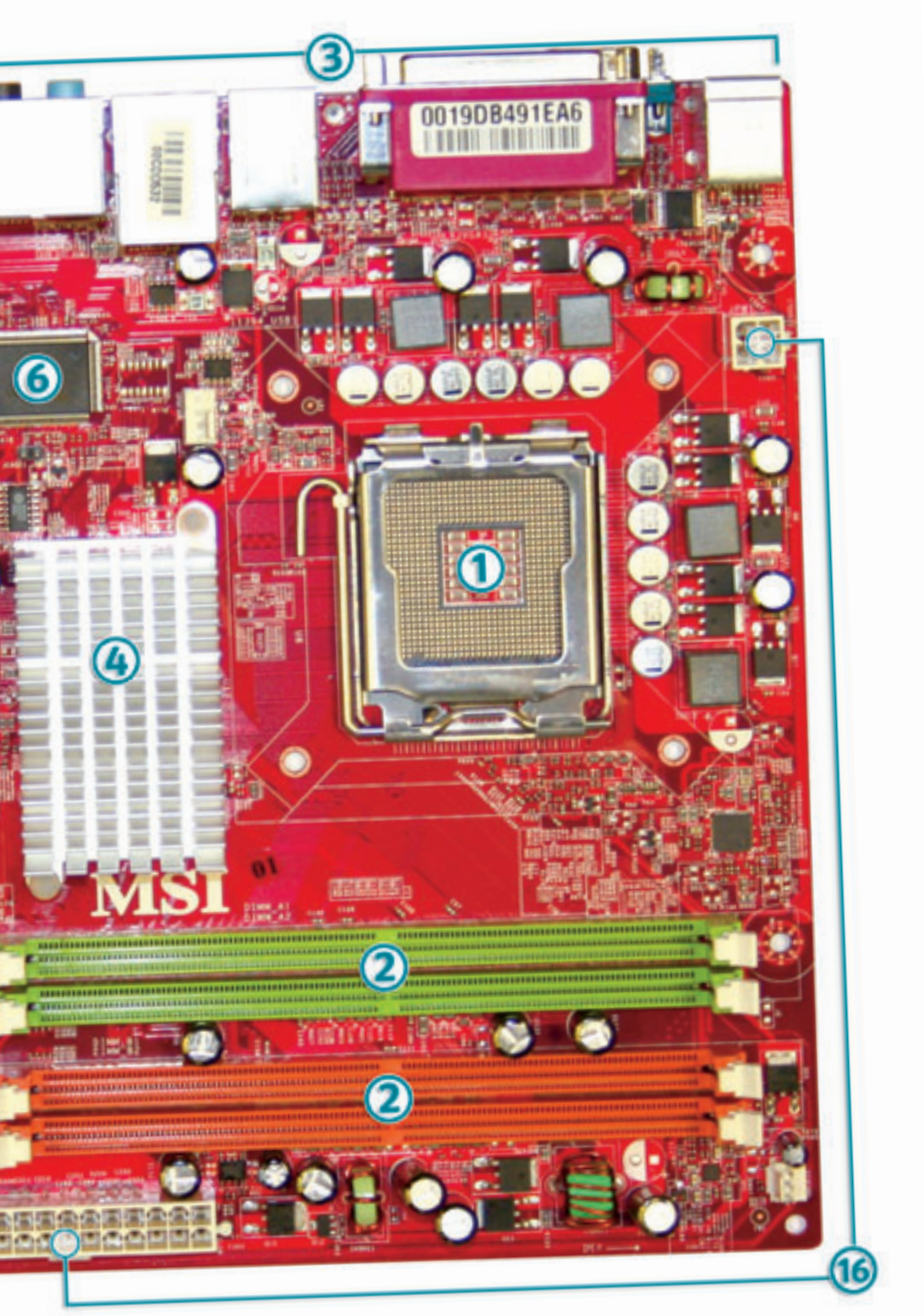
5 Die Southbridge Der »südliche« Baustein des Mainboard-Chipsatzes. Er dient vor allem als Schnittstellen-Controller (IDE, SATA, USB), steuert die PCI-Steckplätze an und stellt Grundfunktionen wie Onboard-Audio oder Netzwerktauglichkeit bereit.

6 Der (Super-)I/O-Chip Der I/O-Chip (Input/Output, übersetzt »Eingabe/Ausgabe«) steuert die meisten »langsamen« Schnittstellen des PCs wie Parallelport, serielle Ports, Floppy und PS/2-Schnittstellen. Moderne I/O-Chips bieten zudem Temperaturfunktionen (Sensoren) und eine Lüftersteuerung.

7 IDE-Anschlüsse Bis vor einiger Zeit waren Laufwerke und Festplatten fast ausschließlich über das IDE-Interface mit seinen charakteristischen Flachbandkabeln mit dem Mainboard verbunden. In den letzten Jahren werden die IDE-Anschlüsse zunehmend vom SATA-Standard verdrängt; auf vielen Boards findet man inzwischen nur noch eine IDE-Buchse.

8 SATA-Anschlüsse Handlichere Kabel, verwechslungssichere Anschlüsse, keine Konfiguration nötig, höhere Bandbreite: SATA-Schnittstellen haben viele Vorteile. Auch die der größeren Anzahl, denn auf modernen Boards finden sich je nach Controller-Chip(s) zwischen zwei und zehn SATA-Buchsen. Dabei ist es egal, welche Sie benutzen und welche nicht.

Hauptplatinen werden immer voller und bunter. Doch wofür sind die einzelnen Bauteile eigentlich genau da? **Wir stellen Ihnen die wichtigsten Funktionsgruppen im Detail vor.**



9 Floppy-Anschluss Sieht aus wie ein etwas kleinerer IDE-Anschluss. Da das Disketten-Laufwerk technisch völlig überholt ist und auch immer mehr PCs darauf verzichten können (etwa aktuelle Betriebssysteme bei der Installation), wird der Floppy-Anschluss als äußeres Signal seiner zunehmenden Außenseiterrolle mehr und mehr in schwer erreichbare Ecken des Boards verbannt.

10 Onboard-Controller Je nach Ausstattung des Mainboards bzw. des Funktionsumfangs des verwendeten Chipsatzes finden sich noch einige zusätzliche Bausteine auf der Platine. Zu den geläufigsten gehören etwa ein Audiochip für Onboard-(Surround-)Sound, ein Gigabit-LAN-Chip fürs Netzwerken, ein Firewire-Chip oder ein RAID-Controller für den parallelen Festplattenbetrieb.

11 Zusätzliche Schnittstellen Nicht alle Schnittstellen, welche die verschiedenen Chips und Controller bereitstellen, werden über die hintere Anschlussblende nach Außen geführt. Auch auf dem Board selbst finden sich noch welche für Audio, Firewire und USB – meist werden sie für die Ansteuerung des inzwischen an jedem Gehäuse anzutreffenden Frontanschluss-Panels benutzt.

12 Die Steckplätze Sie nehmen die verschiedenen Steckkarten eines PCs auf, also Grafikkarte, Soundkarte, TV-Karte usw. Bei derzeitigen PCs üblich sind entweder PCI-Express-X16- oder AGP-Steckplätze für die Grafikkarte sowie PCI-Slots für sonstige Steckkarten. Seit einigen Jahren sind fast alle Boards sinnloserweise auch mit den kurzen PCIe-1X- und PCIe-4X-Slots bestückt, denn es gibt dafür seit jeher kaum entsprechende Karten zu kaufen.

13 Bios-Batterie Die große Knopfzelle merkt sich nach dem Ausschalten des Rechners alle aktuellen Bios-Einstellungen. Wird sie mehrere Minuten herausgenommen, stellt sich das Bios auf die Standardwerte zurück. Das kann zum Beispiel nützlich sein, wenn der Rechner aufgrund eines missglückten Übertaktungsversuchs nicht mehr booten will. Bei manchen Platinen gibt es einen Jumper mit der gleichen Funktion.

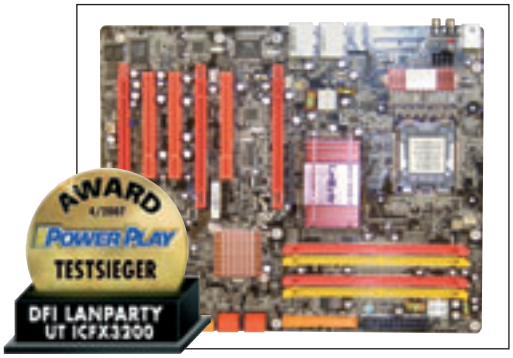
14 Lautsprecher Während früher für den PC-Piepser noch richtige kleine Lautsprecherchassis verbaut wurden, finden sich inzwischen nur noch kleine Knubbel auf dem Board, die nach dem Prinzip des Piezoeffekts arbeiten.

15 Anschlusspanel An diese kleine Pinleiste kommen die zum Gehäuse gehörenden Systemanschlüsse wie Reset, Power, diverse LEDs und der Speaker.

16 ATX-Stromanschluss An diese 24-polige Buchse kommt der Haupt-Stromanschluss des Netzteils. Damit werden das Mainboard selbst sowie auf dem Mainboard installierte Komponenten (z.B. Lüfter, RAM) mit Saft versorgt. Die stromhungrigen Prozessoren bekommen bei modernen Boards per 4- bzw. 8-poligen Ministecker eine eigene Versorgung spendiert.

Mikkl Galuschka

DFI Lanparty UT ICFX3200



Das **DFI Lanparty** übernimmt im Testfeld die Rolle des bunten Hundes. Erstens wegen des schrillen Outfits: Die apricotfarbene Schachtel, das rosa Handbuch, die gelb-orangen Plastikteile und die kupfernen Kühlkörper beißen sich alle ganz fürchterlich. Zweitens wegen des verwendeten Chipsatzes: DFI verwendet als einziger Hersteller überhaupt Atis **RD600**.

Mit rund 225 Euro gehört es zu den absoluten Hochpreis-Boards. Und hat dafür auch einiges zu bieten: Crossfire (leider nur mit 2 x 8 Lanes) sowie einen dritten langen PCIe-Steckplatz (x2) für ein eventuelles Physikkarten-Update. Auch sonst ist alles dran und drauf: acht SATA-Schnittstellen, gleich sechs rückseitige USB-Buchsen, zwei Gigabit-LANs, eine Diagnose-LED-Anzeige, Power/Reset-Schalter, jede Menge Lüfteranschlüsse und und und ...

Bios zum Austoben

Dass das Handbuch so dick ist, liegt aber hauptsächlich am Bios: Es bietet eine schier überwältigende Fülle an Optionen und Einstellungen – darunter viele, von denen selbst erfahrene Tweaker noch nie etwas gehört haben. Bis das System optimal konfiguriert ist, können einige Tage vergehen. Das lohnt sich aber; schon im Normalbetrieb läuft das DFI stabil, recht schnell und kommt knapp an Nvidias Sprinter **680i** ran. Gleichzeitig ist die Platine übertaktungsfreundlich wie keine andere, was nicht zuletzt am sehr kühl bleibenden Chipsatz liegt. Der einstellbare FSB-Bereich geht zwar immerhin bis 511 MHz, der **RD600** würde aber wohl sogar noch mehr vertragen.

Eine perfekte Vorstellung also? Nicht ganz, denn das Layout leistet sich kleine Macken. So behindern etwa das Audiomodul und die Ösen des Northbridge-Kühlers die Installation von ausladenden CPU-Kühlern. Und die Buchsen für Audio- und Firewire-Frontanschlüsse sind arg ungünstig platziert. Dennoch ist das **Lanparty UT ICFX3200** die dicke Überraschung des Testfeldes. Es setzt einen tollen Chipsatz großartig in Szene, wenn es auch gleichzeitig der Abgang sein dürfte: Da Ati jetzt AMD ist, wird dem **RD600** keine große Zukunft auf dem S775 beschert sein.



Als einziges Testmuster hat das DFI-Board gleich sechs **USB-Buchsen** an der Rückseite.

LANPARTY UT ICFX3200

Hersteller	DFI
ca. Preis	225 Euro
Webseite	www.dfi.com.tw
Hersteller-Hotline	003110/296 184 0 (Auslandstarif)

EINZELWERTUNGEN

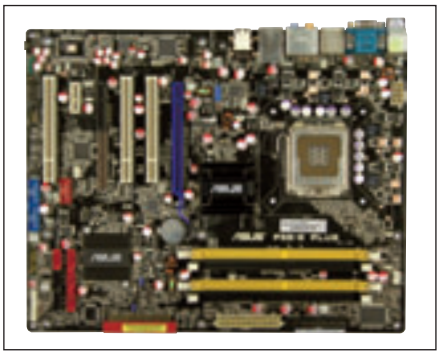
Ausstattung	(40%)	88
Praxistest	(30%)	86
Bios	(20%)	95
Leistung	(10%)	87
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 1 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Vom Außenseiter zum Testsieger: Zum gesalzenen Preis bietet das DFI alles, was ein Spieler von einem Board erwarten kann.«

89

Asus P5B-E Plus



Dass Asus der wichtigste Hersteller von Retail-Mainboards ist, zeigt schon die Auswahl. Wahnwitzige 50 bis 60 Modelle alleine für den S775 listen die Taiwanesen. Die **P5B**-Reihe ist dabei so etwas wie der VW Golf im Portfolio: nicht übermäßig aufregend, aber beliebt und begehrt. Das **P5B-E Plus** wiederum stellt die goldene Mitte dar. Es kostet rund 140 Euro und liegt bei der Ausstattung zwischen den Basis- und den teuren Deluxe/Premium-Modellen.

Konkret steht das **Plus** für eine durchgängige Bestückung mit besonders langlebigen Kondensatoren. Auch das sonstige Verarbeitungs- und Bauteileniveau gehört zu den besten im Feld. Gelungen präsentiert sich das Layout, mit Ausnahme der Steckkartenplätze: Es entspricht der Crossfire-Konfiguration des **Deluxe**, allerdings wurde der zweite lange PCIe-Slot durch einen ebenso kurzen wie nutzlosen x4 ersetzt. Zwei der PCI-Slots liegen zu weit oben, sodass sie bei einer richtig dicken Grafikkarte praktisch unbenutzbar werden.

Unauffälliger Leistungsträger

Stabil und souverän präsentiert sich das **P5B-E Plus** im Alltagsbetrieb. Auch blieben bei uns zwei Probleme aus, über die in Internetforen hergezogen wird: So soll es bei manchen Käufern mitunter zu einem lauten Fiepen im Netzteil kommen. Andere wiederum berichten von einem minderwertigen Soundchip, dessen Tun von einem permanenten Krächzen begleitet wird. Bei uns lag der verwendete **AD1988A** in etwa auf dem gleichen Niveau wie die marktbeherrschenden Realtek-Chips.

Keine Blöße gibt sich das Bios: Es ist mit Optionen prall bestückt, auch im Bereich der Übertaktungsmöglichkeiten. Unser Board lief mit dem **E6400** stabil bis klar jenseits der 400 MHz FSB. Und trotz der eher zurückhaltenden Kühlung der Northbridge blieben deren Temperaturen im unbedenklichen Bereich. Alles in allem könnte man das **P5B-E Plus** somit als typisches Asus-Brett bezeichnen: Es wirkt ausgereift, zeigt Top-Leistungen und bietet eine praxisnahe Ausstattung. Und es liegt im gehobenmittleren Preisbereich, in dem Asus in letzter Zeit oft die besten Boards gelungen sind.



Trotz der schmächtigen **Kühlkörper** bleibt das P5B-E Plus auch übertaktet sehr stabil.

P5B-E PLUS

Hersteller	Asus
ca. Preis	140 Euro
Webseite	www.asus.de
Hersteller-Hotline	02102/959 90 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

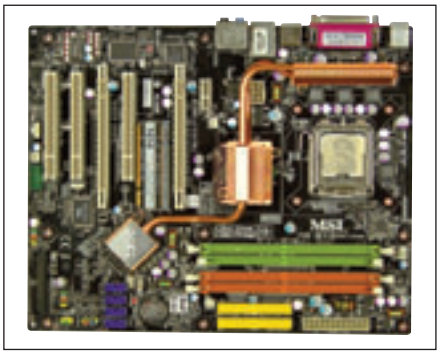
Ausstattung	(40%)	83
Praxistest	(30%)	87
Bios	(20%)	89
Leistung	(10%)	86
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Das P5B-E Plus ist ein unauffälliger Allrounder mit nur kleinen Schwächen, aber etlichen Stärken in fast allen Bereichen.«

85

MSI P6N SLI Platinum



Rund 155 Euro kostet das **MSI P6N Platinum** – und ist damit das derzeit teuerste uns bekannte Mainboard mit Nvidias **650i SLI**-Chipsatz. Dennoch wird man mit Zubehör nicht gerade überschüttet. Außer einem kleinen aktiven Northbridge-Lüfter für eventuelle Übertaktungsversuche und einer Slotblende mit vier LEDs zur Boot-Überwachung befindet sich nur Standardware in der Verpackung.

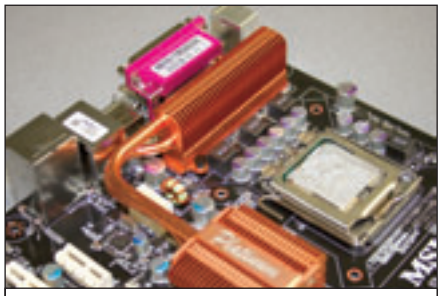
Dem Board selbst merkt man da schon viel eher an, dass es sich um eine Platinum-Platine handelt. Eine aufwändige Heatpipe-Kühlung, eine üppig belegte Anschlussleiste und durch die Bank hochwertige Edel-Kondensatoren fallen sofort ins Auge. Überhaupt glänzt das **PN6** mit einer der besten Verarbeitungen im Feld.

Ideal platziert ist dafür bei weitem nicht alles. Das gilt etwa für den in die untere rechte Ecke verdrängten Floppy-Anschluss und noch viel mehr für den zwischen Heatpipe und Prozessorkühler eingepferchten ATX-CPU-Stromstecker. Da gerät die Installation zum Trauerspiel, zum Glück muss man sie normalerweise nur ein Mal machen.

IDE und SLI

Der verbaute **Nforce 650i**-Chipsatz greift als Konkurrent zu Intels **965P** genau dessen Schwachpunkte an: SLI- statt Crossfire, nativer IDE-Support für bis zu vier Geräte und sehr flexible Bios-Einstellungen für die FSB- und Speicherwerte. Zwar erreicht das **P6N SLI** nicht die brutalen Übertaktungswerte mancher **P965**-Platine oder des DFI-Boards. Die Möglichkeiten sind aber eigentlich für das »normale« Übertakten völlig ausreichend. Und auch wer sein System mit den serienmäßigen Taktraten betreiben will, kommt auf seine Kosten.

