Mai 2007

# PC POWER PLAY

www.cynamite.de

**2,99 €**

**inkl. DVD**

## DEMOS



**SHREK** DER DRITTE



ANCIENT WARS **SPARTA**



**DAWN OF MAGIC**

**WEITERE DEMOS:** GENESIS RISING · HOLLYWOOD PICTURES 2

**PLUS HIRES-VIDEOS:**
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
SAM & MAX EPISODE 5
NORTH & SOUTH PIRATES

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

CyPress

16

usk

VOGEL



# TWO WORLDS

**EXTRA-LANGES VIDEO!**

NACH DEM GOTHIC-FLOP: Knackt Two Worlds den Spitzenreiter Oblivion?
VÖLLIG NEUE, SPANNENDE IDEEN: Waffen stapeln, Zauber tunen, dreckig tricksen!



# QUAKE WARS

BATTLEFIELD KANN EINPACKEN: Diesen Taktik-Shooter müssen Sie einfach haben!

TIPPS · TOOLS · GRAFIK-TREIBER · TFTs

# GRAFIK-TUNING

SCHNELLER & SCHÄRFER: So holen Sie das Beste aus Ihrem PC!



# Wir hauen auf den Frühjahrsputz!




Alles neu macht der Mai. Sagt man so. Wir sagen es nicht nur, wir machen es auch: Sie halten die erste Ausgabe mit unserem neuen Layout in den Händen! Mit einer völlig neuen, moderneren, noch besser lesbaren Schrift. Mit rund 15 Prozent mehr Text – so können wir auch Themen detailliert vorstellen, die woanders wenig oder gar keinen Platz bekommen. Mit größeren Artikelstrecken auch für Randthemen: Etwa für **Battle Worlds**, ein spannendes Strategiespiel, das tapfer gegen den Echtzeit-Weltkrieg-Strom schwimmt.
Wie gefällt Ihnen unser neues Heft-Gesicht? Schreiben Sie uns einfach an **redaktion@pcpowerplay.de**, Stichwort »Layout«.

## Flinker CyLink

Auch neu ist der CyLink, den Sie bei fast jedem Artikel finden. Dieser Link besteht aus einer dreistelligen Zeichenkombination, mit der Sie online ruckzuck weitere Infos, Bilder und Videos zum jeweiligen Thema bekommen. Statt kryptisch langer Links geben Sie einfach den Code auf unserer Webseite Cynamite.de links oben ein – das Eingabefeld sieht genauso giftgrün aus wie der CyLink selber, ist also kaum zu übersehen.




## Tschüs Rüdi, hallo Sascha!

Unseren Frühjahrsputz hat Kollege Rüdiger Steidle leider zur Flucht genutzt: Weil er mal über was anderes als Spiele schreiben will, hat er sich in die weite Welt der Unterhaltungselektronik-Fachpresse geworfen. Er lässt herzlich grüßen, und wir wünschen ihm alles, alles Gute bei seinen Lautsprecher-Tests!

Für Rüdi neu an Bord ist Sascha Adermann, der seit Frühjahr 2006 in unserem Verlag arbeitet, bisher ein Stockwerk höher bei unserem Schwestermagazin Play.
Aber lassen wir Sascha sich doch selber vorstellen:



»Tja, was sagt man dazu... Gerade noch fast ganz oben, jetzt beinahe ganz unten. Gemeint ist natürlich mein Arbeitsplatz im Haus. Ich freue mich schon dolle auf spielerische Highlights vom Schlage eines **Base Jumping** und auf Raserduelle mit Kollege Mikkl Galuschka!«

Gerade suchen wir noch weitere Verstärkung, die ersten Bewerbungsgespräche sind gelaufen, und wir haben einige interessante Kandidaten. Im nächsten Heft erfahren Sie bestimmt schon mehr!

**Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,**

**Ihr Team von PC PowerPlay**


Rüdi 2004


Rüdi 2005


Rüdi 2006


Rüdi 2007

# INHALT

## TWO WORLDS | TITELGESCHICHTE



Es legt sich selbstbewusst mit den großen Namen Gothic und Oblivion an: Two Worlds. Zu Recht? Unsere Titelstory verrät es!

48

## SACRED 2

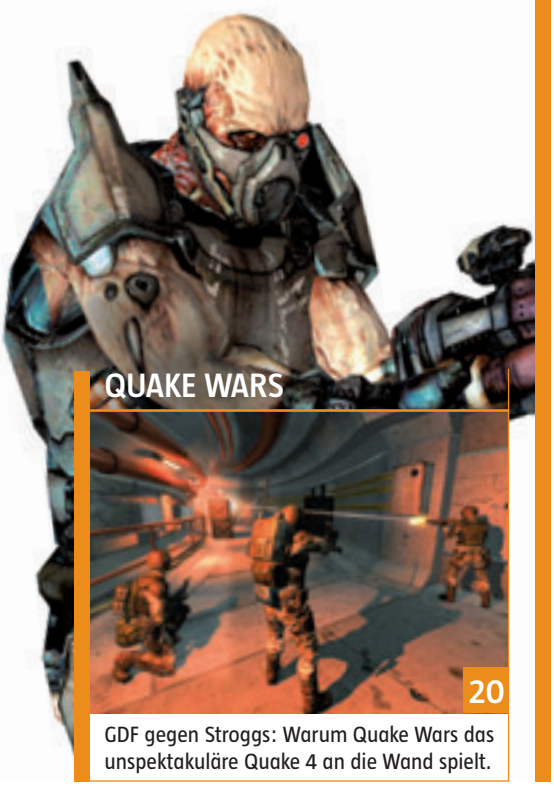


14

Besuch bei den Entwicklern: Wir haben uns in die aufregende Fantasywelt gestürzt!

## TITELGESCHICHTE


48 Two Worlds

## QUAKE WARS



20

GDF gegen Stroggs: Warum Quake Wars das unspektakuläre Quake 4 an die Wand spielt.

## VORSCHAU


12 Termin-Kalender

### Update

8 StarCraft 2
8 Sam & Max: Episode 6
9 Timeshift
9 A Vampyre Story
9 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
9 Gothic 3
10 Stranglehold
10 Jack Keane

### Kolumne

8 Reife Krise oder Steife Brise?

### Charts

10 Leser-Charts

### Vorschau

14 Sacred 2
20 Quake Wars
26 Battle Worlds
29 Spider-Man 3
30 Overclocked
32 Anno 1701: Anwalt Ahoi
34 Overlord
36 Universe at War
39 Heroes of Might & Magic 5: Tribes of the East


## TEST


40 Teamseite
42 So testen wir
44 Hitlisten
88 Budgetliste

### Action

56 Teenage Mutant Ninja Turtles
59 North & South Pirates

### Strategie

60 Ancient Wars: Sparta
64 Genesis Rising
66 Spellforce 2: Dragon Storm
68 Rush for Berlin: Rush for the Bomb
69 Wildlife Park 2: Crazy Zoo
70 Hollywood Pictures 2

### Rollenspiele

74 Bounty Bay Online
78 Penumbra
80 Mage Knight
81 Dawn of Magic
82 Sam & Max: Episode 5
84 World of Chaos

### Sport

86 Base Jumping

## BATTLE WORLDS




Battle Isle stand Pate: Ein Bremer Team baut an einem tollen Runden-Strategiespiel!

## GRAFIK-TUNING




Hilfe im Treiber-Dschungel, Tipps für den Widescreen-Kauf: Mit uns blicken Sie durch!

## ANCIENT WARS SPARTA




Passend zum Kinofilm »300«: Sparta ist schwer angesagt. Taugt auch das Spiel was?

## DIE ZUKUNFT DER ONLINE-ROLLENSPIELE




World of WarCraft hat die Welt verändert. Wie geht's weiter mit dem Online-Genre?

## TEST

### Budget


90 City Life Deluxe
91 Railroads


## TIPPS

### Kurztipps & Cheats


100 Oblivion: Shivering Isles
100 Stalker
100 Red Ocean
101 Sam & Max: Episode 5
101 Resident Evil 4
101 City Life Deluxe
102 Trackmania


### The Burning Crusade


94 Instanzen:
Mechanar, Das Botanikum, Arcatraz


## HARDWARE


120 PCP-Testcenter
121 FAQ: Sie fragen, wir antworten
142 Einbau-Ratgeber, Teil 11: Bios
124 Bestenlisten


## HARDWARE

### Hardware-News


122 XFX Geforce 7950 GT AGP
122 Ati R600
122 Nvidia Nforce 680I LT SLI
122 Scythe Katana
123 Ultraforce X-68, X-70
123 Intel Core 2 Extreme QX6800
123 Typhoon Sure-Shot Laser Mouse
123 Razer Protype
123 Asus C90
123 Thermaltake BlueOrb FX
123 Acer AL2251W


### Tests


134 Gamepad:
Thrustmaster 3-in-1 Rumple Force
134 Stereo-Boxenset:
Speedlink Gravity 2.1 XXL
134 Mauspad:
Gembird UHB-MP-224


### Schwerpunkt


135 Grafik-Tuning:
Mit PC PowerPlay sehen Sie besser
136 Treiber-Tipps
138 Die wichtigsten
Grafikkarten-Tools
140 In die Breite gegangen:
Widescreen-TFTs


## SPIELE-INDEX


A Vampyre Story | Update 9
Ancient Wars: Sparta | Test 60
Anno 1701: Addon | Vorschau 32
Base Jumping | Test 86
Battle Worlds | Vorschau 26
Bounty Bay Online | Test 74
City Life Deluxe | Budget-Test 90
City Life Deluxe | Tipps 101
Dawn of Magic | Test 81
Genesis Rising | Test 64
Gothic 3 | Update 9
Heroes of Might & Magic 5:
Tribes of the East | Vorschau 39
Hollywood Pictures 2 | Test 70
Jack Keane | Update 10
Mage Knight | Test 80
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer | Update 9
North & South Pirates | Test 59
Oblivion: Shivering Isles | Tipps 100
Overclocked | Vorschau 30
Overlord | Vorschau 34
Penumbra | Test 78
Quake Wars | Vorschau 20
Railroads | Budget-Test 91
Red Ocean | Tipps 100
Rush for Berlin: Rush for the Bomb | Test 68
Sacred 2 | Vorschau 14
Sam & Max: Episode 5 | Test 82
Sam & Max: Episode 5 | Tipps 101
Sam & Max: Episode 6 | Update 8
Spellforce 2: Dragon Storm | Test 66
Spider-Man 3 | Vorschau 29
Stalker | Tipps 100
StarCraft 2 | Update 8
Stranglehold | Update 10
Teenage Mutant Ninja Turtles | Test 56
Timeshift | Update 9
Trackmania | Tipps 102
Two Worlds | Vorschau 48
Universe at War | Vorschau 36
Wildlife Park 2: Crazy Zoo | Test 69
World of Chaos | Test 84
WoW: Burning Crusade | Tipps 94


## MAGAZIN


104 Leserbriefe
108 Retro: Raid over Moscow
110 Top 10: Die besten Spielideen
112 Die Zukunft der Online-Rollenspiele


## SERVICE


3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
7 HiRes-Videos
144 Ausblick
144 Impressum
145 DVD-Inlay

# DVD-INHALT



## DEMOS

### ANCIENT WARS: SPARTA



Testen Sie das Historien-Epos! Mit der Demo auf unserer DVD können Sie jeweils eine komplette Mission aus den drei Solo-Kampagnen spielen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie | Minimum | 2,4 GHz Prozessor; 512 MB RAM |
| Installationsgröße | 970 MByte | Sprache | deutsch |

### DAWN OF MAGIC



Die dicke Demo umfasst knapp zehn Prozent der Vollversion. Der Clou: Charaktere aus der Demo können Sie ins finale Spiel übernehmen!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Action-Adventure | Minimum | 2,4 GHz Prozessor; 512 MB RAM |
| Installationsgröße | 540 MByte | Sprache | deutsch |

### SHREK DER DRITTE



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Installationsgröße | 350 MByte |
| Minimum | 800 MHz Prozessor; 512 MB RAM |
| Sprache | englisch |

### HOLLYWOOD PICTURES 2



| | |
|---|---|
| Genre | Wirtschaftssimulation |
| Installationsgröße | 350 MByte |
| Minimum | 700 MHz Prozessor; 256 MB RAM |
| Sprache | deutsch |

### GENESIS RISING



| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Installationsgröße | 1,1 GByte |
| Minimum | 2,5 GHz Prozessor; 1,0 GB RAM |
| Sprache | deutsch |



### WEITERE DVD-INHALTE

#### PATCHES

- Die Sims 2: Haustiere Patch 1.6.0.277
- Stalker Patch 1.0001
- Ankh: Herz des Osiris Patch 1.0.1.
- Command & Conquer 3 Patch 1.03

#### TOOLS

- DirectX
- Oblivion Construction Kit
- Web.de Smartsurfer
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9 98/ME
- Windows Media Player 9 XP
- WinZIP



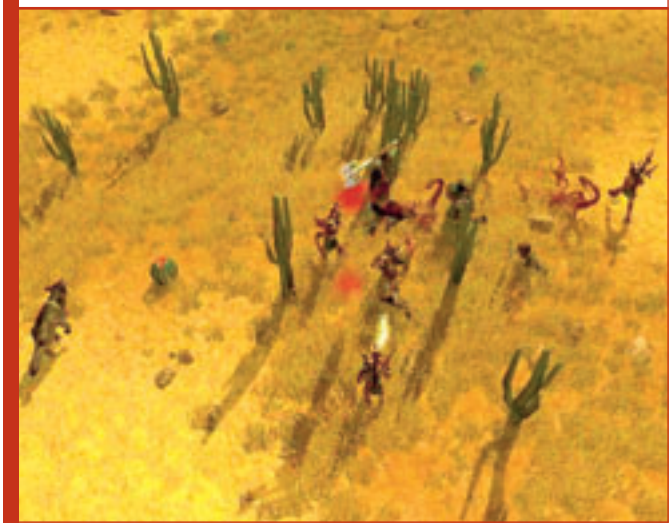
Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de

# HIRES-VIDEOS

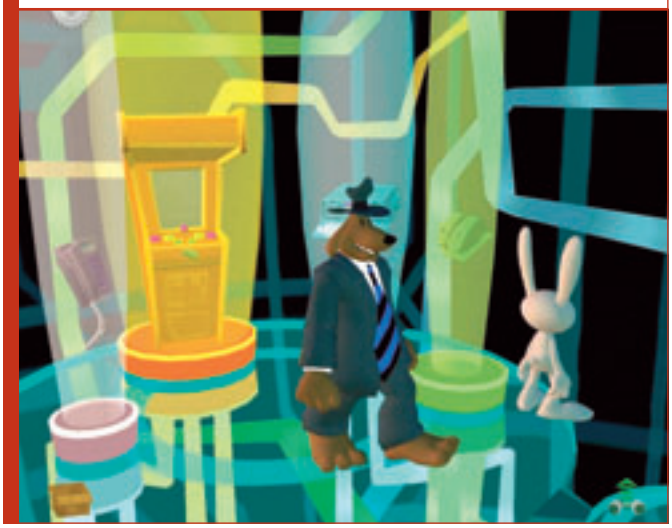
## OVERLORD




## SACRED 2



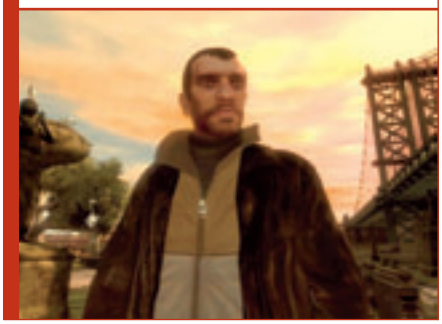
## SAM & MAX: EPISODE 5



## TWO WORLDS



## TRAILER: GTA IV



## NORTH & SOUTH PIRATES





## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



## BASE JUMPING



## WOW: INSTANZ-TIPPS



# UPDATE

KOLUMNE



## REIFE KRISE ODER STEIFE BRISE?

Ubisoft kauft Sunflowers – und somit die Marke **Anno**. Soweit die Fakten in Kurzform (die ausführliche Meldung finden Sie auf der rechten Seite). Aber was heißt das für uns Spieler? Schließlich hat Ubisoft sich vor Jahren Blue Byte geschnappt, und daher **Die Siedler** im Portfolio. Werden jetzt beide Serien zusammengeschmissen?

Mit Sicherheit nicht. Beide Marken werden nebeneinander existieren, ich gehe von einem Zweijahresrhythmus aus: Ein Jahr ist **Siedler** dran, im nächsten kommt ein neues **Anno**. Solange sich beide unterscheiden, ist das in Ordnung: Schließlich gibt's so öfter ein frisches **Anno** als bisher – da erschienen gerade mal drei Teile in neun Jahren. Schlimm wäre es aber, wenn Ubisoft die Abstände zwischen den Erscheinungsterminen arg verkürzt, wie es EA gerne mit seinen Sport-Titeln macht.

Interessant finde ich in diesem Zusammenhang den Weg, den **Die Siedler** gerade einschlagen: Teil 6 orientiert sich viel stärker Richtung Stadtbau. Also genau dahin, wo **Anno** längst Platzhirsch ist, wo sich alles um die Versorgung und Bespaßung meiner Metropole dreht. Dadurch besteht die Gefahr, dass sich beide Serien stärker ähneln als bisher.

Auch spannend: Als internationale Firma hat Ubisoft natürlich Interesse, **Anno** im Ausland ordentlich zu verkaufen – noch viel stärker, als es der gutbürgerliche Publisher Sunflowers versucht hat. Nun sind Aufbauspiele aber eher typisch deutsch: Was also wird Ubsioft anstellen, um **Anno** in Resteuropa und Übersee erfolgreich zum machen? Ist das »asiatische« Addon bereits der erste Schritt Richtung Fernost? Wird das Spiel amerikanischer – sprich leichter zugänglich, aber kriegerischer?

**Martin Deppe**

## STARCRAFT 2 | BETA SCHON ENDE 2007

Laut der koreanischen Gerüchteküche sollen die Arbeiten an **StarCraft 2** weiter vorangeschritten sein als bisher angenommen. Die Mutmaßungen stammen aus der koreanischen E-Sport-Szene, in der sich **StarCraft** (siehe Screenshot) fast zehn Jahre nach Erscheinen immer noch einer gigantischen Beliebtheit erfreut. Demnach soll sich die neue Rasse der Kerrigans zu Menschen, Zerg und Protoss gesellen, zudem gebe es je zwei zusätzliche Einheiten pro Volk. Zur Erinnerung: Die Kerrigans sind ein von der ehemaligen Terranerin Sarah Kerrigan geführter Zerg-Schwarm. Außerdem soll das Einheitenlimit (bisher 200) verändert werden.

Um **StarCraft 2** möglichst rasch zu etablieren, soll Blizzard mit dem Gedanken spielen, sämtlichen Support für den Vorgänger einzustellen. Die von offizieller Seite unbestätigten Nachrichten sorgen in Korea für allergrößte Aufregung. Dort ist E-Sport und insbesondere **StarCraft** in den vergangen Jahren zu einer Art Nationalsport avanciert, bei dem viele Millionen umgesetzt werden. Unsere Artwork stammt übrigens aus dem von Blizzard auf unbestimmte Zeit verschobenen Konsolenableger **StarCraft: Ghost**.

**Hersteller: Blizzard | Termin: unbekannt**



### WAS IST DRAN?

Dass StarCraft 2 kommt, gilt als so gut wie sicher. Itzik Ben Bassat, hochrangiger Blizzard-Mitarbeiter, hat bereits im Interview verlauten lassen, dass er sich zehn Jahre nach Teil 1 eine neue StarCraft-Ausgabe wünscht. Ob die koreanischen Gerüchte stimmen und bereits Ende 2007 die Beta fertig sein wird, lässt sich ohne ein offizielles Blizzard-Statement aufgrund der dubiosen Quellen nicht verifizieren. Außerdem: Wann hat sich Blizzard das letzte Mal an Termine gehalten?



## SAM & MAX: EPISODE 6 | ERSTE DETAILS

Am 10. Mai ist es soweit, dann lüften Sam und Max im letzten Teil der ersten Staffel das Geheimnis um den mysteriösen Gehirnwäsche-Skandal. Das tierische Duo verschlägt es dabei unter anderem auf eine Kirmes. Einen ausführlichen Test finden Sie in der kommenden Ausgabe.

**Termin: 10. Mai | Entwickler: Telltale Games**

**CyLink: 57K**



## TIMESHIFT | KOMPLETT UMGEKREMPELT

Eigentlich sollte **Timeshift** schon 2005 erscheinen. Nach einigen Verschiebungen und einem Publisher-Wechsel gibt's jetzt Neuigkeiten zum Ego-Shooter. Dem russischen Entwicklerteam wurde ein Jahr mehr Zeit gegeben, damit **Timeshift** ein echter Hit und nicht nur eine 08/15-Ballerei wird. Der Neustrukturierung sind unter anderem die ersten vier Kapitel, die Physik-Engine und die farbenfrohe Grafik zum Opfer gefallen. Außerdem soll der Protagonist keine fest vorgegebene Persönlichkeit haben, damit sich die Spieler besser mit ihm identifizieren können. Ob's hilft, sehen wir im Herbst 2007, dann soll **Timeshift** endlich fertig sein.

**CyLink: Q87**





## SUNFLOWERS VERKAUFT AN UBISOFT

Gemischte Gefühle: Bald siedeln Siedler und Annoholics unter der gleichen Flagge – nämlich der von Ubisoft. Denn mit dem überraschenden Kauf von Sunflowers besitzt Ubisoft 30 Prozent der Anteile an den **Anno**-Machern Related Designs. So bindet sich der Hersteller noch stärker an deutsche Entwickler. Stellt sich die Frage, ob aus beiden Spielen bald ein einziges wird – denn **Siedler 6: Aufstieg eines Königreiches** hat mehr und mehr Ähnlichkeiten mit dem Strategie-Hit **Anno 1701**. Laut Ubisoft sollen aber beide Marken eigenständig bleiben. Mehr dazu lesen Sie in unserer Kolumne.



### WAS WIRD AUS SUNFLOWERS?

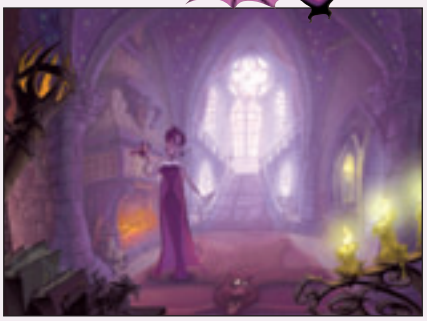
Die Sunflowers-Gründer Adi Boiko und Wilhelm Hamrozi können es nicht lassen: Sie wollen ein neues Studio aufbauen und in das völlig überrannte Genre der Online-Rollenspiele einsteigen. Derzeit laufen Einzelgespräche, ob Sunflowers-Mitarbeiter bei Ubisoft oder der neuen Firma anheuern.

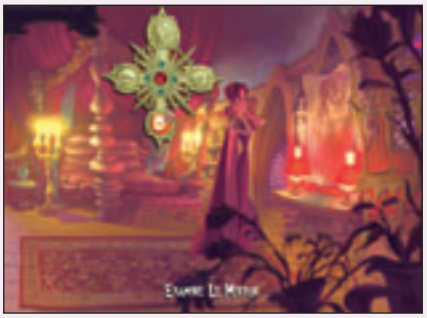
## A VAMPYRE STORY | NEUE BILDER UND INFOS



Falls Sie ein Freund klassischer Point&Click-Adventures sind, sollten Sie **A Vampyre Story** definitiv im Auge behalten. Unter der Federführung von Bill Tiller scheint ein durchaus kultverdächtiger Titel zu entstehen. Der ehemalige Angestellte von Lucas Arts hat sich bereits durch seine Mitarbeit an **Die Flucht von Monkey Island** und **Indiana Jones** einen Namen gemacht. Das Vampir-Abenteuer erinnert vom Zeichenstil her an Tim Burtons **Nightmare Before Christmas** und wird an gut 50 verschiedenen Standorten spielen.

**Entwickler: Crimson Cow**
**Termin: Ende 2007**
**CyLink: HTF**





## KURZ UND KNACKIG

### BETHESDA KAUFT FALLOUT-RECHTE

Für knapp 6 Millionen US-Dollar hat Bethesda Softworks die kompletten Rechte an der Marke **Fallout** von Interplay erstanden. Die Entwicklung am **Fallout**-MMOG treibt weiterhin Interplay voran, jetzt allerdings als Lizenznehmer.

### NEVERWINTER NIGHTS 2: ADDON ANGEKÜNDIGT

Etwa im Herbst erscheint ein Addon zu **Neverwinter Nights 2** mit dem Titel **Mask of the Betrayer**. Die Erweiterung enthält neben einer komplett neuen Kampagne natürlich auch neue Rassen, Zaubersprüche, Waffen und Monster.

### GOTHIC 3: WANN UND WIE KOMMT DER MONSTER-PATCH?

Im JoWood-Forum ist von den Problemen zu lesen, die bei der Bereitstellung des fünften Patches auftreten – das Teil ist nämlich über ein Gigabyte groß! Wir würden ihn ja gerne auf unsere DVD packen, aber da uns Jowood seit unserem **Gothic**-Test boykottiert, müssen sie ihn halt selber verteilen.

## STRANGLEHOLD | NEUE SCREENSHOTS

Das sieht doch schon sehr ansprechend aus! Neue Bilder vom viel versprechenden **Max Payne**-Konkurrenten machen Appetit auf ausgiebige Bullet-Time-Ballereien und grandios choreographierte Effektfeuerwerke. Bis der heiß ersehnte Titel erscheint, müssen sich Freunde fernöstlicher John-Woo-Action jedoch noch etwas gedulden. Erst im Sommer werden wir als virtueller Chow Yun-Fat die Unterwelt ordentlich aufmischen.

**Entwickler: Midway | Termin: Sommer 2007**

**CyLink:Y8T**





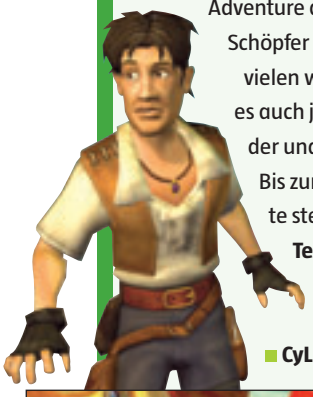


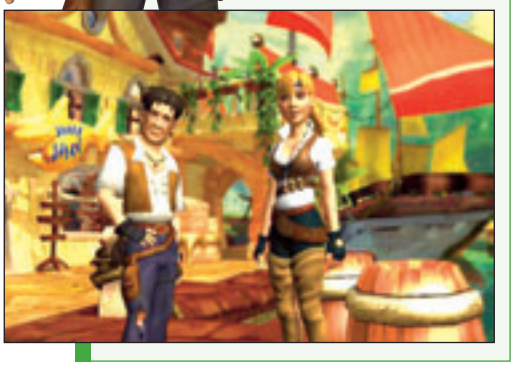
## JACK KEANE
## NEUES VON DEN ANKH-MACHERN

Auf www.jackkeane.de finden Sie seit Kurzem die offizielle Webseite zum neuen Adventure der deutschen **Ankh**-Schöpfer von Deck 13. Neben vielen witzigen Sprüchen gibt es auch jede Menge neuer Bilder und ein eigenes Forum. Bis zum Release soll die Seite stetig erweitert werden.

**Termin:**
**3. Quartal 2007**
**Entwickler: Deck 13**

**CyLink: 93X**





## SAG BLOSS ...



»Ich glaube, dass Konsolen wie die PS3 und die Xbox 360 entweder massiv umgebaut oder gänzlich verschwinden werden. Nintendos Wii hingen hat die perfekte Ausrichtung für eine Konsole, die nicht vorgibt, ein PC zu sein. Hardcore-Spieler werden entweder auf ihrem PC oder auf einem fürs Wohnzimmer designten PC spielen.«*

* Entwickler-Legende John Romero (**Doom, Daikatana**) im Interview mit der amerikanischen Webseite Avault.com

## LESER-CHARTS

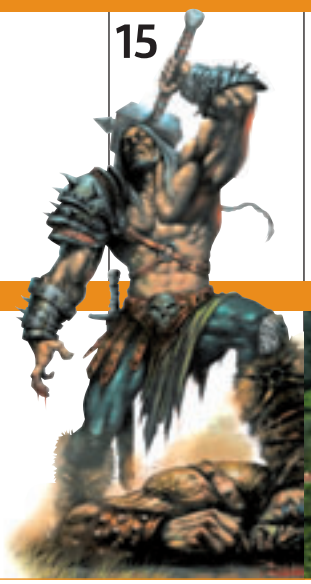
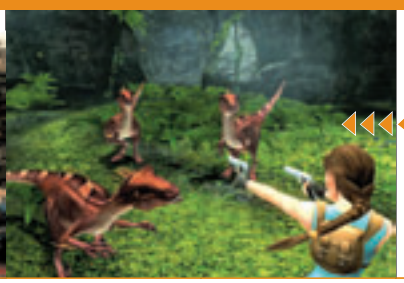


| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | | **Command & Conquer 3** |
| 2 | (2) | – | Trackmania United |
| 3 | (1) | ▼ | Battlefield 2 Deluxe |
| 4 | (3) | ▼ | Max Payne 2 |
| 5 | (4) | ▼ | GTA San Andreas |
| 6 | (5) | ▼ | Far Cry (dt.) |
| 7 | (8) | ▲ | StarCraft |
| 8 | (6) | ▼ | Call of Duty 2 |
| 9 | (7) | ▼ | Gothic 2 |
| 10 | NEU | | Guild Wars: Nightfall |

# Terminkalender



**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.

| Montag | Dienstag | Mittwoch | Donnerstag | Freitag | Samstag | Sonntag |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 23 APRIL | 24 DER HERR DER RINGE ONLINE | 25 HEUTE GIBT'S DIE NEUE AUSGABE DER PC POWERPLAY | 26 18:00 UHR REDAKTIONS-SPRECHSTUNDE IM FORUM AUF CYNAMITE.DE! | 27 | 28 | 29 |
| 30 NEUE ABENTEUER AUF DER SCHATZINSEL | 01 MAI | 02 | 03 SPIDER-MAN 3 | 04 | 05 | |
|  | | 09 TWO WORLDS | 10 SAM & MAX EPISODE 6 | 11 | 12 | |
| 14 | 15  | 16 | 17 | 18 HALO 2  | | 20 |
| 21 LOKI | |  | | 25 TOMB RAIDER ANNIVERSARY | 26 | 27 |



| | | SPIEL | CYLINK* | GENRE | ENTWICKLER | TERMIN | POTENZIAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A VAMPYRE STORY | HTF | Adventure | Autumn Moon | 4. Quartal 2007 | – |
| | | ALAN WAKE | D65 | Actionspiel | Remedy | 4. Quartal 2007 | – |
| | | ALONE IN THE DARK 5 | Y31 | Action-Adventure | Eden Games | November 2007 | – |
| | | ANNO 1701: ADDON | D82 | Aufbau-Strategie-Addon | Related Designs | 3. Quartal 2007 | – |
| | | ASSASSIN'S CREED | A48 | Actionspiel | Ubisoft Montreal | nicht bekannt | – |
| | 👁 | BATTLE OF BRITAIN | V88 | Flugsimulation | Maddox Games | 2007 | SEHR GUT |
| NEU | ▰ | BATTLE WORLDS | P8N | Runden-Strategie | King Arts | August 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | BIOSHOCK | DIQ | Ego-Shooter | Irrational Games | August 2007 | HERVORRAGEND |
| | | BITMAP BROTHERS SPEEDBALL 2 | 208 | Actionspiel | Frogster | 3. Quartal 2007 | – |
| | 👁 | BROTHERS IN ARMS 3 | A45 | Taktik-Shooter | Gearbox | 2007 | – |
| | ▰ | CHRONICLES OF SPELLBORN | 5EQ | Online-Rollenspiel | Spellborn | Juni 2007 | GUT |
| | 👁 | COLIN MCRAE: DIRT | NQC | Rennspiel | Codemasters | 3. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | ▰ | CRYSIS | 3X4 | Ego-Shooter | Crytek | 4. Quartal 2007 | HERVORRAGEND |
| | ▰ | DSA: DRAKENSANG | IK1 | Rollenspiel | Radon Labs | 1. Quartal 2008 | GUT |
| | ▰ | DER HERR DER RINGE ONLINE | DQ9 | Online-Rollenspiel | Turbine | 24. April 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | DIE SIEDLER 6 | 77E | Aufbau-Strategie | Blue Byte | Sommer 2007 | SEHR GUT |
| | | DRAGON AGE | U0U | Rollenspiel | Bioware | 1. Quartal 2008 | – |
| | | DUKE NUKEM FOREVER | 03T | Ego-Shooter | 3D Realms | When it's done | – |
| | ▰ | ELVEON | X5B | Actionspiel | Tentacle Slovakia | 3. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | | EMPIRE EARTH 3 | 5IO | Strategiespiel | Mad Doc Software | 4. Quartal 2007 | – |
| | 👁 | FIELD OPS | HL5 | Action-Taktik | Digital Reality | August 2007 | SEHR GUT |
| | | FRONTLINES: FUEL OF WAR | T4Z | Ego-Shooter | KAOS Studios | 3. Quartal 2007 | – |
| | | GHOST RECON: AD. WARFIGHTER 2 | N9S | Taktik-Shooter | Ubisoft | Juni 2007 | – |
| | 👁 | GROTESQUE | 11E | Rollenspiel | Silent Dreams | 4. Quartal 2007 | GUT |
| NEU | | GUILD WARS: EYE OF NORTH | 0GM | Online-Rollenspiel-Addon | Arenanet | 3. Quartal 2007 | – |
| | ▰ | HALF-LIFE 2: EPISODE 2 | T9H | Ego-Shooter-Addon | Valve Software | 3. Quartal 2007 | – |
| NEU | | HALO 2 | O7A | Ego-Shooter | Bungie | 18. Mai 2007 | – |
| | 👁 | HAZE | 845 | Ego-Shooter | Free Radical Design | 2007 | – |
| | 👁 | HELLGATE LONDON | 31G | Action-Rollenspiel | Flagship Studios | 3. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| NEU | | HEROES 5: TRIBES OF THE EAST | DDD | Runden-Strategie-Addon | Nival Interactive | Herbst 2007 | SEHR GUT |
| | | HUXLEY | 9FU | Online-Shooter | Webzen | 4. Quartal 2007 | – |
| | 👁 | JACK KEANE | 93X | Adventure | Deck 13 | Sommer 2007 | SEHR GUT |
| | ▰ | JUICED 2 | OW8 | Rennspiel | Juice Games | Herbst 2007 | SEHR GUT |
| | | KANE & LYNCH: DEAD MAN | J5Q | Actionspiel | IO Interactive | September 2007 | – |
| NEU | 👁 | LEGEND: HAND OF GOD | 8SD | Action-Rollenspiel | Master Creating | September 2007 | – |
| | 👁 | LOKI | MCC | Action-Rollenspiel | Cyanide | 21. Mai 2007 | GUT |
| | | NEUE ABENT. AUF D. SCHATZINSEL | NDP | Adventure | Nobilis | 30. April 2007 | – |
| | ▰ | MOTOGP 07 | 7WG | Rennspiel | Climax | Herbst 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | OVERCLOCKED | A32 | Adventure | House of Tales | 1. Oktober 2007 | SEHR GUT |
| NEU | ▰ | OVERLORD | 31W | Action-Adventure | Triumph Studios | Juni 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | PARABELLUM | 5Q5 | Multiplayer-Shooter | Acony | 2. Halbjahr 2007 | – |
| | | PARADISE CITY | 52V | Rollenspiel | Sirius Games | Juni 2007 | – |
| | ▰ | QUAKE WARS | 6JL | Multiplayer-Shooter | Splash Damage | Herbst 2007 | HERVORRAGEND |
| | | REPROBATES | VOA | Adventure | Future Games | Sommer 2007 | – |
| | 👁 | SACRED 2 | V0E | Action-Rollenspiel | Ascaron | Oktober 2007 | SEHR GUT |
| NEU | | SAM & MAX EPISODE 6 | 57K | Adventure | Telltale Games | 10. Mai 2007 | SEHR GUT |
| | | SHADOWRUN | 89I | Actionspiel | FASA Studios | 8. Juni 2007 | – |
| NEU | 👁 | SPIDER-MAN 3 | 05H | Action-Adventure | Activision | 03. Mai 2007 | GUT |
| | ▰ | SPORE | P89 | Strategiespiel | Maxis | 3. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | ▰ | STRANGLEHOLD | Y8T | Actionspiel | Midway Studios | Sommer 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | TABULA RASA | 9E7 | Online-Rollenspiel | Destinations Games | 3. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | TEAM FORTRESS 2 | UU2 | Taktik-Shooter | Valve Software | 3. Quartal 2007 | – |
| | 👁 | THE WITCHER | 9AY | Rollenspiel | CD Projekt | Herbst 2007 | SEHR GUT |
| | ▰ | TIMESHIFT | Q87 | Ego-Shooter | Saber Interactive | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | TOMB RAIDER ANNIVERSARY | 2T9 | Actionspiel | Crystal Dynamics | 25. Mai 2007 | SEHR GUT |
| | ▰ | TWO WORLDS | CLG | Rollenspiel | Reality Pump | 9. Mai 2007 | SEHR GUT |
| NEU | 👁 | UNIVERSE AT WAR | 3QA | Echtzeit-Strategie | Petroglyph | Herbst 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | UNREAL TOURNAMENT 3 | 2D2 | Ego-Shooter | Epic Games | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| | 👁 | WARHAMMER ONLINE | YQ9 | Online-Rollenspiel | EA Mythic | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |
| NEU | ▰ | WORLD IN CONFLICT | 5QB | Echtzeit-Strategie | Massive Entert. | 4. Quartal 2007 | SEHR GUT |

Legende: NEU Neuzugang | 👁 Angesehen | ▰ Angespielt

* Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu fast allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser Cylink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

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



Die Seraphim dürfen auf diesem schmusigen Tiger durch die Gegend traben. Der kann aber auch unkuschelig sein: Im **Kampf** verteilt er heftige Schläge und Hiebe, die uns unterstützen.

# Sacred 2

AUF DVD VIDEO

IM HEFT EXKLUSIV BILDER

**Neue Helden, clevere Gegner und ganz viel Fantasy erwarten Sie in dem Nachfolger zum erfolgreichen Action-Rollenspiel Sacred. Wir haben schon einmal einen Abstecher nach Ancaria gemacht – und mit flauschigen Tigern und garstigen Zombies gekuschelt.**

Irgendwie glaubten wir, Gütersloh wäre gemütlicher: Klein und urig – so wie man sich Westfalen halt vorstellt, wenn der Chefredakteur in blumigen Umschreibungen von seiner Heimat erzählt. Doch als wir aus dem Hauptbahnhof treten, finden wir nur einen Zeitschriftenladen (und die aktuelle PC PowerPlay), einen wohlbekannten Fast-Food-Shop und einen für seine Qualität berüchtigten Klamottenladen. Das war's schon. Nix mit Urigkeit.

Enttäuscht wollen wir schon von dannen ziehen, da flitzt eine blonde Schönheit an uns vorbei, direkt die Hauptstraße entlang, rechts um die Ecke. Und hinterlässt eine Spur aus blau schimmerndem Licht. Nanu, wer ist denn das? Bevor wir uns versehen, sind wir schon hinterher geeilt – um die Ecke, durch den Tunnel, nur um atemlos vor einem großen, weißen Gebäude zu stehen zu kommen, von dessen Wand aus uns ein riesiger roter Drache schief beäugt. Wollen wir wirklich da rein? Obwohl uns ein geheimnisvoller Krieger aus dem Fenster im ersten Stock mit leuchtenden Augen grimmig anstarrt?

Natürlich wollen wir rein! Schließlich können wir uns heute beim Entwickler Ascaron den Bauch am Buffet voll schlagen – und uns nebenbei noch die neueste Version des Action-Rollenspiels **Sacred 2** anschauen!

## Düstere Gestalten

Uns wird die blonde Schönheit auch gleich vorgestellt: Seraphim der Name, Kämpferin des Lichts der Beruf, **Sacred**-Veteranen noch gut aus dem sehr erfolgreichen ersten Teil bekannt. Das ist aber auch das einzige vertraute Gesicht, denn Seraphim hat ihre alten Bekannten wie Vampir-Lady und Dunkelelf nicht mitgebracht. Oder eher gesagt: Die gibt's noch nicht. Denn **Sacred 2** spielt 2.000 Jahre vor dem Vorgänger.

Trotzdem gibt es wie in **Sacred** sechs Charaktere, aus denen wir wählen können: Sera-

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Entwickler | Ascaron Entertainment |
| Version | Alpha |
| Termin | Oktober 2007 |



Weitere Infos über Sacred 2 auf www.cynamite.de



Der **Schattenkrieger** ist einer der fünf neuen Charaktere aus Sacred 2. Als wiedererweckter Toter kann er die Astralebene betreten und so Skelette zur Hilfe rufen.

phim und Hochelf, Inquisitor und dryadischer Kundschafter. Außderdem soll's noch eine Art Templer und den Schattenkrieger geben. Die Helden unterscheiden sich dabei nicht nur im Aussehen, sondern auch in ihrem Kampfstil. Die Seraphim ist gleichermaßen Nahkämpfer und Magier, während der Schattenkrieger eine Art Tank ist – er steckt viel Schaden ein, kann aber auch ordentlich austeilen.

Er hat außerdem ein paar effektvolle Zauber drauf, denn der Schattenkrieger ist quasi ein Untoter, der wieder zum Leben erweckt wurde. Daher kann er mit einem magischen Spruch auf die astrale Ebene wechseln und Freunde zur Hilfe rufen, wenn's mal eng wird. Im Klartext: Auf dem Bildschirm sehen wir, wie der Schattenkrieger transparent, fast unsichtbar wird. Er teilt zwar weniger Schaden aus, muss aber auch erheblich weniger einstecken. Und wir können Skelette herbeirufen, die unseren Helden tatkräftig unterstützen.

## Freizeit-Klau

Den Recken sind in ihrer charakterlichen Entwicklung Grenzen gesetzt. Denn es gibt zwei gleichwertige Kampagnen in **Sacred 2**: die des Lichts und die des Schattens. Und nicht jeder Held kann zwischen beiden Seiten wählen. Die Seraphim ist auf den Weg des Lichts beschränkt, während sich der Schattenkrieger sein Schicksal aussuchen kann. Je nachdem, für welchen Weg wir uns entscheiden, reagiert die Spielwelt entsprechend darauf. Und wenn wir uns für eine Seite entschieden haben, dann gibt's kein Zurück mehr.

Zur Geschichte wollen die Entwickler von Ascaron noch nichts sagen. Nur so viel ist bisher bekannt: Im Rahmen der Hauptquest erfahren wir, woher die Seraphim und die Magie kommen. Die Lösung dieses Geheimnisses soll uns etwa 25 bis 30 Stunden beschäftigen. Wenn wir noch die Nebenquests dazu zählen, kom-

## ZU BESUCH BEI ASCARON

Wir haben uns einen ganzen Tag lang in der Entwicklerstube von **Ascaron** umgeschaut, und uns unter den 85 Mitarbeitern, die an Sacred 2 werkeln, die vier wichtigsten geschnappt. Mario Endlich, Franz Stradal, Daniel Dumont und Steve Manekeller (von links nach rechts) erzählten uns von Seraphim und Schattenkrieger, kämpften sich durch Orks, Zombies und Skelette. Und kennen keine Angst vor Action-Rollenspiel-Leichtgewichten wie Titan Quest.



## DIE SERAPHIM IM KAMPFGETÜMMEL

Angst im Dunkeln und Klaustrophobie sind hier fehl am Platz! Wir zeigen Ihnen mit der Seraphim einen Kampf in einem der vielen Dungeons in Ancaria.



Zu den vielen Gegnern in Sacred 2 zählen nicht nur Tiere, sondern auch **Untote**.



Unser Zombie ist ein cleveres Bürschchen – und hat nach untoter **Verstärkung** gerufen.



Wenn wir den Boss der Truppe umnieten, bricht **Chaos** unter seinen Handlangern aus.



Unsere Seraphim kann das Skelett im **Nahkampf**, aber auch mit Zaubern vermöbeln.



Schöne **3D-Welt**: Hier sehen wir auf dem ersten Blick, dass wir ganz schön tief fallen können.

men wir nicht unter 100 Stunden aus der **Sacred**-Welt Ancaria raus. Ob die Quests etwas taugen oder ob es sich dabei nur um das inzwischen ausgiebig genutzte Rollenspiel-Einerlei à la »Verdrisch' zehn Zombies«, »Bring' mir fünf Mumien-Mullbinden« oder »Bring' diese Ladung Sonnencreme in die Wüste« handelt, können wir Ihnen noch nicht sagen. Denn die Version, die wir begutachtet haben, hat noch keinerlei Missionen und Aufgaben enthalten.

### Flinke Klinge

Dafür tummeln sich in den Landen schon eindrucksvolle Gegner – die unser Held effektvoll plätten darf. Den Zombies, Skeletten, Kobolden und Golems steht die Angst jetzt übrigens ins Gesicht geschrieben. Ja, Sie haben richtig gelesen: Dank vieler Animationen können wir immer gut erkennen, was unsere Feinde als nächstes planen. Denn das tun sie: ziehen sich auch mal aus dem Kampf zurück, und greifen nicht immer im Rudel von vier, fünf Mann an. Insgesamt sollen die Kämpfe so überraschender und weniger vorhersehbar werden.

Um die sehr detailliert gestalteten Gegner aus dem Weg zu räumen, stehen unserem Recken drei Kampfarten zur Auswahl: Magie sowie Nah- und Fernkampf. Zu jedem dieser Stile gehören etwa 15 bis 20 verschiedene Waffenfertigkeiten, die sich jeweils in drei Stufen ausbauen lassen. Da tolle daran: Jede Stufe einer Fähigkeit oder eines Zaubers sieht anders aus. Das ist vor allem im Mehrspieler-Modus praktisch – dann können wir nämlich sehen, welche Fertigkeit unser Kontrahent gerade einsetzt.

### Vorsicht, Chef im Anmarsch!

Und falls wir irgendwann die Fähigkeiten des ganzen **Sacred**-Bestiariums auswendig kennen, bedeutet das noch lange nicht, dass wir den Bossen überlegen sind. Die neun Regionen, in denen wir uns tummeln, sind jeweils noch in drei bis acht Unterregionen aufgeteilt. Und in jeder dieser Unterregionen gibt's dann mindestens einen Bossgegner,



Weitere Infos über Sacred 2 auf www.cynamite.de



Seraphim und Schattenkrieger vereint: Im **Mehrspielerpart** von Sacred 2 können die beiden gemeinsam losziehen und kooperative Abenteuer erleben.

den es zu besiegen gilt. In der Startgegend, in der sich vornehmlich Kobolde herumtreiben, sind das dementsprechend besonders fiese Kobolde – mit speziellen Angriffen und einer Extraportion Lebensenergie.

Besonders spannend: Wenn wir einen Boss besiegen, bricht unter seinen Schergen Chaos aus, und sie greifen weniger geordnet an. Praktisch auch: Wir plündern nur Rüstungen und andere Schätze, die wir auch wirklich gebrauchen können, die also die Werte unseres speziellen Charakters steigern.

Besonders beeindruckend ist der Golem, dem wir am Boden eines Kraters begegnen. Eigentlich wollten wir uns nur vorbeischleichen, doch ein Kobold hat uns gesehen und sofort Alarm geschlagen! Der Golem wird auf uns aufmerksam, stürmt auf uns zu, wirft seine Arme ärgerlich in die Luft – und dann mit Feuer- und Eisbällen. Sehr cool ist dabei, dass wir diese Fähigkeiten gleich erkennen können: Der Golem hat eine feurige und eine eisige Faust.

## Weltreise

Die Landschaften selbst sind noch detaillierter gestaltet als im ersten **Sacred**. Dank der neuen 3D-Grafik lassen sich Marktstände in der Stadt der Hochelfen so real gestalten, als wäre **Sacred 2** nicht ein Action-Rollenspiel – sondern eher der neueste Vertreter der Aufbau-Strate-



Der Schattenkrieger ist ein starker **Nahkämpfer**, der in Massenschlachten viel Schaden wegsteckt.



Spezielle **Zauber** unterstützen die Angriffskraft und die Ausdauer des Schattenkriegers erheblich.



Die **Seraphim** teilen sowohl als Nahkämpfer als auch als Zauberer ordentlich aus.



Der **Höllenhund** ist das Reittier des Schattenkriegers, das er nach dem ersten Drittel der Kampagne erhält. Bis dahin ist er mit einem Pferd unterwegs.



Im Dschungel der **Dryaden** ist's bis jetzt noch leer, dennoch sind die Baumhütten jetzt schon hübsch anzusehen. Außerdem soll's acht weitere Regionen geben.



gie. Da will man den Topf vom Blumenstand gleich einpacken und auf die Fensterbank im Haus nebenan stellen. Das natürlich komplett mit Tischen, Stühlen, Hockern, Teppichen und weiterem Mobiliar eingerichtet ist. Und dank hübscher Lichteffekte ziemlich klasse aussieht. Auch die neun Regionen sind vielfältig gestaltet: Wüste, Dschungelzone, nordische Regionen – die Reise durch Ancaria gestaltet sich wieder wie ein Trip vom Nordpol bis zum Äquator. Es ist sogar ein arktisches Gebiet geplant – ob's das tatsächlich geben wird, steht aber noch nicht fest.

Und ein Hauch von Großstadtatmosphäre kommt auf, denn die ersten hochelfischen Bewohner treiben sich in den Sträßchen und Gässchen herum – allerdings noch lange nicht so viele, wie Ascaron bis zur Veröffentlichung von **Sacred 2** haben will: Bis zu 200 nicht-spielbare Charaktere sollen allein auf einem Marktplatz ihrem Tagesablauf folgen, und nicht nur blöd in der Gegend herumstehen. Sondern hübsch animiert durch die Straßen schlendern, einkaufen und mit Freunden palavern.

## MEHRSPIELER-SCHLACHTEN DELUXE

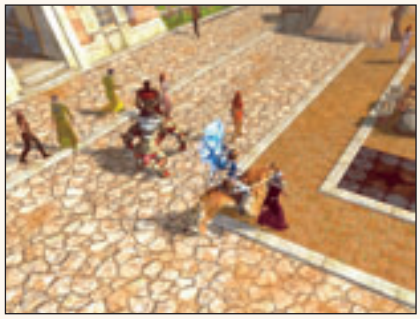
Ein Action-Rollenspiel ohne anständigen Mehrspieler-Part macht nur halb so viel Spaß. Für den **Sacred 2**-Mehrspielerpart setzt Ascaron auf Bewährtes – und erweitert ihn um lustige Minispiele. Wir stellen den alten Modus aus Sacred 1 vor – und die Neuerungen in Teil 2.

### Sacred 1



Über das heimische Netzwerk und das offene und geschlossene Internet können sich Spieler in Schlachten gegenseitig messen. Die Server des geschlossenen Internets sind dabei von Ascaron gestellt, das heißt, dass die Helden darauf gespeichert werden. Außerdem sind im Mehrspielerpart freie Spiele möglich, in denen die Recken die Welt frei erkunden.

### Sacred 2



Zusätzlich zu den Mehrspieler-Modi des Vorgängers wird es in Sacred 2 das kooperative Spiel geben, in dem sich ein Spieler in die Kampagne eines anderen portet und an den Abenteuern teilnimmt. Zusätzlich sind lustige Spielchen wie Goblin-Ball geplant: In diesem Modus wird eine Ragdoll-Figur von einer Gruppe von Spielern durch die Gegend getreten.



Weitere Infos über Sacred 2 auf www.cynamite.de



Im Rahmen der Hauptquest zur Geschichte der Seraphin und der Magie erledigen wir etwa ein Fünftel unserer Missionen in düsteren **Dungeons**.



Geplünderte **Gegenstände** erleichtern unseren Heldenalltag. Wir sollen nur noch Objekte erhalten, die wir auch wirklich gebrauchen können.

## Prächtiger Tiger

Bei unserem Besuch in Gütersloh haben wir nicht nur der hübschen Hochelfenstadt und der staubigen Wüste einen Besuch abgestattet. Wir sind außerdem in den Baumhäusern der Dryaden herumgekrochen. Die Waldbewohner leben in **Sacred 2** zwar noch in der Oberwelt, sind aber schon von den Hochelfen getrennt.

Rein optisch sieht der Dryadendschungel hübsch aus: Die Baumhäuser sind geräumig und detailliert gestaltet, die Bäche und Flüsse fließen träge unter den Hütten hinweg. Und das Wasser sieht noch viel beeindruckender aus, wenn es regnet. Da plätschert und ploppt es überall, und wenn der Boden nass wird, färbt er sich sogar naturgetreu dunkler.

Durch so hübsche Lande reist es sich am besten mit einem Reittier – aber nicht mit irgendeinem. Zwar gab es schon in **Sacred** Pferde, auf deren Rücken wir die Landschaft erkunden konnten. In **Sacred 2** gibt's aber was Besseres: epische Reittiere, und jeder Held hat ein anderes. So hockt die Seraphim auf dem Rücken eines kuscheligen Tigers, während der Schattenkrieger auf einem Höllenhund reitet. Das Besondere an allen Reittieren: Sie helfen uns, wenn wir angegriffen werden. Der Tiger haut mit seiner Pranke zu, der Höllenhund schlägt um sich, sogar die Pferde verteilen Hufttritte. Das ist praktisch, denn wenn wir vom Rücken eines Reittiers angreifen, ist unsere Angriffsgeschwindigkeit niedriger, als wenn wir mit beiden Füßen fest auf dem Boden stünden.

Klasse! Das meint auch die Seraphim, die uns nach einem langen und erlebnisreichen Tag in Gütersloh hinterher winkt – und sich mit uns schon auf Oktober freut.

**Susanne Braun**



Frost-Blitz! Dieser **Bossgegner** greift nicht nur mit einer Eisklaue, sondern auch mit Feuerzaubern an.

### FAZIT
### SUSANNE BRAUN



Sacred 2 sieht richtig toll und sehr detailverliebt aus, keine Frage. Und bietet neben der Seraphim gleich fünf neue Charaktere, die es bisher noch nicht gab. Da freue ich mich schon sehr auf die unterschiedlichen Spielweisen. Spannend wird natürlich das Thema Quests: Werden sie die Vielfalt der Landschaften Ancarias widerspiegeln – oder nur langweilige Standardkost auftischen?

**AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN**

- hübsche Landschaften
- abwechslungsreiche Monster
- neue Helden
- Reittiere kämpfen mit

**BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS**

**Sacred**
(2004 erschienen)

**Anstoss 2007**
(09/2006: **84**)

**POTENZIAL** SEHR GUT



Über den Wolken: Die überarbeitete Doom-3-Engine zaubert weitläufige Landschaften auf den Schirm. Die gut geschützte **Strogg-Basis** haben die GDF-Piloten schon aus großer Entfernung gesichtet.



In den Tunnelanlagen von **»The Arch«** entbrennt ein Feuergefecht zwischen Menschen und Strogg.



Glück gehabt: Der Strogg-Tormentor greift nicht die GDF-Einheiten, sondern einen **Bumblebee-Heli** an.

# Enemy Territory Quake Wars

CYLINK
CYNAMITE.DE
6 J L
Ihr CyLink-Code

Nonstop-Action. Einzigartige Karten. Verrückte Ideen. All diese Schlagworte treffen auf den Mehrspieler-Shooter Quake Wars zu. **Hier erfahren Sie, warum sich Battlefield 2142 warm anziehen muss.**

Über dem Tal steigt Rauch auf. Strogg und GDF (Global Defense Force) streiten um einen strategisch wichtigen Außenposten. Mächtige Walker stapfen über das Schlachtfeld, Soldaten verschießen Raketen, Bumblebee-Helikopter setzen zum Tiefflug an. Bereits in der Dezemberausgabe des letzten Jahres haben wir einen umfangreichen Blick auf das mit Spannung erwartete **Quake Wars** geworfen.

Aber wir wollen noch mehr sehen. Daher sind wir erneut nach London gereist und haben Splash Damage einen zweiten Besuch abgestattet. Mit 20 handverlesenen europäischen Journalisten spielten wir eine überarbeitete Fassung von **Quake Wars**. Paul Wedgwood, Gründer und Besitzer von Splash Damage, führte uns mit viel Witz und noch mehr Liebe zum Spiel durch das Programm. Und siehe da: Der Mehrspieler-Shooter entpuppt sich immer mehr zum **Battlefield 2142**-Schreck.

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Multiplayer-Shooter |
| Entwickler | Splash Damage |
| Version | Alpha |
| Termin | Herbst 2007 |

## In den Abwasserkanälen

Die erste Spielrunde beginnt. Der Level: Sewer, also Abwasserkanäle. Wir spielen die Strogg, haben uns an einem Damm verbarrikadiert. Die gewaltige Konstruktion ragt in den Himmel. Aus den rissigen Schleusen sprudelt schon das Wasser. Die GDF muss zunächst einen EMP-Werfer im Zentrum der Karte konstruieren. Wir versuchen unser Glück mit dem Constructor – dem Baumeister der Strogg. Mit einem Hog-Geländewagen erreichen wir als Erste den Außenposten. Eine Anti-Personen-Kanone muss her! Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel zeigt uns **Quake Wars** an, wo wir die Verteidigungsanlage platzieren können. Wenige Sekunden später landet die bestellte Kanone. Zu spät – die GDF ist schneller: Ein Field-Ops-Soldat peilt das Gebiet mit einem Artillerieangriff an und legt alles in Schutt und Asche. Auch dabei ist die Steuerung erfreulich simpel, aber überraschend effektiv: Einfach den Airstrike Marker auspacken, das Ziel anvisieren und dann nur noch abdrücken.

Wenig später ist unser Außenposten gefallen. Die GDF rückt ins Innere des Staudamms vor. Die Gänge sind eng und verwinkelt – ideal geeignet für den Aggressor. Mit dem Hyperblaster mähen wir problemlos die ersten Gegner um. Ständig klettern wir Leitern rauf und runter, müssen uns ständig vor plötzlichen Angriffen in Acht nehmen. Selbst die Innenlevels sehen klasse aus und sind atmosphärisch ausgeleuchtet. Aber leider fruchten unsere energischen Bemühungen nicht: Nach wenigen Minuten hackt sich eine Covert-Ops-Einheit der GDF unbemerkt in unseren Strogg-Computer ein – Mission gescheitert.

## IM TAL DES TODES




**A** Die GDF-Einheiten sind in der Offensive. Sie müssen eine Fabrik der Strogg zerstören. Zu diesem Zweck muss ein Engineer die Brücke bei (3) aufbauen. Die Strogg verschanzen sich derweil auf der anderen Seite und nehmen die GDF-Einheiten mit Walkern und Scharfschützen aufs Korn. Die GDF kann den Brückenkopf zudem auch mit dem Aufbau eines Wachturms festigen.

**B** Als nächstes rückt die GDF mit ihrem MCP (Mobile Command Post) vor. In dem Tunnel entbrennt eine heftige Schlacht. Die Strogg besitzen Respawn-Punkte in Katakomben der Betonröhre. Erobern ihn die Menschen, sind die Aliens so gut wie geschlagen. Am Ziel angelangt, festigt der MCP den neuen Außenposten. Ein GDF-Pionier kann hier einen zweiten Wachturm bauen.

**C** Mit geballter Feuerkraft und neuen Fahrzeugen rückt GDF weiter vor. Ein Covert-Ops-Soldat muss sich nun bis zum Schildgenerator der Strogg-Basis durchschlagen (3). In den hackt er sich mit der »F«-Taste ein und legt den Verteidigungsschild lahm. Jetzt kann der MCP den Eingang zur Strogg-Basis ohne Gegenwehr aufsprengen.

**D** Die Aliens stehen kurz vor der Niederlage: Die GDF-Soldaten müssen ins Innere der Station vordringen und dort einige Sprengladungen platzieren. Hier spielen Fahrzeuge kaum mehr eine Rolle, sondern nur noch schnelle Schusswechsel zwischen den Fußsoldaten. Nach einigen hektischen Duellen gelingt es schließlich den GDF-Truppen, die Giftanlage zu sprengen.

### Wo bin ich?

Wir wechseln auf die Karte Valley und wählen den Infiltrator der Strogg. Er ist der Leisetreter der Truppe. Zu seinem Arsenal gehört die Railgun – ein klasse Scharfschützengewehr. Damit wir eine möglichst gute Position zum Campen einnehmen können, schnappen wir uns ein Icarus-Jetpack. Mit einem Druck auf die Shift-Taste hebt unser Alien ab. Solange wir den Düsenantrieb nutzen, können wir leider nur mit schwächlichen Granaten um uns werfen. Wir suchen uns ein lauschiges Plätzchen auf dem Dach eines Gebäudes. Die GDF-Truppen sind inzwischen durch den Tunnel gebrochen und versuchen nun, ihren MCP (Mobile Command Post) mit aller Macht in unsere Basis zu eskortieren. Ein Klick auf die rechte Maustaste, wir blicken durch unser Zielfernrohr. Mit dem Mausrad zoomen wir rein und raus, mit der linken Taste drücken wir ab. Mit Erfolg: Unbeholfene Fußsoldaten der GDF fallen unserer Flinte ebenso zum Opfer wie die ungeschützten Buggy-Fahrer. Allerdings haben wir das Gefühl, dass Kugeln gelegentlich ohne unser Zutun ins Schwarze treffen. Selbst wenn wir ein wenig ungenau zielen, während wir abdrücken, geht der Feind getroffen zu Boden.


Die GDF-Soldaten bekommen es mit dem Tormentor und dem **schwebenden Desecrator** zu tun.


Nur wenn der GDF-Soldat schnell seine Haftminen an die **Beine des Goliaths** pappt, hat er eine Chance.


Praktisches Gimmick: Mit der **Aufklärungsdrone** spionieren die Strogg die Basis der GDF aus.



Der **Tormentor** steuert sich wie ein wendiges Flugzeug. Geübte Piloten können mit den flotten Flitzern sogar Loopings und andere Kunststücke vollführen.



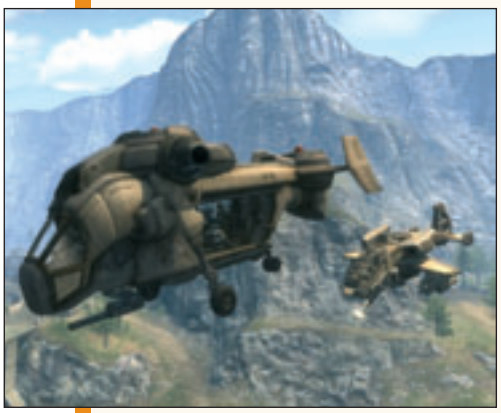
Endzeitstimmung: Die zwölf Karten zeichnen sich durch ihre individuellen Szenarien aus. Mal kämpfen Sie unter einem klaren Himmel, dann bei **finsterer Nacht**.

## GEFAHR VON OBEN

Die GDF hat zwei Arten von Propellermaschinen: Den Kampfhubschrauber Bumblebee (Hummel) und den Anansi-Truppentransporter. Beide fliegen sich etwa gleich, allerdings ist der Anansi ein wenig schwerfälliger. Die Helis sind nach dem Start sehr labil und neigen bei hektischen Bewegungen zum Ausbrechen. Damit auch Einsteiger sofort mitspielen können, gibt es eine optionale Flughilfe: Dann orientiert sich der Flieger an der Bodenbeschaffenheit und richtet sich automatisch zum Untergrund aus.

Ohne Flughilfe müssen Sie das Gaspedal vorsichtig mit der Shift-Taste tarieren. Die Richtungstasten dienen als Steuerknüppel. Plötzliche Lenkbewegungen können mit geschicktem Gasgeben ausgeglichen werden.