Somit macht der **650i** den großen Bruder **680i** zwar nicht überflüssig, lässt ihn aber arg überteuert erscheinen. Schon für die 155 Euro ist bei Nvidias 6er-Reihe einiges möglich. Und wer auf MSIs Platinum-Features verzichten kann (und das kann man teilweise sehr gut), bekommt das Ganze sogar noch mal 40 Euro billiger. Als **P965**-Konkurrent ist die Platine speziell für Spieler mit mehreren IDE-Geräten und SLI-Ambitionen eine sehr runde Sache.



Für ein Mittelklasse-Modell mit 650i-Chipsatz fällt die **Passivkühlung** aufwändig aus.

P6N SLI Platinum

Hersteller		MSI
ca. Preis		155 Euro
Webseite		www.msi-computer.de
Hersteller-Hotline		069/420 828 89 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Ausstattung	(40%)	83
Praxistest	(30%)	87
Bios	(20%)	86
Leistung	(10%)	85
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Rundum gutes Mainboard zum akzeptablen Preis. Die Qualitäten des 650i gibt es anderswo aber noch günstiger zu genießen.«

85

Abit AB9 Quad GT



Das **AB9 Quad GT** ist das prototypische Beispiel, wofür der Name Abit bei Mainboards steht. Ausstattung und Bestückung der Platine sind klar auf den Freak ausgerichtet, bei dem die Platine nie ein Gehäuse von Innen sehen wird, weil die Übertakter lieber am nackten Brett basteln. Etwa die Reset- und Powerknöpfe zum (Re-)Booten des Systems oder das zweistellige LED-Display, das bei einem Boot-Fehler den entlarvenden Code auswirft. Als nette Idee hat Abit einen CMOS-Schalter in die Anschlussblende gepackt. Damit lässt sich bei missratenen Übertaktungsversuchen das Bios auch bei geschlossenem Gehäuse zurücksetzen.

Speicherbraterei

Und für Übertaktungsversuche ist dieses Board schließlich gemacht. Dafür braucht sich der User noch nicht mal im Bios die Finger schmutzig zu machen, denn die meisten Einstellungen sind auch über das µ Guru-Tool in Windows durchführbar. Wobei Vorsicht angesagt ist: Es liest die Spannungswerte für die Speicherriegel zu niedrig aus, sobald diese im Bios erhöht werden. Will man sie nun im µ Guru wieder auf das »richtige« Niveau bringen, gibt man dem RAM viel zu viel Saft und es droht ein Totalverlust. Zwar wurde das Tool längst aktualisiert, dem nagelneuen Testmodell lag aber noch die alte, fehlerbehaftete Version bei. Davon abgesehen ist das Bios für jeden Übertakter ein Feature-Paradies. Die Werte lassen sich in einem weiten Bereich und dabei sehr fein einstellen. Grundsätzlich erreicht das **Quad GT** sehr gute Ergebnisse, die jenseits der Möglichkeiten unseres **E6400** samt Luftkühlung liegen.

Wegen eines bekannten Bugs im JMicron-IDE-Controller lassen sich bei aktiviertem SATA-Festplatten-Raid keine IDE-Laufwerke mehr nutzen. Auf anderen Boards ist der Fehler längst ausgemerzt. Zwar gibt es für das **Quad GT** schon einige Beta-Bios, das offiziell aktuelle ist aber immer noch die ausgelieferte Version 1.0. Das trübt den Spaß an einem ansonsten tollen Board ein wenig. Layout und Bauteilequalität sind exzellent, der Preis von 170 Euro ist angesichts der gehobenen, aber nicht überragenden Ausstattung angemessen.



Power- und Resetknopf sowie ein LED-Display sprechen klar die **Übertakter** an.

AB9 Quad GT

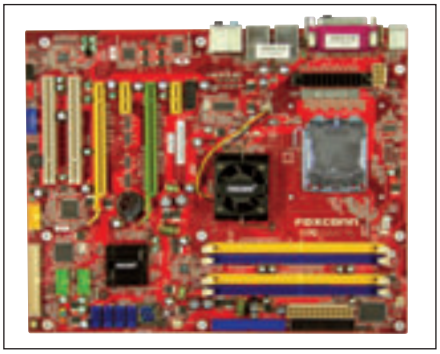
Hersteller		Abit
ca. Preis		170 Euro
Webseite		www.abit.nl
Hersteller-Hotline		003177/320 442 8 (Auslandstarif)
EINZELWERTUNGEN		
Ausstattung	(40%)	86
Praxistest	(30%)	76
Bios	(20%)	92
Leistung	(10%)	86
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Kompromissloses Spieler- und Übertakterboard, das mit einigen ärgerlichen Schlampereien im Detail ausgeliefert wird.«

84

Foxconn 975X7AB



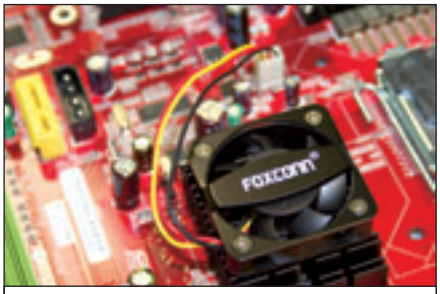
Alles ist relativ: Sind die rund 150 Euro beim **MSI P6N** als teuer anzusehen, dürfen sie beim **Foxconn 975X7AB** als günstig gelten. Immerhin werkelt hier Intels Edelchipsatz **i975X**, der trotz seiner schon längeren Marktpräsenz technisch immer noch taufrisch ist.

Nach dem Auspacken fallen drei Sachen auf: Die Platine stinkt ziemlich fies, als einziges Testmuster hat das **975X7AB** einen aktiven (und ziemlich lauten) Northbridge-Kühler verbaut, und das Board wirkt eher spärlich bestückt. Das liegt zum einen an den zierlichen Kühlkörpern, zum anderen an der komplett digitalen Spannungsversorgung. Dennoch ist das Foxconn-Board insgesamt gut ausgestattet: Crossfire-tauglich, gleich zwei Gigabit-Netzwerk-Controller und eine prall bestückte rückseitige Anschlussblende inklusive eSATA und zwei digitalen Audioausgängen. Laufwerkstechnisch gibt sich das Board altmodisch: Dank JMicron-Controller ist ein zweiter IDE-Anschluss an Board. Die vier SATA-Buchsen sind für ein **975X**-Modell dagegen etwas wenig, zumal bei einer Crossfire-Konfiguration mit manchen Karten nur noch drei benutzbar sind. Gar saublöd gemacht hat Foxconn die Arretierhebel der PCIe-Steckplätze: Die gerieten so lang, dass sie teilweise in der Grafikkarte verschwinden und man sie deshalb kaum wieder aus dem Slot bringt.

Tuning per Windows

Der **975X**-Chipsatz gehört im Alltagsbetrieb zu den problemlosesten, stabilsten und untertaktet schnellsten Kandidaten überhaupt. So auch beim Foxconn. Zum Overclocken können die – nicht gerade überbordenden – Bios-Optionen dank eines »Fox One« genannten Spezialchips auch direkt in Windows konfiguriert werden. Der 975er ist kein Übertaktungswunder, und so bleiben die Ergebnisse ein wenig hinter denen der Konkurrenten zurück.

Doch dafür ist es auch nicht vornehmlich gemacht. Vielmehr sichert die Kombination aus den Vorzügen des **975X** – dazu gehört auch eine gewisse Zukunftssicherheit – und einem attraktiven Preis dem Foxconn eine ganz eigene Nische, in der es ganz gut leben kann.



Foxconn verbaut als einziges einen (überflüssigen) **Aktivkühler** auf der Northbridge.

975X7AB

Hersteller		Foxconn
ca. Preis		140 Euro
Webseite		www.foxconnchannel.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Ausstattung	(40%)	82
Praxistest	(30%)	83
Bios	(20%)	76
Leistung	(10%)	81
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Intels 975X zum Sparpreis. Das Foxconn ist eher was für den problemlosen Alltagsbetrieb als für kompromisslose Übertakter.«

81

Asrock 4CoreDUAL-VSTA



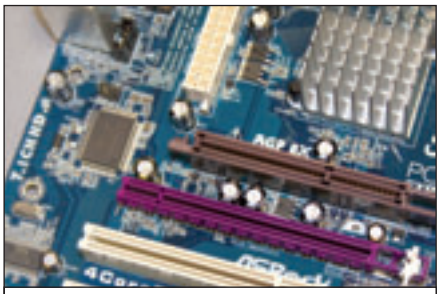
Nach all den preismäßigen Schwergewichten beweist (wieder einmal) Asrock, dass man auch ein **Core 2 Duo**-taugliches S775-Mainboard für schlanke 55 Euro auf die Pins stellen kann. Und dabei beherrscht die Platine mit ihrem **Via PT880 Ultra**-Chipsatz sogar einiges mehr als die gesamte Konkurrenz: Sie nimmt sowohl DDR1- als auch DDR2-Speicher auf (nicht gleichzeitig) und funktioniert sowohl mit AGP- als auch PCIe-Grafikkarten. Für Letztere ist der Slot aber nur auf x4 ausgelegt, was je nach Modell zu 15 bis 30 Prozent Performanceeinbußen gegenüber den vollen x16 führt.

Die restliche Ausstattung fällt erwartungsgemäß spärlich aus, wobei auch nichts wirklich Wichtiges fehlt. Nur die zwei mageren SATA-Slots könnten auf Dauer zu einem größeren Problem werden. Wie ein nachträglich angebrachter Aufkleber zeigt, taugt das **4CoreDUAL** sogar für Quadcore-Prozessoren. Besonders wohl fühlt es sich aber mit dem **Core 2 Duo**-Einstiegsmodell **E4300**. Das läuft nämlich ohne Probleme und große Bios-Fummelei mit 266 statt 200 MHz FSB, was immerhin eine Steigerung um ein Drittel darstellt.

Einstieg in den Umstieg

Für die eh schon mit 266 MHz Takt daherkommenden E6x00 hält das **4CoreDUAL** aber nur wenig Verbesserungsspielraum bereit. Die Einstellungsoptionen fallen ebenso mager wie unflexibel aus, jenseits der 300 MHz ist es Essig mit einem stabilen Betrieb. Falls man überhaupt so weit kommt: Die Asrock-Platine ist ziemlich zickig, was das verwendete RAM angeht, insbesondere wenn er noch vom DDR1-Typ ist. Eventuell hilft dann eine der diversen Bios-Varianten von der Asrock-Webseite. Selbst eine Performance-getunte, weniger stabile Version gibt es dort zu finden.

Ein funktionierendes Gesamtsystem kann also schon mal zum Glücksspiel werden. Doch grundsätzlich füllt das **4CoreDUAL-VSTA** die ihm angedachte Rolle perfekt aus: Umsteigern eine billige S775-Plattform zu bieten, zumal sie Teile ihrer alten Hardware weiter benutzen können. Ergibt den klar letzten Platz in unserem Vergleich und trotzdem eine Empfehlung.



Das Asrock stellt für **Grafikkarten** sowohl einen AGP- als auch PCIe-Slot zur Verfügung.

4COREDUAL-VSTA

Hersteller		Asrock
ca. Preis		55 Euro
Webseite		www.asrock.com
Hersteller-Hotline		keine
EINZELWERTUNGEN		
Ausstattung	(40%)	74
Praxistest	(30%)	78
Bios	(20%)	74
Leistung	(10%)	79
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 6 (von 6 getesteten S775-Mainboards)

FAZIT

»Alles drin, alles dran für lumpige 55 Euro. Das ideale Umsteigerboard, vor allem wenn alte Hardware weiter benutzt werden soll.«

76

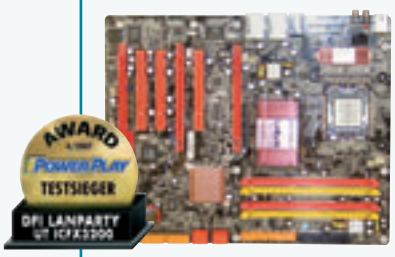
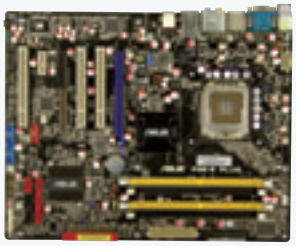
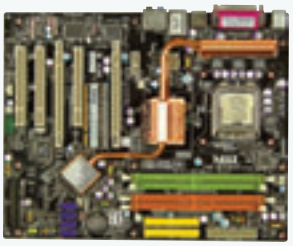
Fazit: Triumph für die Aussenseiter

Das hat fast was von einer Tragikomödie. Ständig überlegen und diskutieren Mainboard-Enthusiasten, ob nun Intel- oder Nvidia-Chipsätze die besten S775-Platinen ergeben. Und ob sie lieber zu einem Asus, Gigabyte oder MSI greifen. Dann kommt einfach ein Außenseiter daher, der gleich in zweifacher Hinsicht ein Sonderling ist, und schnappt sich den Testsieg. Da wäre mal der Hersteller: DFI baute lange Zeit die so ziemlich besten S939-Boards. Nach dem **Core 2 Duo**-Umschwung waren sie voerst vom Fenster. DFI ist einfach zu klein, um schnell reagieren zu können und stand lange nur mit einem einsamen 975X-Board in den Preislisten.

Lebende Leiche

Zu einem blendenden Comeback verhalf DFI schließlich ein Chipsatz, den man ohne Zögern als halbtot bezeichnen kann. Schon 2005 kündigte Ati eine Crossover-Entwicklung für Intel-Plattformen an, musste aber zuerst technischen Problemen und schließlich der Übernahme durch Intel-Erzfeind AMD Tribut zollen. Der Chipsatz war zwar irgendwann serienreif und das heftige Performance-Problem überwunden – doch außer DFI wollte keiner mehr zu diesem Baustein ohne Zukunft greifen.

TECHNISCHE DATEN

Daten	DFI Lanparty UT ICFX3200	Asus P5B-E Plus	MSI P6N SLI Platinum
			
Preis ca.	225 Euro	140 Euro	155 Euro
Plattform	Sockel 775	Sockel 775	Sockel 775
CPU-Support	Pentium 4, Pentium D, Pentium XE, Celeron D, Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad	Pentium 4, Pentium D, Pentium XE, Celeron D, Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad	Pentium 4, Pentium D, Pentium XE, Celeron D, Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad
Board-Revision	A	1.01G	1.0
Bios	Award	AMI	AMI
Chipsatz	ATI RD600	Intel P965	Nvidia Nforce 650i SLI
Northbridge	ATI RD600	Intel P965	Nvidia Nforce 650i SLI (C55)
Southbridge	ATI SB600	Intel ICH8R	Nvidia Nforce 430i (MCP51)
Bustakt (1)	800 – 1.066 MHz	533 – 1.066 MHz	533 – 1.333 MHz
Speicherbänke	4 x DDR2	4 x DDR2	4 x DDR2
Speicherart (2)	667/800 MHz	533/667/800 MHz	533/667/800 MHz
Speicher max.	8 GB	8 GB	8 GB
Steckplätze	3 x PCI x16 (3. Slot el. nur x2) 3 x PCI	1 x PCIe x16 1 x PCIe x4 1 x PCIe x1 3 x PCI	2 x PCIe x16 (bei SLI nur x8) 1 x PCIe x1 3 x PCI
Stromanschlüsse	ATX 24-pin EATX 8-pin	ATX 24-pin EATX 8-pin	ATX 24-pin EATX 8-pin
Lüfteranschlüsse (ohne CPU)	5 x	4 x	3 x
Netzwerk (Chip)	Marvell 88E8052 (1 GBit/s)	Marvell 88E8056 (1 Gbit/s)	Realtek RTL8211BL (1 GBit)
Audiochip	Marvell 88E8053 (1 Gbit/s)	ADI AD1988A (8-Kanal)	Realtek ALC 888 (8-Kanal)
IDE-Anschlüsse	Realtek ALC 885 (8-Kanal)	1 x ATA133 (JMicron JMB363)	2 x ATA133
Onboard-SATA	1 x ATA133 4 x 3,0 Gbit/s (Southbridge) 4 x 3,0 Gbit/s (Promise PDC40179)	6 x 3,0 Gbit/s (Southbridge) 1 x 3,0 Gbit/s (JMicron JMB363)	4 x 3,0 Gbit/s (Southbridge) 1 x eSATA
USB extern	6 x USB 2.0	4 x USB 2.0	4 x USB 2.0
USB intern	4 x USB 2.0	6 x USB 2.0	4 x USB 2.0
Anschlussblende	1 x PS/2 Tastatur 1 x PS/2 Maus 1 x Firewire 6 x USB 2.0 2 x RJ45 (LAN) Audio-Panel 2 x S/PDIF (coax., in/out)	1 x PS/2 Tastatur 1 x PS/2 Maus 1 x seriell 1 x eSATA (JMicron JMB363) 1 x Firewire 4 x USB 2.0 1 x RJ45 (LAN) Audio-Panel 2 x S/PDIF (opt./coax.)	1 x PS/2 Tastatur 1 x PS/2 Maus 1 x parallel 1 x eSATA (Sil 3531) 1 x Firewire 4 x USB 2.0 1 x RJ45 (LAN) Audio-Panel 2 x S/PDIF (opt./coax.)

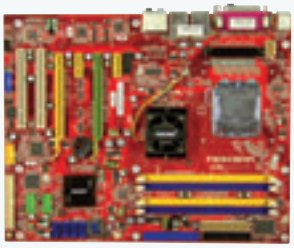
Ein Risiko, das sich zumindest in der Gegenwart gelohnt hat. Wer dazu bereit ist, über 200 Euro auszugeben, kann sich den Zwiespalt Intel/Nvidia ab sofort sparen.

Aussergewöhnliche Billigboards

Am anderen Ende der Preisskala rangiert seit Jahren Asrock. Die ungeheure Popularität der Taiwanesen begründet sich darauf, dass es sich nicht einfach um 08/15-Billigboards handelt. Asrock bedient gezielt Marktnischen und entwickelt dafür ungewöhnliche Lösungen mit schon etwas älteren oder sonst selten anzufindenden Chipsätzen. Unser Testmuster ist das beste Beispiel: In Deutschland findet man sonst weder ein S775-Board, das sowohl DDR1/DDR2 als auch AGP/PCIe kann, noch eines mit dem **Via PT880 Ultra**-Chipsatz.

Zwar nimmt es Asrock mit der Qualität und Stabilität seiner Platinen nicht immer so hundertprozentig genau, ihrem Charme kann man sich aber allerdings nur schlecht entziehen. Beweisen sie doch, dass der Spruch »Geiz ist geil« nicht nur selten blöd, sondern ab und an sogar richtig ist. Als Anerkennung gibt's von uns den Preis/Leistungs-Award.

Mikkl Galuschka

Daten	Abit AB9 Quad GT	Foxconn 975X7AB	Asrock 4CoreDUAL-SATA
			
Preis ca.	170 Euro	140 Euro	55 Euro
Plattform	Sockel 775	Sockel 775	Sockel 775
CPU-Support	Pentium 4, Pentium D, Pentium XE, Celeron D, Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad	Pentium 4, Pentium D, Pentium XE, Celeron D, Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad	Pentium 4, Pentium D, Pentium XE, Celeron D, Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad
Board-Revision	V1.00	nicht bekannt	G/A 1.00
Bios	Phoenix	Phoenix	AMI
Chipsatz	Intel P965	Intel 975X	VIA PT880 Ultra
Northbridge	Intel P965	Intel 975X	VIA PT880 Ultra
Southbridge	Intel ICH8R	Intel ICH7R	VIA VT8237A
Bustakt (1)	800 – 1.066 MHz	800 – 1.066 MHz	533 – 1.066 MHz
Speicherbänke	4 x DDR2	4 x DDR2	2 x DDR, 2 x DDR2
Speicherart (2)	533/667/800 MHz	533/667/800 MHz	DDR: 200/266/333/400 MHz DDR2: 533/667 Mhz
Speicher max.	8 GB	8 GB	2 GB
Steckplätze	2 x PCIe x16 (2. Slot el. nur x4) 1 x PCIe x1 2 x PCI	2 x PCIe x16 2 x PCIe x1 2 x PCI	1 x AGP 8X 1 x PCIe x4 (lange Bauform) 4 x PCI
Stromanschlüsse	ATX 24-pin EATX 8-pin Molex 12V 4-pin	ATX 24-pin EATX 8-pin Molex 12V 4-pin	ATX 20-pin EATX 4-pin
Lüfteranschlüsse (ohne CPU)	5 x	3 x (davon einer belegt)	1 x
Netzwerk (Chip)	Intel ICH8R (1 GBit)	Marvell 88E8056 (1 GBit/s) Marvell 88E8056 (1 Gbit/s)	VIA VT6103 (100 Mbit)
Audiochip	Realtek ALC 888 (8-Kanal)	Realtek ALC 882M (8-Kanal)	Realtek ALC 888 (8-Kanal)
IDE-Anschlüsse	1 x ATA133 (JMicron JMB363)	1 x ATA133 1 x ATA 133 (JMicron JMB361	2 x ATA133
Onboard-SATA	6 x 3,0 Gbit/s (Southbridge)	4 x 3,0 Gbit/s (Southbridge)	2 x 1,5 GBit/s (Southbridge)
USB extern	4 x USB 2.0	4 x USB 2.0	4 x USB 2.0
USB intern	6 x USB 2.0	4 x USB 2.0	4 x USB 2.0
Anschlussblende	1 x PS/2 Tastatur 1 x PS/2 Maus 2 x eSATA (JMicron JMB363) 1 x Firewire 4 x USB 2.0 1 x RJ45 (LAN) Audio-Panel 2 x S/PDIF (opt., in/out)	1 x PS/2 Tastatur, 1 x PS/2 Maus 1 x parallel 1 x eSATA (Sil 3531) 1 x Firewire 4 x USB 2.0 2 x RJ45 (LAN) Audio-Panel 2 x S/PDIF (opt./coax.)	1 x PS/2 Tastatur 1 x PS/2 Maus 1x parallel 1x seriell 4 x USB 2.0 1 x RJ45 (LAN) Audio-Panel

EINBAU-RATGEBER TEIL 10



Zum Abschluss unserer »normalen« Einbauserie folgt die Königsdisziplin: der Gehäusewechsel.



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 | Ausgabe 03/07 | **Heute**



Ausgabe 05/07 | Ausgabe 06/07 | Ausgabe 07/07 | Ausgabe 08/07

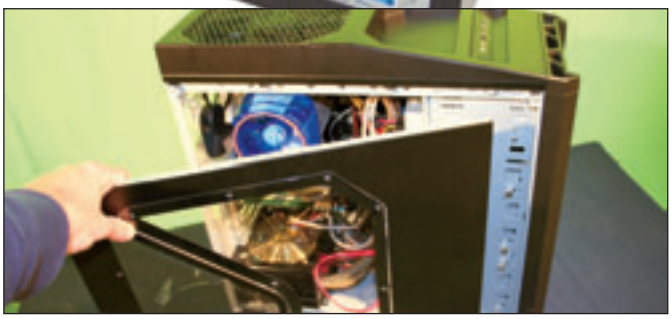


Bei einem Gehäusewechsel machen Sie mit den Gehäusen selbst eher wenig. Er bedeutet vielmehr, dass Sie zuerst einen Rechner fast komplett zerlegen und anschließend wieder komplett neu aufbauen. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

Einbauzeit: bis zu 150 Minuten

Benötigtes Werkzeug:
Kreuzschlitz-Schraubenzieher (möglichst mit magnetischer Spitze), Schlitz-Schraubenzieher, Kombizange, Kabelbinder



1 Wenn Sie nicht gerade einen komplett neuen PC aufbauen, muss erst mal die Hardware aus dem alten Gehäuse raus. Wir beginnen also mit der üblichen Prozedur: Netzschalter auf 0 umlegen, alle Stecker abziehen und das Seitenteil abmachen. Wenn Sie nur das Gehäuse wechseln, müssen Sie keine weiteren Vorkehrungen treffen.



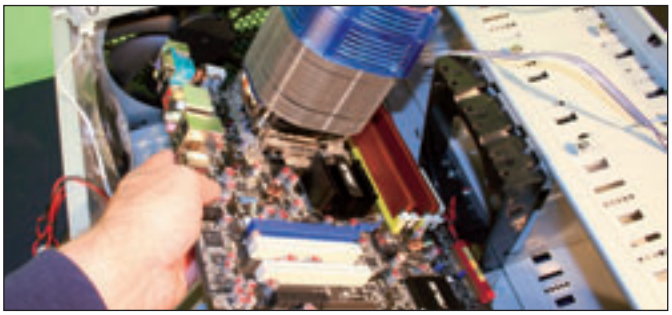
2 Die Reihenfolge, in welcher Sie die Komponenten entnehmen, ist nicht immer zwingend vorgeschrieben. Unser Weg ist nur einer von mehreren praxistauglichen. Beginnen sollten Sie aber mit den Steckkarten wie Grafikkarte und Soundkarte, da sie sonst den restlichen Ausbau (vor allem des Mainboards) blockieren.



3 Als nächstes stecken wir alle Kabel, Strippen und sonstige Verbindungen ab. Dazu gehören etwa die Stromkabel vom Netzteil, die Laufwerkskabel (IDE/SATA), die Anschlüsse von den Gehäuselüftern und die Anschlüsse vom Gehäuse selbst (LEDs, Reset-/Einschaltknopf). Tipp: Markieren bzw. bezeichnen Sie die einzelnen Kabel nach dem Ausbau, falls Sie Probleme bei der Zuordnung haben.



4 Damit beim Ausbau des empfindlichen Mainboards nichts passiert, empfehlen wir jetzt den Ausbau der Peripherie. Also die CD/DVD-Laufwerke entfernen, anschließend die Festplatte(n) ausbauen und sicher verwahren, da diese recht anfällig sind. Dann die vier Schrauben vom Netzteil lösen und dieses nach vorne herausziehen – vorher checken, ob wirklich alle Verbindungen gelöst sind.



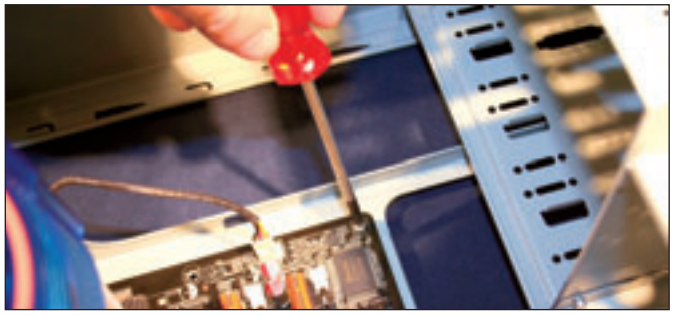
5 Jetzt ist das Mainboard dran. Alle (meist neun) Schrauben lösen und die Platine erst mal ein Stück Richtung Gehäusemitte ziehen, damit es sich von der Anschlussblende löst. Anschließend vorsichtig aus dem PC heben, ohne dass sie irgendwo anstößt. Mit dem Schraubenziehergriff gleich noch die Blende ablösen, die brauchen wir wieder.



6 Der Ausbau ist damit praktisch erledigt. Eventuell können Sie noch einen Gehäuselüfter abschrauben, falls der neuen Behausung ein (passender) fehlt. Außerdem empfehlen wir, die ausgebauten Komponenten vor dem Wiedereinbau erst mal von Staub und Schmutz zu befreien, etwa mit einem speziellen Druckluftspray.



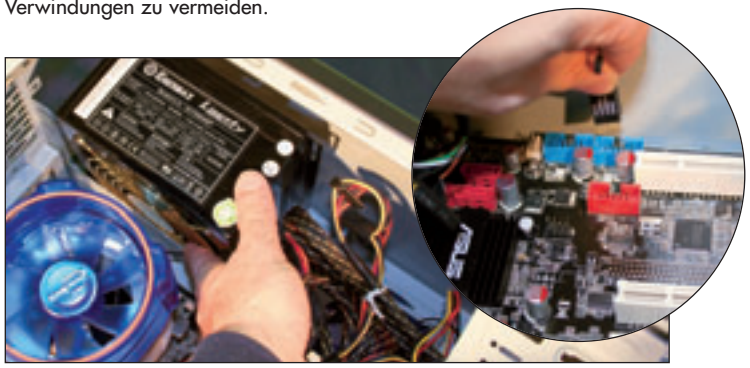
7 Jetzt können wir uns wieder an den Einbau machen. Schrauben Sie zuerst die messingfarbenen Abstandsschrauben fürs Mainboard in die entsprechenden Löcher. Diese Schrauben gehören zum Zubehör jedes Gehäuses, Sie brauchen also nicht die vom alten weiterzuverwenden. Danach noch die zuvor ausgebaute Anschlussblende mit den Fingern an ihrem neuen Platz festdrücken.



8 Nun das Board ins Gehäuse hieven – vorsichtig, damit nichts kaputt geht. So gegen die Blende schieben, dass die Schraublöcher und Abstandshalter übereinander passen. Anschließend mit den – ebenfalls dem Gehäuse beiliegenden – Flachkopfschrauben mit grobem Gewinde festschrauben. Dabei gehen Sie am besten kreuzweise vor, um Verwindungen zu vermeiden.



9 Als nächstes sind die Laufwerke dran. Die optischen Laufwerke werden über die Gehäusefront eingebaut, dazu müssen Sie zuvor Front- und Laufwerksblenden abmachen. Die Festplatten kommen in den entsprechenden 3,5-Zoll-Käfig, danach alle Geräte je nach Gehäusetyp festklemmen oder -schrauben.



10 Nun das Netzteil an seinen Platz befördern und von außen mit vier Schrauben (grobes Langgewinde) festschrauben. Anschließend geht es an die Verkabelung des Ganzen. Nicht vergessen: Die Strippen für Power und Reset, sonst geht der PC erst gar nicht mehr an. Schließen Sie zudem die Gehäuse-eigenen Kabel für USB, Audio und Firewire an, wenn Sie die Frontbuchsen des Gehäuses nutzen wollen.



11 Zum Abschluss installieren Sie wieder alle Steckkarten und, falls nicht bereits vorinstalliert, nötige Gehäuselüfter. Die Grobarbeiten sind damit abgeschlossen. Jetzt können Sie mit Hilfsmitteln wie Kabelbindern oder Klettbändern noch versuchen, das entstandene Kabelchaos zu bändigen. Eine ordentliche Verlegung tut nicht nur der Optik, sondern auch einem sauberen Luftstrom gut.



12 Schließen Sie nun alle Geräte wieder an, lassen Sie den PC aber vorerst offen. Wenn Sie keine zusätzlichen Komponenten gewechselt haben, sollte Ihr System auch mit dem neuen Gehäuse genauso laufen wie vor dem Umbau. Wenn alles klappt, können Sie den Rechner zumachen, ansonsten haben Sie wahrscheinlich etwas falsch oder gar nicht angeschlossen.

FOXCONN
GEFORCE 8800 GTS



Hardware-Kategorie: PCIe-Grafikkarte über 250 Euro

Preisgünstige 320-MB-Version der bekannten 8800 GTS.

Das erste Modell der nach unten hin erweiterten Geforce-8x00-Modellpalette ist eine speicherreduzierte **8800 GTS**. Sie muss mit – immer noch üppigen – 320 statt 640 MB auskommen. Foxconn bringt in Deutschland ausschließlich ein Modell mit dem Zusatz ODOC in den Handel. Das steht für »overclocked«, denn die Taktraten liegen statt der GTS-üblichen 500/1.600 MHz bei 575/1.800 MHz. Das entspricht dem Niveau einer GTX.

Schneller kleiner Bruder

Angesichts des doppelten Unterschiedes zu einer herkömmlichen **8800 GTS** waren wir auf den Praxistest gespannt. Grundsätzlich liegt sie mit einer gleich getakteten 640-MB-Version bis zur Auflösung von 1.280x1.024 Pixel gleichauf. Erst darüber und bei aktiviertem AA/AF beginnt sich der Mehrspeicher deutlich bemerkbar zu machen. Gleichzeitig schlägt sich die Übertaktung mit im Schnitt 10 bis 15 Prozent zusätzlichen Frames spürbar nieder. Die 320-MB-GTS ist also eine höchst lohnenswerte Anschaffung; speziell die Foxconn, da sie nicht mehr kostet als die normal getaktete Konkurrenz.

Mikkl Galuschka

REVOLTEC
FIGHTBOARD ADVANCED



Hardware-Kategorie: Tastatur

Schicke Tastatur mit programmierbaren Makrotasten.

Als passende Ergänzung zur **Fightmouse** hat Revoltec das **Fightboard** entwickelt. Der dezente Military-Look kommt attraktiv rüber. Die optisch aufgemotzten WASD-Tasten allein reichen freilich nicht aus, um als echte Spieletastatur durchzugehen. Doch das **Fightboard** bietet tatsächlich mehr: zehn programmierbare und mit je zwei Profilen belegbare Makrotasten. Diese können per Software mit ganzen Serien an Maus- und Tastaturbefehlen gefüttert werden, was beim Spielen echte Vorteile bringt. Die Software gewährt sehr detaillierte Einstellungen, die aber anfangs nicht ganz leicht zu durchschauen sind.

Alltagstaugliche Spielertastatur

Elf außergewöhnlich große Sondertasten vor allem für Multimediafunktionen lassen die Tastatur auch im Alltag eine gute Figur machen. Allerdings präsentiert sich das Tastenlayout etwas zusammengepfercht, speziell die Pfeiltasten geben sich wenig ergonomisch. Trotz des etwas schwergängigen Anschlags ist das **Fightboard** letztendlich eine gute Wahl: hohe Spieletauglichkeit zum moderaten Preis.

Timm Wotka

SAITEK
AVIATOR



Hardware-Kategorie: Joystick

Steuerknüppel für Flugschüler mit doppeltem Schubregler.

Angesichts des moderaten Preises von 40 Euro besticht **Saiteks Aviator** mit einem beachtlichen Funktionsumfang speziell für Liebhaber von Flugsimulationen. So lassen sich dank Doppel-Schubregler gleich zwei Triebwerke getrennt ansteuern, der Acht-Wege-Hut erlaubt schnelle Schulterblicke im Cockpit, und das feinfühlige Seitenruder erleichtert exakte Flugmanöver. Dazu kommen vier Kippschalter, aus denen sich dank Modusrad satte 24 - per beiliegender Software frei belegbare - Funktionen kitzeln lassen.

Spiel im Spiel

Schwächen zeigt der Stick allerdings im Praxistest. Aufgrund des geringen Gewichts verrutscht das Gerät bei heftigen Bewegungen leicht, wenn man nicht beide Hände einsetzt. Zudem haben sowohl die Kippschalter als auch der Steuerknüppel selbst etwas Spiel. Das wirkt sich zwar glücklicherweise nicht negativ auf die Präzision aus. Die kann man nur hervorragend nennen. Dennoch lässt die etwas billige Verarbeitung Zweifel an der Haltbarkeit des **Aviator** im Dauereinsatz aufkommen.