Die Aliens haben gar keine Probleme mit der Schwerkraft. Ihr insektenähnlicher Tormentor fliegt sich wie ein Düsenjet. Daher sind auch Überschläge und Schrauben kein Problem für den wendigen Flitzer. Einen Truppentransporter besitzen die Strogg allerdings nicht.



Der Bumblebee-Jagdhubschrauber im Hintergrund eskortiert hier den Truppentransporter vorn zum nächsten Einsatzort.

Hinterhältig: Die Infiltratoren und die Covered Ops der GDF können sich tarnen. Liegt ein feindlicher Soldat am Boden, drückt man einfach die Taste »F«, schon schlüpft man in dessen Uniform. Die gegnerischen Soldaten erkennen den Eindringling nur noch an der kleinen roten Zielmarkierung über dessen Schädel. Die Schleicher können nun hinter die feindlichen Linien huschen. Hier packen sie ihre Strogg-Klinge oder das Messer aus und erledigen ihre Opfer mit nur einem Streich – ganz schön fies.

### Die Arche Norwegen

Erstmals stellt Paul auch die brandneue Map »The Arch« vor. Laut Story haben sich die Menschen nach Skandinavien zurückgezogen, um dort ein Gegenmittel gegen die Stroggs zu finden. In riesigen Biosphären führen sie nun Experimente durch. »The Arch« hebt sich besonders durch das ungewöhnliche Szenario von den übrigen zwölf Karten ab. Die weiße Glaskuppel befindet sich nur wenige Schritte entfernt von einer norwegischen Kleinstadt. Die einzelnen Viertel sind auf Inseln angesiedelt und mit schmalen Brücken miteinander verbunden. Als Grundlage für die schicken Innen- und Außenanlagen dient die modifizierte **Doom 3**-Engine.

Umso überraschter waren wir, als uns Wedgwood zu den Fjorden des Dörfchens führt. Hier plätschert das Wasser wie auf einer Südseeinsel gegen das seichte Ufer. Die roten Lichtstrahlen der untergehenden Sonne spiegeln sich im Meer. Die Szenerie hat schon beinahe Postkartencharakter. Im Verlauf der Mission dringen Strogg in die unterirdischen Labors der Menschen ein. Auf den ersten Blick erinnert das Innere der Anlage an **Half-Life**: Außerirdische werden riesigen Glascontainern zu Versuchszwecken am Leben gehalten und zucken vor sich hin – gruselig.

### Radlos?

Als nächstes präsentiert uns Paul die Physikmodelle der Fahrzeuge. Mit einem Sturmgewehr schießt er Schaltkästen und Rohre von der stählernen Haut eines Trojaner-Truppentransporters ab – nicht schlecht. Doch der eigentliche Clou ist die Bereifung des Vehikels. Nach einigen weiteren Salven fallen die Räder des Amphibienfahrzeugs ab. Ohne Vorderreifen lenkt es sich kaum mehr. Fehlt gar die Hinterachse, keucht das PS-Monster aus dem letzten Loch. Im Wasser jedoch fühlt es sich noch immer pudelwohl – auch ohne Räder. Schließlich wird es von einer Schraube am Heck angetrieben.

»Dank unserer realistischen Physik-Engine haben die Spieler viele taktische Möglichkeiten. Anstatt den Trojaner zu sprengen, kann man ihn einfach bewegungsunfähig machen«, erklärt uns Paul. Weiterhin ist er sich der Kreativität der Online-Community durchaus bewusst. »Wir wissen, dass Spieler gerne verrückte Sachen mit Fahrzeugen anstellen.« Daher wurden auch unzählige Rampen und enge Straßenschluchten in das Spiel eingebaut. Gerade mit den wendigen Husky-Buggys macht eine wilde Stunttour besonders viel Spaß und erinnert nicht nur an **GTA**.

### Die Erfahrung macht's!

Mit jedem erfüllten Einsatzziel und jedem Abschuss prasseln Erfahrungspunkte auf unser Konto. Diese haben gleich einen doppelten



Der Nexus-Turm im Hintergrund markiert das Zentrum der Strogg-Basis in der Antarktis. Die GDF-Einheiten überraschen den schwerfälligen **Goliath-Walker**.



Straßenschlachten: Die GDF-Truppen verstecken sich vor einer Strogg-Patrouille. Besonders der **Hog-Buggy** kann den Fußsoldaten gefährlich werden.

Zweck: In der aus drei Maps bestehenden Kampagne können wir mit den Erfahrungspunkten unsere Lieblingsklasse aufwerten. Dem Contructor der Strogg etwa verhelfen wir auf diesem Weg zu einer aufgemotzten Reparaturdrone. Diese umkreist das beschädigte Fahrzeug und bessert Macken aus. Der Techniker selbst kann sich derweil an einen sicheren Ort zurückziehen. Neben technischen Gimmicks können wir natürlich auch die Lebensenergie, Feuerkraft und die Panzerung unseres Schützlings weiter ausbauen. Leider verfallen die Upgrades nach dem Abschluss einer aus drei Missionen bestehenden Kampagne, so Paul Wedgwood. Wir blicken ihn irritiert an. Man wolle nicht, dass Profis einen zu großen Vorteil gegenüber Einsteigern haben. Dadurch würde das Spielgefüge aus der Balance geraten, Neulinge hätten schnell keinen Spaß mehr an **Quake Wars**.

Trotzdem haben Spieler die Möglichkeit, ihre Erfolge miteinander zu messen. Denn die Erfahrungspunkte werden gesammelt und schließlich in Form von militärischen Rängen zusammengefasst. Auf diese Weise kann ein Clan sofort sehen, ob ein Spieler bereits viel Erfahrung in **Quake Wars** hat oder eben nicht. Solche Faktoren sind gerade bei der Rekrutierung neuer Mitglieder besonders wichtig, erklärt uns Paul. Er muss es ja wissen, schließlich hat er über zwei Jahre den **Quake**-Clan »Earthquakers« geleitet. Das Motto von **Quake Wars** lautet daher auch »Von Fans, für Fans«.

**Olaf Bleich**



In der Defensive: Die Strogg müssen sich der massiven Angriffe der GDF erwehren. Mit den **Icarus-Jetpacks** erreichen die raffinierten Aliens höher gelegene Orte und verbessern dadurch ihre taktische Position.

## FAZIT
## OLAF BLEICH*



Feuchte Hände, zitternde Knie, Herzrasen: Quake Wars ist eine spielerische Achterbahnfahrt – ohne Atempause. Und macht mir jetzt schon mehr Spaß als Battlefield 2142. Warum? Weil es keinen Leerlauf gibt. Mal hüpfe ich mit dem Jetpack auf Häuserdächer, dann stampfe ich Fußsoldaten mit dem Goliath-Walker platt. Wenn Splash Damage weiter so gute Arbeit leistet, steht uns eine Wachablösung bevor.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- schneller Spielablauf
- abwechslungsreiches Missionsdesign
- grafisch gelungen, aber nicht spitze
- kleinere Zielprobleme

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Quake 4 (dt.)** (Multiplayer)
(12/2005: **83**)

**Wolfenstein: Enemy Territory**
(2003)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**

* Olaf Bleich ist Freier Mitarbeiter unseres Verlages, Quake-Fan und für uns nach London geflogen.



EXKLUSIV
IM HEFT BILDER
AUF DVD EXTRAS
CYLINK CYNAMITE.DE P8N Ihr CyLink-Code

# Battle Worlds

**Wenn's Blue Byte nicht macht, macht's halt jemand anders: Ein kleines Team in Bremen wagt sich ans große Vorbild Battle Isle!**

Immer diese blöde Echtzeit! Mit Runden-Strategie wäre doch alles viel entspannter. Auch das Leben: Wir könnten uns im Standesamt in Ruhe für Vorstoß oder Rückzug entscheiden. Ohne immer drohendere Blicke im Nacken und von der Seite! Wir könnten per Undo-Funktion unsere Berufswahl als geächtete Killerspieletester rückgängig machen, stattdessen geachtete Fleischfachverkäufer werden.

**Panzer General** und **History Line**, **Jagged Alliance** und **Battle Isle** – das waren Spiele der Achtziger, als wir noch rundenweise gegen den Feind zogen. Als noch der gewann, der klüger zog – und nicht der, der schneller klickte und per Tank-Rush den Gegner niederwalzte. King Art, ein kleines Team in Bremen, hat sich eines der Vorbilder vorgeknöpft. Ihr **Battle Worlds** erinnert frappierend an **Battle Isle** – und spielt sich jetzt schon verdammt gut!

## Bunt statt Bund

Was als Erstes auffällt: **Battle Worlds** ist wunderbar bunt. Hier herrschen knallrot und sattblau statt Bundeswehr-oliv und tarngrau. Statt fitzeliger Buttons mit kryptischen Symbolen gibt's kleine hüpfende Sterne und Fadenkreuze, die Spezialaktionen oder Angriffsbefehle symbolisieren. Kurzum: **Battle Worlds** ist eins dieser Programme, die man sofort spielen will.

Jan Theysen ist einer der beiden Chefs von King Art, er versorgt uns mit einer Alpha-Version des Spiels – und fährt ihr ein paar Tage später hinterher, um uns zu besuchen. Bisher sind nur ein paar Testmissionen fertig, doch schon die fanden wir klasse. Umso erstaunter sind wir, als Jan von der Teamgröße erzählt (nicht mal zehn Leute!), und dass **Battle Worlds** seit anderthalb Jahren quasi nebenher aus Spaß ent-

### FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Runden-Strategie |
| Entwickler | King Arts |
| Version | Alpha |
| Termin | August 2007 |



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Kampf um die **Absturzstelle**: In der ersten der 30 Missionen müssen wir (rot) das Raumschiffwrack freikämpfen. Wir haben Ihnen übrigens den Riesen-Screenshot einer späteren Mission auf unsere DVD gepackt.



Abwehrschlacht: Auf dieser **Schneekarte** greift der grüne Feind in zehn Wellen aus drei Ecken an.



Einheiten gewinnen an Erfahrung. Pro Beförderung können wir zwischen zwei **Upgrades** wählen.

steht, während King Art hauptberuflich an Online- sowie Werbespielen werkelt.

## Ab in die Kiste!

**Battle Worlds** ist unkompliziert, aber kein Leichtfuß. Wer **Battle Isle** und seine Kollegen noch kennt, wird sich hier sofort daheim fühlen. Wer's nicht kennt: **Battle Worlds** spielt auf (einblendbaren) Hexfeldern, über die wir unsere Bodentruppen, Flieger und Schiffe ziehen. Grundsätzlich gibt's drei Befehle: bewegen, aufbauen (etwa Artillerie), angreifen. Manche Einheiten können attackieren und wieder wegfahren, andere müssen nach dem Feuern stehen bleiben. Wenn wir mit unseren Zügen fertig sind, macht der Gegner das Gleiche – wir können nur zugucken, allerdings ballern beschossene Truppen einmal zurück.

Dabei fängt das Spiel angenehm einfach an: Mit ein paar Infanteristen und Jeeps stöbern wir Container auf, die aus einem abgestürzten Raumschiff gepurzelt sind. In den Kisten stecken Verstärkungen, in nahen Depots Geschütze, mit denen wir die Verteidiger des Wracks beharken – so lernen wir nach und nach die Stärken und Schwächen der einzelnen Truppentypen kennen. Zum Beispiel, dass Artillerie zwar weit und kräftig austeilt, aber kaum einstecken kann. Oder dass Flakpanzer alles vom Himmel holen, aber gegen Bodentruppen keinen Blumentopf gewinnen. Sähe allerdings auch doof aus, so ein Flakpanzer mit Blumentopf auf dem Turm.

## Tank-Tank

Einheiten bekommen Erfahrungspunkte, wenn Sie einen Gegner ankratzen oder gar vernichten. Derzeit gibt's drei Dienstgrade, mit jeder Beförderung können wir zwischen zwei Boni wählen. Momentan sind das entweder bessere Munition (macht mehr Bumms) oder bessere Panzerung (macht mehr Gegenbumms). Das wird aber noch ausgebaut, sagt uns Jan, dann

## DIE EINHEITEN

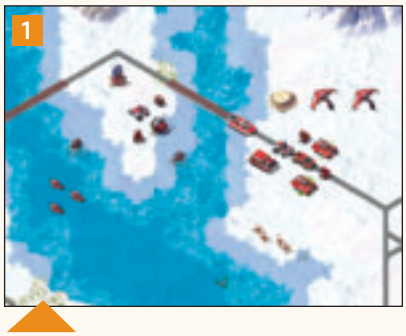


In Battle Worlds rumpelt es zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Rund 40 Einheitentypen soll's im fertigen Spiel geben. Bezahlt werden die Truppen mit maximal zwei Rohstoffen. Zwei Fraktionen treten gegeneinander an, Telit und Residents. Beide haben identische Truppentypen, aber auch Spezialkämpfer. Die Residents etwa setzen Tarn- und Kamikaze-Einheiten ein.

## LUST AUF EIS?




Beim Planen sollten Sie auch auf die Wetterfrösche hören. Vor allem eisige Temperaturen können alles umwerfen, wie unser Beispiel zeigt. Ausgangslage: Wir (grün) sollen den roten Hafen links unten erobern. Noch herrscht eitel Sonnenschein.




Doch in vier Stufen friert die Karte zu. Taut aber auch wieder auf. Wer auf Nummer sicher geht, wählt den langen Weg über die Brücke im Norden. Der geht immer.




Risiko! Wir schicken unsere Truppen übers Eis im Süden. Geht schnell – doch wenn's taut, gehen unsere Jungs baden. Und: Brennende Wracks reißen Löcher ins Eis.

kriegt zum Beispiel ein Elite-Geschütz eine höhere Feuerreichweite. Motivierend ist das Rangsystem jetzt schon – weil wir mit lieb gewonnenen Veteranen mitbibbern, wenn sie unter Feuer geraten. Auch Spezialisierungen sind möglich, etwa Panzer, die wir in Rollenspiel-Manier auf »Tank« trimmen, sodass sie als Frontschweine besonders viele Treffer aushalten. Offen ist allerdings, ob wir erfahrene Einheiten auch in die nächste Kampagnenmission mitnehmen dürfen.

Reparieren lassen sich angeschlagene Kampfmaschinen auch, entweder in Fabriken oder per fahrbarem Pannendienst. Jan Theysen fragt uns, was wir von einem Munitions- und Treibstoffsystem halten, ob Einheiten also liegen bleiben oder, bei Fliegern, gar abstürzen können. Unsere Antwort: Am besten optional einbauen – so kann sich jeder Spieler nach seinem Gusto entscheiden.

### History Isle Panzer Worlds

**Battle Worlds** spielt ungefähr 50 Jahre in der Zukunft auf dem Planeten Chromos. Verzeihung, auf Kronos. Dadurch sind die Einheiten nur leicht futuristisch, also noch gut erkennbar. Allerdings hat Entwickler King Art von Anfang an darauf geachtet, flexibel zu programmieren: Engine und Interface sind leicht zu modifizieren, was Ableger von **Battle Worlds** erlaubt. Etwa ein neues **History Line** oder **Panzer General** ... Neugierig geworden? Sie haben weitere Ideen oder wollen gar als Tester mitmachen? Gerne: Im Forum auf www.battle-worlds.com sind Sie und Ihre Ideen herzlich willkommen, sagt uns Jan Theysen ausdrücklich. Und tatsächlich hat er mit seinem Team schon viele Ideen umgesetzt – statt wie manche Marketing-Männchen lediglich darüber zu reden, wie wichtig die viel zitierte Community sei.

**Martin Deppe**




Wer mag, kann sich auch detaillierte **Informationen** einblenden. Die Tafel rechts zeigt schon vor dem Kampf an, wie gut sich die angewählte Einheit gegen ihr Ziel schlagen wird – und das für jede Truppenpaarung.

## FAZIT MARTIN DEPPE



Endlich! Nachdem ich seit rund zehn Jahren Blue Byte damit nerve, gefälligst sofort ein neues Battle Isle zu bauen, werden meine Wünsche wahr. Okay, es ist weder Blue Byte noch Battle Isle, und Battle Worlds erfindet das Runden-Rad nicht neu – aber das brauche ich auch gar nicht. Ich will große Schlachten, viele Truppentypen und ganz viel knobeln. Und genau das bekomme ich hier!

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- große Karten
- komplex, aber unkompliziert
- intuitive Steuerung
- Soundeffekte (noch) schwachbrüstig

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Programmierarbeiten an Simon the Sorcerer 4** (03/2007: **81**)

**Werbe- und Onlinespiele** (seit 2002)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Schwarze Spinne schlägt Sandman. Der **dunkle Anzug** bringt Vorteile in direkten Auseinandersetzungen: Er verstärkt Spideys physische Attribute.



Die Krawallmacher haben Lust zu swingen? Kein Problem, im Verlauf des Spiels erlernt der Krabbler neue Moves, wie den effektiven **Schleuderwurf**.

# Spider-Man 3

Im dritten Teil kommt die dunkle Seite des Superhelden zum Tragen. Welche spielerischen Neuerungen bringt der Kampf gegen kleine Fische, große Haie und sich selbst?

CYLINK
CYNAMITE.DE
05H
Ihr CyLink-Code

Die mit Spannung erwartete Rückkehr des Spinnen-Mannes auf die Leinwände der Kinos rückt näher. Regie führte – wie bei den ersten beiden Teilen – Star-Regisseur Sam Raimi. Für den dritten Teil schöpfte dieser aus dem Vollen: Das cineastische Werk ist mit Produktionskosten von satten 250 Millionen US-Dollar der teuerste Film aller Zeiten. Klar, dass der Krabbler bei einem derart gigantischen Projekt auch auf heimischen PCs seine Netze spinnen wird.

## Böse Spinne, gute Spinne

Ort der Handlung sind verschiedene Teile Manhattans, wie der weltbekannte Central Park und der bedeutende Financial District. Die Story des Spiels folgt der des Hollywood-Streifens, lediglich die Nebengeschichte »Scorpion und Lizard machen Trouble« ist davon losgelöst.

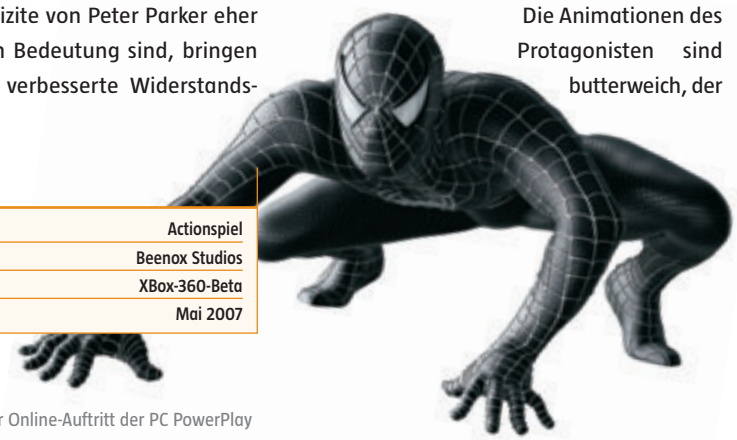
Im Mittelpunkt steht Spideys schwarzes Kostüm, das Sie im Laufe der Zeit zu beherrschen lernen. Der Anzug bringt nicht nur neue Kräfte mit sich, sondern – ohne zuviel zu verraten – auch die dunkle Seite des Superhelden zum Vorschein. Während die emotionalen und empathischen Defizite von Peter Parker eher storytechnisch von Bedeutung sind, bringen stärkere Angriffe, verbesserte Widerstandskraft, höhere Sprünge und wirkungsvolle Special-Moves spielerischen Nutzen bei der PC-Umsetzung. Im klassischen rot-blauen Dress steigern Sie im Laufe der (Spiel-)Zeit die Attribute Ihres Alter Egos durch die Erfüllung von Nebenaufgaben, die man so schon vom letzten spinnenbezogenen Beenox-Projekt (**Ultimate Spider-Man**, Wertung in Heft 11/2005: 84) kennt. Verbrecher verkloppen und Straftäter stoppen steht einmal mehr auf dem Tagesplan. Da droht Langeweile mangels frischer Ideen, auch wenn diese Taten Ihr Ansehen innerhalb der Bevölkerung aufpolieren.

## Rache bleibt nicht lange ungerächt

Die Bösewichte gehören freilich keinem Spider-Man-Fanclub an. Der Grüne Kobold sinnt auf Rache an der menschlichen Spinne, und Peter Parker selbst will am Sandman Vergeltung für den Tod seines geliebten Ziehvaters, Onkel Ben, üben. In den Boss-Kämpfen spielen so genannte Quicktime-Events à la **Resident Evil 4** eine Rolle, die das schnelle Drücken vorgegebener Tasten erfordern.

Die Animationen des Protagonisten sind butterweich, der Netzspinner ist außerdem hübsch modelliert. Das gilt für die Standard-Passanten leider nicht, obendrein wirken die Straßen und Gehwege der Metropole trist und verlassen. Es bleibt also abzuwarten, ob uns ein bestenfalls solider Lizenz-Titel oder ein spielerisches Spinnen-Sahnestück ins Haus steht.

**Sascha Adermann**



## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Actionspiel |
| Entwickler | Beenox Studios |
| Version | XBox-360-Beta |
| Termin | Mai 2007 |

## FAZIT
## SASCHA ADERMANN



Was das Aufwärmen bereits da gewesener Spiel-Elemente angeht, bin ich zwiegespalten. Einerseits ist es wenig innovativ von den Entwicklern, andererseits haben diese Bausteine bei Ultimate Spider-Man gut funktioniert. Eher freue ich mich auf den schwarzen Anzug und die neuen Fähigkeiten, die er mit sich bringt. Die Quicktime-Events dürften für erhöhte Aufmerksamkeit beim Spielen sorgen.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sahnige Animationen
- Wahl zwischen blauen und schwarzem Kostüm als taktische Komponente
- abgegriffene Nebenaufgaben

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

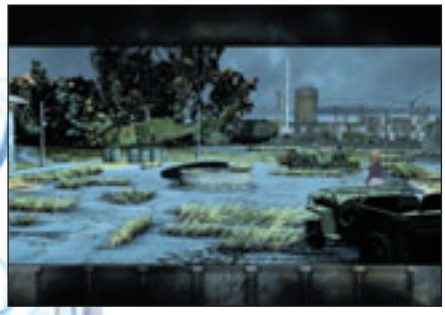
**Ultimate Spiderman**
(11/2005: **84**)

**Gun**
(12/2005: **84**)

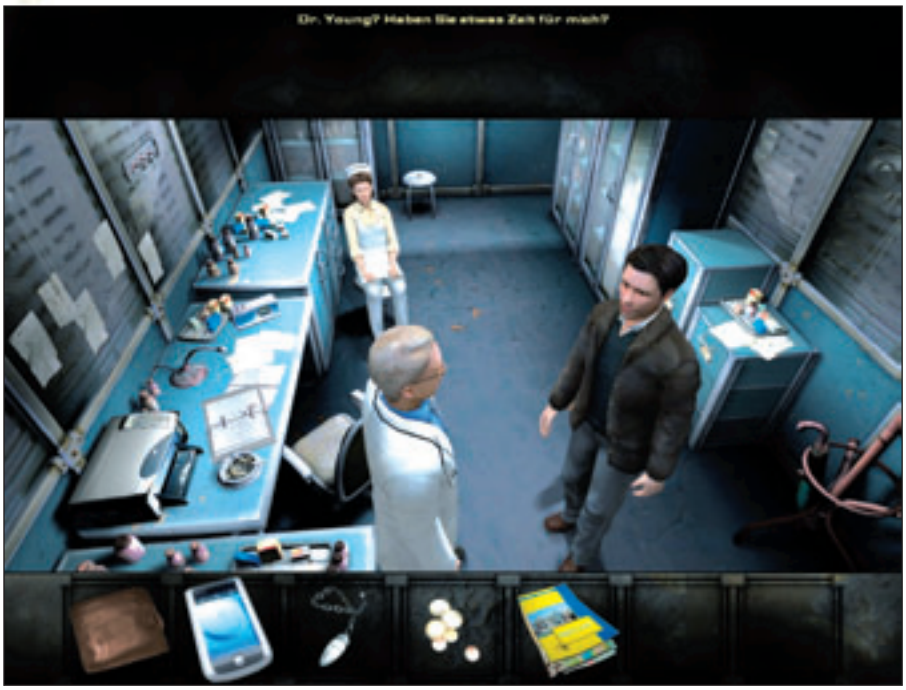
**POTENZIAL** **GUT**



In den Zwischensequenzen beobachten wir die Handlungen unserer **Patienten** ...



... oder dürfen auch mal selbst knobeln, um so das **Geheimnis** zu lüften.




**Multiple-Choice-Unterhaltungen** gibt es nicht – so wird das Gefühl erzeugt, dass wir uns mitten in einem waschechten Psycho-Thriller aufhalten. Die düstere Atmosphäre passt super dazu.

# Overclocked

In interaktiven und cinematischen Zwischensequenzen reisen wir durch die Vergangenheit – und lüften so das mysteriöse Geheimnis um fünf Menschen ohne Gedächtnis.

Adventures müssen nicht immer zum Schießen komisch sein. Das haben in der jüngsten Vergangenheit schon die beiden Point&Click-Adventures **Geheimakte Tunguska** und **Undercover** bewiesen. Doch **Overclocked** ist kein lapidarer Ausflug in die Krimi-Welten – sondern vielmehr eine Reise in die komplizierte Psyche der Menschen.

Per Point&Click-Steuerung scheuchen wir Psychiater Dave McNamara durch ein New Yorker Sanatorium auf Staten Island, in dem fünf Patienten mit Amnesie hocken. Natürlich darf der Seelenklempner nach den Ursprüngen des Gedächtnisverlusts forschen – der Clou: Das Adventure ist wie der Film **Memento** aufgebaut; wir erleben die Erinnerungen der fünf Menschen als gut inszenierte Zwischensequenzen oder als Rätseleinlage, und reisen dabei rückwärts durch die Zeit. Dabei hinterlässt das Adventure ähnliche Eindrücke wie **Fahrenheit**, denn auch in **Overclocked** kommen vermehrt Split-Screens zum Einsatz – allerdings wird auf nervige Actioneinlagen verzichtet.

## Doktor Knobel

Während unserer Forschungen kommt's vor allem auf unsere Kombinationsgabe an. Beispiel: Die Gespräche mit Patient A werden mit einem Diktiergerät aus dem übersichtlichen Inventar aufgenommen; wir müssen die Aufnahmen Patient B vorspielen, um eine Erinnerungssequenz auszulösen. Die Knobeleinlagen in den Szenen der Vergangenheit hingegen sind logischer Natur. Wir müssen zum Beispiel austüfteln, wie wir einen Leuchtturm wieder in Gang setzen. Spannung erzeugt nicht nur die mysteriöse Geschichte. Die düstere und verwahrloste psychiatrische Klinik und die heruntergekommene Militärbasis jagen uns Schauer über den Rücken, während ein Unwetter über New York tobt.

**Susanne Braun**

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Entwickler | House of Tales |
| Version | Präsentation |
| Termin | Oktober 2007 |

## FAZIT
## SUSANNE BRAUN



Ich mag düstere Adventures, vor allem Scratches mochte ich wegen seiner Einfachheit und seiner intensiven Atmosphäre. Overclocked geht in dieselbe Richtung – und noch ein Stück weiter. Denn ich darf mich durch die Erinnerungen anderer Menschen rätseln, um so zu erfahren, worum es eigentlich geht und was passiert ist. Dabei gefällt mir das »Rückwärts-Erzähl-Prinzip« sehr gut.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- stimmige Mystery-Atmosphäre
- interessantes Thema
- Kino-Feeling durch Split-Screens
- Rätsel-Mix

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**The Moment of Silence**
(09/2005: **81**)

**Das Geheimnis der Druiden**
(erschienen: 2001)

**POTENZIAL** SEHR GUT

CYLINK
CYNAMITE.de
D82
Ihr CyLink-Code

# Anno 1701 Anwalt Ahoi*

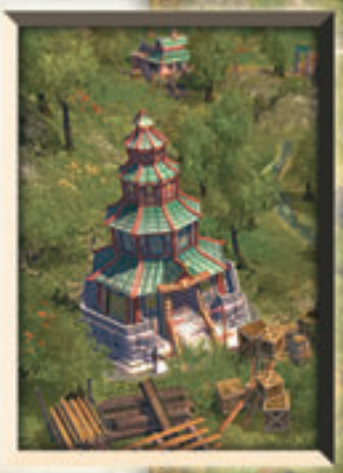
Im dritten Quartal soll die Erfolgsgeschichte per Addon weitergehen: Anno 1701 erobert den Fernen Osten. **Wir haben ein erstes Luftbild einer voll besiedelten Insel ergattert und zeigen Details.**

Martin Deppe



## REISFARM

Reis, Reis, Baby: Die Farm stillt das Grundbedürfnis aller Einwohner. Mahlzeit!



## TEMPELTURM

Ähnelt ein bisschen dem Chinesischen Turm in Münchens Englischem Garten. Prost!



## STATUE UND WAHRZEICHEN

Alles in Buddha? Als Belohnung für gutes Herrschen dürfen wir solche goldenen Riesen-Moppelchen hinstellen.



## PORTAL

Tor zu, es zieht! Dieses Bollwerk sichert Ihre Stadt vor bösem Besuch.

## TEEHAUS

Wenn Asiaten einen im Tee haben, hebt sich die Stimmung!

## HEILIGTUM

Was dem Wessi seine Kathedrale, ist dem Fernossi sein Heiligtum.



## WOHNHAUS

Viel Holz, wenig Stein: Der Asiate als solcher baut und lebt gern leicht.

## PAGODE

Ohne Pagode bleibt's marode: eines der ersten öffentlichen Bauwerke.

## GROSSE KRIEGSDSCHUNKE

Achtung, schwimmender Adventskalender mit 24 Kanonenluken!

* Anwalt Ahoi ist natürlich nur unser ganz persönlicher Arbeitstitel für das Anno-Addon – das immer noch keinen Namen hat, weil der Sunflowers-Anwalt bei den bisherigen Titelvorschlägen (z.B. »Das Auge des Drachen«) noch Bedenken äußerte.



Die **Minions** attackieren alles, was zerstörbar ist.



DA! Die gesammelte **Life-Force** kommt frei Haus.



Hmm, lange nicht aufgeräumt. Objekte für Ihren **Turm** treiben Sie in Missionen auf.

# Overlord

Was macht noch mehr Spaß, als eine Schreckensherrschaft zu beenden? Klar: eine Schreckensherrschaft wieder aufleben zu lassen!

Codemasters macht Ihnen ein reizvolles, ja geradezu einmaliges Angebot: Als Wiedergeburt eines bösen, einstmals mächtigen Herrschers erwachen Sie in den – augenscheinlich – von Spinnweben zusammengehaltenen Katakomben Ihres ehemals prächtigen Turmes zu neuem Leben. Einstmals mächtig, ehemals prächtig? Leider ja, denn eine Allianz verschiedener Völker wie Halblinge und Elfen machte Ihrem vorigen Ich den Garaus, zerstörte Ihren repräsentativen Regierungssitz und brachte den Völkern durch Beendigung Ihrer Regentschaft Frieden – Nachtigall der Ringe, ick hör dir trapsen.

Allerdings nur vorübergehend. Denn inzwischen sehnen sich die armen Menschen nach ihrem entthronten Fürchtegott, weil Halblinge und Konsorten ihre Macht mittlerweile ebenfalls missbrauchen. Also frisch wieder auferstanden und die Welt aufs Neue unterjocht, natürlich zum Wohle der Menschheit. Wäre ja auch langweilig, sich gleich ins gemachte Nest zu setzen.

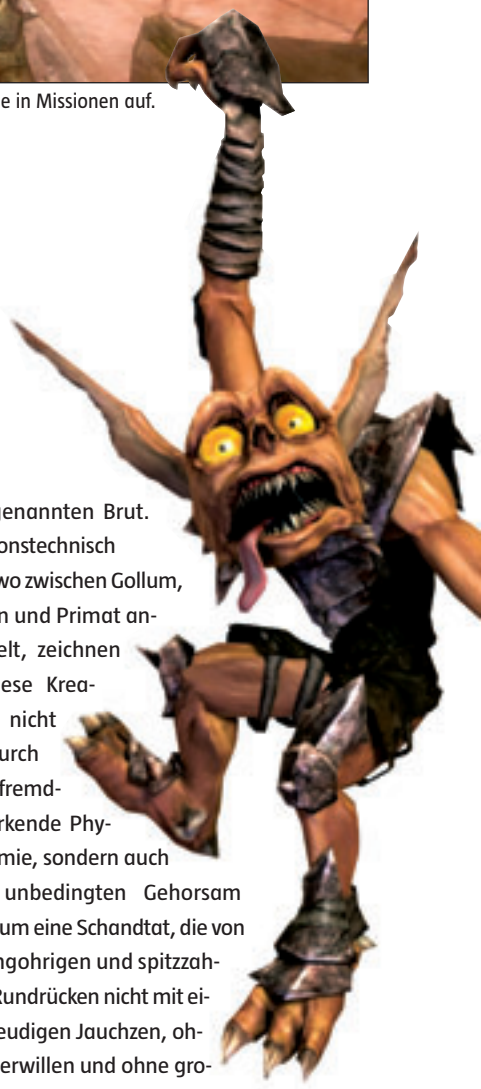
## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Entwickler | Triumph Studios |
| Version | Preview |
| Termin | Juni 2007 |

## Allein gegen die Welt

Gleichwohl ist der erste grafische Eindruck ganz und gar nicht eintönig. Im Gegenteil, die extrem liebevolle Gestaltung kleinster Objekte und die beachtliche Detailfülle verwöhnen beim Probespielen unsere Augen. Dank beeindruckender Lichteffekte und stimmungsvoller Farbfilter ließe es sich inmitten von Flora und Fauna selbst in totaler Isolation glücklich aushalten.

Zum Glück sind Sie bei der Umsetzung Ihrer wirklich wichtigen Ziele nicht vollends auf sich allein gestellt. Schließlich haben Sie nach Ihrem langjährigen Aufenthalt im Fegefeuer immer noch einen sehr guten Draht nach ganz unten. Als alter und neuer **Overlord** besitzen Sie nämlich die Gabe, sich kleine Helfer heraufzubeschwören, die Ihnen tatkräftig zur Seite stehen. Die Steuerung der Biester übernehmen Sie per Maus. Süße Schäflein reißen, pralle Prachternten vernichten, baufällige Bauernhäuser einstampfen und habgierige Halblinge vermöbeln gehört zum Standard-Repertoire dieser (in der uns vorliegenden englischen Version) »Minions« genannten Brut. Evolutionstechnisch irgendwo zwischen Gollum, Gremlin und Primat angesiedelt, zeichnen sich diese Kreaturen nicht nur durch ihre befremdlich wirkende Physiognomie, sondern auch durch unbedingten Gehorsam aus. Kaum eine Schandtat, die von den langohrigen und spitzzahnigen Rundrücken nicht mit einem freudigen Jauchzen, ohne Widerwillen und ohne große Verzögerung ausgeführt wird.



## Farblehre der Finsternis

Doch Minion ist nicht gleich Minion. Es gibt sie in Braun, Rot, Grün und Blau. Während die braunen Viecher die Klasse der Standard-Kämpfer repräsentieren, sind die roten Monster dem Element des Feuers sehr angetan. Die grünen Untiere sind besonders effektive Meuchel-



Das obligatorische Menschendorf. Die **Zahl** über dem Licht gibt an, wie viele Minions Sie in Reserve haben.


Am **roten Altar** opfern wir Minions für neue Energie.


Am **blauen Altar** opfern wir Minions für neues Mana.

mörder, die ihre (also auch Ihre) Gegner vergiften. Die blauen Minions wiederum verfügen über spezielle Heilkräfte, können als einzige Farbgattung schwimmen und erreichen damit Orte, die anderen Mini-Monstern vorenthalten bleiben. Es klingt skandalös, aber manche Stellen sind selbst für einen mächtigen Overlord nicht zu erreichen. Daraus ergeben sich beinahe taktische Elemente, die es bei der Bewältigung der Missionen zu berücksichtigen gilt.

Im Vordergrund steht freilich eher die Mischung aus Abenteuer, Action und bitterbösem Humor. Insbesondere die erstklassige, (noch ausschließlich) englische Sprachausgabe ist rundum gelungen. Kaum ein Kommentar, kaum eine Zwischensequenz, die nicht zum dezenten Schenkelklopfen animiert. So zum Beispiel der Hofnarr in Ihrem Turm, der Sie unentwegt mit obskuren Titeln und ominösen Auszeichnungen anpreist. Dank toller Betonung und lustigen Akzenten werden Sie sehr schnell in die Story hineingesogen. Eine deutsche Vertonung ist nach Herstellerangaben bereits in Arbeit, die erstklassigen englischen Originalstimmen sollen aber auch in der finalen deutschen Version auswählbar sein – das ist vorbildlich!



## Jäger und Sammler

Zur Hauptbeschäftigung des **Overlord** gehört indes natürlich nicht nur das Jagen von Schafen, Halblingen und Elfen, sondern auch das damit verbundene Sammeln der so genannten Lifeforce. Sobald Sie ein Lebewesen in die ewigen Jagdgründe geschickt haben, bleibt dessen Kraft als gelbes Leuchten zurück und lässt sich praktischerweise einsammeln. Im Gegenzug nutzen Sie dieses Element, um an mystischen Verbindungsstellen immer mehr Minions heraufzubeschwören. Zwar ist Ihre Macht anfangs zu schwach, um mehr als fünf dieser hüfthohen Meuchel-Monster zu kontrollieren. Aber mit steigender Erfahrung wächst Ihre Armee affenähnlicher Ausgeburten auf sage und schreibe 50 an der Zahl. Hin und wieder begegnen Ihnen zwei Arten Altare. Der rote Altar empfängt Minions-Opfer und gibt Ihnen dafür Lebensenergie zurück. Der blaue Altar belohnt jede Darbringung mit aufgefrischter Magie.

## Es brennt im Kornfeld

Doch gibt es selbstverständlich noch andere wichtige Dinge. Da Ihr Turm zu Beginn des Spiels eher einem akuten Abrissprojekt denn einem pompösen Palast ähnelt, muss zudem an der Wiederherstellung der Bausubstanz gearbeitet werden. Kraftquelle und Kran sind nur zwei der kryptischen Modifikationen, die es in Missionen zu beschaffen gilt. Je weiter Sie Ihr trautes Heim aufrüsten, desto mehr nützliche Fertigkeiten wie Feuerzauber erhalten Sie.

Letztlich ist fraglich, ob die hierzulande angestrebte Freigabe ab 16 Jahren angesichts im Kornfeld brennender Hobbits durchkommt. Zwar verzichtet das Spiel auf blutige Metzelorgien, manche Stellen sind aber doch derbe.

**Sascha Adermann**

## FAZIT
## SASCHA ADERMANN



Ich bin absolut positiv überrascht. Die erstklassige Optik, das interessante Szenario und die rabenschwarze Story machen Overlord schon jetzt zu einem echten Erlebnis. Lediglich die wenigen Hinweise zur anstehenden Quest und die fehlende Karte, sowie die manchmal etwas komplizierte Handhabung der Minions inklusive kleiner Wegfindungsprobleme stört noch ein bisschen.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Grafik mit fantastischen Lichteffekten
- humorige Story und Charaktere
- Hinweise zu den Quests mitunter dürftig
- erschwerte Orientierung mangels Karte

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Age of Wonders**
(erschienen 2003)

**Age of Wonders 2**
(erschienen 2002)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**



Ein **Hierarchie-Walker** auf dem Weg zur Arbeit – der Berufsverkehr stört ihn nicht weiter. Es steht schlecht um Mutter Erde, wenn diese Raubritter kommen ...

# Universe at War

CYLINK CYNAMITE 3QA Ihr CyLink-Code

**Petroglyph (Empire at War) bastelt am nächsten, großen Strategie-Coup.** Wir haben Designdirektor Adam Isgreen und Produzent Ted Morris getroffen und eine erste Version des Werks gespielt.

Petroglyph besteht zum großen Teil aus ehemaligen Westwood-Entwicklern, und viele haben bei mehreren Titeln der **Command & Conquer**-Serie mitgewirkt. Dass sie es immer noch drauf haben, beweisen sie bereits mit **Star Wars: Empire at War**, das bei uns vor etwa einem Jahr satte 87 Punkte abstaubte. Nach der großen Lucas-Lizenz wagen sich die Entwickler nun an den Aufbau eines eigenen Universums.

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Petroglyph |
| Version | Pre-Alpha |
| Termin | Herbst 2007 |

## Die Erde im Kreuzfeuer

Wir schreiben das Jahr 2012. Unsere Galaxie wird terrorisiert von den gnadenlosen Angehörigen der Alienrasse »Hierarchie«, die von Planet zu Planet zieht und jeden rücksichtslos aller Rohstoffe beraubt. Die Bewohner werden dabei weniger als würdige Gegner betrachtet, sondern eher als Nachtisch. Denn alles wird zu Energie verarbeitet, sogar – und ganz besonders gern, wie Adam grinsend betont – Kühe!

Aktuelles Schlachtfeld ist, richtig, die Erde. Und so stolz die Menschheit auf ihre technologische Entwicklung ist, sie haben nicht den Hauch einer Chance gegen die Übermacht. Wenn, ja, wenn da nicht die zweite spielbare Rasse wäre. Denn die Hierarchie haben im Laufe ihrer Beutezüge verständlicherweise einer ganzen Reihe fremder Völker ans Bein geölt, und auf der Erde werden sie eingeholt von der Roboterrasse Novus. Auch die hatten einst einen humanoiden Anteil, doch der hat die Invasion der Hierarchie nicht überstanden, und nun sinnen die hoch entwickelten und verhältnismäßig freundlichen Blechdosen auf Rache.

## Die Hierarchie

Die Hierarchie sind recht unabhängig von penibel geplanten Basen. Wollen die Eindringlinge eine neue Haupteinheit, dann werden kryptische Zeichen im Kornkreis-Stil auf den Boden gepinselt. Das im Orbit des Planeten schweben-



Ein kleines Ressort in den **Bergen**. »Idyllisch« stand im Reisekatalog.



Auf diese Art sammeln die Hierarchie **»Ressourcen«**.



Gewaltig: die **Größenunterschiede** der Einheiten.

de Mutterschiff erkennt das Symbol aus der Ferne und beamt umgehend das gewünschte Bauteil runter. Sehr praktisch.

Die restliche Produktion erfolgt statt in Fabriken in speziellen, mobilen Einheiten, die zu diesem Zweck erstellt oder umgebaut wurden. Die Vorzeige-Einheiten der Hierarchie sind die so genannten Walker, riesige Stahl-Monster mit Beinen von den Ausmaßen eines mittleren Wolkenkratzers. Jeder Walker verfügt über eine Reihe von Sockeln, die mit verschiedenem Gerät ausstaffiert werden können. So wird aus den Kolossen mit der richtigen Ausstattung eine Produktionseinheit, eine Forschungsstation oder eine tödliche Kampfmaschine.

Das Besondere: Die Upgrades können Sie während des Spiels austauschen und somit die Strategie unterwegs anpassen, ohne dass Sie mit großem Aufwand komplett neue Einheiten bauen müssen. Diese Sockel sind gleichzeitig auch die Schwachpunkte des Monsters. Wollen Sie so einen gigantischen Walker zum Stolpern bringen, dann hilft es wenig, einfach blind das Feuer auf die dicke Rüstung zu eröffnen. Vielmehr können und sollten Sie jeden Sockel einzeln anvisiert. So kann zum Beispiel erst die Feuerkraft oder Geschwindigkeit eines Walkers vermindert werden, um ih dann zu knacken.

## Die Novus

Ganz neu vorgestellt hat Petroglyph die zweite Fraktion. Die Novus sind extrem weit entwickelte Roboter, die statt mit purer Kraft eher mit Köpfchen und Technik vorgehen. Sie sind zwar viel mehr als die Hierarchie auf eine klassische Basis mit spezialisierten Gebäuden angewiesen. Dafür spannen sie ein im Laufe der Zeit immer größer werdendes Netzwerk über die besiedelte Gegend (siehe Screenshot auf der nächsten Seite, rechts oben).

Müssen die Truppen und Rohstoffsammler zu Beginn noch laufen oder fliegen, können sie sich bei einem ausgebauten Netzwerk kurzerhand in ihre Nano-Bestandteile zerlegen und in einem Augenzwinkern über die komplette Karte teleportieren. Sie mögen ja zerbrechlicher sein als die mächtigen Kampfkolosse der Hierarchie, doch Schnelligkeit und Flexibilität kämpft auf Seiten der Novus.

Menschen kommen in **Universe at War** übrigens auch vor. Wie bereits angedeutet, sind sie allerdings zu schwach, um sich großartig in den Kampf der Aliens einzumischen. Zumindest zunächst, denn Adam Isgreen erwähnt, dass die Menschen im Laufe des Spiels von beiden Alienrassen lernen und sich Teile der fremdartigen Technologien zu Eigen machen. Was genau sich daraus entwickeln wird und was für eine Rolle (außer Futter) die Menschheit



## ZU BESUCH BEI PETROGLYPH

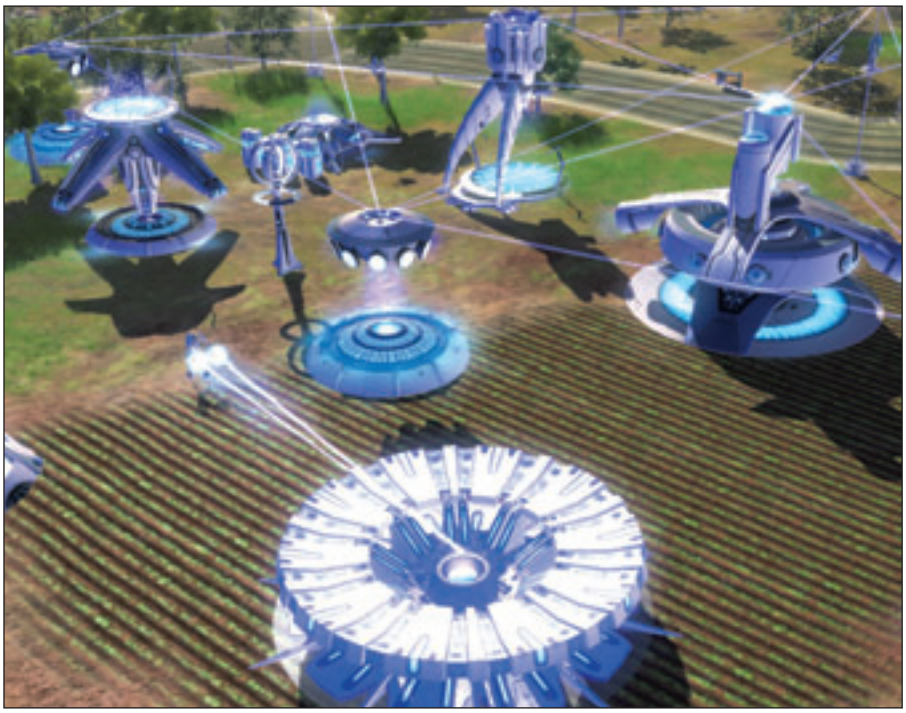
**Adam Isgreen** und **Ted Morris** von Petroglyph sind sichtlich begeistert von ihrem Baby.



Dieser Anime-Fan ist ein Held der **Novus** ...



... und so sehen die **Nufais** aus.



Hier sieht man gut das **Novus-Netzwerk**, über das Sie ganze Bataillone quer über die Karte beamen können.

übernehmen wird, wird sich herausstellen. Was jetzt schon feststeht: Alle Fraktionen spielen sich sehr, sehr unterschiedlich.

## Das sind Helden

Jede der Rassen hat Helden, die die Befehlsleitung einer Einheit übernehmen. Für die Hierarchie kämpft zum Beispiel ein Monster, das Feinde im Nahkampf dutzendweise in Stücke reißen kann. Getreu des Roboter-Themas schicken die Novus hingegen einen Mech ins Feld, der an japanische Anime erinnert – komplett mit den unverzichtbaren, wirr durch den Raum fliegenden Raketensalven.

Um Ihre hochgradig konfigurierbaren Truppen noch weiter an die persönlichen Vorlieben anzupassen, haben Sie Zugriff auf eine Art Talentbaum, von dem wir eine frühe Version zu sehen bekamen. Im Moment stehen drei Bereiche zur Auswahl, die mit Punkten versehen werden und Ihnen je nach Ausbaustufe ganz verschiedene Vorteile auf dem Schlachtfeld bringen. Solche Feinheiten sind allerdings nur zum Teil fertig gestellt. Mit Informationen zur dritten spielbaren Rasse wollten die Jungs von Petroglyph noch nicht rausrücken, und wir werden unseren ersten Eindruck auf den bereits recht ausgereiften Multiplayer-Modus beschränken.

## Rockig

Eine kleine Randbemerkung hat uns übrigens besonders gefreut: Die Musik für **Universe at War** stammt aus der begabten Feder von Frank Klepacki, der bereits mit den kultigen Soundtracks zu **Command & Conquer** das Haus gerockt hat. Frank ist besonders begeistert, dass er sich nach den recht strikten **Star Wars**-Vorgaben für **Empire at War** beim kommenden Titel wieder so richtig austoben kann. Neugierig geworden? Auf www.cynamite.de finden Sie ein Video, in dem Frank ein wenig über seine Arbeit an **Universe at War** plaudert.

**Moritz Menzel**



**Hierarchie** im Anmarsch. Die wollen nur spielen!



Die **Novus-Basis** wird von einem Walker attackiert.

## FAZIT
## MORITZ MENZEL



»Schon die Pre-Alpha macht beim Probespielen einen sehr guten Eindruck. Viele kleine Ideen versüßen das etwas eingerostete Strategie-Prinzip. Außerdem hat Petroglyph als erstes den Multiplayer-Modus vorangetrieben, damit sie so früh wie möglich und parallel zur weiteren Entwicklung an der Einheiten-Balance arbeiten können.«

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- erfahrenes Team im Strategie-Bereich
- extrem konfigurierbare Einheiten
- sehr unterschiedliche Fraktionen

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Star Wars: Empire at War**
(03/2006: **87**)

**Empire at War: Forces of Corruption**
(12/2006 : **83**)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**

* Moritz Menzel (31) ist seit 2006 Freier Mitarbeiter von PC PowerPlay.



Unter den Blindwütigen ist der Einäugige König: Der **Zyklop** links hinten haut mit seiner Keule besonders heftig. Aber erstmal kämpfen die schwächeren Truppen.



Mit den Orcs gibt's natürlich auch einen neuen **Stadtbildschirm**. Die Siedlungen der Orcs erinnern an Orgrimmar aus World of WarCraft.

# Heroes 5 Tribes of the East







Heroes of Might & Magic 5: Tribes of the East. Das hat nicht in die Titelzeile gepasst, drum drucken wir's hier noch mal ganz. **Was das zweite Addon bietet, lesen Sie hier.**

Wenn ein Zweibeiner ganz grün ist, gibt's drei mögliche Gründe. Entweder ist was mit seiner Bräunungscreme schief gelaufen. Oder er kommt grad aus der Achterbahn. Oder er ist ein Orc und spielt die Hauptrolle im nächsten Addon von **Heroes 5**, dem Runden-Strategie-Knaller. Die alleine lauffähige Erweiterung **Tribes of the East** soll im Herbst erscheinen.

## Green Messiah

Im Addon tauchen einige Figuren und Viecher aus dem Actionspiel **Dark Messiah of Might & Magic** auf. Neben Orcs, Goblins und Zyklopen auch die Pao Kais – das sind diese riesigen Flugechsen mit ihrem Blitzzauber, der sich auf den Runden-Schlachtfeldern dann schön gleichmäßig auf alle Einheiten verteilt. Mit Zauberei hat die neue Fraktion ansonsten allerdings nicht viel am Helm: Die Haudraufs sind eher »Might« als »Magic«.

Aber auch die alten Parteien werden gestärkt: Jede bisherige Einheit bekommt ein zweites Upgrade spendiert – ähnlich wie im Addon **Hammers of Fate**, als aus Engel und Erzengel ein Gefallener Engel wurde. Wir hoffen aber, dass sich diese Zweit-Upgrades diesmal auch spielerisch stärker auswirken, nicht nur optisch.

## Kombo-Rambo

Entwickler Nival Interactive ist wohl auch vom **World of WarCraft**-Virus befallen: Im Addon können Sie Artefakte zu Sets kombinieren – je mehr Teile Sie haben, desto größer die Kampfboni. So was Ähnliches gab es schon mal in den zwei Addons zu **Heroes 3** – damals mussten wir allerdings zig Teile sammeln, bevor die ersten Kombo-Boni zusammenkamen.

**Martin Deppe**

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Runden-Strategie-Addon |
| Entwickler | Nival Interactive |
| Version | Pressematerial |
| Termin | Herbst 2007 |



Wegen der **Rüstungs-Sets** lohnt sich das Erkunden.



Jede Einheit im Spiel hat neuerdings zwei **Upgrades**.

## FAZIT MARTIN DEPPE



Orcs. Aha. Ist ja jetzt nicht so furchtbar aufregend. Da finde ich die Rüstungs-Sets schon viel spannender, die haben mir schon bei Heroes 3 gefallen. Allerdings hatte man die Über-Rüstung damals meistens erst zusammen, wenn die Mission eh vorbei war. Hoffentlich ist das diesmal cleverer gelöst. Auch von den Zweit-Upgrades erwarte ich mehr Auswirkungen als noch in Hammers of Fate.

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- Ausrüstungs-Sets
- Zweit-Upgrades für alle »alten« Truppentypen
- alte »Freunde« aus Dark Messiah
- nicht sehr einfallsreiche Neu-Fraktion (Orcs)

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Heroes of Might & Magic 5**
(06/2006: **88**)

**Blitzkrieg 2**
(10/2005: **85**)

**POTENZIAL** **SEHR GUT**

# POWER-TEAM

USERPROFIL



## Martin Deppe [Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

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

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Da lasse ich mich von einem großen flauschigen Hund durch die Gegend zerren. Außerdem: lesen, spielen, Essen gehen.

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
meine Musterung

**Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?**
»Zeigst Du mir Deine Briefmarkensammlung?«

Und wie lautet die Antwort?
»Ohgott – wo kriege ich jetzt so schnell Briefmarken her?«

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Unser Heft wäre blauer – weil's meine Lieblingsfarbe ist. Außerdem hätten wir weniger süüüße Artworks von Knuddeltieren.

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
»Schüttgut« (eins der vielen Hefte unseres Mutterverlags)

USERPROFIL



## Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1994**

Ich spiele gerade: **Gran Turismo HD auf PS3**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Musik

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
ASCII-Grafiken statt Screenshots

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Ich versteh die Frage nicht ;)

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Es ist zu viel Witziges passiert, das könnte ich nie alles aufzählen

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
DVD Vision

**Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?**
»Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?«

**Und wie lautet die Antwort?**
»Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?«

USERPROFIL



## Rüdiger Steidle [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **1997**

Ich spiele gerade: **Solitär**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Freizeit? Was ist das? :-p

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Hilfe! Dann müsste ich ja Macs mögen!

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Dann wär's Martin nicht mehr. Und das wäre natürlich jammerschade.

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Wenn ich das ausplaudere, bringt mich die Frau um. Oder das Pferd, das ebenfalls beteiligt war.

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Geo

**Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?**
Darf ich Ihnen 1 Mio. € schenken?

**Und wie lautet die Antwort?**
Wenn's sein muss ...

USERPROFIL



## Mikkl Galuschka [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

Ich spiele gerade: **Live for Speed S2**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Faulenzen, Brettspiele und LfS S2 spielen, Kochkünste verbessern.

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Ich müsste noch mehr mit grausamen Macs arbeiten.

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Der Spiegel

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Ich würde die WoW-Seiten durch LfS ersetzen.

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
meine Geburt.

**Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?**
Die eines Millionärs, ob ich gerne sein Universalerbe sein möchte.

**Und wie lautet die Antwort?**
ja

USERPROFIL



## David Bergmann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **April 2002**

Ich spiele gerade: **Titan Quest**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Zu wenig Sport.

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Das Heft sähe furchtbar aus.

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Ich hätte ein eigenes Büro.

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Der Spiegel

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Da gab's viele Szenen, die meisten hatten mit Alkohol zu tun und gehören nicht hierher.

**Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?**
»Ich habe zu viel Geld, nimmst Du mir was davon ab?«

**Und wie lautet die Antwort?**
»Aber sicher!«

USERPROFIL



## Susanne Braun [Redakteurin]

In der Spielebranche seit: **April 2005**

Ich spiele gerade: **Zelda: Twilight Princess**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Die verbringe ich vorm PC, Fernseher, Buch, vor der Konsole oder der Waschmaschine.

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Ich find' uns recht hübsch, ich würde nur dafür sorgen, dass das Heft nicht so statisch aussieht.

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Wenn ich das sage, wäre ich morgen vermutlich nicht mehr hier.

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Da gibt's einiges. Das letzte, an das ich mich erinnere, sind zwei Tauren mit Stufe acht in den Östlichen Pestländern, die einen Turm erobern.

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Einmal im Monat führe ich Otto-Kataloge, Versicherungsheftchen und ADAC-Selbstbeweihräucherungsblättchen dem Papiermüll zu – zählt irgendwas davon als Lieblings-Nichtspieleheft?

# 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, 26. April – 18:00 Uhr**




## DANKE

**Wir danken unserem Leser Patrick Koosz für die heutigen Team-Fragen.**
Wenn auch Sie noch Fragen auf Lager haben, die Ihnen unter den Nägeln brennen – nur her damit: **redaktion@pcpowerplay.de**

## USERPROFIL



### Simon Fistrich [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Januar 2005**

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

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Viel lesen, viel Musik, natürlich viel spielen, viel zu wenig Bewegung

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Siehe nächste Frage.

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Alles: Chefredakteure haben nämlich ausschließlich Spaß bei der Arbeit (kann man das überhaupt so nennen?) und NIEMALS Stress. Hab ich gehört. Ehm ... Martin ... warum hast'n Du plötzlich Schaum vorm Mund?

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Da brauch' ich zwei Seiten ... Nur so viel: Es kommen mein bester Kumpel, eine glühende Zigarette, ein geschlossenes Schiebedach und viel Alkohol darin vor. Und jetzt lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf :)

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Rock Hard. Amüsant, die Kollegen.

## USERPROFIL



### Sascha Adermann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Mai 2006**

Ich spiele gerade: **Pro Evolution Soccer 6**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
tiefsinnige Fragen beantworten

**Was wäre anders, wenn Sie Layouter wären?**
Ich würde tiefsinnige Fragen stellen.

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Über den tieferen Sinn tiefsinniger Antworten sinnieren.

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Da fällt mir spontan echt nichts ein ... Was für ein Leben ... traurig!

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Schöner Lesben, Besen-Esser. Ach nee: Schöner Leben, besser Essen!

**Welche Frage wollten Sie schon immer mal beantworten, aber niemand hat sie Ihnen gestellt?**
Weißt du, wieviel Wasser sich in allen Ozeanen zusammen befindet?

**Und wie lautet die Antwort?**
Weißt DU doch nicht!

## USERPROFIL



### Sara Stehlin [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **September 2001**

Ich spiele gerade: **Uno (Xbox360)**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Weit entfernte Freunde besuchen, die ich viel zu selten sehe.

**Was wäre anders, wenn Sie Redakteur wären?**
Hmmm ... NUR Buchstaben – den ganzen Tag ... hmm ... ich würde die kleinen, knuddeligen Artworks sehr vermissen...

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Was würde dann Martin machen??? Nee, nee, der bleibt schööön hier!

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Ojeoje ... Ich hab' meinen Schlüssel im Auto liegen lassen. Und meine Scheibe eigenhändig eingeschlagen. War billiger als ADAC ...

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Neon – vor allem die Rubrik »Unnützes Wissen – 20 Fakten, die man sich nicht zu merken braucht«

## USERPROFIL



### Ute Pfeuffer [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **April 2005**

Ich spiele gerade: **Yatzee**

**Was machen Sie in Ihrer Freizeit?**
Konzerte, Kino, Lesen, Fotografieren, Reisen und viel Zeit mit Freunden verbringen – das Leben genießen!

**Was wäre anders, wenn Sie Redakteur wären?**
Ich hätte den falschen Job. Augen auf bei der Berufswahl!

**Was wäre anders, wenn Sie Chefredakteur wären?**
Wir hätten einen Tischkicker im Büro. Yeah!

**Was war das witzigste, was Ihnen in Ihrem Leben passiert ist?**
Meine Nachbarin hat mich während meines Urlaubs als vermisst gemeldet und von Polizei und Feuerwehr die Wohnung stürmen lassen.

**Was ist Ihr Lieblings-Nichtspieleheft?**
Das französische WAD Magazine, die haben coole Ideen und Konzepte, außerdem, klar: ein tolles Layout!

# SO TESTEN WIR

**Als einziges deutsches Magazin bewerten wir Spiele subjektiv und immer mit mindestens zwei Testern.** Weitere Infos zu unserem Wertungssystem und Technik-Check, unseren Extra-Kästen, Awards und CyLinks stellen wir Ihnen auf dieser Doppelseite detailliert vor.

## WERTUNGSKASTEN

### ALLGEMEINES
Hier finden Sie die »harten Fakten«: Wann erscheint das Spiel, wer hat es entwickelt, wer vertreibt es?

### SYSTEM-CHECK
Verrät Ihnen auf einen Blick, wie gut das Spiel auf Ihrem eigenen System läuft.

### ALTERNATIVEN
Wir nennen zwei ähnliche Spiele, die es schon gibt.

### EINZELNOTEN
Diese fünf Noten fließen NICHT direkt ins subjektive Ergebnis ein!

### PRO/KONTRA
Fasst die markantesten Punkte des Tests zusammen.

### DURCHSCHNITTS WERTUNG
Die finale Wertung aus dem Durchschnitt aller Tester.




| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | GSC |
| Hersteller | THQ |
| Webseite | www.stalker-game.com |
| Hotline | 09001/505 511 (0,99 €/min.) |
| ca. Preis in € | 50 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 18 Jahren |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur, Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 5,47 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 800x600 / Geforce 5x00 | CPU / RAM | 2,0 GHz / 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 / Geforce 6600 | CPU / RAM | 2,7 GHz / 1,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.600x1.200 / Geforce 7800 | CPU / RAM | 3,4 GHz / 2,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Militante Atomkraftgegner |
| Alternative Vollpreis | Half-Life 2 (ca. 20 €, 09/2005: 94) |
| Alternative Budget | Far Cry (ca. 10 €, 09/2005: 88) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 7 |
| Multiplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- stimmige, lebendige Welt
- traumhafte Lichtspiele
- dichte Grusel-Atmosphäre
- umständliche Menüs

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Rüdiger Steidle | 79 |
| Simon Fistrich | 76 |
| Florian Stangl | 77 |
| David Bergmann | 75 |

**77**

## 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 Rollenspiel-Part verspricht mehr, als er dann hält: Warum kann ich keine Fahrzeuge steuern oder mehr mit der Welt interagieren?

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

**Meine Wertung** **76**

## DAVID BERGMANN



### Überraschend gewöhlich

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 und 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**

### MEINUNGS-KASTEN
Ein Spiel ist keine Waschmaschine. Darum rasseln wir hier keine Daten herunter, sondern bringen unsere Eindrücke auf den Punkt. Das hat sehr viel mit Bauchgefühl zu tun, wenig mit trockenen Fakten. Darum können unsere einzelnen Meinungen auch stark voneinander abweichen.