Rüdiger Steidle

GEFORCE 8800 GTS

Hersteller	Foxconn
ca. Preis	300 Euro
Webseite	www.foxconnchannel.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	84
Bildqualität	(25%)	86
Technik	(15%)	88
Ausstattung	(10%)	75
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste	Platz 3 (von 28 getesteten PCIe-Karten über 250 Euro)	

FAZIT

»Die 320-MB-Variante ist speziell in der Foxconn-Version die insgesamt attraktivere, da deutlich preisgünstigere 8800 GTS.«

84

FIGHTBOARD

Hersteller	Revoltec
ca. Preis	30 Euro
Webseite	www.revoltec.de
Hersteller-Hotline	040/736 768 60 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	83
Verarbeitung	(20%)	80
Ergonomie	(20%)	71
Design	(10%)	85
Preis/Leistung		gut
Bestenliste	Platz 7 (von 16 getesteten Tastaturen)	

FAZIT

»Das Fightboard trägt zu Recht die Bezeichnung Spiele(r)tastatur. Der attraktive Preis lässt über genannte Schwächen hinwegsehen.«

80

AVIATOR

Hersteller	Saitek
ca. Preis	40 Euro
Webseite	www.saitek.de
Hersteller-Hotline	089/546 127 10 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	79
Verarbeitung	(20%)	61
Ergonomie	(20%)	71
Design	(10%)	75
Preis/Leistung		gut
Bestenliste	Platz 7 (von 9 getesteten Joysticks)	

FAZIT

»Ein empfehlenswerter Joystick mit eindrucksvollem Funktionsumfang für Flugsimulations-Einsteiger mit einem kleinen Budget.«

74

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**	550 Euro	Geforce 8800 GTX	02/07	befriedigend	87	86	90	78	**86**
2	ASUS **8800 GTS**	370 Euro	Geforce 8800 GTS	02/07	gut	84	86	89	78	**85**
3	FOXCONN **GEFORCE 8800 GTS 320 MB**	300 Euro	Geforce 8800 GTS	**NEU**	sehr gut	82	79	83	83	**82**
4	XFX **GEFORCE 7950 GX2 570 XXX**	560 Euro	Geforce 7950 GX2	09/06	ausreichend	82	79	83	83	**82**
5	SAPPHIRE **RADEON X1950 XTX**	340 Euro	Geforce X1950 XTX	12/06	gut	80	81	80	75	**80**
6	SAPPHIRE **RADEON X1900 XTX**	500 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	mangelhaft	78	81	82	80	**80**
7	HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	420 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	ausreichend	78	81	80	77	**79**
8	POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	420 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	ausreichend	77	79	80	68	**77**
9	XFX **GEFORCE 7800 GTX**	340 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	ausreichend	75	79	79	79	**77**
10	SAPPHIRE **RADEON X1900 XT**	270 Euro	Radeon X1900 XT	12/06	befriedigend	77	80	77	74	**77**
Karten bis 250 Euro										
1	CLUB-3D **GEFORCE 7950 GT**	240 Euro	Geforce 7950 GT	12/06	befriedigend	75	79	76	70	**76**
2	POWERCOLOR **X1950 PRO**	170 Euro	Radeon X1950 Pro	12/06	sehr gut	72	80	79	70	**75**
3	CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	150 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	**74**
4	LEADTEK **WINFAST PX7900 GS TDH**	160 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	**73**
5	EVGA **GEFORCE 7600 GT**	130 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	68	78	76	66	**72**
6	GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS	08/06	befriedigend	66	75	75	66	**70**
7	XFX **6800 GS EXTREME XXX**	180 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	**70**
8	SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	150 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	befriedigend	60	75	76	78	**65**
9	GIGABYTE **GV-RX80256D**	100 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	56	75	69	78	**65**
10	EVGA **GEFORCE 7600 GS**	100 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

FOXCONN
GEFORCE 8800 GTS 320 MB



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	300 Euro
Gesamtwertung	84

POWERCOLOR
X1950 PRO



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	170 Euro
Gesamtwertung	75

EVGA
GEFORCE 7600 GS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	100 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%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets										
1	TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	sehr gut	85	83	80	77	**83**
2	ALTEC **LANSING FX 6021**	230 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**	75 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%)	Gesamtwertung
Stereo-Headsets										
1	SENNHEISER **PC 160**	80 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**	80 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**	70 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**	45 Euro	Surround-Headset	03/07	sehr gut	75	72	78	81	**75**
5	SAITEK **GH50**	60 Euro	Surround-Headset	03/07	befriedigend	70	85	74	80	**74**

CPU-KÜHLER

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Kühlleistung (40%)	Lautstärke (35%)	Installation (15%)	Eigenschaften (10%)	Gesamtwertung
1	SCYTHE **INFINITY**	40 Euro	CPU-Kühler	03/07	sehr gut	87	90	69	78	**85**
2	APACK **ZEROTHERM BTF90**	50 Euro	CPU-Kühler	03/07	gut	85	84	78	86	**84**
3	ZALMAN **CNPS9700 LED**	50 Euro	CPU-Kühler	03/07	gut	85	82	81	85	**84**
4	ASUS **SILENT KNIGHT**	55 Euro	CPU-Kühler	03/07	befriedigend	86	80	79	86	**83**
5	SILVERSTONE **NITROGON NT06**	45 Euro	CPU-Kühler	03/07	befriedigend	84	80	73	78	**81**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL
CONCEPT 2.1 USB



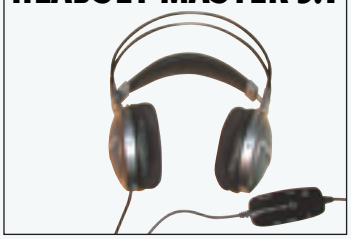
Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	83

STEELSERIES
STEELSOUND 4H



Hardware-Kategorie	Stereo-Headset
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	81

TERRATEC
HEADSET MASTER 5.1



Hardware-Kategorie	Surround-Headset
ca. Preis	45 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**	70 Euro	Tastatur	03/06	befriedigend	89	82	78	86	**84**
4	LOGITECH **G11**	50 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**	55 Euro	Kabel-Lasermaus	03/07	gut	92	87	90	89	**91**
2	SAITEK **GM 3200 LASER MOUSE**	45 Euro	Kabel-Lasermaus	03/07	gut	91	91	84	92	**90**
3	RAZER **COPPERHEAD**	60 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	befriedigend	92	90	81	86	**88**
4	MICROSOFT **HABU**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	03/07	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	03/07	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**	60 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	**86**
3	LOGITECH **MOMO RACING**	110 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	60 Euro
Gesamtwertung	86



BATTLE ISLE

Schon lange vor den Echtzeit-Hektikern Command & Conquer & Co. dominieren verhexte Rundenschlachten das Strategiegenre. Eine der erfolgreichsten Serien stammt aus dem Revier: Blue Bytes Battle Isle!

Wir schreiben das Jahr 1991. Amigas kabbeln sich mit Ataris, die PCs grätschen dazwischen. Die Echtzeit-Strategie ist noch längst nicht erfunden, als ein Hexfeldepos mitten im Ruhrpott das Licht der Spielewelt erblickt: **Battle Isle**! Entwickelt von Blue Byte in Mülheim anner Ruhr, die drei Jahre später mit **Die Siedler** groß rauskommen werden.

In **Battle Isle** ist Knobeln angesagt: Wir ziehen Science-Fiction-Einheiten über eine 3D-Karte, dann macht der Computer das gleiche, dann kämpfen wir, dann macht der Computer das gleiche, dann geht's von vorn los. Klingt öde? Von wegen! Wir kämpfen um jede Fabrik, umzingeln Feindeinheiten, setzen Luftwaffe und Artillerie geschickt ein. Wir bibbern mit unseren Panzern und Infanteristen, wenn sie in 2D-Kampfsequenzen auf den Feind ballern. Jede Einheit will clever gezogen werden: Infanteristen zum Beispiel sind miese Kämpfer, doch nur sie können Depots, Fabriken und das kriegsentscheidende Hauptquartier einnehmen.

Love me Render

Nach zwei Missions-Disketten und einem tollen Ausflug in den Ersten Weltkrieg (**History Line**, 1992) erscheint 1993 **Battle Isle 2**. Da die CD gerade den PC erobert, gibt's **Battle Isle 2** auch auf dem neumodischen Silberling. Unterschied zur ollen Diskettenversion: Die Einheiten-Datenbanken sind mit rotierenden Renderbildern bestückt – hui!

Das Spielprinzip bliebt gleich, wird aber kräftig aufgemotzt: Das Wetter ändert sich, zugefrorene Seen voller Kampfeinheiten können schlagartig auftauen – was ziemlich doof ist, wenn's unsere Truppen waren.

Wir dürfen Straßen bauen und, viel wichtiger, Gleisanlagen für unsere fetten Eisenbahngeschütze. Ziehen und Angreifen geht jetzt gleichzeitig, hereinsurrende Filmchen in



Battle Isle 1 (1991): Rechts sehen wir einen Ausschnitt des Hexfeld-Schlachtfelds mit unserem **Hauptquartier**, links Einheiteninfos.



Battle Isle 2 (1993): **»Videoübertragungen«** mit gezeichneten und dezent animierten Filmchen illustrieren das Geschehen. Sehr cool!





Kämpfe werden in den ersten drei Battle Isles (hier BI 3) in einer Extra-Ansicht ausgetragen. Eingreifen geht nicht mehr, nur Daumendrücken.



Incubation heißt »Battle Isle Phase Vier«, hat aber kaum etwas mit dem Strategiekollegen zu tun. Macht nix: Die Infanteriegefechte sind toll!

Zeichentrickqualität vermitteln uns geänderte Missionsziele oder besondere Ereignisse.

Faktum!

Dann bringt Bill Gates Windows 95, und **Battle Isle 3** fährt voll darauf ab. Fenster hier, Fenster da, wir können Fenstergrößen ändern, Fenster hin- und herschieben, Fenster auf- und zumachen. Wir sind hin und weg vom Fenster. Aber irgendwie haben wir immer das Gefühl, gerade etwas Wichtiges zu verpassen, weil's in einem anderen Fenster stattfindet.

Bis heute legendär: Die üblen Videos mit echten »Schauspielern«, allesamt Schwippschwäger und -innen der Blue-Byter. Am allerschlimmsten ist die Herzdame des Teamchefs, die nicht nur gruselig geschminkt ist, sondern auch jeden brav aufgesagten Satz mit einem »Faktum!« beendet.

Aliens und Echtzeit

Zwei Jahre später erscheint **Incubation**, laut Packungstext »ein neues Kapitel der Battle-Isle-Sage«. Das ist allerdings eher Marketing-Papperlapapp denn Realität: **Incubation** hat nicht wirklich viel mit **Battle Isle** zu tun, außer ein paar Namen und der Hintergrundstory. Aber es ist saugut, sieht für damalige Verhältnisse auch so aus. Wir steuern einzelne Infanteristen (die Erfahrung und Fähigkeiten hinzugewinnen), immer noch rundenbasiert, aber in schaurigschönen 3D-Levels.

Zum Jahrtausendwechsel, die Echtzeit-Strategie hat ihre Rundenvorfahren fast verdrängt, bäumt sich **Battle Isle** noch einmal auf. Teil 4, **Der Andosia Konflikt**, mixt Rundenelemente mit Echtzeit-Schlachten. Doch das Spiel will zuviel auf einmal, wir müssen uns um zig Rohstoffe kümmern, riesige Strecken zur Front bewältigen, uns mit einer widerspenstigen Kameraführung herumschlagen. Das Beste an **Battle Isle 4**: der werbegeschenkte Edelstahl-Kaffeepott, der seit sieben Jahren den Autoren dieses Artikels wach hält. Faktum!

Martin Deppe

WOHER KRIEG ICH'S?



2000 brachte Blue Byte eine Sammlung namens Battle Isle Platinum heraus, mit den Teilen 1 bis 3, drei Addons sowie Incubation plus Mission Pack. Diese Kollektion haben wir mehrfach bei eBay geortet. Falls Sie einzelne Exemplare von Battle Isle aufstöbern: Die laufen mit etwas Fummelei auch mit dem Emulator DOS Box. Am einfachsten ist Battle Isle 3 zu bändigen.

Erschienen	ab 1991
Entwickler	Blue Byte
Publisher	Blue Byte
Genre	Rundenstrategie



Aus der Zukunft geht's zurück nach 1914 bis 1918: **History Line** spielt 1992 den Ersten Weltkrieg nach, inklusive »Zeitungsausschnitten«.



Kruder Mix aus Echtzeit-Strategie und Rundentaktik: Das »echte« Battle Isle 4 (**Der Andosia Konflikt**) von 2000 ist zwar gut, aber überladen.



CYNAMITE.DE
my entertainment network
Weitere Infos auf www.cynamite.de

GUITAR HERO
FÜR PC - UND FÜR LAU

Auf der PlayStation 2 rocken Guitar Hero 1 und 2 die Hütte. Die motivierende Rockstarsimulation gibt es in ähnlicher Form auch für den PC. Nicht offiziell, sondern von Fans in ihrer Freizeit programmiert. Was die Gratisspiele taugen und welche Schwierigkeiten es gibt, verrät unser Special.

Frauen. Es geht primär um Frauen. Tausende junger Männer wollen Musiker werden, um leichter an Frauen heranzukommen. So einfach ist das. Es geht nicht um Kunst oder so. Frauen sind einfach hin und weg, wenn ein Typ als Rockstar auf der Bühne steht und virtuos seine Sechssaitige bearbeitet, als wäre es seine Herzdame. Nicht umsonst schreiben Musiker Tausende Songs über dieses Thema. Aber nicht jeder kann virtuos mit der Gitarre umgehen. Wie gut, dass es **Guitar Hero** gibt – das PlayStation2-Spiel ermöglicht es jedem, wirklich jedem, mit Bands wie Kiss, Motörhead oder Queen deftig abzurocken.

Halt! Sie sind nicht im falschen Magazin gelandet. Denn obwohl es **Guitar Hero** nicht für den PC gibt, können Sie trotzdem Rockstar spielen. Kostenlos. Mit Ihrer Tastatur. Ja, das sieht so bescheuert aus wie es klingt. Aber es funktioniert und macht Laune. Wir zeigen Ihnen, wie die PC-Spiele **Frets on Fire** und **Guitar Hero PC Clone** funktionieren und was Sie beachten müssen.

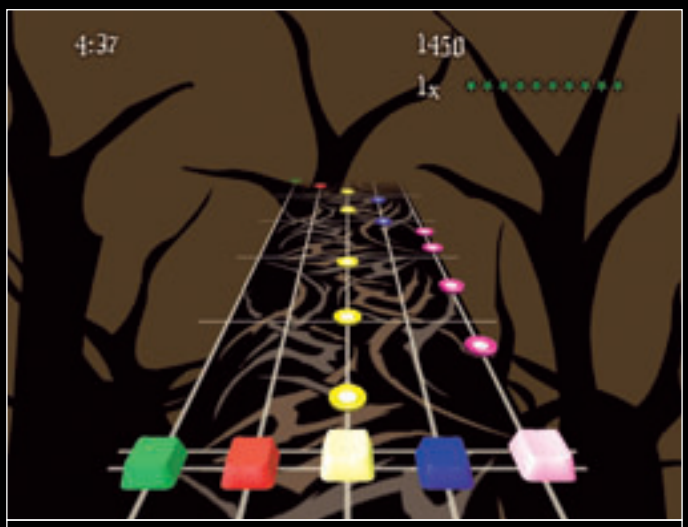
Frets on Fire

Frets on Fire (aktuelle Version auf unserer DVD) ist derzeit das vielseitigste **Guitar Hero** für PC. Dahinter stecken die Finnen Sami Kyöstilä, Tommi Inkilä und Joonas Kerttula, die **Frets on Fire** als Hobby programmierten. Das gesamte Projekt ist kostenlos downloadbar, wobei die Entwickler um Spenden bitten. Die Unterstützung ist durchaus gerechtfertigt, denn **Frets on Fire** enthält neben dem eigentlichen Spiel einen komfortablen Editor für eigene Songs und sogar ein Import für die Originalstücke von **Guitar Hero 1** und **2**. Damit können Sie tatsächlich (fast) so gut wie auf der PlayStation 2 Hits wie Danzigs Mother oder Sweet Child o' Mine von Guns n' Roses schraddeln – sogar mit der PS2-Gitarre. Adapter für PS2 auf USB gibt es für ca. 10 Euro, zum Beispiel von Madrics oder Logic3.

Die Installation des rund 30 MByte kleinen Programms ist simpel: Einfach entpacken, die exe-Datei doppelklicken und los geht's. Wichtig ist bei einem Rhythmusspiel wie **Frets on Fire**, dass es butterweich läuft. Da das Projekt nicht professionell programmiert und getestet wird, läuft es alles andere als optimal. Selbst auf schnellen Rechnern mit sehr guten Grafikkarten kann es ruckeln, was das Spielen der Töne im passenden Moment erschwert. Darum reduzieren Sie am Besten zuerst die Auflösung auf 640x480 und schalten Antialiasing ab. Da die Grafik von **Frets on Fire** ohnehin sehr spartanisch ist, ist das kein Nachteil. Sie können aber die Auflösung schrittweise nach oben schrauben – so lange, bis das scrollende Griffbrett der Gitarre ruckelt. Dann reduzieren Sie wieder eine Stufe und sollten so einen guten Kompromiss aus Optik und Performance haben.

Rhythmus und Farben

Jetzt zum eigentlichen Spiel: Boshaft formuliert geht es nur darum, im richtigen Moment die Taste für das Symbol zu drücken. Ein simpler Reaktionstest mit bunten Symbolen also, unterlegt von rockiger Musik. Etwas freundlicher ausgedrückt ist es aber so, dass **Frets on Fire** rockt. Und zwar die Hütte. Denn es fühlt sich – dank des direkten, genialen Vorbilds **Guitar Hero** – eben so an, als würden Sie wirklich Gitarre spielen. Die Symbole sind nämlich so gesetzt, dass sie zur Musik passen und je nach Schwierigkeitsgrad tatsächlich so auf einer Gitarre gespielt würden. Selbst mit Tastatur fühlt es sich an, als wären Sie ein virtuoser Gitarrero. Dabei halten Sie das Keyboard gekippt, legen es in mit der



Frets on Fire bietet spartanische Optik, aber viel Spielspaß: Zu AC/DCs Thunderstruck drücken wir im richtigen Rhythmus auf die Tasten.



Mit der Dragon-Mod kommt etwas mehr Leben in die Grafikbude. Frets on Fire ist ein **Hobby-Projekt** und wird von Fans erweitert.



Eine weitere **Mod** (Darkish) sorgt für etwas weniger ruckelnden Spielablauf.



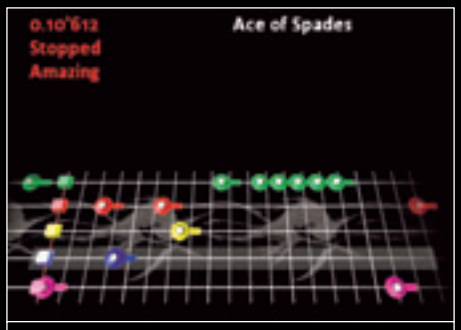
Frets on Fire importiert sogar die Songs aus Guitar Hero 1 und 2 (inkl. **Koop-Varianten**).



Der **Kassettenstapel** symbolisiert die Songauswahl. Fans basteln sogar Aufkleber dafür.



Guitar Hero PC Clone: Das Programm ist weiter vom **Vorbild** entfernt als Frets on Fire.



Der **Song-Editor** von Frets on Fire. Hier bearbeiten wir Motörheads Ace of Spades.



Guitar Hero PC Clone wird aus der unübersichtlichen Vogelperspektive gespielt.

Oberkante in die linke Hand und bedienen mit den Fingerspitzen die Funktionstasten F1 bis F5. Die rechte Hand trommelt auf Enter und Shift, um damit die virtuellen Saiten anzuschlagen. Ja, das sieht mindestens so deppert aus wie es klingt. Also ziehen Sie am besten die Vorhänge zu!

Besser geht es mit den Gitarren, die Activision mit **Guitar Hero** verkauft. Die kleinen Plastikteile sind gut verarbeitet, liegen hervorragend in der Hand und sehen einfach witzig aus. Außerdem kann man damit sowohl im Stehen als auch im Sitzen sehr gut losrocken. Die Installation mit einem entsprechenden Adapter ist kinderleicht, denn unter Windows XP müssen Sie in der Regel nicht mal einen Treiber installieren – die Gitarre wird als Gamepad erkannt. Im Spiel selbst können Sie dann einfach die entsprechenden Tasten zuweisen. In Deutschland sind die Gitarren übrigens nicht offiziell ohne die jeweiligen PS2-Spiele erhältlich. Da Sie die empfehlenswerten (nachgespielten) Songs der Konsolenspiele aber ohnehin nicht legal benutzen können, ohne sie zu kaufen, ist das aus unserer Sicht zu verschmerzen.