## DIE ICONS

Zu vielen Artikeln finden Sie Videos, spielbare Demos oder Patches auf der DVD, sowie Tipps im Heft. Darauf weisen unsere Icons hin. Auch, wenn wir exklusive Screenshots für Sie im Artikel haben.




## CYNAMITE.DE




Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!




## TECHNIK-CHECK

Installationsgröße XXX GB — RAM: 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 2.048

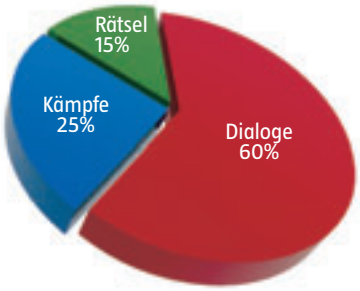
| MHz CPU | bis 1.500 | 1.600 bis 2.000 | 2.100 bis 2.600 | 2.700 ab 3.300 | ab 3.400 |
|---|---|---|---|---|---|
| Geforce 2/3/4 MX<br>Radeon 7500/9200<br>Geforce 4<br>Radeon 8500/9000 | Nicht möglich | Nicht möglich | | | |
| Geforce 5x00<br>Geforce 6200<br>Radeon 9500/9600<br>Radeon X600 | Nicht möglich | 800x600x32 min. Details | 800x600x32 min. Details<br>800x600x32 min. Details | | |
| Geforce 6600/7300<br>Radeon X700/1300<br>Radeon 9700/9800 | Nicht möglich | 800x600x32 min. Details | 800x600x32 min. Details<br>1.024x768x32 mittlere Details | 1.024x768x32 mittlere Details | |
| Geforce 7600 GS<br>Radeon X1600 | Nicht möglich | 800x600x32 min. Details | 1.024x768x32 mittlere Details<br>1.024x768x32 mittlere Details | 1.024x768x32 hohe Details<br>1.024x768x32 hohe Details | |
| Geforce 6800 GT/Ul.<br>Geforce 7600 GT<br>Radeon X800/X850 | Nicht möglich | 800x600x32 min. Details | 1.024x768x32 hohe Details<br>1.280x1.024x32 mittlere Details | 1.024x768x32 hohe Details<br>1.280x1.024x32 mittlere Details | 1.280x1.024x32 mittlere Details |
| Geforce 7800/7900<br>Radeon X1800<br>Radeon 1900 | Nicht möglich | 800x600x32 min. Details | 1.280x1.024x32 max. Details | 1.280x1.024x32 max. Details | 1.600x1.200x32 max. Details |

- 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.

### TECHNIK-CHECK

Bei wichtigen Spielen oder solchen mit besonderen Hardware-Anforderungen gibt's unseren detaillierten Technik-Check – gleich mit Tunig-Tipps!

## SPIEL-ELEMENTE




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

### SPIEL-ELEMENTE

Manche Spiele mixen verschiedene Genres oder Schwerpunkte: Wie genau, sehen Sie hier.

## IM WETTBEWERB

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

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

### IM WETTBEWERB

Eine Wertungszahl alleine sagt weniger aus, als Vergleiche: Hier listen wir auf, welche ähnlichen Spiele welche Wertungen bekommen haben.

## DIE AWARDS

Awards sind bei uns nicht Wertungs-abhängig. Auch wenn ein Spiel insgesamt nur »gut« ist, kann es etwas besonders toll machen – etwa eine sympathische Heldin haben.



# TOP 25 ACTIONSPIELE





**North & South Pirates:** Ei der Daus! So viel rote Suppe, das reicht für den stets hungrigen Maat.



**Teenage Mutant Ninja Turtles:** Die mutierten Hartschalengeschöpfe namens Michelangelo (im Bild), Rafael, Donatello und Luigi sind unterwegs im Kampf gegen die Ungerechtigkeit.

| | SPIELETITEL | WERTUNG | TEST IN | LESER* | CYLINK** | INFO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | HALF-LIFE 2 | 94 | 09/2005 | 83 | 837 | Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln |
| 2 | GTA SAN ANDREAS | 92 | 02/2006 | 85 | 1B0 | Das beste GTA aller Zeiten -- umfangreich und motivierend |
| 3 | PSYCHONAUTS (DT.) | 90 | 02/2006 | 82 | YZ4 | Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor |
| 4 | DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC | 90 | 12/2006 | 82 | J4V | Dramatische Schwertgefechte, Bogenkämpfe und Zauberduelle |
| 5 | VAMPIRE 2 BLOODLINES | 90 | 09/2005 | 80 | QT1 | Blutsauger in L.A. -- ein vielschichtiges Action-Rollenspiel |
| 6 | JOINT OPERATIONS | 89 | 04/2005 | 84 | R50 | Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen |
| 7 | BATTLEFIELD 2142 | 89 | 12/2006 | 82 | L0N | Das bewährte Battlefield-Gefühl im Science-Fiction-Szenario |
| 8 | UT 2004 (DT.) | 88 | 12/2004 | 83 | G7R | Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket |
| 9 | DARKSTAR ONE | 88 | 06/2006 | 78 | DG2 | Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga |
| 10 | FAR CRY | 88 | 09/2005 | 85 | NB7 | High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse |
| 11 | LEGO STAR WARS 2 | 88 | 10/2006 | 78 | 975 | Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts |
| 12 | MAX PAYNE 2 | 87 | 12/2004 | 86 | 75E | Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend |
| 13 | RÜCKKEHR DES KÖNIGS | 87 | 12/2004 | 73 | 3W3 | Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen |
| 14 | REPUBLIC COMMANDO | 87 | 03/2005 | 79 | I5N | Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair |
| 15 | MAFIA | 86 | 12/2004 | 82 | AB9 | Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern |
| 16 | FEAR | 86 | 05/2006 | 86 | 60Z | Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion |
| 17 | TRIBES VENGEANCE | 86 | 12/2004 | 65 | 0Y1 | Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers |
| 18 | SWAT 4 | 86 | 02/2006 | 79 | TI7 | Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze |
| 19 | METAL GEAR SOLID 2 | 86 | 12/2004 | 76 | 4Y7 | Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story |
| 20 | PRINCE OF PERSIA 6 | 86 | 12/2006 | 81 | 5M5 | Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten |
| 21 | PREY | 85 | 08/2006 | 85 | WL5 | Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre |
| 22 | CONDEMNED | 85 | 04/2006 | 77 | F4F | Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive |
| 23 | HITMAN 4 | 85 | 06/2006 | 83 | S26 | Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten |
| 24 | FREELANCER | 85 | 05/2005 | 79 | 2V8 | Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel |
| 25 | CHRONICLES OF RIDDICK | 85 | 01/2005 | 84 | K4D | Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre |

* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

# TOP 25 STRATEGIESPIELE



**Hollywood Pictures 2:** Die Wirtschafts-Sim hat gute Ansätze, kann aber nicht voll überzeugen.



**Wildlife Park Crazy Zoo:** Tiere hegen, Tiere pflegen. In diesem Zoo sind die Viecher die Stars.



**Spellforce 2 Dragon Storm:** Die packende Kampagne mit neuer Fraktion macht richtig Laune.



**Genesis Rising:** Ein stimmigeres Gesamtkonzept hätte zu einer höheren Wertung beigetragen.



**Rush for the Bomb:** Das Addon bietet packende Echtzeit-Taktik und eine gute Portion Action.



**Ancient Wars Sparta:** Die hübsche Grafik weiß zu gefallen, die Story hingegen enttäuscht.

| | SPIELETITEL | WERTUNG | TEST IN | LESER* | CYLINK** | INFO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | WARCRAFT 3 | 93 | 12/2004 | 95 | 1VH | Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit |
| 2 | CIVILIZATION 4 | 91 | 11/2005 | 83 | M63 | Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende |
| 3 | ANNO 1701 | 91 | 11/2006 | 82 | 73B | Geniale Aufbau-Strategie mit tollem Wirtschaftssystem |
| 4 | SCHLACHT UM MITTELERDE 2 | 90 | 03/2006 | 76 | 8R0 | Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien |
| 5 | MEDIEVAL 2 | 90 | 11/2006 | 68 | CHX | Fordernd-komplexer Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie |
| 6 | COMPANY OF HEROES | 90 | 10/2006 | 84 | 09D | Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik |
| 7 | SPELLFORCE 2 | 90 | 01/2007 | 81 | CVH | Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie |
| 8 | COMMAND & CONQUER 3 | 90 | 04/2007 | 85 | NWT | Brachial und schnell: C&C bleibt sich treu -- und das ist gut so! |
| 9 | HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 | 88 | 06/2006 | 83 | HSK | Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie |
| 10 | THE MOVIES | 88 | 08/2006 | 74 | H1I | Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl |
| 11 | STAR WARS EMPIRE AT WAR | 87 | 03/2006 | 82 | 0B7 | Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel |
| 12 | CAESAR 4 | 87 | 10/2006 | 73 | 02T | Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums |
| 13 | RAILROADS | 87 | 11/2006 | 66 | C1X | Mensch Meier: simples Spielprinzip -- immenser Suchfaktor |
| 14 | AGE OF EMPIRES 3 | 87 | 11/2005 | 79 | UNM | Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen |
| 15 | DIE SIMS 2 | 87 | 12/2004 | 76 | W7W | Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik |
| 16 | ACT OF WAR | 86 | 09/2006 | 78 | 8MI | Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt |
| 17 | BLACK & WHITE 2 | 86 | 10/2005 | 78 | NDZ | Göttersimulation mit spielerischer Freiheit |
| 18 | PARAWORLD | 86 | 09/2006 | 80 | I6E | Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart |
| 19 | FULL SPECTRUM WARRIOR | 86 | 01/2005 | 73 | 7G1 | Taktische Planung mit heißer Action verknüpft |
| 20 | ROME - TOTAL WAR | 86 | 09/2005 | 77 | VM9 | Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde |
| 21 | SILENT STORM | 85 | 12/2004 | 70 | 4SU | Runden-Taktik mit genialer Spielphysik |
| 22 | BLITZKRIEG 2 | 85 | 10/2005 | 69 | B19 | Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß |
| 23 | ARMIES OF EXIGO | 84 | 12/2004 | 69 | J5U | Von WarCraft 3 geklaut -- aber verdammt gut |
| 24 | STRONGHOLD 2 (V1.1) | 84 | 06/2005 | 78 | C95 | Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen |
| 25 | PANZERS 2 | 84 | 08/2005 | 78 | J16 | Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel |

* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

# TOP 25 SPORTSPIELE




**Pro Evolution Soccer 6:** Falls Sie eine nahezu perfekte Fußball-Simulation suchen und noch kein Testmatch mit Konamis Kickern absolviert haben, dann wird es allerhöchste Zeit.



**Base Jumping:** Schade! Trotz fehlender Konkurrenzprodukte reicht es nicht für ganz oben.

| | SPIELETITEL | WERTUNG | TEST IN | LESER* | CYLINK** | INFO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | PRO EVOLUTION SOCCER 6 | 92 | 11/2006 | 87 | 095 | Perfekte Simulation: realistisch und anspruchsvoll |
| 2 | GTR 2 | 92 | 09/2006 | 83 | 3Y8 | Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz |
| 3 | TRACKMANIA UNITED | 91 | 03/2007 | 87 | D8K | Geniales Action-Rennspiel mit Community-Einbindung |
| 4 | TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 | 90 | 12/2004 | 70 | ZPD | Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign |
| 5 | LIVE FOR SPEED S2 | 90 | 08/2005 | 63 | K16 | Die derzeit beste Online-Rennsimulation |
| 6 | F1 CHALLENGE 99-02 | 90 | 12/2004 | 66 | QT8 | Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl |
| 7 | FUSSBALL MANAGER 07 | 89 | 11/2006 | 85 | N94 | Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken |
| 8 | NASCAR RACING 2003 | 89 | 12/2004 | 48 | C32 | Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl -- prima! |
| 9 | VIRTUA TENNIS 3 | 89 | 04/2007 | 75 | GUG | Rasantes Action-Tennis mit coolen Minispielen |
| 10 | GT LEGENDS | 88 | 10/2005 | 76 | 8S6 | Rasen wie Papi: historisches Rennspiel der GTR-Macher |
| 11 | COLIN MCRAE RALLY 2005 | 88 | 12/2004 | 87 | HKC | Rallysimulation mit Langzeitmotivation |
| 12 | JUICED | 88 | 04/2006 | 73 | N95 | Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt |
| 13 | NEED FOR SPEED MOST WANTED | 87 | 11/2006 | 79 | 893 | Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik |
| 14 | NHL 07 | 86 | 10/2006 | 72 | 9D0 | Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation |
| 15 | NBA LIVE 07 | 86 | 10/2006 | 65 | 5P4 | Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen |
| 16 | RACE | 85 | 12/2006 | 83 | 7SF | Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut |
| 17 | DTM RACE DRIVER 2 | 85 | 06/2005 | 79 | 1UZ | Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl |
| 18 | MVP BASEBALL 2004 | 85 | 12/2004 | 79 | H9C | Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre |
| 19 | FOOTBALL MANAGER 2006 | 85 | 12/2005 | 83 | R2R | Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger |
| 20 | TOP SPIN 2 | 85 | 01/2007 | 65 | T3B | Realistische Simulation mit toller Platzauswahl |
| 21 | ANSTOSS 2007 | 84 | 09/2006 | 73 | 0XQ | Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt |
| 22 | WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005 | 84 | 05/2005 | 82 | CN9 | PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung |
| 23 | TRACKMANIA NATIONS | 84 | 03/2006 | 76 | Q6D | Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor |
| 24 | RICHARD BURNS RALLY | 83 | 12/2004 | 87 | C97 | Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis |
| 25 | NFS UNDERGROUND 2 | 83 | 08/2005 | 82 | 6GY | Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride |

* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

# TOP 25 ABENTEUERSPIELE



**World of Chaos:** Jede Menge fiese Bugs machen aus einem mittelmäßigen ein schwaches Spiel.



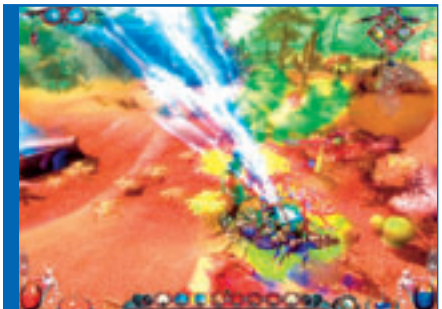
**Sam & Max Episode 5:** Auf baldiges Wiedersehen! Wir freuen uns auf die nächsten Teile.




| | SPIELETITEL | WERTUNG | TEST IN | LESER* | CYLINK** | INFO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | WORLD OF WARCRAFT (DT.) | 95 | 07/2006 | 79 | BO6 | Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum |
| 2 | KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC | 93 | 12/2004 | 80 | W1R | Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten |
| 3 | TITAN QUEST | 91 | 06/2006 | 80 | P5D | Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser |
| 4 | GOTHIC 2 | 91 | 12/2004 | 84 | B13 | Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial! |
| 5 | PLANESCAPE TORMENT | 89 | 12/2004 | 82 | 5EX | Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele |
| 6 | BALDUR'S GATE 2 | 88 | 12/2004 | 82 | 8JB | Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests |
| 7 | ANKH: HERZ DES OSIRIS | 88 | 11/2006 | 74 | NE9 | Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne |
| 8 | OBLIVION (DT.) | 87 | 05/2006 | 84 | J6P | Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit |
| 9 | DIABLO 2 | 87 | 12/2004 | 82 | 82D | Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss |
| 10 | GUILD WARS: FACTIONS | 87 | 06/2006 | 80 | 4RH | Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse |
| 11 | KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 | 86 | 10/2005 | 73 | GY4 | Abklatsch des Vorgängers -- aber immer noch sehr gut |
| 12 | FABLE | 86 | 10/2005 | 78 | R27 | Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden |
| 14 | RUNAWAY 2 | 86 | 12/2006 | 75 | YOY | Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel |
| 13 | MONKEY ISLAND 4 | 85 | 12/2004 | 71 | X46 | Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure |
| 15 | SUDEKI | 85 | 04/2005 | 82 | BT9 | Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten |
| 16 | SAM & MAX: EPISODE 5 | 85 | 05/2007 | 80 | X6B | Sam & Max räumen mit unorthodoxen Methoden im Netz auf |
| 17 | VAMPIRE – THE MASQUERADE | 84 | 12/2004 | 76 | 38E | Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans |
| 18 | EVERQUEST 2 | 84 | 07/2005 | 62 | 7ZE | Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler |
| 19 | THE WESTERNER | 83 | 12/2004 | 83 | HX7 | 3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held |
| 20 | SACRED | 83 | 12/2004 | 82 | KW6 | Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer |
| 21 | GEHEIMAKTE TUNGUSKA | 83 | 09/2006 | 81 | 18N | Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion |
| 22 | THE BARD'S TALE | 83 | 04/2006 | 73 | TK1 | Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe |
| 23 | CITY OF VILLAINS | 83 | 12/2005 | 63 | K6R | Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften |
| 24 | FAHRENHEIT | 83 | 11/2006 | 83 | G48 | Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit |
| 25 | VANGUARD: SAGA OF HEROES | 83 | 04/2007 | 68 | 014 | Forderndes Online-Rollenspiel mit Macken |



**Bounty Bay Online:** In der Seemannssprache nennt man sowas »auf Grund gelaufen«



**Dawn of Magic:** Der Actionanteil lässt bei diesem Rollenspiel leider sehr zu wünschen übrig.



**Penumbra:** Leider bewegt sich hier auch die spielerische Qualität im Halbschatten.

* Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de ** Auf Cynamite.de bieten wir Ihnen zu allen Spielen weitere Inhalte. Darauf weist unser CyLink hin: Einfach online den Dreiercode eingeben!

# Two Worlds

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE CLG Ihr CyLink-Code

**Wir haben uns mit der Beta-Version von Two Worlds nach Antaloor begeben – und erzählen Ihnen, was wir erlebt haben. Was uns gefallen hat, was uns noch fehlt. Kurzum: Ob das Rollenspiel das Zeug zum Hit hat!**



Wo ein Ork ist, kann ein ganzes Rudel nicht fern sein – oft müssen wir uns durch ganze **Gegnergruppen** prügeln, mit Schwert und Schild eine langwierige Sache. Mit Zweihandwaffen ein Spaziergang.

## FAKTEN

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Entwickler | Reality Pump |
| Version | Beta |
| Termin | 9. Mai 2007 |



**Tooltips** erleichtern uns den Vergleich zwischen aktueller Rüstung und frisch erbeuteter Ware. Gleiche Gegenstände können wir stapeln, um sie zu verbessern.



Das **Bestiarium** Antaloors hält auch solche spindeldürren Kollegen bereit. Die sind vor allem gefährlich, weil sie unsere Lebenspunkte schleichend verringern.

Willkommen in Antaloor, einem weiten Land voll Abenteuer und Gefahren. Wir spielen einen jungen Kopfgeldjäger, der seine Schwester Kira sucht. Ein finsterer Bursche namens Reist hat sie in seine Gewalt gebracht – und lässt sie nur frei, wenn wir ihm fünf Teile eines zerbrochenen Amuletts bringen. Und damit Kriegsgott Aziraal befreien.

So viel zur leicht klischeehaften Story. Doch wenn Sie glauben, dass nach der Amulettsuche alles vorbei ist, dann haben Sie sich getäuscht. Da geht's nämlich erst richtig los!

## Des einen Freud, des anderen Leid

In **Two Worlds** wird das Rollenspiel-Rad keineswegs neu erfunden. Ein kurzes Tutorial erklärt uns, wie wir uns bewegen und eine Waffe ziehen. Das war's. In den Rest dürfen wir uns selbst reinfuchsen. Was aber nicht weiter schwer ist. Uns fällt zum Beispiel gleich auf: Hey, wenn wir Quests bekommen, erscheint ein Sternchen auf unserer Landkarte – und weist uns den Weg. Wie bei **Guild Wars**.

Im Rahmen der Aufträge treffen wir erstmal kaum auf etwas Neues. Mal sollen wir ein Seil holen, mal einen Oger umlegen. Was aber harmlos anfängt, entpuppt sich oftmals als ungewöhnliche Questreihe. Zum Beispiel begeben wir uns auf der Jagd nach dem Amulett in das Grab eines verstorbenen Königs – um ihm eine gefälschte Krone zu klauen. Außerdem sind viele Schauplätze in Wald, Wiese und Wüste so dermaßen atmosphärisch gestaltet, dass uns manches Mal der Atem stockt.



Gleich und Gleich gesellt sich gern: Monsterpferd, von den Orks erbeutet, und der gehörnte Bienenmann vor malerisch schöner Kulisse. **Antaloor** sieht nicht nur traumhaft, sondern auch realistisch aus.

## Auf Safari

Die Landschaften Antaloors sind nämlich wunderschön, wirken sehr realistisch – und sind außerdem ziemlich gefährlich! Von Banditen und Orks über Geister und Skelette bis hin zu riesigen Insekten, Zombies und ausgewachsenen Drachen ist das gesamte Fantasy-Bestiarium vertreten. Spinnen krabbeln durch Dungeons. Orkähnliche Grom kampieren am Straßenrand, Drachen lauern auf Wiesen und im Wüstensand – und zerfetzen sich auch mal gegenseitig.

Auch ohne das Viehzeugs bietet **Two Worlds** eine lebendige Welt. In der sich das Wetter von super-schön zu eklig-feucht ändert. In der wir einfach nur mal an einem See stehen bleiben und die Aussicht genießen – ein riesiger Spielplatz für Entdecker!

## Kuschelstunde

In **Two Worlds** tummeln sich nicht nur Feinde, sondern auch Freunde. In den vielen Dörfern leben einfache Bauern, die sich über die Höhe der Steuern aufregen und ihrem Alltag nachgehen. Und die uns viele Aufträge aufs Auge drücken. In den Städten leben vor allem Händler.

Außerdem gibt es verschiedene Fraktionen, bei denen wir uns einschleimen dürfen. Dafür bekommen wir von der Handelsgilde zum Beispiel Rabatt auf Rüstungen. Und dank Lord Skelden und seinen Leuten kommen wir in der Hauptquest voran. Dafür müssen wir ihnen nur ein paar kleine Gefallen tun.

## Entwicklungsheld

Aber mal langsam: Nachdem wir unsere erste Quest erledigt haben, steigt unser Held schon



Sterben wir, werden wir wiederbelebt. Im höchsten **Schwierigkeitsgrad** haben wir diesen Luxus nicht.



Atmosphärisches Äußeres, langweiliges Inneres – **Dungeons** sind nicht besonders spannend.




Praktischer Helfer: Auf der **Übersichtskarte** verraten uns viele Symbole, wo wir zum Lösen einer Quest fündig werden, wo Dörfer sind und wo die hilfreichen Teleporter stehen.

eine Stufe auf. Denn für das Erschlagen der Gegner und Erfüllen von Aufträgen gibt's Erfahrung. Pro Levelaufstieg erhalten wir fünf Punkte, die wir in vier Attribute investieren. Zusätzlich bekommen wir einen Punkt für die passiven und aktiven Talente unseres Helden.

So lernen wir zum Beispiel, besser zu reiten. Da das Pferd in der Beta-Version aber noch nicht richtig funktioniert und oft irgendwo hängen bleibt, verzichten wir darauf. Und stecken den Punkt lieber in eine Fähigkeit, mit der wir unseren Bogen schneller spannen können.

## Klicki-Bunti

Geraten wir in einen Kampf, ziehen wir mit einem Tastendruck auf »F« unsere Waffe – und klicken munter mit der linken Maustaste drauflos, bestaunen die flüssigen Schlagbewegungen.

Blocken müssen wir nicht aktiv, dafür haben wir ein Talent, das wir in zehn Stufen ausbauen. Aber es gibt einige andere nützliche Fähigkeiten, zum Beispiel die »Dirty Tricks«, mit denen wir Gegner kurzzeitig außer Gefecht setzen. Zu unseren fiesen Fertigkeiten gehört zum Beispiel das Hochschleudern von Sand; so blenden wir unsere Gegner mehrere Sekunden. Oder wir schlagen unserem Widersacher den Schild aus der Hand, stoßen ihn vom Pferd. Aber Achtung: Unsere Feinde bedienen sich ebenfalls solcher Techniken! Wundern Sie sich also nicht, wenn plötzlich Ihr Schild fehlt – der ist nicht durch ein schwarzes Loch gefallen, sondern liegt vermutlich zu Füßen Ihres Helden.

## Konfusion

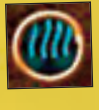
Nahkampfschlachten sind allerdings nicht unser Fall – erst mit starken Zweihand-Waffen sind wir Horden von Feinden überlegen. Mit Schild



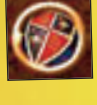
## Die nützlichsten Fähigkeiten



Das **Schlösserknacken** ist immer praktisch, um an versteckte Schätze zu kommen. In vielen Truhen verstecken sich nämlich wertvolle Rüstungen und Zauberkarten.



In der **Luftmagie** gibt es den Zauberspruch, den Sie zu Beginn oft gebrauchen: den Heilzauber. Auch die späteren Sprüche der Luftmagie sind sehr nützlich.



Da Sie nicht aktiv die Schläge Ihrer Gegner blocken können, ist's praktisch, einige Punkte ins **Parieren** zu stecken, um so weniger Schaden einstecken zu müssen.



Spendieren Sie den **Dirty Tricks** ein paar Punkte, wenn Sie Ihre Gegner oft und vor allem lange blenden wollen. So mindern Sie deren Angriffskraft.



Viele Bögen haben Geschwindigkeits-Abzüge, dafür eine höhere Reichweite. Zum Ausgleich sollten Sie einige Punkte in das schnelle **Spannen** investieren.



Die **Defensiver Kampf**-Fähigkeit eignet sich hervorragend, um starke Schläge abzuwehren – auch ohne Schild. Dafür teilen Sie aber erheblich weniger Schaden aus.



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Das Erdenstück des Amuletts, unser Schatz! Um in der **Hauptquest** voran zu kommen, müssen wir einige Nebenquests erfüllen und Ruf sammeln. Um so an das geheimnisvolle Amulett zu kommen.

## Fast fertig: Woran die Entwickler noch arbeiten

Warum steht in unserem Video-Vorspann noch das Wort »Test«, während dieser Artikel hier eine Vorschau ist? Ganz einfach: Die Spielversion für unser Video haben wir erst kurz vor DVD-Abgabe erhalten (die DVD muss wegen der USK-Prüfung früher als das Heft fertig werden), als noch davon auszugehen war, dass eine testbare Version folgt. Seither haben wir **Two Worlds** lange Stunden gespielt, und sind zu dem Schluss gekommen, dass wir der aktuellen Version noch keine Wertung geben wollen.

Einige Spielelemente wie das Reiten funktionieren noch nicht richtig, andere Elemente wie die Rufübersicht sind noch nicht komplett. **Two Worlds** ist jetzt schon sehr gut spielbar, doch viele Kleinigkeiten müssen noch ausgemerzt werden: Gegenstände können manchmal nicht aufgehoben werden. Zauber funktionieren hin und wieder nicht, obwohl es einen optischen Effekt gibt. Die Geister erschlagener Gegner, die in der Nacht erscheinen, liefern sich Massenschlachten. Außerdem ist der Mehrspieler-Part noch nicht verfügbar, und die Hardwareanforderungen sind noch nicht definitiv. Deshalb geben wir erst dem endgültigen Produkt eine Wertung, anstatt vorschnell zu urteilen.

und Einhandwaffe hingegen hetzen wir oft hinter unseren Gegnern hinterher, weil die vor unseren Schlägen zurückweichen – und das ist im Kampf etwas verwirrend. Denn wir drehen uns ständig um uns selbst, um jemanden zu erwischen. Deswegen zücken wir Pfeil und Bogen – und erledigen unsere Gegner aus der Ferne.

Sollten wir mal das Zeitliche segnen, erwachen wir an einem Schrein – ohne einen Kratzer. Unser Held ist weder geschwächt, noch nimmt unsere Rüstung Schaden. Es sei denn, wir spielen **Two Worlds** auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Dann müssen wir nach unserem Tod einen neuen Spielstand laden – so wie zum Beispiel in **Gothic 3**.

Sind unsere Gegner erledigt, geht's ans schonungslose Plündern. Klasse dabei: Wir erbeuten von unseren menschlichen Feinden genau das, was sie am Leib tragen. So erkennen wir schon vor dem Kampf, ob wir die Gegenstände »stapeln« können ...

### Gabelstapler

Sind wir etwa unter die Hochstapler gegangen? Im Prinzip ja, denn für Rüstungen und Waffen hat sich Entwickler Reality Pump etwas Einfaches, jedoch ziemlich Geniales einfallen lassen. Wir stapeln identische Beute übereinander, und bekommen so bessere Gegenstände. Netter Nebeneffekt: Wir haben mehr Platz im Inventar.

Ein Beispiel: Wir erbeuten von einem fiesen Ork einen Brustpanzer, schon der nächste Ork lässt den gleichen Panzer fallen. Beim Einsammeln des Gegenstands färben sich die Tooltips der gleichen Stücke grün, wir ziehen den zweiten einfach über den ersten und voilà: Beide werden zu einer Rüstung mit besseren Werten. So geht's auch mit Waffen. Und das Stapeln ist wichtig – denn so wird beispielsweise



Die Opfer des Tages rächen sich in der Nacht: Jedes getötete Wesen in Antaloor ersteht nachts in **Geisterform** wieder auf! Nicht unbedingt angenehm.



Neben den **Fraktionen** finden wir auch Kampfstatistiken. Besonderer Clou: Öffnen wir noch sieben Schlösser, bekommen wir einen Fertigkeitspunkt!



Gruselig: Außer **Wettereffekten** gibt's an wichtigen Schauplätzen auch eine solche Schauderstimmung. Zum Fürchten ist keine Zeit, Ghouls warten auf ihr Ende.



Der von uns beschworene **Octagon** wurde von unserem Gegner mit einem Trick schachmatt gesetzt, wie das Symbol über seinem Kopf anzeigt.

## Two Worlds vs. Olivion





### Die Welt

**Antaloor** wirkt wie aus einem Guss, sehr atmosphärisch, farbenfroh, detailliert und vor allem lebendig. Die Dungeons sind eher eintönig.

**Tamriel** ist sehr detailliert, doch ab und zu wie aus einem Baukasten zusammengesetzt. Außerdem fehlt der großen Welt die Lebendigkeit, Dungeons sehen gleich aus.

### Die Gegner

Von Wolf bis zum Hasen ist alles vorhanden, was das Heldenherz begehrt. Gegner haben eine **feste Stufe** und leveln nicht mit dem Helden. Menschen reagieren manchmal nicht auf Angriffe.

Clevere, vor allem humanoide Gegner lassen selten vom Helden ab, sind dank **Autolevel-System** oft schwer zu besiegen, da sie mit dem Helden Stufe um Stufe aufsteigen.

### Die Charakter-Entwicklung

Über Quests und erschlagene Gegner gesammelte **Erfahrungspunkte** sorgen für Stufenaufstiege, bei denen Attribute und Talente gefördert werden.

Die Fähigkeiten des Helden werden über das häufige **Benutzen** der Fertigkeiten trainiert. Vor allem das Schlösserknacken-Minispiel macht Spaß.

### Das Kampfsystem

Aktives Blocken gibt's nicht, durch wildes Klicken wird der Held zu Schwertstreichen animiert. Zaubersprüche und **Dirty Tricks** erweitern das etwas knappe Repertoire.

Eine Taste zum Angreifen, eine zum **Blocken**. Nicht besonders komplex, verlangt aber gutes Timing. Magier sammeln und benutzen Zaubersprüche, um Gegner zu erledigen.

aus einem schwachen Bogen eine Waffe, mit der wir Gegner mit einem Schuss töten.

### Sammelsucht

Nützlich ist auch die Magie – die wir nicht mit handelsüblichen Talenten trainieren. Beim Stufenaufstieg können wir nur verschiedene Ränge der verschiedenen Zauberarten lernen. Die Zauber selbst sind Karten, die wir erbeuten, und die wir wie eine Waffe in einem Zauberbuch ausrüsten. Vor allem der Heilzauber, den wir zu Beginn unserer Reise haben, ist sehr nützlich. Wenn wir Zauberkarten stapeln, werden auch die Sprüche kraftvoller. Mit so genannten Boostern verbessern wir die Sprüche, so dass sie zum Beispiel weniger Mana verbrauchen. Ein echtes Sammelkartenspiel!

Bei den acht verschiedenen Trainertypen, die wir meist in Städten finden, erlernen wir neue Fähigkeiten, zum Beispiel eine andere Magieschule. So trainieren wir beim Außenposten der Bruderschaft den Einsatz zweier Einhandwaffen, während uns ein Schurke in der Nähe der Hauptstadt Cathalon verklickern will, dass wir unbedingt den Taschendiebstahl erlernen sollen. Das hat seinen Preis: Eine neue Fähigkeit kann schon mal 10.000 Goldstücke kosten.

### Schwer beladen

Unsere Reise durch Antaloor gestaltet sich zwar als langwierig, aber nicht als unbequem. Schon mit einer der ersten Quests erhalten wir ein Pferd, das uns das Vorankommen erleichtern soll. Da der Gaul aber wie erwähnt noch nicht so richtig funktioniert, sind wir meist zu Fuß unterwegs. Dabei finden wir in der Nähe von Dör-



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Pfeil und Bogen sind oft effektiver als rohe Gewalt und ein unkontrollierter Nahkampf. Gelegentlich reagieren die **KI-Feinde** nicht auf Beschuss.



Klauen will gelernt sein – hier ging's glücklicherweise schief. Denn hätte der Bewohner uns erwischt, hätten wir eine saftige **Strafe** zahlen müssen.

fern und Städten Teleporter. Und nachdem wir eine Quest für einen Port-Stein erledigt haben, können wir uns bequem an jeden bereits gefundenen Teleporter-Schrein beamen.

Aber wir finden nicht nur das: Tonnen von Kräutern, Blumen, Beutetier-Innereien und Steinen warten in Wald, Wiesen und Bergen darauf, von uns aufgeklaubt zu werden. Wie in **Oblivion** beherrschen wir in **Two Worlds** einige alchemistische Künste, mit denen wir Heiltränke, Gifte und andere Zaubermittelchen brauen können. Außerdem erbeuten wir oft bunte Steine, mit denen wir unsere Waffen verzaubern. So verursacht unser Hammer Blitzschaden, während unsere Pfeile die Opfer vergiften und ihnen so dauerhaft Schaden zufügen.

## Achtsam

Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen will **Two Worlds** auch den Schritt ins Mehrspieler-Geschäft wagen. Kooperativ sollen sich bis zu acht Helden auf die Reise durch Antaloor begeben – dann mit vorgefertigten Recken und Reckinnen. Auch das Spiel gegeneinander in Arenen soll möglich sein. Bisher haben wir davon aber noch nichts gesehen, da noch keine Server vorhanden sind.

**Susanne Braun**



**Magiekarten** landen im Zauberbuch. Talente steigern den Rang; das Stapeln von Karten verstärkt Zauber.

## FAZIT SUSANNE BRAUN



Two Worlds macht den Eindruck, als wäre es genau das richtige für mich, vor allem gibt's viel zu entdecken! Wenn Bugs ausgemerzt und noch einige Kleinigkeiten verbessert sind, freue ich mich auf mein Abenteuer in Antaloor – denn ich möchte auch endlich auf steuerbaren Pferden reiten. Und jeden einzelnen Winkel erkunden, hier noch einen NPC finden, dort eine Höhle ... das wird ein Spaß!

**POTENZIAL HERVORRAGEND**

## DAVID BERGMANN



Mir gefallen vor allem die tollen Quests. Von denen gibt's nicht nur jede Menge, sie sind auch herrlich abwechslungsreich. Enttäuscht haben mich das miserable Tutorial und die Tatsache, dass ich regelmäßig allein im Regen stehe. Egal ob Hinweise zur Bedienung oder zur Hauptquest – Two Worlds hat nichts davon. An der Einsteigerfreundlichkeit müssen die Entwickler dringend feilen.

**POTENZIAL GUT**

### AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- sehr atmosphärische Welt
- solide, unterhaltsame Quests
- tolle Ideen für Magie und Rüstungen
- das Reiten funktioniert noch nicht richtig

### BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

**Earth 2160**
(07/2005: 79)

**Jack Orlando**
(erschienen: 2001)



Bei Donatellos **Spezialangriff** werden die Gegner geröstet. Jede Kröte hat eine solche Attacke, die nur in bestimmten Levels ausführbar sind.



Auch in luftiger Höhe müssen die Turtles – hier Leonardo – zu Höchstform auflaufen. Die **Geschicklichkeitseinlagen** sind das Highlight des gesamten Spiels.

# Teenage Mutant Ninja Turtles

**Die Kult-Kröten sind zurück** – in einem kindgerechten Remake von Prince of Persia. Und das beweist: Die mutierten Riesen-Reptilien haben ihre beste Tage hinter sich.

CYLINK CYNAMITE 6 U R Ihr **CyLink**-Code

Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael – so die Namen vierer mutierter Pizzasüchtiger Riesenschildkröten, die von einer mutierten Riesenratte aufgezogen, im Kampfsport unterrichtet wurden und jetzt in New York für Recht und Ordnung sorgen.

Klingt wie eine Persiflage auf klischeehafte Marvel-Superhelden mit Waschbrett-Bauch und Perlweiß-Lächeln? Genau das hatten die Erfinder Kevin Eastman und Peter Laird auch im Sinn, als sie 1984 den ersten Comicband der Karate-Kröten veröffentlichten. Aus dem zunächst unbekannten grünen Quartett wurden schnell waschechte Stars, aus dem sehr erwachsenen Comic wurde eine weichgespülte TV-Serie für Kinder. Es folgten Spielzeug, Videospiele, Kinofilme und irgendwann schließlich der unvermeidbare Karriereknick.

Seit 2003 versuchen sich Michelangelo und seine Brüder mit einer neuen TV-Serie wieder ins Rampenlicht zu spielen. Immerhin, zu einem neuen Kinofilm hat's gereicht. Der Streifen läuft hierzulande seit dem 12. April im Kino und hat selbstredend ein PC-Spiel im Schlepptau. Dessen Zielgruppe allerdings sind alteingesessene **Turtles**-Fans schon lange entwachsen.

## Wie ein Prinz

**Teenage Mutant Ninja Turtles** kann seinen Stammbaum nicht verbergen. Das Action-Adventure stammt vom **Prince of Persia**-Team, und dementsprechend hüpfen, schwingen und kraxeln die Kröten ähnlich flink durch die 16 Levels wie der persische Prinz. Sie weichen Fallen aus, springen von Fahnenmast zu Fahnenmast, sprinten an Wänden entlang. Diese Sequenzen sind leichter als im großen Bruder, werden aber dank des abwechslungsreichen Leveldesigns niemals eintönig. Da turnt Leonardo durch den Urwald, springt Michelangelo über riesige Luftballons einer Parade, huscht Donatello durch die Kanalisation, macht Raphael in den Straßenschluchten bösen Buben den Garaus.



Selbst der Kampf gegen mehrere Gegner ist keine echte Herausforderung. Die dezent unterbelichteten Widersacher verkommen schnell zu teilnahmslosen **Sparringpartnern** für die Turtles.

## DAVID BERGMANN



### Kindheitserinnerungen

Bescheuerter Name hin oder her, die Teenage Mutant Ninja Turtles gehörten zu meiner Kindheit wie He-Man und die Transformers – irgendwo im Keller steht noch ein ganzes Arsenal an Actionfiguren der grünen Ninjas. Trotzdem bin ich mit dem neuen Spiel nicht so recht warm geworden. Schuld daran ist das miserable Kampfsystem, das mir kaum Freiheiten lässt. Stattdessen hämmere ich stupide auf die immer gleiche Taste, und mein einziger echter Feind ist die Kamera.

Schade drum – angesichts der netten Präsentation und der coolen Hüpfabschnitte hatte ich mir mehr versprochen. So bleibt mir nur ein durchwachsenes Action-Adventure der Marke »kurz und überflüssig« und das Vorhaben, demnächst mal im Keller nach den coolen Turtles meiner Kindheit zu suchen.

**Meine Wertung** **69**



Raphael turnt in seinen Levels meist als **Nightwatcher** verkleidet durch die Nacht. Am Spielablauf ändert das modische Blechkostüm allerdings nichts.



Wenn Sie sich gut schlagen, gibt's zur Belohnung freischaltbare Videoschnipsel oder Bilder aus dem **Kinofilm**. Ein nettes Gimmick, aber keine echte Motivation.

Die Geschicklichkeitseinlagen gehen mit einem Gamepad flott von der Hand, mit der durchwachsenen Tastatursteuerung sind wir dagegen ein ums andere Mal in den Abgrund geplumpst. Schuld daran ist mitunter allerdings auch die Kameraführung, die immer wieder nur sehr begrenzte Ausschnitte zeigt. Ein Albtraum vor allem dann, wenn bei zeitkritischen Hüpfereien der Boden unter den Krötenfüßen zusammenbricht, und wir die rettende Plattform erst in letzter Sekunde erkennen.

## Wie eingeschlafene Füße

Weitaus störender wird die Kameraführung aber noch, wenn unsere Gegner in Kämpfen in tote Winkel laufen. Hier verlieren wir regelmäßig die Übersicht. Aber das passt perfekt zu den schlichtweg verhunzten Prügel-Abschnitten, an denen eigentlich nur eines stimmt: die coolen Animationen der Turtles. Spielerisch sind die Keilereien gegen die strunzdummen Gegner nämlich zum Gähnen langweilig: Mit zwei Standardangriffen malträtieren wir die hirnlosen Handlanger und lassen gelegentlich eine stärkere Attacke (die Angriffstaste länger gedrückt halten) vom Stapel. Das war's. Komboattacken? Fehlanzeige. Im Spielverlauf neue Attacken erlernen? Nicht doch.

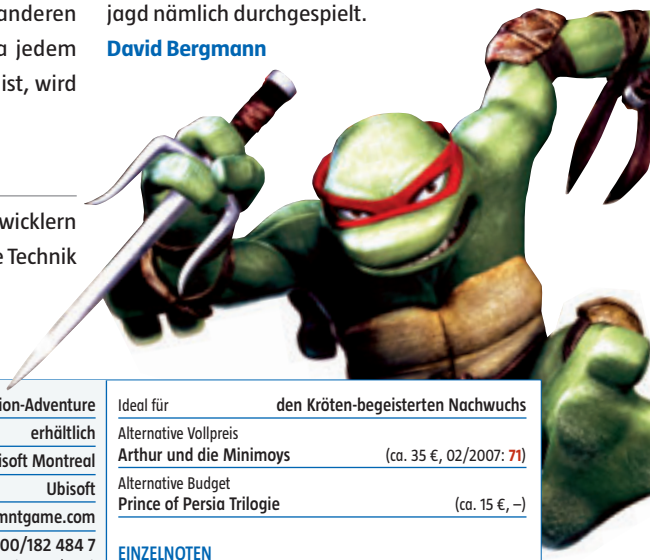
Etwas peppiger wird's, wenn wir in manchen Levels mehrere Kröten kontrollieren. Da schnappt sich dann Donatello einen seinen Brüder und grillt die Feinde mit einem Elektroschock, oder Raphael schleudert die anderen wie Geschosse durch die Gegend. Da jedem Turtle nur ein Spezialangriff vergönnt ist, wird aber auch das schnell langweilig.

## Wie überflüssig

Immerhin die Präsentation ist den Entwicklern aus Montreal gelungen. Auch wenn die Technik von vorgestern ist, das Zeichentrick-Flair wird wunderbar eingefangen. Zwischen den Missionen erzählen Comicstrips und gute Sprecher die unspektakuläre Geschichte. Aber auch das rettet **Teenage Mutant Ninja Turtles** nicht vor dem Prädikat »Kinderkram«. Erfahrene Actionfans werden schlichtweg unterfordert.

Sollten Sie sich das Spiel als beinharter **Turtles**-Anhänger trotz aller Warnungen kaufen wollen, stellen Sie sich auf ein extrem kurzes Vergnügen mit der grünen Bande ein. Nach nicht einmal fünf Stunden ist die Verbrecherjagd nämlich durchgespielt.

**David Bergmann**



## FLORIAN STANGL



### Besser als Schildkrötensuppe

Zugegeben, ein Fan der Teenie-Echsen war ich nie. Darum haut mich die Story auch nicht gerade vom Hocker. Besser gesagt, sie ist belanglos. Aber zentrale Elemente sind ohnehin die Hüpfeinlagen sowie die Kämpfe. Das Springen erinnert stellenweise an die ersten beiden Tomb Raider mit Tante Lara – was ein Kompliment ist. Dank der guten Steuerung machen die Hüpfkombinationen richtig Spaß.

Was nur Anfangs unterhaltsam ist: das Kämpfen. Bis alle vier Turtles ausprobiert sind und die ersten Gegner grafisch nett verdroschen werden. Dann wiederholt es sich. Und wiederholt sich. Die Bösewichte werden weder schlauer noch agiler. Langeweile stellt sich ein. Und außerdem stört mich die eigenwillige Kameraperspektive, die irgendwie nie so will wie ich.

**Meine Wertung** **72**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Ubisoft Montreal |
| Hersteller | Ubisoft |
| Webseite | www.tmntgame.com |
| Hotline | 0900/182 484 7 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Gamepad |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler)<br>Internet (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 1,75 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 800x600 / Radeon 9500 | CPU / RAM | 1,5 GHz / 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 / Radeon 9800 | CPU / RAM | 2,0 GHz / 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.600x1.200 / Radeon X800 | CPU / RAM | 2,8 GHz / 1,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | den Kröten-begeisterten Nachwuchs |
| Alternative Vollpreis | Arthur und die Minimoys (ca. 35 €, 02/2007: 71) |
| Alternative Budget | Prince of Persia Trilogie (ca. 15 €, –) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 7 |
| Multiplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- gelungene Hüpfpassagen
- schön eingefangenes Comic-Flair
- lahmes Kampfsystem
- kurze Spieldauer

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| David Bergmann | 69 |
| Florian Stangl | 72 |

**71**



Taktik spielt bei den **Seeschlachten** eine untergeordnete Rolle. Kreisen, draufhalten, entern.



Der Endkampf gegen den feindlichen Kapitän verläuft wie ein **Prügelspiel** – inklusive Special Moves.



Unnötig **blutrünstig**: Das ist noch eine der harmloseren Szenen aus den deftigen Actionsequenzen.

# North & South Pirates

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.de 875 Ihr CyLink-Code

15 Mann auf des toten Manns Kiste, Ho-ho-ho und 'ne Buddel voll Rum! **Freibeuter wissen, was Laune macht. Entwickler Akella nicht.**

Nicht erst seit Jack Sparrow in **Fluch der Karibik** das erste Mal über die Reling getorkelt ist, weiß jedermann, dass Piraten verdammt cool sein können. Dank des immensen Popcornverkaufs im Zuge der beliebten Johnny-Depp-Streifen erfreuen sich Korsarenspiele derzeit aber ganz besonderer Beliebtheit. Das klappt einigermaßen (**Tortuga**), weniger gut (**Bounty Bay Online**) und manchmal gar nicht (**North & South: Pirates**).

## Der Wilde Osten

Wir schreiben die 1860er-Jahre, der amerikanische Sezessionskrieg ist im vollen Gange. Zahlreiche Schiffe der Konföderierten (die mit Sklaven) und der Union (die ohne) schippern mit uns durch die Karibik und den Golf von Mexiko – und ignorieren uns trotz unserer Piratenflagge geflissentlich. Frechheit, wir greifen an! Umkreisen den Gegner, feuern Kanonensalven ab und langweilen uns zu Tode. Endlich, die Feindbarkasse ist angeschlagen, auf zum Entern!

## Captain Blood

Per Säbel und Muskete schnetzeln und ballern wir uns aus der Verfolgerperspektive durch ganze Horden feindlicher Seeleute und zum Endkampf mit dem Kapitän. Setzen Special Moves ein, die wir für gesammelte Erfahrungspunkte lernen. Wundern uns über die Brutalität: Es fliegen Gliedmaßen, es platzen Köpfe. Den Sonderpreis für den sinnlosesten Einsatz von Splattereffekten in einem Computerspiel hat sich Akella redlich verdient. Die erbeutete Fracht verticken wir im nächsten Hafen, kaufen bessere Ausrüstung und Schiffe, nehmen Haupt- und Nebenmissionen an (das Questlog erlaubt nur eine gleichzeitig). Dann geht das langweilige Geballer und Gemetzel von vorne los.

**Simon Fistrich**

## SIMON FISTRICH



### Ohne Sinn und Verstand

Klugerweise haben die Entwickler ein paar Rollenspielelemente verbaut, daher macht das simple Spielprinzip und die scheinbare spielerische Freiheit eine Weile durchaus Laune. Danach hat man sich an der mittelprächtigen Grafik satt gesehen und gemerkt, dass sich die Missionen im Prinzip alle gleich spielen. Ich habe grundsätzlich nichts gegen Gewaltdarstellung in Spielen, aber nur, wenn dieses Stilmittel auch Sinn ergibt. Hier wird es eingesetzt, um mangelnde Substanz zu kaschieren. Vergeblich.

**Meine Wertung** **40**

## MARTIN DEPPE



### Mast- und Schottbruch

Zum Klabautermann, es kann doch nicht so schwer sein, mal ein gescheites Piratenspiel zu entwickeln! Mit Held/Heldin (sympathisch), Seeschlachten (packend) und Missionen, die mich bei der Stange halten. Doch was kriege ich stattdessen? Ein Spiel, das mit seinem Namen von zwei Klassikern abkupfert (North & South und Sid Meiers Pirates) – und vor allem auf dusselig-unnötige Gewaltdarstellung baut. Ich mag gut gemachte Piratenspiele sehr, aber das hier geht mir komplett am Heck vorbei!

**Meine Wertung** **48**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Actionspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Akella |
| Hersteller | Atari |
| Webseite | www.akella.com/s/en |
| Hotline | 0900/177 188 2 (1,24 €/min.) |
| ca. Preis in € | 20 - 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 18 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 910 MB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,5 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9500 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,2 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,8 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X1600 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für: blutrünstige Hobbypiraten

Alternative Vollpreis: **Tortuga: Two Treasures** (ca. 45 €, 03/2007: 77)

Alternative Budget: **Sid Meier's Pirates** (ca. 15 €, 01/2005: 77)

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 4 |
| Steuerung | 4 |
| Atmosphäre | 5 |
| Multiplayer | – |

### PRO/KONTRA

- + Rollenspielelemente
- – auf Dauer total eintönig
- – mittelprächtige Grafik
- – keine Synchronsprecher, dafür Gebrabbel

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Simon Fistrich 40
Martin Deppe 48

**44**



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Mit Belagerungswaffen oder dicken Reittieren wie zum Beispiel diesen **Kamelen** hauen Sie so richtig auf den Putz. Aber aufgepasst: Der Gegner kann diese Einheiten übernehmen und den Spieß umdrehen.

CYLINK
CYNAMITE.de
LK4
Ihr CyLink-Code

# Ancient Wars Sparta

**Spartaner im Wechselbad der Gefühle:** Im Actionstreifen 300 werden sie zu hirnlosen Muskelpaketen degradiert, dieses Echtzeit-Strategiespiel macht sie zu echten Schlaftabletten.

Das Genre der Echtzeit-Strategiespiele ist ein festgefahrenes. Kaum eine Schlacht, die nicht schon geschlagen wäre. Kaum eine Fraktion, die nicht schon in Reih und Glied formiert worden wäre. Was also Neues bieten? Wie für sich begeistern? Das haben sich auch die russischen Entwickler von World Forge gefragt und ihr Erstlingswerk **Ancient Wars: Sparta** kurzerhand in die Antike verpflanzt.

Mit Spartanern, Ägyptern und Persern taktieren wir uns durch drei Kampagnen, die mehr oder weniger historisch verbriefte Geschichten von Mord und Totschlag, von Liebe und Intrigen erzählen. Wirklich mitreißend ist das Ganze allerdings nicht, stattdessen wirken die Erzählungen mit staksig animierten Akteuren in verpixelten Zwischensequenzen teilweise tatsächlich wie staubtrockener Geschichtsunterricht. Wenn Sie also schon beim Drücken der Schulbank so gar nichts mit der Antike anfangen konnten, taugt **Sparta** für Sie wohl bestenfalls als wenig aufreibende Einschlafhilfe.

## Schaffe, Schaffe, Sparta baue

Auf dem Schlachtfeld machen sich die drei Fraktionen besser als im Geschichtenerzählen. Hier pflanzen Sie schmucke Basen in die Antike, komplett mit dicken Mauern und Befestigungsanlagen. Sie schürfen fleißig Gold und fällen Bäume. Mit Schweinezucht oder Getreideanbau wird der Bärenhunger der Armeen gestillt.

Kurzum: Wenn Sie nicht nur zerstören wollen, sondern auch gerne ausgiebig aufbauen,



Mit Hilfe dieses simplen **Mini-Editors** konstruieren wir unsere ganz persönlichen Truppentypen.



Die Gebäude, wie diese **Goldwaschanlage** der Ägypter, sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet.



Vermeiden Sie **Seekämpfe** – die Schaluppen steuern sich, als wären die Kapitäne allesamt volltrunken.



Dieser **Felsenfalle** sind unsere Jungs gerade noch einmal entronnen. Vor allem in Engpässen lassen sich mit den Fallen so richtig fiese Hinterhalte legen.

## ANCIENT WARS: SPARTA

**Sollten Sie kaufen ...**

... wenn Sie im Sparta-Fieber sind, seit Sie 300 im Kino gesehen haben

... falls Sie sich nicht an antik präsentierten antiken Geschichten stören

... wenn Ihnen der Mehrspielermodus bei einem Strategiespiel schnurzpiepegal ist

**Sollten Sie nicht kaufen ...**

... wenn Sie gerade mit Begeisterung Command & Conquer 3 spielen

... falls Ihnen schon alle Teile von Age of Empires zu trocken waren

... wenn Sie Mikromanagement nicht ausstehen können

sind Sie bei **Sparta** an der richtigen Adresse. Beim Ausbilden Ihrer Armee dürfen Sie sogar selbst richtig kreativ werden. In speziellen Gebäuden erforschen Sie neue Ausrüstung wie Lanzen, Dreizacks oder verbesserte Schilde. Aus diesen Bauteilen klicken Sie in der Kaserne dann die Blaupausen für neue Truppentypen zusammen. Hoplit Hugo bekommt einen Bogen für den Fernkampf spendiert, Schleuderer Siegfried darf mit einer Stoßlanze in den Nahkampf, wenn's ganz brenzlig wird. Die Sonderausstattung erhöht aber natürlich auch die Produktionskosten – Sie müssen also darauf achten, für jede Finanzlage die passenden Truppen parat zu haben.

### Leichenfledderei

Wir müssen nicht unbedingt forschen, um unseren Jungs bessere Ausrüstung zu verpassen, Brandschatzen tut's auch. Gefallene Gegner lassen auf dem Schlachtfeld Waffen und Schilde zurück, die unsere Arbeiter aufklauben und ins heimische Lager schleppen. Eine nette Idee, die in der Praxis aber eher nervig als spaßig daherkommt. Ein Arbeiter kann maximal sechs Teile tragen – ein extrem störendes Limit, denn zwischen Schlachtfeld und Lager liegt oftmals die halbe Karte. Also heißt es warten, warten und ... warten bis wir endlich genug Material für ein Dutzend Soldaten haben. Und das auch nur, wenn unsere suizidgefährdeten Sandalen-Sprinter nicht in bester Tiberium-Sammler-Lethargie den Feinden vor die Steinschleudern tapsen.

### Zu wenig des Guten

Das Missionsdesign der Kampagne ist durchwachsen. Viele Einsätze protzen mit optionalen Aufträgen, die uns zusätzliche Rohstoffe verschaffen oder uns Söldner zur Seite stellen – super! Letzten Endes geht es aber fast immer darum, alle Feinde von der Karte zu fegen – gähn. Ähnlich variantenarm präsentiert sich der Mehrspielermodus mit seinen neun Karten für



Bei den vielen Schlachten fällt es oftmals zu schwer, den **Überblick** zu behalten. Allerdings sind Ihre Truppen nicht auf den Kopf gefallen und kommen auch ganz gut ohne Sie klar. Das vereinfacht die Sache.

## DAVID BERGMANN



### Bemüht und belanglos

Ancient Wars: Sparta ist wie Bier im Tetra-Pak. Eigentlich ja richtig lecker, aber mit der Verpackung hat's bei mir einfach partout keine Chance. Die Geschichte lässt mich mit ihren platten Charakteren völlig kalt, die Einsätze spielen sich alle gleich zäh, die drei Fraktionen unterscheiden sich auch nicht so recht voneinander. Da hilft es auch nichts, wenn Sparta doch eigentlich alles hat, was ein gutes Echtzeit-Strategiespiel braucht – der Funke will einfach nicht überspringen. Trotz tollem Aufbaupart, Armeebaukasten und schicker Optik.

Nach ein paar netten Tagen mit den Spartanern nehme ich doch lieber wieder bei Age of Empires Geschichtsunterricht. Das bietet mir auch im Mehrspielermodus wesentlich mehr als das in dieser Hinsicht total enttäuschende Sparta.

**Meine Wertung** **70**



Achtung vor herunterstürzenden **Trümmerteilen**, die könnten Ihre Soldaten erschlagen. Beim Brandschatzen gilt deshalb: Sicherheitsabstand einhalten.



Helden gewinnen an Erfahrung, und wir rüsten sie mit **Spezialfähigkeiten** aus. Leonidas beispielsweise stärkt die Angriffskraft umstehender Krieger.

zwei bis acht Spieler. Der bietet nämlich überhaupt keine Einstellungsmöglichkeiten. Von Startpositionen über Ressourcen-Vorschuss bis zu Siegbedingungen, alles ist fest vorgegeben und lässt sich nicht verändern. Das gibt dicke Punktabzüge und dürfte **Ancient Wars: Sparta** ein langes Spieleleben verwehren. Schade drum, denn gerade das individuelle Zusammenstellen der Armeen hebt den Mehrspielermodus von der Konkurrenz ab.

### Die Antike ganz schnieke

Zumindest technisch will sich **Sparta** dann aber keine Blöße geben, trumpft auf mit Detailreichtum und einer extrem farbenfrohen Antike. Einzig und allein die holprigen Animationen mancher Einheiten stören das Gesamtbild. Aber schmucke Spezialeffekte wie physikalisch korrekt zusammenkrachende Pharaonenhäuser oder hübsch plätschernde Flüsse machen das Manko locker wieder wett.

Aber auch die schicke Grafik kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass unter der feschen Schale nicht mehr und nicht weniger als ein solides Echtzeit-Strategiespiel steckt. **Ancient Wars: Sparta** hat ein paar nette Ideen, aber auch ein paar dicke Schwächen; allen voran die desaströs dröge Geschichte und der auf Dauer viel zu fade Spielablauf. Wenn Sie die Nase von Fantasy und Science-Fiction gestrichen voll haben, wird **Sparta** Sie einige Tage gut unterhalten. Danach aber wird es flugs in Vergessenheit geraten – zu Recht.

**David Bergmann**

## MARTIN DEPPE



### Ich sammel gern

So sehr das Waffenaufklauben meine beiden Kollegen auch nerven mag: Mir gefällt's! Ich tüftle aber halt gerne an der idealen Ausrüstung herum – das muss wohl an meinem Faible für Rollenspiele und Runden-Strategie liegen. Auch die recht betulichen Schlachten kommen mir entgegen, weil ich Rush-Taktiken hasse und lieber an der idealen Armee-Zusammenstellung feile.

Was mich hingegen wirklich enttäuscht hat, ist die dürftige Story mit ihren Abziehbild-Helden. Und die 08/15-Missionen, in denen ich letztendlich doch nur alles von der Karte putzen muss. Wenn die Entwickler sich hier mehr ins Zeug gelegt hätten, wäre bei mir locker eine gute 80er-Wertung drin gewesen. Aber mit dieser spartanischen Ausstattung ist's »nur« ein hoher 70er.

**Meine Wertung** **78**

## FLORIAN STANGL



### Antik oder antiquiert?

Natürlich ist es heutzutage schwierig, ein richtungweisendes Echtzeit-Strategiespiel zu entwickeln. Es gibt so gut wie alle Szenarien und Schwerpunkte: Science-Fiction, Antike, Mittelalter, Fantasy. Wahnsinnig viele Einheiten, ganz wenige Spezialisten, realistische Waffen oder Superwummen. Natürlich kommen Entwickler dadurch zwangsläufig in die Bredouille, sich krampfhaft Neues auszudenken. So etwas wie das Aufsammeln von Waffen. Spielerisch überflüssig und nervig. Aber eben neu.

Sparta ist einfach ein weiteres Strategiespiel, das nett ist, eine Weile unterhält, aber nicht fesselt. Atmosphäre? Mies, wegen der Hampel-Animationen. Tiefe? Okay, aber nicht berauschend. Was bleibt, ist ein Spiel, dem es an guten Ideen nicht mangelt – sondern an der Umsetzung.

**Meine Wertung** **68**

## WERTUNGSKASTEN




| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | World Forge |
| Hersteller | Eidos |
| Webseite | ancientwarssparta.com |
| Hotline | 09001/839 582 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 35 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

Installationsgröße 3,6 GB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6600 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 6800 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 3,2 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 7900 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für: geschichtsinteressierte Strategen

Alternative Vollpreis: HdR: Schlacht um Mittelerde 2 (ca. 40 €, 03/2006: 90)

Alternative Budget: Age of Empires Collector's Edition (ca. 15 €, –)

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 6 |
| Multiplayer | 5 |

**PRO/KONTRA**

- ■ schicke Grafik
- ■ toller Aufbaupart
- ■ lahme Missionen
- ■ dröge Geschichte

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| David Bergmann | 70 |
| Martin Deppe | 78 |
| Florian Stangl | 68 |

**72**



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Johnny Cash hat ihn besungen, wir haben ihn verursacht: einen **Ring of Fire**. Die Zerstörungskraft einer Drachenrakete geht in Ordnung.



Sobald Sie neue Gene erworben haben, liegen die Vorlagen im **Gen-Labor** zur Reproduktion bereit. Das kostet jedoch Blut.

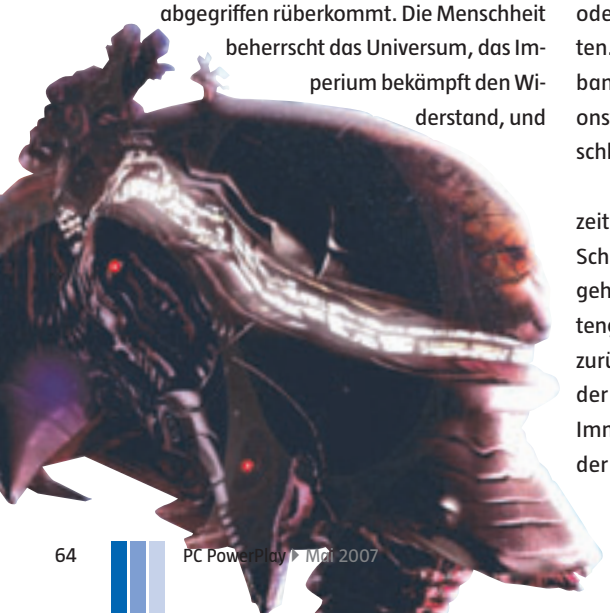
# Genesis Rising

**Organische Mutantenschiffe, Blut als anerkanntes Zahlungsmittel** und eine Story, die 3.000 Jahre nach Erscheinen des zweiten Messias spielt. Wer auch immer das ist ...

CYLINK
CYNAMITE.DE
G56
Ihr CyLink-Code

Von Echtzeit-Strategiespielen erwarten wir actionhaltige Kampfhandlungen und abwechslungsreiche Schlachtfelder. Je mehr Kriegsparteien und Einheiten an den Gefechten teilnehmen, umso besser. Wenn das Ganze dann noch eine packende Story bietet und hübsch anzusehen ist – prima.