Guitar Hero und eigene Songs

Neben der tollen Möglichkeit, die **Guitar Hero**-Songs legal zu importieren, können Sie auch jede Menge andere Lieder in **Frets on Fire** nachklampfen. Viele Fans haben Songs von Metallica, Rammstein, Children of Bodom oder AC/DC mit entsprechenden Symbolmustern versehen. Doch Vorsicht! Der Download dieser Lieder ist nicht immer legal, denn meistens enthalten die gepackten Dateien neben den völlig legalen Mustern auch die Originallieder im OGG-Format. Die Lieder sind dadurch fast automatisch Raubkopien. Sie können aber, sofern Sie die entsprechenden Musik-CDs besitzen, diese Lieder ins OGG-Format wandeln und mit **Frets on Fire** verwenden. Was dann legal ist.

Die Songauswahl ist übrigens generell überwiegend aus den Sparten Hard Rock, Heavy Metal und Punk. Dazu ein paar Rock- und Klassikstücke sowie Versionen von Spielemelodien (z.B. **Doom 3** oder **Super Mario**). Jazz oder Blues kommen dagegen so gut wie gar nicht vor.

Guitar Hero PC Clone

Während **Frets on Fire** zwar optisch und spielerisch näher an **Guitar Hero** ist, ändert **Guitar Hero PC Clone** (http://viosh.net/) trotz des eindeutigeren Namens das Spiel ein wenig. Denn statt der schrägen Sicht auf das scrollende Griffbrett blicken Sie hier aus der Vogelperspektive senkrecht auf die farbigen Symbole. Da Sie dadurch weniger weit vorausschauen können, ist das Nachspielen der Songs schwieriger. Das Spiel kann zwar auf der offiziellen Webseite inklusive 18 mittelprächtiger Songs noch downgeloadet werden, aber eigentlich ist es tot. Da es kostenlos ist, lohnt sich ein Blick aber allemal. Vor allem, da es die Songs importiert, die mit einem **Guitar Hero**-Abklatsch namens **Freetar Hero** angefertigt wurden. Auch **Freetar Hero** wurde eingestellt, weil dessen Entwickler mittlerweile für Activision arbeitet. Die unfertigen Versionen des Spiels sowie des sehr guten Editors können Sie aber downloaden und fürs Anfertigen neuer Stücke benutzen.

Florian Stangl

GUT ODER SCHLECHT?


Das ist doch alles nur geklaut!

Na und? Es funktioniert, und es macht Spaß!



Ha! Es ruckelt wie Sau, sieht beschissen aus und hat Lags ...

Optik ist nicht alles, mein Lieber. Und das Ruckeln kriegst du mit kleinerer Auflösung in den Griff.



Aber es hat Lags, die total nerven! Auf der PS2 läuft's dagegen wie geschmiert!

Die Lags stören nur bei schnellen Tonfolgen. Es ist halt kein Riesen-Profi-Programmier-Team ...



Na also. Du kannst halt nur auf den beiden unteren Schwierigkeitsgraden vernünftig spielen.

Stimmt, aber das reicht, um sich vom Spielspaß zu überzeugen. Und eine PS2 inklusive Guitar Hero samt Controller kostet keine 200 Euro mehr.



Vor allem hat das Original einen Multiplayer-Modus!

Richtig. Aber wenn alle Leser Frets on Fire unterstützen, bauen die Entwickler den vielleicht noch ein.



Na gut, damit kann ich leben. Los, jetzt wird abgerockt!



»KILLERSPIELE« PC POWERPLAY REDET IM LANDTAG



Martin Haller, 23, ist nicht nur PowerPlay-Leser, sondern auch Landtagsabgeordneter in Rheinland-Pfalz. Er hat uns zu einer Anhörung seiner SPD-Fraktion eingeladen, um über das Thema »Umgang mit Gewalt in Video- und Computerspielen« zu referieren. Hier der Report, inklusive unserer Rede.

DIE REDNERLISTE

Elf Experten wurden zu der Anhörung am 27. Februar eingeladen. Hier die komplette Rednerliste:

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Pädagogisches Institut der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

Katja Friedrich
Geschäftsführung »medien+bildung.com – Lernwerkstatt für Rheinland Pfalz« Ludwigshafen

Christian Kleinhanß
»medien+bildung.com – Lernwerkstatt für Rheinland Pfalz« Pädagogischer Mitarbeiter, Daun

Corinna Bochmann
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), Bonn

Prof. Dr. Winfried Kaminski
Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften, Fachhochschule Köln

Wolfgang Rohleder
bobd-clan.de e.V.

Dr. Klaus Spieler
Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), Berlin

Martin Deppe
Chefredakteur PC PowerPlay, Höchberg

Matthias Kleimann
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

Stephan Reichart
Hauptgeschäftsführer G.A.M.E., Mülheim/Ruhr

Friedemann Schindler
Geschäftsführer Jugendschutz.net Mainz

Moderation:

Heribert Heinrich, MdL
Vorsitzender des Arbeitskreises Medien und Multimedia der SPD-Landtagsfraktion

Elf Experten hat die SPD-Landtagsfraktion eingeladen, um sich einen genauen Eindruck von der tatsächlichen »Killerspiel«-Lage zu machen. Auslöser war natürlich der Emsdettener Amoklauf – und die darauf folgenden Stammtischparolen eines angehenden bayrischen Ministerpräsidenten namens Günther Beckstein, der energisch ein Killerspielverbot fordert.

Bei der Anmeldung am Empfang des Mainzer Abgeordnetenhauses steht ein älterer Herr vor uns in der Schlange und meldet sich ebenfalls für die Anhörung an. Der wird ganz klar gegen Spiele eingestellt sein! Schließlich passt er wunderbar ins Schema »älteres Semester = keine Ahnung von Spielen«.

Fünf Minuten später und zwei Stockwerke höher wird es rappelvoll. Immer wieder werden weitere Stühle in den Saal geschleppt, bis nichts mehr geht. Vier Stunden wird die Anhörung dauern. Vier Stunden, die wie im Flug vergehen. Vier Stunden, in denen erfreulich sachlich argumentiert wird. Schon der erste Redner, Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Mainzer Uni, stellt klar, dass es zwar jede Menge wissenschaftlicher Untersuchungen, aber keine eindeutigen Ergebnisse gegen oder für die Förderung von Gewaltbereitschaft ausschließlich durch Videospiele gibt. Ein Standpunkt, den auch die folgenden Redner richtigerweise vertreten.

Mit Plastiktüte und Glasscherbe

Die über 100 Zuschauer hören aufmerksam zu. Schüler mit ihrem Lehrer sind dabei, weitere SPD-Politiker, Jour-



nalisten. Plötzlich wird es drastisch: Frau Bochmann von der Bundesprüfstelle beschreibt das zuletzt beschlagnahmte (!) Spiel **Manhunt** (hier spielt man einen Killer mit Plastiktüte und Glasscherbe) derartig plastisch, dass einige Zuhörer entsetzt gucken. Wir auch – wird die Stimmung jetzt umkippen? Tut sie nicht: Frau Bochmann stellt am Ende ihres Ausflugs klar, dass **Manhunt** eine absolute Ausnahme und das einzige Spiel ist, dass in den letzten Jahren nicht nur indiziert, sondern gleich verboten und beschlagnahmt wurde. Trotzdem merken wir uns die entsetzten Gesichter und ändern schon mal unsere eigene Rede, die wir bald halten werden.

Die eigenen Vorurteile

Das »ältere Semester« vom Empfang vorhin entpuppt sich als Prof. Dr. Kaminski von der Fachhochschule Köln. Er arbeitet eng mit Nintendo und Electronic Arts zusammen, leitet das Institut »Spielraum« der Fachhochschule. Er kennt sich verdammt gut aus, wie wir erstens neidlos anerkennen. Und uns zweitens vornehmen, nie wieder Vorurteile zu fällen. Davon gibt's beim Thema »Killerspiele« schließlich mehr als genug.

Und dann sind wir an der Reihe. Wir reden als einzige frei, um dadurch besser auf die Vorredner eingehen zu können, etwa auf das drastische **Manhunt**-Beispiel. Eine kleine Anmerkung noch: Unsere Rede sowie drei Interviews mit Teilnehmern finden Sie als Video auf unserer DVD. Dort erfahren Sie auch, wie es nach der Anhörung weitergeht.

Unsere Rede

Guten Tag,

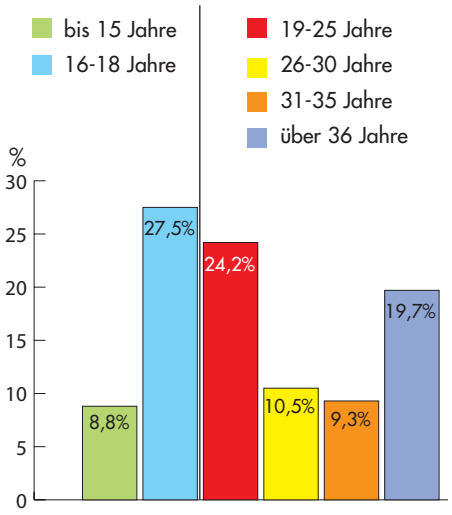
ich möchte mich bedanken, dass ich hierher eingeladen wurde. Ich freue mich, dass hier nicht nur *über* Spieler geredet wird, sondern auch *mit* Spielern. Denn ich bin auch einer. Ich bin aber auch gleichzeitig Chefredakteur einer Computerspiele-Zeitschrift namens PC PowerPlay.

Ich möchte im Folgenden darauf eingehen, wie die Medien das Problem der so genannten Killerspiele sehen: Einmal unsere eigene Zeitschrift, dann der Zeitschriftenmarkt der Fachpresse, und schließlich die lieben Kollegen von Panorama und Co. die so wunderbar über unser schönes Hobby herziehen können. Und ganz zum Schluss würde ich gerne noch einen Leser zu Wort kommen lassen. Das muss ich leider ablesen, ich bin nicht so gut im Auswendiglernen.

Zu meiner Person: Ich mache das seit zwölf Jahren beruflich. Ich war freier Redakteur, bin inzwischen bei der dritten Computerzeitschrift und habe zwischendurch auch mal bei einem Entwickler gearbeitet. Ich kann Sie aber beruhigen, ich habe weder eine Plastiktüte dabei, noch eine Glasscherbe.

Zu unserem Heft: Wir sind eine der vier großen deutschen PC-Spielezeitschriften, verkaufen momentan zwischen 70.000 und 120.000 Einheiten pro Monat. Wir haben eine DVD im Heft, und als Schwerpunkte Spieletests, Vorschauen auf neue Spiele, Tipps, Reportagen usw.

Zur Alterstruktur unserer Leser (ich muss Sie leider mit ein paar Zahlen füttern):



Das heißt: Über zwei Drittel unserer Leser sind volljährig!

Ich habe Ihnen vorhin unsere Verkaufszahlen genannt ... 70.000 bis 120.000 verkaufte Exemplare im Monat. Der Gesamtmarkt der PC-Hefte liegt bei rund 590.000, dann kommen obendrauf 170.000 Konsolenhefte, dazu kommt die Computer Bild Spiele mit 450.000 Exemplaren. Das heißt, wir landen ungefähr bei 1,2 Millionen verkauften Spieleheften. Jetzt gibt's pro Ausgabe noch rund 1,9 bis 2,8 Leser, weil das Heft ja nicht nur von einem Leser genutzt wird. Dann sind wir plötzlich bei drei Millionen Lesern!

Wir reden hier also nicht über Hundert oder über Tausend Leute, die in irgendwelchen Hinterzimmern Computerspiele spielen – wir reden allein schon über drei Millionen Leute, die Spielehefte kaufen. Dazu kommen Webseiten, dazu kommen »General Interest«-Magazine, zum Beispiel eine TV Spielfilm, die über Spiele berichtet.

Wir reden hier über eine Jugendkultur, die schon längst keine Jugendkultur mehr ist, sondern eine Erwachsenenkultur!

Das ganze Problem, das wir gerade haben, ist einfach, dass die Berichterstattung im Fernsehen überhaupt nicht das wiedergibt, was draußen wirklich passiert.

Ein paar Worte zum Jugendschutz, wie er uns als Heft betrifft. Sie haben gerade von der USK gehört, mit der wir jeden Monat zu tun haben. Die USK bekommt nämlich unsere Heft-DVD, überprüft jedes einzelne Video auf Gewaltinhalte. Auch die Spieledemos werden überprüft, sofern das nicht bereits zuvor passiert ist. Die USK sagt uns notfalls, dass wir einen Trailer nicht bringen dürfen – das hatten wir nur ein- oder zweimal in den letzten zweieinhalb Jahren. Wir haben da also bereits eine Kontrolle.

Ferner prangt vorne auf dem Heft eine große blaue Raute mit der 16 darin, direkt neben dem Barcode. Das heißt, jede Kassiererin, die nicht gerade extrem kurzsichtig ist, sieht die 16, schaut sich den Kunden an – und entscheidet: Du kriegst das Heft – oder Du kriegst es nicht. Das ist im Geschäftsleben genau das gleiche wie beim Alkohol, genau das gleiche wie bei Zigaretten.



Christian Kleinhanß und Katja Friedrich von **medien+bildung.com**: arbeiten mit Kindern.

Stephan Reichart vom Verband G.A.M.E. vertritt viele deutsche **Entwickler**.

Bei ihm sind wir auf unsere Vorurteile hereingefallen: **Prof. Dr. Kaminski**, FH Köln.

Im Heft selber verzichten wir, auch wenn wir es häufig nicht müssten, auf explizite Gewaltdarstellung. Wenn uns ein Spiel selbst zu brutal ist, dann schreiben wir das auch – auch wenn uns das manchmal ein paar Buhrufe einbringt. Wir nennen in jedem Wertungskasten die Altersfreigabe, und wir sagen, ob das Spiel ab 18, 16, 12, ab 6 oder ohne Altersbeschränkung freigegeben ist.

Wir verzichten beim Cover auf »gewalttätige« Motive, weil uns diesbezüglich auch schon viele Eltern geschrieben haben.

Dieser ganze Jugendschutz wird im Ausland übrigens belächelt. Wir sind relativ viel im Ausland unterwegs, vor allem in England und in den USA. Dort lachen die Leute nur darüber. Ich will natürlich keine amerikanischen Verhältnisse, aber selbst die Engländer fragen sich, was dieser überzogene Jugendschutz soll. Ich nenne mal ein Beispiel: Es gab ein Spiel namens **Blitzkrieg** (von dem Namen mag man erstmal halten, was man will), das wurde überall gespielt. Auch in Polen oder Holland, also den »betroffenen« Ländern. Nur in Deutschland, da war der Name ein Problem. Auch hier sollten wir einfach mal über den Horizont gucken!

Zum Thema Berichterstattung im Fernsehen: Ich habe hier gerade ein interessantes Erlebnis gehabt. Frau Bochmann von der Bundesprüfstelle hat Ihnen so plastisch vom Spiel **Manhunt** berichtet. Nur mit Worten, ohne Bilder. Und ich habe hier sehr, sehr viel entsetzte Gesichter gesehen. Jetzt stellen Sie sich mal vor, sie hätten *nur* dieses Spiel gesehen – ohne diese Anhörung davor und danach. Nur diese rund 90 Sekunden Spiel. Und das wird Ihnen dargestellt als die Wirklichkeit. Da glauben Sie mit Sicherheit auch, dass das alles Wahnsinnige sind ...

Ich nehme mal den Bericht vom Donnerstag (22. Februar), von Panorama. Seit diesem Bericht frage ich mich wirklich, warum ich eigentlich GEZ-Gebühren bezahle. Das muss man einfach so drastisch sagen. Da werden ein, zwei Spiele dargestellt. Kommentiert mit »das hier spielen Neonazis, Familienväter und Kinder«. Also alles schon mal auf einer Stufe. Vielleicht gibt's ja auch Kinder, die gleichzeitig Familienväter und Nazis sind – ich weiß es einfach nicht ...

Dann wird da berichtet vom Spiel **GTA**, in dem angeblich derjenige gewinnt, der in kurzer Zeit die meisten Frauen vergewaltigt. Und das in einer Reportage eines öffentlich-rechtlichen Senders! Diese Berichterstattung ist übrigens dem deutschen Presserat angezeigt worden, weil er gegen gleich sieben Ziffern des Presskodex verstößt. In nenne mal ein paar Beispiele:

- Sorgfalt der Berichterstattung
- Trennung von Werbung und Redaktion
- Schutz der Ehre und Persönlichkeitsrechte
- Diskriminierung
- Jugendschutz – die Sendung lief nämlich vor 22:00 Uhr

Zum Punkt Trennung von Redaktion und Werbung: Da wird ein Experte genannt, der sagt, wie furchtbar schlimm **Call of Duty** ist. Was man nicht sieht, ist, dass dieser Mann zuständig ist für die Entwicklung und den Verkauf von Jugenschutz-Software, so genannten »Parental Locks«. Das wird nirgendwo erwähnt.

Dazu passt wunderbar, was der Herr Beckstein und der Herr Schünemann so von sich geben. Herr Schünemann ist übrigens nicht nur Ministerpräsident von Niedersachsen, sondern auch Mitglied im Schützenverein, was er nicht so gerne sagt. Gegen Herrn Beckstein ist übrigens mittlerweile Strafanzeige gestellt worden, wegen Beleidigung, übler Nachrede und Volksverhetzung. Auch er spürt also Gegenwind.

Ich komme zu den Gründen dieser Art von Berichterstattung.

Viele Menschen kennen sich mit dem Thema einfach nicht aus. Bei Themen, bei denen man sich auskennt, käme niemand auf die Idee, abstruse Verbote zu fordern. Ich habe es vorgestern noch gelesen: Wir haben momentan täglich 14 Verkehrstote. Da kommt niemand auf die Idee, das Autofahren zu verbie-



Mitreißend: Wolfgang Rohleder vom Clan **bobd**.

Matthias Kleimann ist ein Mitarbeiter vom **umstrittenen** Prof. Dr. Christian Pfeiffer.

Die Anhörung verlief sehr sachlich – kein Vergleich zu Becksteins **Stammtischparolen**.

Über **100 Zuschauer** verfolgten die vierstündige Anhörung.



Dr. Spieler (ja, er heißt so!) leitet die USK. Wir haben ein Interview ab Seite 150.

Corinna Bochmann (BPjM) berichtete in deftigen Worten von **Manhunt**. Na danke!