Leider erfüllt das im Weltraum heimische **Genesis Rising** diese Ansprüche nur teilweise. Die ansehnliche Grafik mögen wir schon auf Anhieb, im Tutorial. Speziell die etwas unheimlich anmutenden, lebenden Raumschiffe namens Organiden kommen vor dem beeindruckenden Sternen-Panorama sehr gut zur Geltung. Lebende Maschinen? Das klingt ungefähr so widersprüchlich wie die Story, die offenbar mit einer Keule geschrieben wurde und zudem sehr abgegriffen rüberkommt. Die Menschheit beherrscht das Universum, das Imperium bekämpft den Widerstand, und ein Sohn sucht seinen Vater, der auf der Suche nach dem Ursprungs-Ort aller Galaxien verschollen ist ... schnarch.



## Gene-Ration

Die Hintergrundgeschichte ist im Prinzip genau so austauschbar, wie die dazugehörigen Charaktere oder die Gene Ihrer Flotte. In der Tat modifizieren Sie Ihre organischen Sternenkreuzer. Sobald Sie neue Erbinformationen einbauen, mutiert das gewählte Flugobjekt. Ja, richtig gelesen: Ihre Raumkreuzer mutieren in Echtzeit, wenn Sie ein neues Gen einbinden. Zu Beginn ist die Datenbank im Gen-Labor noch recht übersichtlich, doch im Laufe des Spiels entdecken Sie immer neue Bausteine. Entweder Sie kaufen sich das wertvolle Material zusammen oder Sie extrahieren es aus besiegten Einheiten. Anschließend rüsten Sie Ihren Truppenverband mit den neu erworbenen Argumentationsverstärkern jederzeit auf – etwa mit durchschlagskräftigeren Raketen.

Aber blöderweise ist diese Form des Echtzeit-Mikro-Managements nur vor einer Schlacht praktikabel. In der Hitze des Gefechts geht einfach zu viel Zeit verloren, um sein Flottengeschwader mit neuen Genen auf- oder umzurüsten. Offenbar hat der Entwickler die Zahl der Einheiten deshalb eher gering gehalten. Immerhin profitiert die Übersichtlichkeit von der Beschränkung, die Truppen nicht frei im dreidimensionalen Raum, sondern nur entlang eines Gitternetzes verschieben zu können.

## Blut-Geld

Während der Sternenkriege fungiert Ihr Mutterschiff als Dreh- und Angelpunkt, seine Zerstörung beendet die Mission sofort. Ferner dient Ihr Sternenkreuzer als Produktionsstätte für

### SASCHA ADERMANN



#### Die Sterne hängen etwas zu hoch

Die gute Grafik und die edlen (Licht-)Effekte innerhalb der Schlachten blenden mich nicht komplett. Denn spielerisch bleibt einiges im Schatten: Das Truppenaufgebot innerhalb der Schlachten ist für meinen Geschmack einfach zu klein. Zeitraubendes Mikro-Management in hektischen Phasen und komplizierte Handhabung beim Einsatz von Spezialwaffen stören mich persönlich mehr als die Tatsache, nicht selber speichern zu dürfen.

Das Gen-Feature und die mutierenden Schiffe sind interessant, das Spiel leidet aber unter den genannten Schwächen. Online-Gefechte sind durch die zusätzlichen, wählbaren Rassen abwechslungsreicher, aber auch nicht übersichtlicher. Immerhin müssen alle Kontrahenten die gleichen spielerischen Hürden bewältigen.

**Meine Wertung** **70**



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Das **Radar** links unten auf dem Bildschirm dient allenfalls der groben Orientierung. Inmitten eines Gefechts ist es kaum zu gebrauchen.



Wer bei einer Altersfreigabe ab sechs Jahren meint, er müsse auf **Blut** verzichten, der liegt falsch: Wir können Feindschiffe aussaugen.

neue Fluggeräte aller Art. Um neues Kriegsmaterial herzustellen, benötigen Sie nur einen einzigen, jedoch unschätzbar wertvollen Rohstoff – Blut. Die kostbare Körperflüssigkeit dient beim Bau als Währung und deckt die Kosten.

Um den roten Saft im großen Stil zu ernten, benötigen Sie eine Station. Solche organischen Basen haben unterschiedlich große Mengen des Lebenssaftes gebunkert, diese zapfen Sie mit Depot-Schiffen an. Mit Blut stellen Sie nicht nur neue Dinge her – es lässt sich auch Handel damit treiben. Beschädigte Flugobjekte reparieren Sie mit kleinen Blutspenden. Einheiten, die kampf- und bewegungsunfähig durchs All treiben, beleben Sie mithilfe Ihres Mutterschiffs sogar wieder – sofern Sie über ausreichende Blutreserven verfügen.

## Problem-Teilchen

Der manuell zu tätigende Einsatz beliebiger Spezialwaffen funktioniert zu umständlich. Zunächst müssen Sie die Leertaste gedrückt halten, dann das entsprechende Waffensymbol über Ihrer Einheit anklicken und als nächstes das Ziel bestimmen. Klingt nicht besonders schwer? Dann stellen Sie sich vor, Sie stecken inmitten einer Raumschlacht. Umgeben von gut einem Dutzend sich bewegender Flugobjekte und unzähligen Partikel-, Explosions- und Farbeffekten. Um dann ein einziges Schiff aus einem Schwarm präzise auszuwählen, benötigen Sie eine relativ nahe Kameraansicht, ansonsten sind zeitraubende und frustrierende Fehlgriffe vorprogrammiert. Dadurch verlieren Sie Ihr Ziel jedoch aus den Augen und müssen erst wieder rauszoomen, um den Feind anzuvisieren. Erschwerend kommt hinzu, dass jede Spezialwaffe für jeden einzelnen Gleiter aufs Neue auf diese Art und Weise aktiviert werden muss. Ist ein Schuss abgefeuert, geht der Spaß von vorne los.

Dass Sie nicht manuell speichern dürfen, ist ebenfalls suboptimal. Es wird lediglich einmal zu Beginn jeder Mission automatisch gespeichert. Die wenigen Abzweigungen der abgefahrenen und weitgehend linearen Story lassen sich dadurch kaum nachvollziehen. Schließlich müssten Sie jede Mission mehrmals beginnen, um in den anschließenden Dialogen eine andere Antwort zu geben und einen alternativen Ablauf zu erleben.

**Sascha Adermann**

## MARTIN DEPPE



### Fummelig, aber gut

Ich mag solche Pimp-my-Raumschiff-Spiele à la Darkstar One. Auch hier, bei Genesis Rising, gefällt mir das Aufmotzen der Raumer. Zumindest nach und vor einer Schlacht, wenn ich die Zeit zum Basteln habe. Denn mitten im Getöse kann ich das vergessen – der Einsatz der neuen Superduperwaffen ist viel zu fummelig, hier gehört den Entwicklern echt auf die Finger gehauen.

Was ich erst recht nicht verstehen mag: Auf der einen Seite gibt's das recht harte Einheitenlimit, sodass sich relativ wenige Schiffe gleichzeitig auf dem Schirm tummeln. Und gleichzeitig ist das Hantieren mit den erbeuteten Spezialwaffen so umständlich – da stimmt doch was nicht. Davon abgesehen, ist Genesis Rising ein solides, schick anzuschauendes Strategiespiel mit einer Baukasten-Story.

**Meine Wertung** **72**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Metamorf |
| Hersteller | CDV |
| Webseite | genesisrisinggame.com |
| Hotline | 01805/299 266 (0,12 €/min.) |
| ca. Preis in € | 50 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit | mittel Stufen; 1 |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Internet (12 Spieler) / Einzel-PC (1 Spieler) / Netzwerk (12 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 2,6 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,5 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9500 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,5 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9800 | RAM | 1,0 GB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | RadeonX800 | RAM | 2,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Perry-Rhodan-lesende Blutspender |
| Alternative Vollpreis | Star Wars: Empire at War (ca. 30 €, 03/2006: 87) |
| Alternative Budget | Homeworld 2 (ca. 15 €, –) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 6 |
| Atmosphäre | 6 |
| Multiplayer | 7 |

**PRO/KONTRA**

- Gen-Mutationen – das hat was
- feine Optik
- umständliches Mikro-Management
- mangelnde Übersicht in hitzigen Gefechten

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Sascha Adermann | 70 |
| Martin Deppe | 72 |

**71**




Bereits in der ersten Solo-Mission inszeniert Dragon Storm eine spannende Geschichte. Die **Kampagne** des Addons übertrifft die des Hauptprogramms.

# Spellforce 2 Dragon Storm

**Ein geniales Addon für ein geniales Spiel** – Dragon Storm unterhält für viele Stunden und setzt dem revolutionären Genremix die Krone auf.

CYLINK
CYNAMITE.DE
CIE
Ihr CyLink-Code

Im Lande Eo brennt mal wieder die Luft – diesmal geht's den Zwergen an den Kragen, die aus ihrer nordischen Heimat fliehen müssen. Sie übernehmen die Rolle eines Runenkriegers und spielen die Leibwache. So beginnt die Geschichte von **Dragon Storm**, die schnell epochale Ausmaße annimmt, viele offene Fragen aus den Vorgängern beantwortet, aber auch wieder neue Fragen aufwirft.

Aber, Moment mal ... Runenkrieger? Jawoll, die Einzelspielerkampagne bestreiten Sie nicht mit dem im Hauptprogramm (das zum Spielen des Addons benötigt wird) aufgepäppelten Helden, sondern starten mit einem neuen Charakter. Der ist immerhin nicht mehr grün hinter den Ohren, Sie starten die Odyssee mit Level 10 und dürfen somit gleich zu Beginn die ersten Talentpunkte verteilen. Unter anderem in den komplett neuen Talentbaum »Shaikan«. In diesem können Sie sich mit den ersten Punkten wie von Geisterhand geschwungene Dolche und Äxte beschwören, die Ihnen im Kampf zur Seite stehen. Später dürfen Sie sogar einen monströsen Wolf zu Hilfe rufen.

## Shaikanismus

Die Shaikan machen sich aber nicht nur im Talentbaum breit – sie stellen auch eine komplett neue Fraktion, bestehend aus den Parteien der Eisernen (metallene Roboterwesen, Fans des ersten Teils erinnern sich schmerzlich), der Drachlinge und der Shaikan selbst. Das Highlight sind zweifellos die Drachlinge, denn eine ganze Armee Schwingen schwingender und Feuer speiender Drachen zu kommandieren macht einfach Laune. Grundsätzlich spielt sich die neue Fraktion im Aufbau etwas träger als die etablierte Konkurrenz, gewinnt mit zunehmender Spieldauer aber an Stärke und ist irgendwann kaum noch aufzuhalten.

Wenn Sie in Mehrspielerpartien also gegen die Shaikan antreten, tun Sie gut daran, dem Gegner das Leben von Anfang an so schwer wie möglich zu machen. Gelegenheit dazu bekommen Sie fast nur auf altbekannten Schlachtfeldern. Nur drei neue Mehrspieler-Karten bringt das Addon, das wie **Spellforce 2** ganz klar den Solo-Modus favorisiert.



Die neue Fraktion der **Shaikan** im Überblick. Hier kämpfen Drachen und mysteriöse Metallwesen Seite an Seite. Ein starker Gegner für die etablierten Parteien.



Zu den drei neuen Karten im freien Spiel gehört die **Arena**. Mit Kämpfen verdienen Sie sich bessere Ausrüstung wie etwa die neuen Rüstungssets.

## Insider-Quest

Genau wie im Hauptprogramm hat's die Solo-Kampagne in sich. An die 30 Stunden sind Sie mit dem umfangreichen Addon beschäftigt, wenn Sie jeden Grashalm umdrehen; und das lohnt sich vor allem für Kenner des ersten **Spellforce**, denn **Dragon Storm** ist vollgestopft mit alten Bekannten und augenzwinkernden Anspielungen. Eine Nebenquest dreht sich sogar ausschließlich darum, über die Spielwelt verstreute Erinnerungsstücke aufzuklauben. Eine schöne Belohnung für treue Fans.

Aber bekanntlich kommt die Arbeit vor dem Vergnügen, und Arbeit gibt's jede Menge. Die meisten Karten in **Dragon Storm** nehmen Sie mit umfangreichen Feldzügen locker mehrere Stunden in Beschlag. Mal gehen Sie in die Offensive, mal stellen Sie sich mit kleinen und großen Vorposten ganzen Horden von Angreifern entgegen. Immer wieder wendet sich das Blatt, immer wieder können Sie sich mit – teils gut versteckten – Nebenmissionen das Leben leichter machen. Die Inszenierung von **Dragon Storm** ist vorbildlich und bleibt immer spannend. Auch die Geschichte ist wesentlich strammer erzählt als im Hauptprogramm, keine Spur mehr von gelegentlichen Durststrecken.

## Pflichtprogramm

Kurz und schmerzlos: Wer **Spellforce** mag, muss **Dragon Storm** haben. Eine Warnung an alle, die das Hauptprogramm noch nicht durchgespielt haben: Sobald Sie **Dragon Storm** installieren, geht in der Kampagne von **Shadow Wars** nix mehr. Von Ladefehlern über Questbugs bis zu Abstürzen reicht die ärgerliche Mängelliste. Wann ein Patch erscheint, war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

**David Bergmann**

## DAVID BERGMANN



### Fast perfekt

Der stiefmütterlich behandelte Mehrspielermodus, die mitunter etwas unübersichtlichen Massenschlachten, der unglückliche Kamerawinkel – die kleinen Mäckchen des Hauptprogramms sind nach wie vor die Haare in der Suppe. Allerdings trumpft das Addon mit einer komplett neuen Fraktion und mit einer noch packenderen Geschichte auf. Ich bin schlichtweg hingerissen. Dragon Storm gefällt mir sogar noch besser als Spellforce 2.

Spätestens jetzt müssen selbst die hartnäckigsten Eo-Muffel einfach zuschlagen. Ansonsten entgeht den Kostverächtern nämlich eines der besten Spiele der vergangenen Jahre. Also: kaufen!

**Meine Wertung** **90**

## MARTIN DEPPE



### Feuer und Flamme

Als Drachen-Fan hat dieses Addon schon durch seinen Namen einen dicken Stein in meinem Brett. Erst recht, wenn ich die feurigen Flieger auch kommandieren darf – zweifelsohne eine Sternstunde meines Strategenlebens.

Den Umfang, den Dragon Storm auffährt, kriegen andere Entwickler nicht mal für ein Hauptspiel hin. Statt Addon-typisch nur ein neues Standardvolk, ein paar Einheiten und eine Kampagne zu bauen, hat sich Phenomic richtig ins Zeug gelegt. Allein schon von der Story und den eingebauten »Easteregg«s für Fans der Serie sollten sich andere eine dicke Scheibe absäbeln. Vorbildlich!

**Meine Wertung** **89**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Strategie-Rollenspiel-Addon |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Phenomic |
| Hersteller | Jowood |
| Webseite | spellforce.de/sf2/addon/ |
| Hotline | 0900/515 568 6 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) |
| Internet (6 Spieler) | Netzwerk (6 Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 5,0 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 8500 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,8 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9800 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | alle Fantasy-Liebhaber |
| Alternative Vollpreis | |
| HdR: Schlacht um Mittelerde 2 | (ca. 45 €, 03/2006: 90) |
| Alternative Budget | |
| Spellforce: Platinum Edition | (ca. 19 €, –) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 9 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 9 |
| Multiplayer | 6 |

**PRO/KONTRA**

- packende Kampagne
- tolle neue Fraktion
- Schlachten schwer zu steuern
- Multiplayer-Modus schwächelt

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| David Bergmann | 90 |
| Martin Deppe | 89 |

**90**




001 hat die Lizenz zum Töten: Unser deutscher Panzer jagt auf **Mallorca** Briten aus den Fincas.

# Rush for the Bomb

Das Addon zu Rush for Berlin kommt reichlich spät. **Zu spät?**

Es ist schon frappierend, wie unterschiedlich viel Entwickler in ungefähr der gleichen Zeit aus ihren Addons holen. Während **Spellforce 2** nach gut einem Jahr im Addon **Dragon Storm** mit ganz neuen Fraktionen zaubert, bringt's **Rush for the Bomb** gerade mal auf ein paar frische Einheiten, darunter einen eher unspannenden Motorschlitten. Klar, mal eben eine ganz neue Kriegspartei zu erfinden ist im Fantasy-Genre leichter als im Zweiten Weltkrieg: aber der ist hier schließlich alternativ angehaucht, da hätten wir uns schon mehr Phantasie gewünscht.

## Krawalle auf Malle

Stattdessen schickt uns Stormregion in Kriegsgebiete, die zum Glück noch nicht so abgenudelt sind wie Stalingrad und so. In der deutschen Kampagne (es gibt noch eine westalliierte) geht's etwa nach Norwegen, oder auf die später eh deutsch besetzte Urlaubsinsel Mallorca. Der Sinn des Ganzen, wir ahnen es wegen des Namens, ist die Jagd nach der Atombombe.

**Rush for the** Bomb glänzt mit sehr vielen, abwechslungsreichen Haupt- und Nebenzielen pro Mission, krankt aber immer noch an den uralten Wegfindungs-Problemen.

## Harry, hol schon mal den Panzerwagen

Marinemann Harald Sturm steht im Mittelpunkt der deutschen Kampagne, er muss die Missionen überleben, darum setzen wir ihn am besten in ein halbwegs sicheres Fahrzeug, was im Getümmel schon mal arg friemelig ist. Als Dank macht er nahe Truppen stärker.

**Martin Deppe**

## MARTIN DEPPE



### Spätzünder

Der Krieg ist vorbei. Company of Heroes war dank seiner grandiosen Inszenierung ein letztes Highlight. Wer jetzt noch ein Strategiespiel zum Zeiten Weltkrieg herausbringt, muss schon was ganz besonderes bieten. Rush for the Bomb tut das nicht. Hier bekomme ich solide Kost, einen leicht alternativen Kriegsverlauf und lange, sehr unterschiedliche Missionen. Aber eben kein großes Kino. Hoffentlich gibt Stormregion in Codename Panzers: Cold War wieder mehr Spielspaß-Gas!

**Meine Wertung** **79**

## DAVID BERGMANN



### Überflüssig

Klar, auch Rush for the Bomb ist spannend, die Einsätze sind richtig fordernd. Mal, weil uns ein knackiges Zeitit im Nacken sitzt – mal, weil unser taktisches Können gefragt ist. Für anspruchsvoller Freizeit-Taktiker also genau richtig!

Aber, liebe Entwickler, warum scheren Euch die Wegfindungsprobleme nicht? Verflixt noch eins, ich hab' einfach genug davon, ständig den Einweiser zu spielen. Auch der Umfang des Addons hätte deutlich wuchtiger ausfallen können.

**Meine Wertung** **75**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Taktik-Addon |
| Verkaufsstart | 27. April 2007 |
| Entwickler | Stormregion |
| Hersteller | Deep Silver |
| Webseite | rushforberlin.de |
| Hotline | 0900/180 720 7 (0,62 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; mittel bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 6,3 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 Geforce 3 | CPU / RAM | 1,8 GHz 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 Geforce 5 | CPU / RAM | 2,4 GHz 1,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.280x1.024 Geforce 7900 | CPU / RAM | 3,4 GHz 2,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Atombombenentschärfer |
| Alternative Vollpreis | Company of Heroes (ca. 40 €, 10/2006: 90) |
| Alternative Budget | Panzers 2 (ca. 10 €, 08/2005: 84) |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 8 |
| Multiplayer | 7 |

### PRO/KONTRA

- ■ abwechslungsreiche Missionen
- ■ wachsende Kern-Armee
- ■ lange Nachladezeiten und Ruckler
- ■ immer noch Wegfindungsprobleme

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

| | |
|---|---|
| Martin Deppe | 79 |
| David Bergmann | 75 |

**77**



Frische Blumen und seltene Tiere wie der Albinogorilla peppen in zehn **Missionen** unseren Tierpark auf.

# Wildlife Park 2
## Crazy Zoo

CYLINK
CYNAMITE.DE
798
Ihr **CyLink**-Code

**Neue Attraktionen wie Polarfüchse** krempeln den Tierpark um.

Aus dem Schatten flitzt ein Polarfuchs durch den trockenen Staub seines Steppengeheges direkt hin zum Kältestrahler. Wölfe tummeln sich im Wüstensand, während im tropischen Dschungel Kängurus hoppeln. Ja, kümmert sich der Zoodirektor nicht um die Tiere, die es mit dem Addon **Crazy Zoo** in die Wirtschaftssimulation **Wildlife Park 2** geschafft haben?

Nicht ganz, denn es gibt nicht nur neue Tiere im Zoo: Zusätzlich wurden neue exotische Pflanzen importiert, doch die sind alle nicht so spannend wie die neuen Attraktionen! Wie in **Zoo Tycoon 2** können unsere Besucher den Park nun nämlich auch vom Dromedar- und Elefantenrücken aus begutachten. Oder im Haifischbecken auf Tauchtour gehen. All das natürlich, um uns mehr Geld die Kassen zu spülen.

### Wie auf dem Rummelplatz

Hubschrauber und Erlebnisspielplatz lenken unsere Aufmerksamkeit auf die Zoobesucher, doch die Tiere kommen nicht zu knapp: Es gibt einige neue Trainingsspielzeuge. Außerdem dürfen wir Zwei- und Vierbeiner, und alles, was da kreucht und fleucht, in zehn neuen Missionen betüdeln – die Aufgaben sind schnell gelöst und nicht sehr anspruchsvoll. Zumindest ist das Retten der Bewohner eines heruntergekommenen Zoos nicht schwierig – zum Ordnen der Verhältnisse halten wir einfach die Zeit an. Freiheitsliebende Tierparkbauer dürfen sich im freien Spiel auf zehn neuen Karten austoben.

**Susanne Braun**

## SUSANNE BRAUN



### Schöne neue Welt

Irre ich mich, oder sehen meine Parks dank Orchidee und Sonnenblume viel bunter aus? Ganz zu schweigen, dass auch meine Tiere gerne durch die Farbenpracht toben. Mir gefällt's in den neu ausstaffierten Tiergehegen. Und Publikumsattraktionen wie das Rundreiten muss ich im freien Spiel auch nicht bauen, sondern sorge lieber dafür, dass sich die Tiere selbst versorgen – und ich auf Wärter verzichten kann. Daher kommen mir die neuen Karten sehr gelegen, denn die Missionen sind eh nicht sehr spannend.

**Meine Wertung** **78**

## SIMON FISTRICH

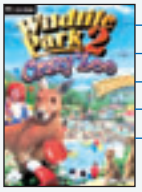


### Knut ist doof. Egal!

Die alte Krankheit, das mitunter nicht ganz nachvollziehbare Tierverhalten, schleppt auch Crazy Zoo mit sich rum. Macht aber nichts: Meister Petz, Isegrimm & Co. bleiben echt witzige Hauptdarsteller in einem entspannten, ansehnlichen und alles in allem ziemlich harmlosen Strategiespiel. Genau das Richtige, um zwischen zwei Partien Command & Conquer 3 und Company of Heroes mal für ein paar Stündchen abzuschalten. Die Missionen hätten trotzdem eine Spur aufregender sein können.

**Meine Wertung** **72**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Wirtschaftssimulation-Addon |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | B-Alive |
| Hersteller | Deep Silver |
| Webseite | www.wildlifepark2.com |
| Hotline | 0900/515 568 6 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler)<br>Internet (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

Installationsgröße: 2,1 GB (inklusive Hauptprogramm)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 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 | 2,8 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für: Tierliebhaber und Safarifans

Alternative Vollpreis: **Zoo Tycoon 2** (ca. 30 €, 12/2004: 80)

Alternative Budget: **Wildlife Park 2** (ca. 20 €, 06/2006: 73)

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 6 |
| Multiplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- ■ neue Tierarten und Pflanzen
- ■ neue Attraktionen
- ■ Spaß für die Besucher
- ■ Missionsziele langweilig

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Susanne Braun | 78 |
| Simon Fistrich | 72 |

**75**



Die **Übersichtsseite** des Filmstudios zeigt Ihnen den Stand Ihres Projekts. Wenn Sie alle Vorbereitungen getroffen haben, können Sie die Dreharbeiten beginnen.



Fast alle Gebäude bringen Ersparnisse bei den Gagen und Gehältern mit sich. Die **Feuerwache** sollten Sie früh errichten, denn sie verhindert Brände.

# Hollywood Pictures 2

CYLINK
CYNAMITE.de
QQ7
Ihr CyLink-Code

**Willkommen in Hollywood, der Welt der Stars und Sternchen, der Filme und Förderkredite.** Machen Sie sich einen Namen als Meister der cineastischen Kunst und drehen Sie Ihre eigenen Kino-Streifen.

Bereits Mitte der 90er Jahre weckte eine Kino-Management-Simulation für Amiga 500 mit dem Namen **Hollywood Pictures** das Interesse Computer-affiner Filmfreaks. Als Filmproduzent und Kinobesitzer in Personalunion galt es, den Ertrag des Lichtspielhauses durch die vorausschauende Planung des Programms zu maximieren. Obwohl das Spiel nicht besonders viel Abwechslung bot, war das Geldverdienen seiner Zeit Motivation genug, um auf der Suche nach Blockbustern stundenlang die Archive beim Filmverleih zu durchstöbern.

## Dieser Weg wird kein leichter sein

Doch dieses Durchstöbern gehört der Vergangenheit an. Heutzutage brauchen Sie andere Qualitäten, um ein marodes Filmstudio vor dem drohenden Bankrott und dem damit verbundenen Untergang zu retten. Der Fokus liegt bei **Hollywood Pictures 2** nämlich auf der Produktion eigener cineastischer Kunstwerke. Obwohl es – zugegeben – ein weiter und steiniger Weg vom niveaulosen und billig produzierten Erotik-Machwerk zum hochkarätig besetzten Oscar-prämierten Meisterwerk ist.

Steinig vor allem deshalb, weil Sie mit Ihrem bescheidenen Startkapital kaum Bäume ausreißen – geschweige denn einen namhaften Regisseur oder Schauspieler hinter dem Ofen vorlocken. So helfen anfangs Filmförderkredite bei der Realisierung von Projekten, die sonst nicht denkbar wären. Allerdings halten sich diese finanziellen Subventionen in Grenzen, so dass sich (selbst mit einem derartigen Bonus) aus dem Stand kein Kassenknüller produzieren lässt. Vielmehr verlegen Sie sich zunächst auf die Verfilmung billiger Drehbücher mit minder qualifizierten Regisseuren. Der Rest des Teams, wie Darsteller, Kameraleute und Maskenbildner, liegt bei den ersten Dreharbeiten auf ähnlichem Niveau. Sie haben auch die Möglichkeit, ein eigenes Script anzufertigen. Doch egal, wie überzeugend Ihr selbst geschriebenes Drehbuch ist, unbegnadete Akteure und unfähige Techniker vermasseln jede noch so viel versprechende Arbeit. Daher ist es von großer Wichtigkeit, erst kleine, semi-professionelle Werke abfilmen zu lassen oder selbst abzufilmen, bevor man nach den Oscars greift.

## The Nominees are ...

Sehr hilfreich sind Ihnen bei ehrgeizigen Projekten die guten Beziehungen, die Sie im Laufe der Zeit knüpfen werden. Zufallsereignisse bescheren Ihnen ein ums andere Mal gute Beziehungen zu etablierten Kräften. So lassen sich prominente Gestalten auch für Produktionen minderer Qualität gewinnen – und das zum Schnäppchenpreis! Denn die Tagesgagen bekannter Mimen sind unter normalen Umständen zu Beginn nicht zu zahlen. Apropos bekannt: Die Namen der Künstler sind nur unwesentlich verfremdet. Ein T. Honks wird dank des implementierten Editors ganz fix zu Tom Hanks. Zudem lassen sich die Attribute und Eigenschaften der Darsteller nach den eigenen Vorstellungen anpassen. Dies ist sogar zu empfehlen, da es im unteren Preissegment kaum Aktricen mit guter emotionaler Ausdruckskraft gibt. Stattdessen sind nahezu alle Femmes im wahrsten

## SASCHA ADERMANN



### Interessantes Thema, mittelmäßig umgesetzt

Es war zu erwarten, dass Hollywood Pictures 2 keine spielerische Offenbarung sein würde. Dass sich diese Erwartung dann auch bestätigt, liegt in erster Linie an der etwas unübersichtlichen Struktur des Spiels. Erst als ich mich etwas eingelebt und die unzureichend erklärten Vorgehensweisen (Dreharbeiten) verinnerlicht hatte, stellte sich Routine ein. Doch aus solcher Routine wird recht bald mangelnde Abwechslung, und dann macht sich (bei mir) schnell Langeweile breit.

Das ist zugleich das große Problem dieses ansonsten doch recht soliden Spiels. Filme produzieren, damit Geld verdienen und Preise abgreifen, das war es. Die Zufallsereignisse wiederholen sich einfach zu oft und zu schnell, um einen überraschenden Aha-Effekt zu erzielen.

**Meine Wertung** **67**



Qualität eines Drehbuchs und Bekanntheitsgrad des Autors sind wichtig. Früher oder später sollten Sie eigene **Skripte** erstellen, anstatt sie teuer zu kaufen.



Je aufwändiger Ihr **Bühnenbild** ist und je mehr Szenen Sie selbst drehen, desto besser fällt die Bewertung Ihres Streifens bei der finalen Filmkritik aus.

Sinne des Wortes Fatal und verstehen sich in erster Linie auf brachiale Actionfilme.

## Bastel-Set

Sobald Sie ein Drehbuch und das notwendige Personal haben, steht die Kulisse auf dem Plan. Zwar ist es nicht zwingend erforderlich, seine eigenen Szenerien zu basteln, aber es wertet den Film auf. Dabei empfiehlt es sich, vorerst auf kostspielige Reisen zu fernen Drehorten zu verzichten. Stattdessen bauen Sie selber einfache Bühnenbilder, egal ob diese zum Script passen.

Sind alle Vorraussetzungen geschaffen und ein reißerischer Titel ersonnen, kann es losgehen. Je komplexer die Vorlage des Autors und je größer der von Ihnen betriebene Aufwand, desto länger dauern die Dreharbeiten. Während einfache Produktionen nur wenige Wochen brauchen, ziehen bei anspruchsvollen Projekten mehrere Monate ins Land. Tipp: Drehen Sie mehrere Szenen, nutzen Sie Spezialeffekte, lassen Sie Fahrzeuge fahren und die Darsteller sprechen. Zwei Bühnenbilder und/oder Drehorte sind genug. Im Schnittstudio wählen Sie die musikalische Untermalung – fertig!

## And the Oscar goes to ...

Zu Verlängerungen der Drehzeit kann es kommen, wenn Fortuna ihr Füllhorn vergessen hat und Ihr Set deshalb ständig von teils absurden Missgeschicken heimgesucht wird. Diebstähle und Drogenrazzien kosten Geld, Krankheiten und verpatzte Szenen fressen Zeit. Und auch die ist wertvoll, denn jeder Tag erhöht die Kosten. Erst wenn Sie sich gute Kamera- und Stunt-Teams leisten, geht die Anzahl misslicher Ereignisse auf ein erträgliches Maß zurück.

Eine realistische Chance auf den Oscar haben Sie sowieso nur mit den besten Leuten an der Hand. So motivierend sich die Hatz nach weltweiten Zuschauerzahlen und internationalen Auszeichnungen mitunter darstellt, so ermüdend ist der unübersichtliche und anfangs verwirrende Aufbau. Am abwechslungsarmen Spielablauf kann der Ausbau des Filmgeländes freilich nicht viel ändern. Schließlich bleibt nur der Ansporn, möglichst viele Goldene Bären, Palmen und natürlich Oscars einzuheimsen.

**Sascha Adermann**



## SIMON FISTRICH



### Für Fans okay

Wenn ich Peter Molyneux' The Movies mit Hollywood Pictures 2 vergleiche, ist das etwa so, als würde ich eine Bruckheimer-Produktion an einem Terry-Gilliam-Film messen. Erstere ist leichter zugänglich und bietet Bombast en masse, letzterer aber wesentlich mehr Tiefe.