»Medienkompetenz? Ich musste mit meiner Tochter **Teletubbies** gucken. Furchtbar!«

ten. Niemand kommt auf die Idee, Zigaretten komplett zu verbieten, Alkohol komplett zu verbieten. Aber Computerspiele – kenne ich nicht, bah, böse, weg damit!

Selbst wenn man sich als Laie die Mühe macht und beim Spielen zuguckt, ist das Erlebnis ein ganz anderes. Erst wenn ich mich selber mal daransetze, selbst eine halbe Stunde **Counter-Strike** spiele, ist das was ganz anderes als Zugucken. Und die meisten machen nicht mal das!

Reißerische Berichterstattung ist auch wunderbar einfach. Ich schneide ein paar blutige Szenen zusammen, nehme ein paar wahnsinnig guckende Spieler, lasse sie was in die Kamera reden, nehme ein paar Fachleute dazu. Fertig ist der 90-Sekünder, der dann darüber entscheidet, ob eine ganze Jugendkultur verboten wird.

Die Hintergrundrecherche ist hingegen aufwändig. Man muss sich in Spieler hineinversetzen, zuhören, selber spielen. Man muss harte Fakten und Daten sammeln, und das langweilt. Ganz ehrlich: Wenn einer meiner Mitarbeiter oder ich dermaßen schlecht recherchieren würde, da wäre was los. Da würden wir unsere Leser verlieren, und irgendwann den Job.

Ich habe erlebt, was nach Erfurt und Emsdetten los war. Wie viele Experten dann plötzlich vor der Kamera stehen, das wundert mich schon extrem. Doch ich habe selten erlebt, dass so viel Schwachsinn erzählt wurde – anders kann man das nicht ausdrücken. Es geht mir nicht mal darum, dass Spielenamen falsch geschrieben werden. Aber ich frage mich schon, was dann mit anderen Themen wie Gesundheitsreform oder Auslandseinsätzen der Bundeswehr ist – wird da genauso sorgfältig gearbeitet? Ich möchte es gar nicht wissen! Zum Abschluss möchte ich gern einen unserer Leser zu Wort kommen lassen. Ich habe nämlich Folgendes gemacht, als ich die Einladung hierher bekam: Ich habe auf unserer Webseite unsere Leser aufgerufen, uns ihre Meinung zu schreiben, sich zum Thema zu äußern. Und ich habe von einem unserer Leser eine besonders dezidierte Mail bekommen, die ich Ihnen nun im Wortlaut vortrage. Dabei handelt es sich um Sebastian Grünwald, der mitgearbeitet hat an der Qualitätssicherung eines Adventures (ein total gewaltfreies, wenn ich das bemerken darf). Er hat außerdem einen Abschluss in Medien- und Kommunikationswissenschaft und ist Dozent an der Professur für Medienpädagogik in Augsburg.

Sebastian Grünwald sagt folgendes – und das ist konkret an die Politiker gerichtet:

Eine freiheitliche Demokratie erfordert immer mündige Bürger. Ohne Selbstverantwortung kann keine Freiheit stattfinden. Nun ist in letzter Zeit immer stärker der Schritt zu einem mehr und mehr totalitärem System zu erkennen, in dem der Staat Aufgaben übernimmt, die er nicht nur selbst nicht leisten kann, sondern der auch noch den Bürger in seinen freiheitlichen Rechten beraubt.

Der Vorschlag zum so genannten Killerspielverbot ist kein Jugendschutz. Er schützt unsere Kinder nicht. Er kriminalisiert sie. Sie werden sich ihre Mediennutzung in Zukunft über andere Wege besorgen – zum Beispiel als Raubkopie über das Internet.

Das Killerspielverbot ist ein Erwachsenenschutz. Er beschneidet die Erwachsenen in ihrer freien Selbstbestimmung. Er entmündigt die Erwachsenen, selbst mit medialen Inhalten umzugehen, sie zu verarbeiten, sie zu diskutieren. Er schädigt die Wirtschaft, die bereits durch den eh schon strengen deutschen Jugendschutz deutlich größere Nachteile hat als in nahezu allen anderen westlichen Ländern dieser Erde.

Das Killerspielverbot zeugt von einer politischen Unfähigkeit, sich mit der neuen medialen Welt von Kindern und Jugendlichen auseinanderzusetzen. Allein die Tatsache, dass jegliche Spiele, die »das Töten von Mitmenschen« simulieren, verboten sein sollen, traditionelle Sportarten wie das Fechten oder das Spielen von »Cowboy und Indianer« dann aber wieder nicht, zeugt von einem völligen Versagen, sich mit der Videospielkultur junger Menschen auseinanderzusetzen.

Das Killerspielverbot kann ich nicht ernst nehmen. Computerspiele sind für viele Jugendliche heute das primäre Unterhaltungsmedium. Der Umsatz übersteigt mittlerweile den der Filmbranche. Ein Großteil davon ist auf die Spielgenres zurückzuführen, die verboten werden sollen. Sie werden den Spielern ihre Videospielkultur aber nicht mehr verbieten können, da sie mittlerweile komplett Teil der Jugendkultur ist - und damit übrigens auch Teil ihrer zukünftigen Wähler.

Ich habe einen Abschluss in Medien- und Kommunikationswissenschaft und doziere derzeit an der Professur für Medienpädagogik in Augsburg. Ich kenne derzeit keine Person an unserem Lehrstuhl, die ein mediales Verbot von bestimmten Computerspielen der Möglichkeit der Medienerziehung und der Vermittlung von Medienkompetenz vorziehen würde. Jugendliche gehören nicht von einer Welt ausgeschlossen, die ohnehin nicht mehr aufzuhalten ist. Sie gehören erzogen, gewappnet, vorbereitet. Die neuen Medien gehören als Chance begriffen und nicht als Gefahr. Das schließt einen kritischen Umgang mit ihnen nicht aus. Das Killerspiel-Verbot macht genau das Gegenteil von all dem.

Dem habe ich nichts mehr hinzuzufügen.

Martin Deppe



DER HÜTER DER ORDNUNG

Deutschland hat den härtesten Jugendschutz Europas. Wir Spieler wissen das besser als die meisten anderen Bürger. Wie aber wird bestimmt, wer welches Spiel kaufen darf? Ein Interview mit dem Geschäftsführer der USK.

DER **AUTOR**

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.



Unscheinbar und leicht versteckt im Berliner Stadtteil Friedrichshain sitzt die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Der Konsument kennt sie hauptsächlich durch die rechteckigen Kennzeichnungen auf den Schachteln der Spiele: ab 6, ab 12, ab 16 oder keine Jugendfreigabe, also ab 18 Jahren freigegeben.

Doch spätestens seit dem November 2006 und den Ereignissen an einer Schule in Emsdetten ist die USK auch in den Mittelpunkt einer gesellschaftlichen Diskussion geraten. »Killerspiele« sollen verboten werden, wurde gefordert, es könne doch nicht sein, dass unsere Kinder solche Spiele kaufen dürfen. Der Jugendschutz müsse sofort dramatisch angezogen werden.

Um es noch einmal klarzustellen: Bayerns Bald-Ministerpräsident Günther Beckstein will die Strafen für den Verkauf von gewalttätigen Spielen rechtlich mit dem Vertrieb von Kinderpornographie gleichsetzen. Wer das als aufgeklärter Spieler hört, muss sich erstmal ein paar Minuten hinlegen. Schwer zu sagen, ob man lachen oder weinen soll.

Zwischen den Fronten

Wer am lautesten schreit, hat immer am wenigsten Ahnung, heißt es. Und tatsächlich stellt sich bei kurzer Betrachtung der Sachlage heraus: Nein, Kinder dürfen diese Spiele ja gar nicht kaufen. Denn die Kennzeichnungen auf den Schachteln sind seit dem Amoklauf des Robert Steinhäuser in Erfurt im Jahr 2003 gesetzlich bindend. In der erneuten Diskussion um den Jugendschutz wurden viele Dinge gefordert, die zumindest inhaltlich schon lange in den Gesetzen verankert sind. Ein allzu typischer Fall von Boulevardmedien-Hysterie und politischer Stimmungsmache. Leider nichts Besonderes.

Und zwischen diesen Fronten steht die USK. Doch wer ist das überhaupt? Manchmal könnten wir denken, die USK-Prüfer seien unsere natürlichen Feinde, wollten uns nur den Spielspaß verbieten. Um mögliche Vorurteile gar nicht erst aufkommen zu lassen, haben wir den Geschäftsführer der USK interviewt: Dr. Klaus Spieler. Der Mann hat zweifellos den Preis »Bester Nachname für seinen Job« verdient, aber auch viele interessante Ansichten zum Thema Jugendschutz in Deutschland.



Geschäftsführer **Dr. Klaus Spieler** leitet die USK und ist erklärter Fan des Mediums Videospiele.

PC POWERPLAY Herr Dr. Spieler, wofür sind Sie und die USK offiziell zuständig?

DR. SPIELER Als Geschäftsführer der USK bin ich Dienstleister, der die obersten Landsjugendbehören bei der Kennzeichnung von Computerspielen unterstützt. Das heißt, wir bereiten den Prüfvorgang vor, damit der ständige Vertreter der obersten Landsbehörden, der hier in unserem USK-Gebäude auch sein Büro hat, nach Abschluss eines Prüfvorganges eine gutachterliche Empfehlung zum Akt der Freigabe machen kann.

Das hört sich vielleicht ein bisschen kompliziert an, aber das ist die offizielle Arbeitsteilung. Die freiwillige Selbstkontrolle sorgt dabei für eine möglichst hohe Qualität ihrer gutachterlichen Arbeit, der Staat macht sich dann dieses Ergebnis zu Eigen, und damit wird es gesetzlich bindend. Bis 2003 waren wir ja nur eine Empfehlung für den Einzelhandel, nach den Ereignissen von Erfurt wurden die entsprechenden Gesetze auf den Weg gebracht, um das ganze dann verbindlich werden zu lassen. Jetzt müssen die Geschäfte sich daran halten, und ein Nichtbeachten führt zu den entsprechenden Strafen.

PC POWERPLAY Seit wann gibt es die USK und warum ist sie ins Leben gerufen worden?

DR. SPIELER Die USK ist 1994 entstanden. Zwei Monate vorher hatte sich gerade der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) gebildet, der da-





Das Phänomen **Second Life** zeigt, welche gesellschaftliche Auswirkungen das Medium haben kann.



Sims 2 verkauft sich tonnenweise, obwohl (oder weil?) es völlig gewaltfrei ist.



Ein weiterer unblutiger Verkaufsschlager und das Lieblingsspiel des USK-Chefs: **Die Siedler**.



mals einen engagierten Vorsitzenden hatte, und wir sind irgendwann mal zusammen getroffen. Der neu gegründete Verband wollte sich unter anderem mit dem Thema Jugendschutz beschäftigen. Ich selber hatte drei Jahre zuvor eine Computerspiele-Beratungsstelle eingerichtet, und wir haben damals schon relativ viel im Bereich Elternberatung gemacht: Wie sollen Eltern sich beim Softwarekauf verhalten, aber auch wie man mit seinen Kindern zusammen spielt. Es war Zufall, dass ich die Verantwortlichen des Verbandes damals getroffen hatte, und zu Beginn sollte die USK auch nur ein Halbjahres-Experiment sein.

PC POWERPLAY Was ist der Unterschied zwischen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (kurz BPjM) und der USK?

DR. SPIELER Die BPjM ist eine staatliche Behörde, das ist die USK nicht. Zweitens sind wir für unterschiedliche Dinge zuständig. Wir prüfen alle Spiele, die in Deutschland erscheinen sollen, gutachterlich und sagen, ab welchem Alter sie für Kinder und Jugendliche unbedenklich sein können. Die Bundesprüfstelle hingegen guckt nur gezielt, welche Spiele die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährden könnten. Die BPjM wird erst dann aktiv, wenn sie sagen, dieses Spiel ist nicht nur beeinträchtigend in der Entwicklung für Kinder und Jugendliche, sondern gefährdend, während die USK grundsätzlich alle Spiele testet und entsprechende Altersfreigaben vergibt.

PC POWERPLAY Wie sind die Kriterien der genauen Alterseinstufungen entstanden?

DR. SPIELER Bei der Erarbeitung der Kriterien sind wir einer bestimmten Logik des deutschen Jugendschutzes gefolgt. Bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) gibt es Leute, die sich schon vor langer Zeit darüber Gedanken gemacht haben, was Kindern in welchem Alter zumutbar ist. Das waren unsere ersten Richtlinien. Außerdem beschäftigen wir uns mit den Studien der Wirkungsforschung und der Sozialisationsforschung. Aber wir denken auch, dass Jugendschutz eine Art kulturelle Grenzziehung machen muss. So wie der Vater seinem Kind sagt, ich kann dir vielleicht nicht beweisen, dass dich dieses Spiel krank macht, aber ich möchte trotzdem nicht, dass du das spielst. So kann sie auch der deutsche Jugendschutz verhalten.

PC POWERPLAY Wie ist denn der aktuelle Stand der Wissenschaft im Bezug auf Ursache und Wirkung von Computerspielen mit gewalttätigen Inhalten und die Auswirkungen auf Jugendliche?

DR. SPIELER Der aktuelle Stand ist ein bisschen so wie in dem alten Witz: »Der eine sagt so, der andere so«, was vor allem an der Begrenztheit der Forschung liegt. Wenn ich über Wirkungen von Computerspielen reden will, bräuchte man eigentlich Langzeit-Erhebungen. Man müsste dieselbe Person über einen längeren Zeitraum beobachten.

Kurzzeitige Erhebungen sagen nichts weiter als »jemand, der einen Hamburger isst, wird davon satt«. Die Wirkungen sind ja absehbar. Sie kaufen bei Medien fast immer das, was sie wollen. Sie gehen in einen Krimi oder einen Liebesfilm, weil sie genau wissen, was sie da erwartet. Sie wissen, welche Erregungen da bei Ihnen passieren werden. Die kann ich auch messen, aber das ist nichts Neues. Der Mensch, der sich ein bestimmtes Spiel kauft, wird vermutlich während des Spielens und vielleicht auch noch eine Viertelstunde danach bestimmte Empfindungen haben, möglicherweise sogar Aggressivität. Das bringt uns aber nicht wirklich weiter.

PC POWERPLAY Gibt's denn keine Forschung über längere Zeiträume?

DR. SPIELER Die fängt erst an. In den USA beschäftigen sich Wissenschaftler mit dem Thema. Ich persönlich würde in Richtung biographischer Forschung tendieren. Man müsste gemeinsam mit einem Menschen zusammen auf sein Leben zurückblicken und fragen, welche Rolle haben eigentlich Spiele für dein Leben gehabt. Kannst du dich daran erinnern? Dann wird möglicherweise festgestellt, dass Spiele für die heutige Generation um die 30 eine ganz wichtige Rolle gespielt haben, bei der Entwicklung bestimmter Fähigkeiten. Zum Beispiel logisches Denken oder Hand-Augen-Koordination.

Genauso würden auch negative Elemente entdeckt werden, vielleicht eine Isolierung über einen bestimmten Zeitraum hinweg. Der Vorteil dieser Art von Forschung wäre, dass man vermutlich mehr auf positive Ergebnisse stoßen würde. Auf Menschen, die spielen und aus denen, salopp gesagt, trotzdem was geworden ist. Denn Leute, die forschen und über die Verwahrlosung der Spieler berichten, gibt es ja auch schon genug.

Der Kriminologe Professor Pfeiffer zum Beispiel forscht fast nur bei Jugendlichen mit

abweichenden sozialen Verhalten. Ihn interessieren die Leute, die sich aus verschiedenen Gründen nicht so verhalten, wie die Mehrheit der Heranwachsenden. Auffällige Jugendliche, die natürlich wie fast alle anderen auch am Computer spielen. Und ich halte es dann für hochproblematisch, wenn da die Auswirkungen, die Spiele bei diesen Menschen haben, als Folie über alle anderen gelegt wird.

Über die Familien, die unter Umständen die Wurzel des aufmerksamen Verhaltens ist, redet dann kein Mensch mehr. Professor Pfeiffer untersucht nur Symptome. Ich kann genauso gut sagen, es gibt statistisch eine hohe Übereinstimmung zwischen der Abnahme der Raucher und der Abnahme der Schwangerschaften und dann behaupten, es müsste einen Zusammenhang geben.

PC POWERPLAY
Warum ist der Jugendschutz in Deutschland, zumindest im Bezug auf dargestellte Gewalt, so auffallend hart?

DR. SPIELER Ich denke, das hat mit unserer Geschichte zu tun. Wir haben eine Kultur, die bereit war, aus unserer Geschichte zu lernen – und das halte ich erstmal für eine große Tugend. Wir haben begriffen: Wer mit Waffen spielt, hat irgendwann ein Problem. Ich selber bin damals auch von meiner Mutter verdroschen worden, weil ich mir von Freunden ein Spielzeuggewehr ausgeliehen hatte. Sie hatte zu viele Männer gesehen, die mit so einem Ding weggefahren und in einer Kiste wiedergekommen sind. Deshalb besitzen wir, die Deutschen, eine besondere Sensibilität gegenüber Gewalt und Krieg, denn das hat unser Volk fast kaputtgemacht.



Kennt sich aus: **Marek Klingelstein** hat sein Hobby zum Beruf gemacht und ist der verantwortliche Cheftester der USK.



Counter-Strike ist ein vielgenannter Klassiker im Bezug auf Gewalt und Computerspiele.



Ein anderes Spiel, das kaum aus der Boulevard-Presse wegzudenken ist. **GTA San Andreas**.



PC POWERPLAY
Aber Krieg gab es doch in ganz Europa?

DR. SPIELER Ja, aber wir waren nicht die Sieger. Für die Sieger war es einfacher, damit klarzukommen. Durch den Krieg hat sich der deutsche Jugendschutz ein bisschen stark auf das Gewaltproblem fixiert. Es gibt auch andere Gefährdungen, die wir allerdings nicht so ernst nehmen.

PC POWERPLAY **Zum Beispiel?**

DR. SPIELER Die Fluchtgefährdung. Man flüchtet in virtuelle Realitäten und verlagert seinen Lebensmittelpunkt dahin. Auch das Thema »Bad Language«. Ich finde schon, wir sollten etwas mehr Wert darauf legen, dass man in Spielen nicht ständig alle möglichen schmutzigen Wörter benutzt. Trotzdem, wir sind auf Gewalt fixiert, aber ich denke, dass die andere Länder in den nächsten Jahren nachziehen werden. Wir sind früher dran. Nicht wir müssen unsere Sichtweise entspannen, sondern die anderen werden den Jugendschutz anziehen.

Und das aus verschiedenen Gründen. Ich behaupte immer, dass Medium muss zivilisiert werden. Ich behaupte ja nicht, so wie Professor Pfeiffer, Computerspiele sind ein Medium, auf das die Gesellschaft verzichten kann. Das Medium hat gewaltige Potenziale, im Guten, wie im Bösen. Das wird jedem klar, der sich mal in Second Life bewegt hat. Aber die Gesellschaft kann auf dieses Medium ebenso wenig verzichten, wie auf den Buchdruck. Es muss zivilisiert werden. Die Gesellschaft muss lernen es zu kontrollieren, aber das kann der Jugendschutz nicht alleine.

PC POWERPLAY **Gibt es Zahlen darüber, ob die Gewalt unter Jugendlichen in anderen Europäischen Ländern höher ist, weil der Jugendschutz dort nicht so hart ist?**

DR. SPIELER Wenn überhaupt, mache ich mir Gedanken über Österreich, das im Grunde keinen Jugendschutz hat, sich aber trotzdem im Bereich Jugendkriminalität von Deutschland höchstens positiv unterscheidet. Aber ich glaube, es ist nicht sinnvoll, das so zu betrachten, denn es geht eigentlich um was anderes. Es geht um das Setzen von kulturellen Werten, die Werte der Erwachsenen. Wie schon gesagt, es ist das Recht der Eltern zu sagen, was sie für richtig und was sie für falsch halten. Ich möchte nicht, dass du Tiere quälst, zum Beispiel, egal wem das jetzt weh tut oder nicht. Mich stört das einfach, wenn du der Fliege die Beine ausreißt.

Ich will nicht von Willkür reden, aber es gibt so etwas, wie einen gesunden Menschenverstand. Der Jugendschutz funktioniert mehr über die Frage, welche Bilder wollen wir bei unseren Kindern sehen, als über Ergebnisse der Wirkungsforschung.

PC POWERPLAY **Aber dabei ist es ja dann sehr wichtig, wer diese Entscheidungen fällt – wer diese Grenzen zieht.**

DR. SPIELER Es müssen natürlich Leute sein, die Ahnung haben und wissen, wovon sie reden. Und das ist das Prinzip, das ich am deutschen Jugendschutz verteidige. Wir haben unabhängige Gremien. Die Bundesprüfstelle, die FSK und auch die USK. Es sind fachlich qualifizierte Leute, die sich im Medium auskennen, die auch Ahnung von Pädagogik haben und eine bestimmte moralische Integrität. In der Regel sind es oft Mütter



Das vermutlich größte **Softwarearchiv** weltweit befindet sich im Keller der USK. Hier einige Klassiker aus den 80er-Jahren.



Zusätzlich ist es das Archiv des **Computerspielmuseums**. Ein Ort, an dem man begraben werden möchte!

oder Väter. Es gibt eine offene Diskussion, gefolgt von einer demokratischen Mehrheitsentscheidung. Dieser ganze interne Prozess soll dabei die Meinungsbildung der Gesellschaft simulieren.

PC POWERPLAY Immer wieder hat man den Eindruck, dass die Politiker, vor allem aus dem süddeutschen Raum, einfach gerne drauflosreden und sich gar nicht mit den tatsächlichen Gesetzen beschäftigen. Wie reagiert man darauf als USK?

DR. SPIELER Man braucht immer einen Sündebock. Ist doch logisch, sie suchen eine Erklärung, die einfach ist, und bei der man sagen kann, ich zieh jetzt die Schraube etwas fester, in dem Fall Jugendschutz, dann wird schon alles gut werden. Um ehrlich zu sein, und ich will Herrn Beckstein nicht zu nahe treten, aber was den Jugendschutz betrifft, verhält er sich unpolitisch. Im Grunde ist er einfach nur ein besorgter, überforderter Vater. Er versteht nicht, was da passiert und es macht ihm Sorgen, dass Kinder so etwas spielen können.

Wenn ich als Geschäftsführer der USK nicht bereit bin, diese Sorgen zu akzeptieren, sondern diese Leute arrogant behandele, wird es schwierig. Wir brauchen einen Dialog. Gleichzeitig müssen wir in der Sündenbock-

digitale welten
hobbytronic
verkaufsevent für hardware, software, kommunikations- und unterhaltungselektronik
täglich 9-18 uhr · sonntags 9-17 uhr 18.–22. april 2007
DCMM
deutsche casemod-meisterschaft 2007
aktuelle hard- und software günstiger als im internet*
Ohne Lieferzeit! Sofort mitnehmen!
PowerPlay
gaming area mit den neuesten games
CHIP info-tainmentstage mit spannenden themen
Zeitgleich mit
INTERMODELLBAU
Ausstellung für Modellbau und Modellsport
*Die Preisnachlässe mancher Aussteller auf der hobbytronic 2006 beliefen sich teilweise auf bis zu 30%. Derart hohe Rabatte finden Sie auch bei Durchsicht von bekannten Preisvergleichs-Angeboten im Internet nicht.
www.hobbytronic.de
Messe Westfalenhallen Dortmund



Fast wie bei PC PowerPlay (nur viel aufgeräumter): Hier sitzen die Tester und erarbeiten ihre **Gutachten** der bald erscheinenden Titel.



Eine Wii-Konsole ist nicht genug: Unterschiedlichste Dev-Kits und Konsolenvarianten dominieren den **Testraum**.

Position bei den unterschiedlichen Gruppen und Parteien um Akzeptanz zu werben. Dem Einzelhandel sage ich zum Beispiel, dass sie auf die Alterskennzeichnungen achten sollen. Die Wirtschaft frage ich, warum sie soviel für Spielewerbung für Titel ab 16 und 18 ausgeben, obwohl sie nicht mal zehn Prozent des Umsatzes ausmachen. Und den Politikern sage ich, dass sie ihre zukünftigen Wähler respektvoller behandeln sollen.

Denn ich kann, wie Herr Beckstein oder Herr Stoiber, bestimmte Dinge kritisieren, aber wenn ich zeige, dass ich eigentlich überhaupt keine Ahnung habe von dem, was ich da kritisiere, und wenn ich außerdem zeige, dass mir das eigentlich auch egal ist, dann verliere ich sehr viel Kredit. Ich nehme diese Politiker ernst, aber das mache ich vor allem, weil ich ihr Gesprächspartner sein will. Und so sollten sich die Politiker auch den Jugendlichen gegenüber verhalten. Wer mit ihnen reden will oder zumindest zu ihnen, muss sie und ihr Hobby ernst nehmen.

PC POWERPLAY Glauben Sie, dass die Qualität der Diskussion auch darunter leidet, dass viele Leute immer noch denken, Computerspiele seien nur ein Medium für Kinder?

DR. SPIELER Das Paradoxe ist ja, dass, wenn man an die Spieler denkt, es als Medium für Kinder wahrgenommen wird. Redet man aber über Inhalte, dann werden vor allem die Erwachseneninhalte gesehen und nicht die Spiele für Kinder und Jugendliche, die es ja zu genüge gibt.

Die Charts des Jahres 2006, sowohl die besten 20 PC- als auch Konsolenspiele, hatten nur einen einzigen Titel, der keine Jugendfreigabe hatte. Zwei oder drei Spiele bekam ein »ab 16«, viermal »ab 12« und der Rest »ab 6« oder ohne Altersbeschränkung.

Die Realität ist also eine ganz andere. Die meist verkauften Spiele bei PC oder Konsole sind Spiele ohne oder mit niedriger Altersbeschränkung. Fifa, Sims, Anno etc. Es gibt sogar eine Entwicklung, dass jährlich die Zahl der Titel ohne Jugendfreigabe sinkt, also Spiele ab 18. Die Entwicklung geht zum Bereich Family-Entertainment. Ego-Shooter spielen natürlich noch eine Rolle, aber eben nicht eine so große, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte.

PC POWERPLAY Gefühlt wird es aber in der Öffentlichkeit umgekehrt.

DR. SPIELER Gefühlt wird, dass Kinder nur Computerspiele für Erwachsene mit Kettensägen spielen. Und natürlich haben Erwachsene das Recht, Spiele mit den entsprechenden Inhalten zu spielen. Da mag es auch viele geschmacklose Dinge geben, aber ehrlich gesagt, ich kümmere mich ja auch nicht darum, was mein Nachbar im Beate-Uhse-Shop kauft und dann damit zu Hause macht. Erwachsenen darf man nichts verbieten, mir geht es ausschließlich um sauberen Kinder- und Jugendschutz.

PC POWERPLAY Provokant gefragt: Wenn Spiele Aggressionen steigern, wenn auch nur kurzfristig, und das als gesellschaftliches Problem angesehen wird, warum redet niemand über ein Fußball-Verbot? Auch dort werden Aggressionen im Wochentakt aufgebaut und viel öfter auch in echte Gewalt umgesetzt.

DR. SPIELER Die Sache ist ganz einfach. Anderes Beispiel: Gewaltfilme, von denen es wesentlich mehr gibt als von Gewalt- bzw. Killerspielen. Bei den Gewaltfilmen weiß natürlich der 60jährige Politiker, die hab ich mir früher auch angeguckt und ich bin trotzdem kein Mörder geworden. So banal ist das meiner Meinung nach. Wenn man mit dem Medium Film sozialisiert wurde, weiß man das. Damals haben sich meine Eltern wahnsinnig Gedanken gemacht, was alles mit mir passieren kann, wenn ich mir zum Beispiel James Bond anschaue, aber heute bin ich ein anständiger Mensche, ich hab nie meine Frau verhauen, nie meine Kinder. Das weiß man dann im Rückblick. Das hat man gelernt. Beim Fußball ist es ähnlich. Ich weiß, dass ich während des Spiels und auch noch danach extrem emotional angespannt bin, aber trotzdem führe ich ansonsten ein geregeltes Leben.

PC POWERPLAY Also ist das Problem, dass das Medium noch zu neu ist?

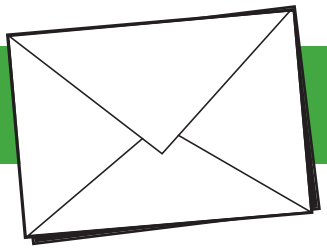
DR. SPIELER Genau, ich bin mir sicher, die heutigen Jugendlichen werden sich irgendwann auch Sorgen um ihre Kinder machen, aber nicht über die Wirkung von Computerspielen, oder jedenfalls nicht in dem Ausmaß, wie es im Moment der Fall ist. Sie haben die selber gespielt und aus ihnen ist trotzdem was geworden.

PC POWERPLAY Abschließende Pflichtfrage: Was ist Ihr Lieblingsspiel?

DR. SPIELER Die Siedler. Und bevor Sie fragen, ich spiele auch Ego-Shooter, weil ich finde, dass man diese Spiele erleben muss, um darüber reden zu können. Aber davon abgesehen, dass Ego-Shooter nicht so meins sind, bin ich einfach auch etwas zu langsam dafür.

PC POWERPLAY Vielen Dank für das interessante Gespräch!

Thomas Sieben



LESERBRIEFE

Killerspiele

LARS DIEDERICHSEN Mit Freuden lese ich, dass nicht nur Politiker wie Beckstein und Co sich in der Diskussion um die »Killerspiele« profilieren wollen, sondern dass es auch solche gibt, die dieses Referat eurerseits anregen, um auch mal andere Seiten zu hören.

Natürlich ist es schlimm, wenn junge Menschen, die ausgegrenzt wurden oder sich unverstanden fühlen, zu solchen Mitteln greifen, um sich zu rächen oder auf sich aufmerksam zu machen. Aber Ursache hierfür kann kaum ein Medium wie ein PC-Spiel sein. Mag sein, dass Gewaltphantasien nicht gerade unterdrückt werden, aber das tun Bilder von Kriegsschauplätzen oder harte Filme ebenso wenig. Wenn ein Mensch zu solchen Mitteln greift, hat das Umfeld versagt, aber nicht Millionen anderer Leute, die spielen oder kommunizieren wollen und das auch auf vielfältige Weise im Internet tun.

Im Übrigen weiß ich von einigen Behinderten oder kranken Menschen, die über Spiele wieder in die Gesellschaft zurückgefunden haben und Spaß mit Leuten haben, die sie sonst nicht erreichen.

Ferner wundert es mich, dass seitens der Politik lediglich Spiele angegriffen werden – aber kein Wort darüber verloren wird, dass man das Waffengesetz verschärfen sollte. Schließlich wurden die Opfer der Amokläufer ja nicht mit Maus und Tastaturen erschlagen, sondern mit Schusswaffen und Sprengstoffen verletzt, die eigentlich gar nicht im Besitz der Täter hätten sein dürfen.

Und auch etwas anderes ärgert mich: Bei zwei Amokläufen wird davon ausgegangen, dass Millionen von Spielern zu potenziellen Tätern abgestempelt werden und sofortiger Handlungsbedarf besteht. Aber kaum ein Politiker stellt das System in Frage, mit dem Kinderschänder und Vergewaltiger immer wieder auf die Leute losgelassen werden, obwohl sich dort deutlich zeigt, dass die Rückfallgefahr immer wieder verharmlost wird.

Ich frage mich nur, warum unsere hohen Damen und Herren das selber nicht sehen ...

ROBERT SCHASER Ich habe mir euren Terminkalender angesehen. Jetzt bin ich auf folgende Idee gekommen. Wieso schreibt ihr statt »Taktik-Shooter« oder »Rollenspiel« und bei all den anderen Genres nicht einfach »KILLERSPIEL« hin. Das kommt bestimmt entwarnend, und manche Leser wissen dann auch, dass sie etwas Brutales kaufen. Das wäre auch für mich dann leichter :-)

KILLERMARTIN *Danke für die tolle Idee, die ich gleich hier umgesetzt habe!*

Kolumne »Endlich verboten: Killerspiele«



HANS NIEDERMEIER

Lieber Herr Chefredakteur,

Deine Tagträume in allen Ehren, aber besagtes Fass wird immer noch (voraussichtlich auch in 2008) vom Münchner OB angestochen und nicht vom MiPr, es sei denn, der Herr B. aus Mittelfranken würde alle Ämter abschaffen und in Personalunion auf sich vereinen.

Aber wir wollten aus Deinem Tagtraum keinen Albtraum machen, gell!

MARTIN DEPPE

Lieber Herr Leser,

Bist Du sicher, dass Herr B. den roten (!) Münchener Oberbürgermeister U. weiterhin das so prestigeträchtige Fassverkloppen gönnt? Wer dermaßen unsachlich argumentiert und am liebsten das böse Internet zusperren will, der macht noch ganz andere Fässer auf!

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**

Spielesucht

BENJAMIN MAYER Einen Artikel über Computerspiel-Sucht in einem Spielemagazin zu bringen, fand ich längst fällig. Deswegen war ich von eurem Artikel sehr erfreut.

Vorweg: Ich bin ein entschiedener Gegner von World of WarCraft und anderen Online-Rollenspielen! Doch damit bin ich in meinem Freundeskreis allein auf weiter Flur. Von zehn meiner Freunde spielen ca. sieben World of WarCraft. Seit sie begonnen haben, sind sie in der Schule sehr viel schlechter geworden, viele mussten Klassen wiederholen, und drei von ihnen, die ich lange kannte und die in der Schule immer durchschnittlich bis gut waren, beendeten ihre Schullaufbahn wenige Tage nach dem Erscheinen von Burning Crusade.

Das war der Zeitpunkt, als ich erkannte, dass dieses Spiel nicht nur ziemlich süchtig macht, sondern dass junge Leute ihre Chancen auf ein besseres berufliches und soziales Leben wegen eines Computerspiels zunichte machen. Außerdem sehe ich es tagtäglich an Klassenkameraden, wenn sie mit blutunterlaufenen und zusammengekniffenen Augen viel zu spät im Unterricht erscheinen und mir erzählen, dass sie jetzt diese Waffe und jene Rüstung haben. Nicht selten habe ich zum Beispiel von meinem besten Freund gehört, dass er sich in der Früh in sein Zimmer einsperrt, um nicht in die Schule zu müssen – und währenddessen geht er mit seiner Gilde in den geschmolzenen Kern oder eine andere Instanz.

Ich habe WoW selbst einmal gespielt und erkannt, dass dieses Spiel kein Spiel ist, sondern ein zweites Leben. Und in einem Menschen ist nun mal nicht genug Platz für zwei Leben. Deswegen denke ich, dass ein Online-RPG mehr reale Leben gefährdet, als Counter-Strike virtuelle.

Duke raus?

DENI DEDIC Wäre es nicht an der Zeit, Duke Nukem Forever aus eurem Terminkalender zu streichen? Denn wer kennt den »WHEN IT'S DONE«-Fall nicht ... Jeder weiß, dass Duke Nukem Forever nicht mehr erscheint! Aber ich will ja nicht so pingelig sein und euch für eure super Zeitschrift loben ... macht weiter so!



MARTIN DEPPE *Wir wollten den Duke schon öfter aus dem Kalender werfen. Aber jedes Mal haben sich andere Entwickler beschwert, weil sie dann die Trödelkönige wären und ihren Publishern kein Schwarzes Schaf mehr zeigen könnten. Aber vielleicht sollten wir den Duke trotzdem rausstreichen. Vermutlich erscheint er dann ...*



§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

DER **AUTOR**



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

Kostenfalle im Internet

Ich habe neulich auf einer Spieleseite im Internet auf eine Werbung geklickt, über die man seine Lebenserwartung berechnen konnte. Habe ein wenig auf der Seite gestöbert, mich dann angemeldet, nichts dabei gedacht – und jetzt soll ich plötzlich 30 Euro zahlen. Muss ich das machen?

Momentan klagen viele Leute über dieses Phänomen. Wenn man die Webseite genau anschaut, stellt man fest, dass auf der Anmeldeseite ganz weit unten tatsächlich erwähnt ist, dass das Angebot 30 Euro im Jahr kosten soll. Die Anbieter werden sich auf den Standpunkt stellen, dass die Kostenpflicht ausdrücklich erwähnt und sogar mit Fettdruck hervorgehoben ist. Die allgemeinen Geschäftsbedingungen sind juristisch sogar recht sauber gestaltet. Und das Widerrufsrecht, das normalerweise bei Geschäften über das Internet schützt, wird auch clever ausgehebelt. Die Betreiber der Seite haben nämlich erkannt, dass sie dieses ausschließen können, wenn sie mit Zustimmung des Nutzers die Erfüllung des Vertrags begonnen haben. Konkret: Wenn sich der Nutzer eingeloggt hat!

Realistisch betrachtet würde sich wohl kaum jemand anmelden, der bemerkt, dass die Nutzung 30 Euro kostet. Wer es aus Versehen dennoch getan hat, kann argumentieren, er habe sich geirrt und versuchen, seine Erklärung anzufechten, mit einem Dissens zu argumentieren – und hoffen, auf einen verständigen Richter zu treffen, falls die Sache doch durchprozessiert wird.

Denn so dreist hier Kunden auch gelockt werden, besonders eindeutig ist die Rechtslage nicht, und bei einem Streitwert von 30 Euro ist auch längst nicht jeder Anwalt bereit, den Fall zu übernehmen. Da kann man eigentlich nur raten, wirklich ganz genau hinzuschauen, wo man sich denn anmeldet. Nach exakt demselben Muster gestrickt ist übrigens auch eine Seite über Namens- und Ahnenforschung. Weil das Prinzip momen-

Ferienzeit

MARTIN SAAL Dank der Semesterferien hatte ich eine Menge Zeit, um die beiden letzten Hefte der PowerPlay zu lesen und mir zu der aufgekommenen Diskussion über den Stil der Zeitschrift und in diesem Zusammenhang vor allem das Titelbild Gedanken zu machen.

Zunächst einmal meine ich, dass sich die PC PowerPlay in zwei entscheidenden Punkten von der Konkurrenz unterscheidet:

1. Es wird nicht versucht, einen pseudo-objektiven Eindruck in der Wertung zu erwecken. Dies ist mir persönlich besonders wichtig, da es viel zur Glaubwürdigkeit beiträgt, wenn offen gesagt wird, dass die Einschätzung eine subjektive Meinung ist. Spielspaß anhand von festen Parametern »messen« zu wollen ist, ehrlich gesagt, der größte Müll, der abseits des Kreationismus in letzter Zeit großen Zulauf findet.

Dem angeblichen Problem, dass eine rein auf dem Gefühl basierende Aussage zu einem Spiel keine gute Kaufempfehlung darstellen kann, wirkt das Testsystem entgegen: Da ich als Leser nach spätestens 2-3 Ausgaben weiß, welcher Redakteur in einem bestimmten Bereich einen mir ähnlichen Geschmack hat, kann ich mich an dessen Einzelwertung orientieren.

2. Die Redakteure haben jeder einen eigenen Schreibstil, der bei keinem gekünstelt wirkt, der Verzicht darauf überall möglichst alberne Witze einzubauen trägt erneut zur Seriosität bei, ohne dass man behaupten kann, dass das Ganze steif oder gar humorlos wirkt.

Es ist einfach nur besser lesbar als bei vielen anderen Zeitschriften.

In (1) steckt nun ein wichtiger Punkt in Bezug auf die Cover-Diskussion: Ich bin mir ziemlich sicher, dass die meisten PowerPlay-Leser das Heft durchgängig kaufen, die Spontankäufer sind eine klare Minderheit. Daher ist eine außergewöhnliche Effekthascherei durch das Titelbild relativ überflüssig, es sollte eher darauf geachtet werden, dass es zum Gesamtkonzept des Magazins passt, dass – ob beabsichtigt oder nicht – darauf gerichtet zu sein scheint, den Teil der Spieler anzusprechen, die sich bereits seit längerem mit dem Hobby beschäftigen und oftmals zumindest die zwanzig überschritten haben – ein Alter, in dem es den meisten nicht mehr darauf ankommt, dass ihnen zwei Dutzend Explosionen und noch ein Paar Horrorfilm-Monster entgegenspringen.

Es sollten also Titelbilder mit einem gewissen Anspruch oder mit einer Grundaussage gewählt werden. An dieser Stelle möchte ich ein zweites Cover in die Diskussion bringen: PowerPlay 10/06 (das Bild zeigt Xardas), das nach Kane gelungenste bisher. Ich finde es schöner, wenn das Titelbild einem direkt sagt, worum es in der Titelstory geht, wobei vielleicht auch einfach mal ein Bild von einem der Entwickler ein interessanter Versuch wäre, Bill Roper im Zusammenhang mit Hellgate wäre eine echte Überraschung.

Nun noch ein Paar Anmerkungen zum letzten Heft:

1. So gute Musik Immortal auch machen, eine einfache Erwähnung hätte wirklich gereicht :-)

2. Es freut mich ja, dass ein gewisser Redakteur seine Bildung im Fach Physik in seinen Artikel mit einfließen lassen möchte, aber der Satz »das Trägheitsmoment schleudert ein paar Soldaten hochkant aus dem Wagen« macht so viel Sinn wie: »Das Auto wird durch seine Masse den Berg hinauf beschleunigt«. Ich meine, wenn das stimmte, wären viele Probleme gelöst (LKWs auf der A1 zum Beispiel), aber leider sind beide Aussagen nicht wirklich richtig ...

Der Urheber des Artikels möge vor Scham im Boden versinken! Ich spare mir hier die öffentliche Demütigung ;-)



MARTIN DEPPE
So interessant Ihre Idee mit dem Entwickler-Coverfoto auch ist: Bill Roper geht aus Platzgründen nicht. Der Mann ist bekennender Kirschkuchen-Fan. Was man ihm auch ansieht.

Ernsthaft: Wir haben ja letzte Ausgabe auf dem Cover einen Crysis-Entwickler als kleines Foto eingeklinkt. Aber in Groß werden wird das kaum machen – bis auf ganz wenige Ausnahmen sind Spiele-Entwickler entweder unbekannte Gesichter, kamerascheu, oder beides.

Im Heft selbst bringen wir ja öfter Fotos und Hintergrundberichte über die Macher. Im Mittelpunkt werden bei uns aber immer die Spiele stehen. Es sei denn, die Fliehkraft schleudert sie hochkant raus ...

tan so gut zu funktionieren scheint, ist damit zu rechnen, dass noch weitere Anbieter auf ähnliche Ideen kommen.

Was bedeutet es für Webmaster, die solche Werbung auf ihrer Seite eingebaut haben?

Achtung – solche Werbung sollte unterdrückt werden. Wenn sie von einem Werbe-Restplatz-Vermarkter kommt, sollten Sie ihn auffordern, die Werbung abzustellen. Erstens, weil sich der Betreiber der Webseite die Wut seiner Leser zuzieht, wenn sich diese von solcher Werbung übers Ohr gehauen fühlen.

Zweitens, weil die Werbung aus Sicht des Wettbewerbsrecht problematisch sein kann. Ob die klein gedruckte Preisangabe wirklich die Voraussetzungen erfüllt, die sie nach dem Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb erfüllen müsste, ist nämlich zweifelhaft. Das nützt dem User nichts, der sich registriert hat, kann aber ein Risiko für den Webseitenbetreiber sein, der das Angebot bewirbt.

Second Life: rechtsfreier Raum?

Alle reden von Second Life als rechtsfreiem Raum. Tatsächlich sind darin Angebote enthalten, die mir ziemlich dubios vorkommen, beispielsweise Casinos. Jetzt überlege ich mir, mich dort auch so zu betätigen. Kann ich?

Second Life ist genauso wenig ein rechtsfreier Raum wie das Internet. Der Betreiber Linden Lab stellt sich auf den Standpunkt, nur eine Plattform anzubieten und nicht für deren Inhalt verantwortlich zu sein, ähnlich wie der Anbieter eines Diskussionsforums. Die Argumentation ist durchaus stichhaltig. Für denjenigen, der an Second Life teilnimmt, gelten aber die gesetzlichen Bestimmungen. Und diese verbieten viele Dinge – in Deutschland und vielen anderen Ländern beispielsweise das Glücksspiel, sofern keine Lizenz vorhanden ist. Wenn die Casinos bisher unbehelligt geblieben sind, dann wohl vor allem deshalb, weil die Betreiber im Ausland sitzen. Für deutsche Teilnehmer gilt: lieber Finger weg!



Auch in **Second Life** gelten reale Gesetze.

Cover-Streit

STEPHAN PETERSEN In eurer März-Ausgabe nimmt Thomas Plaug Stellung zu meinem Leserbrief, der in der Februar-Ausgabe abgedruckt worden war. Da Thomas P. mich persönlich angreift, wäre ich euch sehr dankbar, wenn ihr die folgende Antwort abdrucken würdet. Vielen Dank im Voraus!

Vor kurzem war eine Diskussion um das Cover der PC PowerPlay entbrannt, an der ich mich mit einem Leserbrief beteiligt hatte. Ich hatte geschrieben, dass es mir zuletzt mit meinen 29 Jahren etwas peinlich war, ein PC-Spielemagazin zu kaufen. Es ist nun einmal so, dass sich fast alle Magazine in ihrer Ausdrucksweise und ihrem Layout vornehmlich an jüngere Spieler richten. Aber da draußen gibt es auch noch eine Menge ältere Gamer. Die PC PowerPlay ist aus den von mir schon damals genannten Gründen eine löbliche Ausnahme, weshalb mich das neue Cover umso mehr positiv überrascht hatte.

Das oben genannte Empfinden hat rein gar nichts mit den »Killerspiel«-Phrasen aus bajuwarischen Gefilden zu tun. Auch angebliche Selbstzweifel, die Thomas P. bei mir per Ferndiagnose festgestellt haben will und mir deshalb zu einem Arztbesuch rät, spielen hier keine Rolle. Lediglich der Wunsch nach einem niveauvollen Magazin, das mich durch mein Hobby begleitet, hat mich veranlasst, einen Leserbrief zum Cover zu schreiben.

Schön ist übrigens auch, dass Thomas P. es geschafft hat, mit seinen 32 Jahren seine, wie er schreibt, Komplexe unter Kontrolle zu haben. Vielleicht, und das lässt mich dann doch hinsichtlich des Leserbriefs von Thomas P. zweifeln (!), ist es aber auch nicht eine Frage des Alters, sondern primär des Anspruchs, welchen man an sein Lieblingsmagazin hat.



FEHLERTEUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

MB oder GB?

SEBASTIAN FIEBER Richtig witziger Fehler beim Test von Sims 2: Vier Jahreszeiten (Seite 54/55). Beim System-Chek habt ihr bei den optimalen Systemanforderungen (grüner, senkrechter Balken) geschrieben, dass (nur) 1,0 MB RAM nötig seien. Toll, mein PC ist wieder schnellste!!!

SUSANNE BRAUN *Natürlich ist nicht Ihr PC der schnellste, sondern meiner. Der hat nämlich ZWEI MB RAM! Vier Jahreszeiten würde aber trotzdem nicht drauf laufen, denn wie Sie ganz richtig vermuten, handelt es sich bei der Angabe »1,0 MB« um einen Tippfehler und müsste stattdessen »1,0 GB« heißen.*

Vielen Dank für Ihren Hinweis, mein Chef hat mich gleich zum Lehrgang: »Korrektes RAM-zählen« verdonnert. Ausgerechnet in Ramstein!

Unfrankiert

DR. STEFAN EISENBARTH Hallihallo liebes PcPowerplay-Team, es ist wieder soweit ... ich habe wieder ein Schmankerl entdeckt. Diesmal von Simon Fistrich im letzten Mäuse-Test. Erstmals ist der Fehler beim Test der Microsoft HABU aufgetreten. Da schreibt Herr Fistrich: »An sonsigen Zubehör ist ...««. Muss natürlich heißen: »An sonstigem Zubehör...«. Gut, hab ich mir gedacht, Herr Fistrich ist Franke (genau wie ich), da kann das schon mal passieren. Aber vier Testmäuse später ist es dann doch zu viel des Guten. Da übertreibt er! Bei der Sharkoon Rush Mouse steht angeblich »stundemlangen Spielen« nichts im Wege. Stundemlangen? Hä? Ja wie denn nun? Stundemlangem, stumdemlangem, stumdenlangem oder doch etwa stundenlangem? Richtig ... stundenlangem Spielen steht nichts im Wege. Vielleicht hat er aber ja auch gemeint, dass er »stumm dem langen Spielen« zugucken kann. Wäre ja auch möglich. Also nichts für Ungut, weiter so!

SIMON FISTRICH *Also werter Herr Doktor, mich gezz als Franke zu betiteln, wo ich doch ursprünglich aussem schönen Sauerland inne Nähe vonnem Ruhrpott wechkomm, ist für die zwei Tippfehlerkes schon ne fiese Matente, wonich?! Mir reicht's schon, dass meine (fränkische) Freundin mir ollen Pilskentrinker Wein schmackhaft gemacht hat. Wenn ich einen intus hab, da ersetz ich schomma das »t« mittem »d« und das »k« mittem »g«, wie ein guder Frange! Wenn sich nun Franken-Kauderwelsch mit Plattpott-Kauderwelsch mischen, dann wackelt der ein oder andere Buchstabe halt übern Jordan. Is vom Übel, aber wat willse machen in Angesicht dieses dialektischem Chaosses... ?*

VORSCHAU 5/2007



HERR DER RINGE ONLINE

Es wird ein **El Dorado** für Tolkien-Jünger und -Mädchen. Doch welche Gebiete warten noch auf Abenteurer? Wie werden die High-Level-Inhalte aussehen? Wie spielt sich PvP mit Monstern? Und die entscheidende Frage: Wird das Ring-Epos besser als World of WarCraft?



FIELD OPS

Echtzeit-Strategie meets Ego-Shooter: Unser bisheriger Eindruck des **Genremixes** ist richtig gut – bleibt das auch beim Test so?



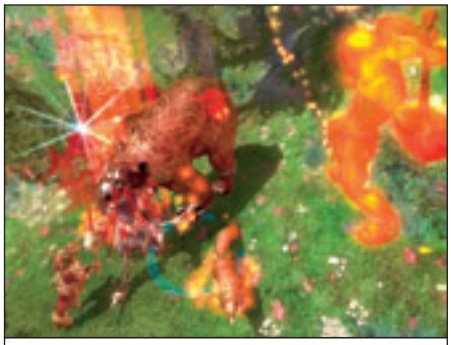
SACRED 2

Feurio in Gütersloh: Wir schicken Kollegin Susanne zu **Ascaron**, um die aktuelle Version des Action-Rollenspiels zu erobern.



TWO WORLDS

Nach dem Gothic-Debakel warten Rollenspieler auf **Two Worlds**. Wie gut wird der ambitionierte Fantasykracher?



DAWN OF MAGIC

Action-Rollenspiel mal anders: Statt als strahlender Held kämpfen wir hier als Bäckersfrau oder Klassenprimus. Macht das Spaß?

PC POWERPLAY AUSGABE 5/2007
AB DEM 25.04.2007 AM KIOSK
Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 90

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 | www.cynamite.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:
Dr. Andreas Lober, Thomas Sieben, Moritz Menzel, Timm Wotka

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

MEDIABERATERIN:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENDISPOSITION: 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, Michael Erlwein

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
VOGEL

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW -MITGLIED
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW
IVW 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 April 2007

VOLLVERSION

Swine

DEMOS

Command & Conquer 3
Sam & Max: Episode 4
Silverfall
Teenage Mutant Ninja Turtles

EXTRAS

Mod: Asylum: A Bet, A Corpse
Vollversion: Frets On Fire
Mod: Operation Peacekeeper

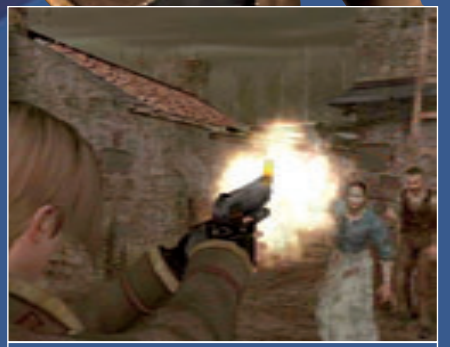
HIRES-VIDEOS

Command & Conquer 3
Die Siedler 6
Hard Truck Apocalypse
Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 10
Herr der Ringe Online
PC PowerPlay im Landtag
PC PowerPlay im Landtag: Jan (Spieler)
PC PowerPlay im Landtag: Martin Haller (SPD)
PC PowerPlay im Landtag: Matthias Kleimann (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen)
Resident Evil 4
Rotlicht Tycoon 2
Stalker
UEFA Champions League 2007
World of WarCraft: Die Höhlen der Zeit, Das Alte Hügelland
World of WarCraft: Die Höhlen der Zeit, Der Schwarze Morast

TOOLS

DirectX
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





HiRes-Video: Resident Evil 4



Vollversion: Swine



4 Videos: PC PowerPlay im Landtag

PC PowerPlay April 2007

VOLLVERSION: Swine | TOP-DEMOS: Command & Conquer 3 | Silverfall



CyPress

PC PowerPlay

April 2007



VOLLVERSION

Swine

TOP-DEMOS

Command & Conquer 3 • Sam & Max: Episode 4 • Silverfall • Teenage Mutant Ninja Turtles

HIRES-VIDEOS

Command & Conquer 3 • Die Siedler 6 • Hard Truck Apocalypse • Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 10
Herr der Ringe Online • PC PowerPlay im Landtag • PC PowerPlay im Landtag: Jan (Spieler)
PC PowerPlay im Landtag: Matthias Kleimann • PC PowerPlay im Landtag: Martin Haller (SPD)
Resident Evil 4 • Rotlicht Tycoon 2 • Stalker • UEFA Champions League 2007 • World of WarCraft: Instanzen

VOLLVERSION

Swine

DEMOS

Command & Conquer 3

Sam & Max: Episode 4

Silverfall

Teenage Mutant Ninja Turtles

EXTRAS

Mod: Asylum: A Bet, A Corpse

Vollversion: Frets On Fire

Mod: Operation Peacekeeper

HIRES-VIDEOS

Command & Conquer 3

Die Siedler 6

Hard Truck Apocalypse

Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 10

Herr der Ringe Online

PC PowerPlay im Landtag

PC PowerPlay im Landtag: Jan (Spieler)

PC PowerPlay im Landtag: Martin Haller (SPD)

PC PowerPlay im Landtag: Matthias Kleimann (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen)

Resident Evil 4

Rotlicht Tycoon 2

Stalker

UEFA Champions League 2007

World of WarCraft: Die Höhlen der Zeit, Das Alte Hügelland

World of WarCraft: Die Höhlen der Zeit, Der Schwarze Morast

TOOLS

DirectX

Windows Media 9 Codec 98/ME

Windows Media 9 Codec XP

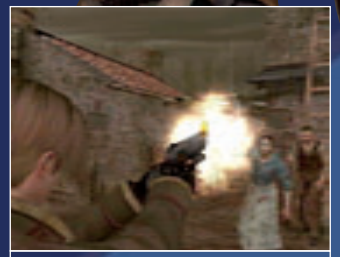
Windows Media Player 10

Windows Media Player 9

Windows Media Player 9 (98/ME)

WinZip 10.0





HiRes-Video: Resident Evil 4



Vollversion: Swine



4 Videos: PCP im Landtag

VOLLVERSION: Swine TOP-DEMO: Command & Conquer 3

PC POWER PLAY April 2007

VOLLVERSION: Swine TOP-DEMO: Command & Conquer 3

PC POWER PLAY April 2007

CyPress

PC POWER PLAY

April 2007