Sayonaras Wirtschaftssimulation erreicht, um beim Beispiel zu bleiben, aber niemals die Genialität eines Gilliam-Streifens. Da stören ärgerliche Amateurpatzer wie die vergeigte Installationsroutine und unerklärliche Abstürze. Der mit der Zeit allzu routinierte Spielablauf und die zu fummelige Bedienung ziehen die Langzeitmotivation mit der Zeit arg in den Keller. Nachwuchsregisseure, die The Movies in- und auswendig kennen oder gar nicht mögen, sollten aber allein mangels guter Alternativen einen Blick riskieren.

**Meine Wertung** **71**

## WERTUNGSKASTEN




| | |
|---|---|
| Genre | Wirtschaftssimulation |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Sayonara Software |
| Hersteller | Kalypso Media |
| Webseite | www.hollywoodpictures2.de |
| Hotline | 06241/502 240 (0,06 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | drei Stufen; leicht bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (4 Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 2,26 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 800x600 / Radeon 9000 | CPU / RAM | 1,0 GHz / 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 / Radeon 9250 | CPU / RAM | 1,5 GHz / 1,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.280x1.024 / Radeon 9800 | CPU / RAM | 2,2 GHz / 2,0 GB |

Ideal für: Film-Freaks und jeden Nachwuchs-Kim-Jong-Il

Alternative Vollpreis
Zoo Tycoon 2: Marine Mania (ca. 30 €, 12/2006: 72)

Alternative Budget
The Movies (ca. 10 €, 08/2006: 88)

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 8 |
| Multiplayer | 7 |

**PRO/KONTRA**

- + gelungenes Hollywood-Flair
- + Editor zur Bearbeitung der verfremdeten Namen
- – etwas unübersichtlicher Spielaufbau
- – Texte sind stellenweise nicht übersetzt (Englisch)

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Sascha Adermann | 67 |
| Simon Fistrich | 71 |

**69**

CYLINK
CYNAMITE.DE
5C3
Ihr CyLink-Code



**Erfahrungspunkte** bekommen Sie bereits während eines Kampfes; sie steigern die Fertigkeitsstufe.

# Bounty Bay Online

Freibeutern mit Hindernissen: Wer im salzwässrigen Online-Rollenspiel Bounty Bay in See stechen will, braucht viel Geduld, wenig Anspruch – und sehr, sehr gute Ohrenstöpsel.

Bounty: Das bedeutet übersetzt »Kopfgeld« – und schon nach drei Minuten wissen wir, auf wen es ausgesetzt ist. Auf den Komponisten der Musik nämlich. Gerade haben wir uns durch eine Charaktererschaffung geklickt, die durch völlige Informations-Abwesenheit glänzt (um welche der vier spielbaren Klassen Entdecker, Krieger, Händlerin oder Seefahrerin es sich bei den Damen und Herren handelt, die wir dort anklicken dürfen, verrät nur ein Blick ins Handbuch), da wartet auch schon die erste Tutorial-Seeschlacht. Fein, denken wir, nix wie ran an den Piraten. Doch schon vor der ersten Kanonensalve werden wir von einem markerschütternden Geschepper angefallen, das klingt, als habe man das Schulorchester der örtlichen Grundschule auf Koks gesetzt.

Während wir noch panisch nach einer Möglichkeit suchen, diese gefährliche Körperverletzung auszuschalten, macht der Hund des Testers Nägel mit Köpfen und beißt das Stromkabel durch. Braves Tier.

## Tückische Steuerung

Nach dem Kabelaustausch fällt auch der erste Landgang ernüchternd aus – in den Städten herrscht zwar viel Trubel, aber unglücklicherweise auch eine allzu zeitgenössische Optik. Will heißen: **Bounty Bay** sieht aus, als sei es zu Sir Francis Drakes Zeiten entwickelt worden. Die Steuerung stammt hingegen direkt aus der Hölle: Unseren Freibeuter in Spe müssen wir ausschließlich per Maus steuern, ein Rechtsklick bewegt ihn an die gewünschte Stelle (sofern die hinterhältige Wegfindung nichts dagegen hat, zum Beispiel eine andere Figur zum Dranhängenbleiben), die Kamera würden wir gerne per Tasten steuern, dürfen aber nicht. Wenigstens können wir mit der obsolet gewordenen linken Hand den Hund streicheln.

## Learning by Doing

An Land spielt sich **Bounty Bay** wie ein unspektakuläres Online-Rollenspiel. Diverse NPCs ver-

## SETUP

**Installation:**
Bounty Bay Online belegt 3 GB auf Ihrer Festplatte. Ihr Charakter wird auf den Bounty-Bay-Servern gespeichert.

**Einstellmöglichkeiten:**
Zwar können Sie während des Spiels die Grafikqualität und Detailstufe mehrstufig feintunen, allerdings ist das aufgrund der niedrigen Hardware-Anforderungen nur auf uralten Low-End-Systemen notwendig. Die Auflösung kann nur beim Spielstart geändert werden; höhere Auflösungen als 1.024 mal 768 sorgten auf einem unserer Testrechner für Abstürze beim Starten.



Weitere Bilder zu Bounty Bay Online auf www.cynamite.de



Die Spielwelt umfasst nicht nur den **Mittelmeerraum**, sondern auch Nordsee, Afrika und die Neue Welt.

## BOUNTY BAY ONLINE KAUFEN ODER NICHT?

**Sollten Sie kaufen ...**

... wenn Sie eine Abwechslung vom Fantasy-Einheitsbrei der Online-Spiele brauchen

... wenn Sie eine technisch antiquierte Mischung aus World of WarCraft und Pirates interessant finden

... wenn Sie taub sind

**Sollten Sie nicht kaufen ...**

... wenn Sie eine halbwegs zeitgemäße Präsentation erwarten

... wenn Sie keine Geduld für den langwierigen Fähigkeitenaufstieg haben

... wenn Sie keinen Hund besitzen



teilen Aufträge, die streng nach Schema F verlaufen, also bringe dies dorthin und töte zehn davon. Verschiedene Handwerks- und Erntefähigkeiten versprechen Abwechslung vom Seefahrerleben. Erfahrungsstufen gibt es nicht – sämtliche Fähigkeiten verbessern sich, ähnlich wie in **Oblivion**, durch Anwendung. Hauen wir oft genug die umherstreunenden Füchse und Krabben, steigt unser Waffenskill. Schippern wir hingegen mit unserem Kahn durch die Weltmeere, erhöhen wir die Navigationskünste.

Die Landkämpfe laufen dabei onlinerollenspieltypisch automatisch ab; im weiteren Spielverlauf erwerben wir beim Trainer Spezialfähigkeiten und -angriffe, die das Ganze spürbar auflockern, aber nie die Tiefe eines reinrassigen Online-Rollenspiels erreichen.

### Langweiliges Entdecken

Auf hoher See hingegen spielt sich **Bounty Bay** wie ein komplexeres – aber auch deutlich langwierigeres – **Pirates**. Das Aufrüsten des eigenen Schiffes motiviert, die Seeschlachten sind spannend, aber dazwischen regiert jede Menge Leerlauf. Besonders Entdecker brauchen viel Geduld – ihr Job klingt nämlich aufregender, als er tatsächlich ist. Während Krieger aus diversen Angriffsmissionen wählen dürfen, besteht das Entdeckerdasein hauptsächlich aus Hin- und Herfahren. Das macht eine Zeitlang durchaus Laune, wird aber ebenso schnell eintönig wie das Leben als Händlerin.

### Vom Krieger zum Piraten

Den meisten Spaß macht uns **Bounty Bay** als Krieger. Der später auch zu den Piraten überlaufen darf, das nötige Ansehen beim finsteren Gesindel vorausgesetzt. Hier sind die Missionen vergleichsweise abwechslungsreich; mal geht's



Volksauflauf am **Marktplatz**: Der bislang einzige Server ist gut gefüllt, und die Städte sind mit Verkaufsständen anderer Spieler förmlich gepflastert.



Ich bin Holzfäller und mir geht's gut ... Holzhacken ist eine der **Erntefähigkeiten**. Das Holz lässt sich in diversen Handwerksfähigkeiten weiterverarbeiten.



Beim **Trainer** lernen wir neue Fähigkeiten oder verbessern unsere alten. Die diversen Kampfskills machen das Gegnergekloppe deutlich abwechslungsreicher.



**Seeschlachten** machen Laune, ziehen sich aufgrund der Trägheit und relativ niedrigen Geschwindigkeit der Schiffe aber häufig in die Länge.

zum Gegnervertrimmen an Land, dann zum Schmugglerversenken auf See, anschließend zum Botengang in die Nachbarstadt. Gegen Schwergewichte wie **Vanguard** oder **World of WarCraft** kann **Bounty Bay** zwar zu keiner Zeit konkurrieren, aber dennoch übt das Ganze einen eigentümlichen Reiz aus. Ist man erst einmal hinter die spielerischen Zusammenhänge gestiegen – das Tutorial ist dabei leider keine große Hilfe – offenbart sich ein gewisses Suchtpotenzial: Noch ein Schiffsupgrade hier, ein neuer Säbel da, dann noch schnell das Holzfällen verbessern und neue Matrosen anheuern ... ehe man sich versieht, ist man doch glatt in der Spielwelt versunken.

## Schmerzfrei muss man sein

Dieses Versinken setzt allerdings eine hohe Schmerztoleranz voraus. Neben der völlig antiquierten Optik, der qualvollen Musik und der trägen Steuerung stören vor allem die lieblos geschrieben und übersetzten Dialoge. Wo sich andere Online-Spiele wenigstens um den Ansatz einer Hintergrundgeschichte bemühen, gibt's bei **Bounty Bay Online** nur ein paar müde dahingeklatschte Satzbrocken – und die sind teilweise auch noch wunderbar albern übersetzt. Unser bisheriges Testhighlight: »I am a Wächter von this city!«

Zu diesem unausgegorenen Eindruck passt auch, dass der Link im Installationsmenü, der Sie zur Accounterstellung leiten soll, nicht funktioniert. Google wird's freuen. Das Spiel selbst ist mit 25 Euro erfreulich günstig, allerdings erscheinen uns die monatlichen Gebühren von knapp 10 Euro (nach dem ersten Gratismonat) als zu teuer – für geringfügig mehr Geld bekommt man anderswo einfach deutlich mehr Spielspaß geboten.

**Jochen Gebauer**

## JOCHEN GEBAUER*



### Potenzial versenkt

Bounty Bay ist seltsam. Nach anfänglichem Entsetzen darüber, dass alles irgendwie billig und unfertig wirkt, ertappte ich mich dabei, Spaß zu haben. Der wird mir zwar immer wieder durch Steuerung und Wegfindung verdorben und leidet auf Dauer unter dem öden Missionsdesign, hält sich aber so hartnäckig, dass er mir zwei, drei Euro im Monat wert wäre.

Dummerweise kostet Bounty Bay zehn davon, und das ist es nicht wert. Nicht, wenn ich fürs gleiche Geld Vanguard oder WoW spielen kann. Dort bekomme ich zwar keine spaßigen Seeschlachten, aber ein professionelles Gesamtwerk, von dem Bounty Bay eine ganze Ecke entfernt ist. Schade drum: Das Grundkonzept hat wirklich mehr Potenzial gehabt.

**Meine Wertung** **59**

## MARTIN DEPPE



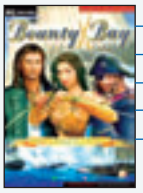
### Gestrandeter Spielspaß

Die erste Quest ist schon symptomatisch: Rund 30 Minuten habe ich dafür gebraucht. Davon 25 rumgewartet. An der Küste Nordafrikas, um einen Elefanten zu finden. Klar, die Viecher sind ja auch winzig! Das Spiel schickt mich auf eine Koordinate. Dann warten. Nichts gefunden, ein paar Meter weitersegeln, warten. Das ganze viermal. Dann Proviant alle, heimsegeln (geht ohne Nahrung nur langsam), Proviant kaufen, zurücksegeln und ... warten, warten, warten! Und dann verrät mir ein schnöder Text, dass ich das Rüsselvieh gesichtet habe.

Wenn Sie Bounty Bay unbedingt spielen wollen, dann bitte als Kämpfer. Die drei anderen Klassen sind schlicht langweilig – und ihre zehn Euro im Monat nicht wert.

**Meine Wertung** **48**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Online-Rollenspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Yusho |
| Hersteller | Frogster |
| Webseite | www.bountybayonline.de |
| Hotline | support@bountybayonline.de |
| ca. Preis in € | 25 (plus 10 Euro nach dem ersten Monat) |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | »denglisch«/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) |
| Internet (10.000 Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 3,0 GB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,2 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 128 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 1,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | schmerzfreie Freibeuter |
| Alternative Vollpreis | |
| Vanguard | (ca. 40 €, 04/2007: 83) |
| Alternative Budget | |
| World of WarCraft | (ca. 20 €, 07/2006: 95) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Sound | 1 |
| Steuerung | 3 |
| Atmosphäre | 5 |
| Singleplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- große Spielwelt
- spaßige Seeschlachten
- technisch veraltet
- umständliche Bedienung

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Jochen Gebauer | 59 |
| Martin Deppe | 48 |

**54**

* Jochen Gebauer (28) studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Tests und Reportagen (04/2007: Vanguard).



Näher sollten Sie sich nicht an die herumstreunenden Gegner heranwagen – es sei denn, Sie aktivieren den einfachen **Kampfmodus**.



Nützlich: Ein Vorgänger hat auf diesem Regal ein paar Tipps für die artgerechte **Spinnenhaltung** hinterlassen. Das Zippo haben wir schon – wo ist das Benzin?

# Penumbra Im Halbschatten

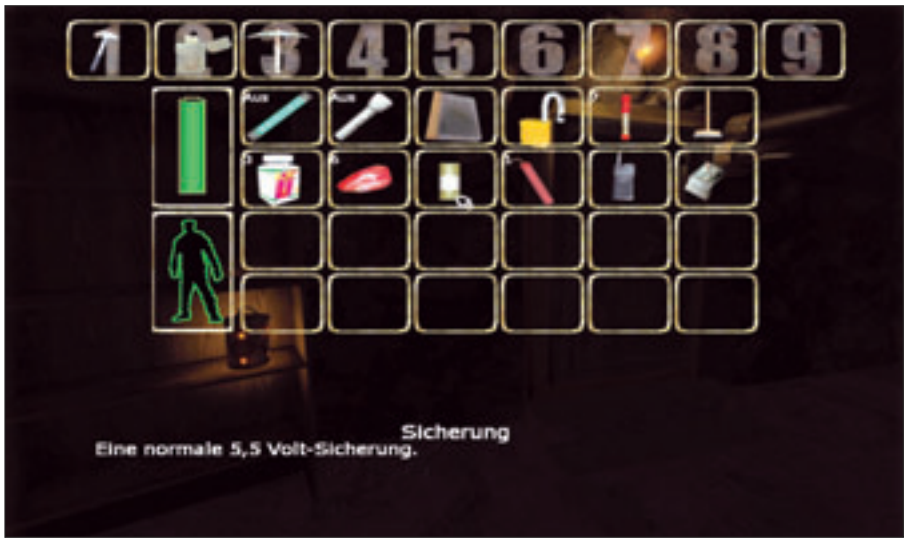
Der Name ist hier tatsächlich mal Programm: Penumbra bewegt sich im Halbschatten der Mystery-Adventures – **nicht wirklich gut, aber auch alles andere als schlecht.**

Spätestens seit der erfolgreichen Fernsehserie **Lost** ist hinreichend bekannt: Verschlossene Bodenluken sind ganz furchtbar faszinierend. Im Falle von **Penumbra** befindet sich besagte Luke allerdings nicht auf einem lauschigen Südsee-Eiland, sondern im öde-kalten Grönland, wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen würden, wenn sie nicht vorher erfroren wären. Das tut der Faszination natürlich keinen Abbruch: Professor Philip ohne Nachnamen will da unbedingt rein, weil er in einem Brief seines vor Ewigkeiten verschwundenen Vaters schrecklich mysteriöse Dinge darüber gelesen hat. Dass es sich dabei nicht unbedingt um einen brillanten Einfall handeln könnte, kommt Philip – ganz der typische Spieleheld – selbstverständlich nicht in den Sinn. Also klettert er runter – und wir mit ihm.

## Unausgegorene Kämpfe

Wie es sich für ein ordentliches Mystery-Adventure gehört, findet Philip in Grönlands Stollen aber erst einmal keine Antworten, sondern eine ganze Menge neuer Fragen: Was ist das eigentlich für eine Einrichtung? Wo sind die Minenarbeiter? Und wer zum Teufel hat dieses Kampfsystem verbrochen? Schon nach ein paar Minuten sollen wir nämlich mit einem gerade gefundenen Hammer ein paar Bretter zerdeppern – klar, denken wir, kein Problem, immer weg mit den Dingern, die waren uns sowieso ein Dorn im Auge. Blöderweise steuert sich der Hammer jedoch wie ein Zitteraal: Theoretisch müssen wir nur mit gedrückter Maustaste ausholen und schwingen, praktisch reagiert das vermaledeite Ding allerdings nur sporadisch so, wie wir uns das vorstellen, dreht dabei aber raffinierterweise die Kamera, so dass wir mit hübscher Regelmäßigkeit ins Leere dreschen.

Glücklicherweise lässt sich das verunglückte Kampfsystem im Optionsmenü spürbar vereinfachen – allerdings werden auf diese Weise die eigentlich spannenden, aber deutlich zu lang geratenen Schleicheinlagen obsolet, weil wir die sporadisch auftauchenden Gegner im einfachen Modus kurzerhand zu Kleinholz verarbeiten. Wirklich befriedigend ist also keine der beiden Alternativen: Entweder wir kämpfen, aber schleichen nicht, oder wir schleichen,




Das **Inventarfenster** ist hässlich wie eine ungeschminkte Cher, lässt sich aber einfach und schnell benutzen.

## JOCHEN GEBAUER



### Macht mir keine Angst

Wenn ich im abgedunkelten Zimmer durch finstere Korridore schleiche und mich vor allgegenwärtigen Spinnen fürchte, die dann doch nicht auftauchen, macht mir Penumbra durchaus Laune. Cleverer Grusel statt schockigem Horror, das funktioniert. Wenn ich allerdings darüber nachdenke, warum ich das eigentlich tue, verliert die beklemmende Atmosphäre den Boden unter den Füßen. Die Prämisse ist zu albern, der Protagonist zu archetypisch, die Story zu konstruiert. Kurz: Penumbra ist unglaubwürdig.

In einem anderen Szenario könnte man das verschmerzen und sich stattdessen der gelungenen Rätsel erfreuen, aber ein Spiel, das Angst erzeugen will, muss glaubhaft sein. Sonst ereilt es das denkbar schlimmste Schicksal eines fantastischen Werkes: Belanglosigkeit.

**Meine Wertung** **59**



Diesen **Stromgenerator** müssen wir zum Laufen bringen. Welche Ventile wir dabei in welcher Reihenfolge drehen müssen, verrät die Bedienungsanleitung.



In einem der ersten **Physik-Rätsel** überqueren wir einen elektrischen Zaun, indem wir aus herumliegenden Holzbrettern eine provisorische Rampe bauen.

aber kämpfen nicht. Eine ausbalancierte Mischung aus beiden Spielweisen wäre der bedrohlichen Atmosphäre gerechter geworden.

## Logische Rätsel

Ansonsten steuert sich **Penumbra** tadellos: Per WASD bewegen wir Philip durch die finsteren Korridore, Inventar sowie Taschenlampe stehen per Hotkey zur Verfügung, rennen und kriechen dürfen wir auch. Was sich wie ein Shooter anfühlt, ist im Herzen ein klassisches Adventure. Wenn wir uns nicht gerade an Hunden oder Spinnen vorbeischleichen, tüfteln wir an diversen Logik-Rätseln. Mal müssen wir einen heruntergekommenen Generator in Gang setzen, indem wir die verschiedenen Ventile in der richtigen Reihenfolge bedienen, dann warten Morsenachrichten auf unsere Dechiffrierkünste und verraten uns einen wichtigen Code. Für die meisten dieser Rätsel existieren verstreute Hinweise in Form herumliegender Notizen, die nebenbei auch die (leider allzu aufgesetzt wirkende) Hintergrundgeschichte erzählen.

Deutlich kniffliger sind da bisweilen die Physik-Rätsel im Stile von **Half-Life 2**: Um einen elektrischen Zaun zu passieren, müssen wir uns mit Holzbalken eine Rampe bauen. Und an den Inhalt einer robusten Kiste gelangen wir, indem wir sie einen Schacht hinunterschubsen.

## Beklemmende Atmosphäre

Neben den logischen, herausfordernden Rätseln punktet **Penumbra** mit einer beklemmenden Atmosphäre, die ohne billige Schockeffekte auskommt. Während wir durch die Tunnel schleichen, zehren flüsternde Stimmen, trappelnde Spinnenfüße und wütendes Hundegeknurre an den Nerven. Schade nur, dass die Taschenlampe in der Bedeutungslosigkeit versinkt – wären Lichtquellen spärlicher platziert, könnte **Penumbra** tatsächlich eine beängstigend klaustrophobische Stimmung erzeugen.

Das gleiche dumpfe Gefühl verschenkter Möglichkeiten hinterlässt auch die Geschichte. Hinter der albernen Prämisse stecken etliche spannende Einfälle, die unglücklicherweise nie konsequent verfolgt werden. So bleibt am Schluss ein latent wirrer Storybrei, der zwar nicht langweilt, aber auch selten zum Weiterspielen animiert. Apropos Weiterspielen: Gespeichert wird in **Penumbra** entweder automatisch oder an den verstreuten Speicherpunkten. Der Sinn dieser Restriktion bleibt uns allerdings verschlossen – wer nicht gerade eine diebische Freude daran hat, sechs Mal am selben Hund vorbeizuschleichen oder ihn zu verdreschen, sehnt sich nach einer komfortablen Quicksave-Funktion. Zumal sich der Verdacht aufdrängt, dass die Spieldauer auf diese Weise künstlich verlängert wird; nach sechs bis acht Stunden ist der Mystery-Spaß nämlich vorbei und das Warten auf die Fortsetzung beginnt.

**Jochen Gebauer**

## SUSANNE BRAUN



### Trocken wie Brot

Nee, Penumbra macht mir nicht wirklich Spaß. Die Atmosphäre ist schon ein wenig gruselig, aber echte Schauer jagen mir nicht über den Rücken. Außerdem ist mir die geheimnisvolle Vater-Sohn-Geheimbasis-Geschichte schlichtweg zu blöd. Und eine Mine soll mit der sprunghaft angestiegenen Selbstmordrate auf Grönland zu tun haben? Also bitte!

Allerdings habe ich mit der Kampfsteuerung – und mit der Steuerung allgemein – keinerlei Probleme. Die ist recht intuitiv und das Ausholen mit dem Hammer funktioniert ganz gut. Auch die Rätsel sind sehr logisch und stimmig. Warum allerdings die Höhlen-Hunde scheinbar ihren Geruchssinn eingebüßt haben, erklärt mir niemand. Eigentlich müssten mich die Tölen finden.

**Meine Wertung** **51**

## WERTUNGSKASTEN




| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Frictional Games |
| Hersteller | Kalypso |
| Webseite | frictionalgames.com/penumbra |
| Hotline | 06241/502 240 (Normaltarif) |
| ca. Preis in € | 20 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | drei Stufen Stufen; leicht bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 820 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 800x600 / Geforce 4 | CPU / RAM | 1,0 GHz / 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 / Geforce 7600 | CPU / RAM | 2,0 GHz / 1,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.280x1.024 / Geforce 7600 | CPU / RAM | 3,0 GHz / 2,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Schleichwütige Adventure-Fans |
| Alternative Vollpreis | Resident Evil 4 (ca. 40 €, 04/2007: 84) |
| Alternative Budget | Fahrenheit (ca. 15 €, 11/2006: 83) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 5 |
| Atmosphäre | 7 |
| Multiplayer | – |

**PRO/KONTRA**

- logische Rätsel
- beklemmende Atmosphäre
- unnötige Speicherpunkte
- unausgegorenes Kampfsystem

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Jochen Gebauer | 59 |
| Susanne Braun | 51 |

**55**



Gegen mehrere Gegner hilft oft nur ein geschickt eingefädelter **Selbstmord**. Nach der dritten Reinkarnation hat man sie mürbe gekämpft.



**Erfahrungspunkte** gibt es in Mage Knight nicht. Die Fähigkeiten und Attribute erhöhen und verbessern sich bei regelmäßiger Anwendung.

# Mage Knight Apocalypse

Mage Knight ist das spielgewordene Six Feet Under: **Gestorben wird immer – und zwar ununterbrochen.**

CYLINK
CYNAMITE.DE
1 V 6
Ihr CyLink-Code

Fünf Eidgenossen retten die Welt. Was nach ungewöhnlich tatendurstigen Schweizern klingt, ist die schnell erzählte Geschichte von **Mage Knight**. Einen dieser »Oathsworn« – vom schwarzpulververrückten Zwerg bis zur säbelrasselnden Amazone – steuern wir durch die Welt der Tabletop-Vorlage.

Das heißt, wir versuchen es. Die linkische Bedienung entpuppt sich nämlich schon im Tutorial als eigentlicher Endgegner: Das fängt bei der Kamera an, die genauso clever ist wie die Künstliche Intelligenz (sprich: gar nicht), geht beim mühsamen Hin- und Herwechseln zwischen den diversen Spezialfähigkeiten weiter und nimmt in popelig winzigen Charakter- und Inventarbildschirmen ein schlimmes Ende.

## Sterben wie die Hasen

Ein Ende nehmen wir auch. Und zwar ein vorzeitiges. Weil die Eidgenossen so standhaft sind wie, sagen wir mal, die Franzosen, kippen sie in den Action-Gefechten quasi ununterbrochen aus den Latschen. Was kein Problem ist, weil sie an den inflationär verteilten Speicherpunkten wieder auftauchen – allerdings macht dieser Umstand alles Taktieren sinnlos, weil man mit ein paar Harakiri-Einsätzen auch die größten Gegnerhorden mürbe kriegt. Das macht keinen Spaß, ist auf Dauer aber die Standardbeschäftigung in diesem verunglückten **Diablo**-Klon.

**Jochen Gebauer**

## JOCHEN GEBAUER



### Ich will leben!

Bei Mage Knight komme ich mir vor wie ein Kamikaze-Pilot in Endlosschleife: Reinrennen, draufhauen, ins Gras beißen, reinrennen ... theoretisch könnte ich Heiltränke schlucken und die Gegner einzeln herauslocken. Praktisch geht's dank vermurkster Steuerung und an Debilität grenzender KI allerdings viel schneller, wenn ich mich in den Suizid stürze. Denn dank Wiederbelebung stehe ich kurz danach wieder mitten im Geschehen. Da rettet auch das durchdachte Skill-System nichts mehr – mich schon gar nicht.

**Meine Wertung** **38**

## SUSANNE BRAUN



### Keine KI? Ohne mich!

Ach, die unzulängliche Intelligenz meiner Mitstreiter muss ja nicht gleich der Todesstoß für Mage Knight sein. Viel eher rege ich mich über Wegfindung und Kamerasteuerung auf. Alle Naselang bleiben meine Helden hängen, meine Feinde lassen direkt von mir ab, wenn ich mal hinter einer Säule stehe. Und ständig muss ich die Kamera manuell nachjustieren – das nervt doch! Zumindest die Charakterentwicklung ist ein kleiner Lichtblick in diesem doch sehr mittelmäßigen Action-Rollenspiel.

**Meine Wertung** **49**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Namco |
| Hersteller | Deep Silver |
| Webseite | mageknight.deepsilver.com |
| Hotline | 0900/1807207 (0,53€/min.) |
| ca. Preis in € | 40 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | zwei Stufen Stufen; leicht bis mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 6,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 800x600 Radeon 8500 | CPU / RAM | 1,8 GHz 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 Radeon 9500 | CPU / RAM | 2,0 GHz 768 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.280x1.024 Radeon x800 | CPU / RAM | 2,4 GHz 1,5 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Lebensmüde |
| Alternative Vollpreis | Silverfall (ca. 40 €, 03/2007: 75) |
| Alternative Budget | Titan Quest (ca. 20 €, 06/2006: 91) |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 3 |
| Steuerung | 2 |
| Atmosphäre | 4 |
| Multiplayer | 3 |

### PRO/KONTRA

- nettes Skill-System
- freie Charakterentwicklung
- miese Kameraführung
- dumme KI

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

| | |
|---|---|
| Jochen Gebauer | 38 |
| Susanne Braun | 49 |

**44**

* Jochen Gebauer (28) studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Tests und Reportagen (04/2007: Vanguard).



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Fähigkeiten lassen sich zu **Kombos** verknüpfen, die Sondereffekte auslösen oder mehr Wumms haben.



Das **Inventar** ist unübersichtlich, weil nur ein Bruchteil der Gegenstände angezeigt wird.



Die **Bäckersfrau** ist eine der vier Klassen – einen großen Unterschied macht die Wahl aber kaum.

# Dawn of Magic

**Dawn of Magic hat eigentlich alles**, was ein gutes Action-Rollenspiel braucht – außer Action.

CYLINK
CYNAMITE.DE
E 2 F
Ihr CyLink-Code



Der Zauberer Modo hat ein Problem: Nur, weil er es beim Hexen im Nachtod-Königreich nicht ganz so genau nahm mit dem moralischen Handeln, wird ihm kurzerhand die Unsterblichkeit gestrichen und er findet sich zwecks Buße zurück im Reich der Sterblichen. Dort soll er das machen, was alle Sterblichen früher oder später so machen: sterben.

Wir haben auch ein Problem: Weil Modo natürlich überhaupt nicht einsieht, ohne viel Brimborium in die Grube zu fahren, setzt er sich die fixe Idee vom Weltvernichten in den brennenden Schädel. Also müssen wir ihm klarmachen, dass diese Idee eine doofe ist – oder wir finden sie so klasse, dass wir ihm dabei kurzerhand unter die Arme greifen.

## Wer zu spät kommt …

**Dawn of Magic** erzählt nicht nur eine generische Geschichte, es ist auch so originell wie das aufgewärmte Essen vom Vortag: Vier Charakterklassen, die sich nur rudimentär voneinander unterscheiden, eine unflexible Gut-oder-Böse-Wahl, die Sie nicht beeinflussen können, und 96 Zaubersprüche, die Sie schon irgendwo anders zur Genüge gezaubert haben – spielerisch hinkt **Dawn of Magic** seiner Zeit um mindestens ein **Titan Quest** und **Fable** hinterher.

## Steuerungsprobleme

Das wäre nur halb so schlimm, wenn sich **Dawn of Magic** denn wenigstens so unkompliziert-actionreich spielen würde wie Blizzards Genre-Urvater. Doch statt uns launig-schnell durch diverse Monsterhorden zu schnetzeln, geraten wir ständig mit der umständlichen Steuerung aneinander und latschen uns in riesigen Arealen, in denen es außer ein paar 0815-Quests nichts zu entdecken gibt, die Beine in den Bauch.

**Jochen Gebauer**

## JOCHEN GEBAUER*



### Endstation Sehnsucht

Bei einem Action-Rollenspiel kann ich mit einer belanglosen Geschichte leben. Mit langweiligen Quests auch. Und mit unoriginellen Zaubersprüchen. Das machte Diablo 2 ja auch nicht besser. Womit ich allerdings nicht leben kann, bei einem Action-Rollenspiel schon gar nicht, sind eine verkorkste Steuerung und fehlende Action. Dawn of Magic ist weder Fisch noch Fleisch: Für ein Action-Rollenspiel zu langatmig, für ein klassisches Rollenspiel zu substanzlos. Ich warte lieber auf Diablo 3 – egal, wie lange.

**Meine Wertung** **50**

## DAVID BERGMANN



### Rollenspiel-Snack

Dawn of Magic will einfach zu viel auf einmal sein. Da ein Dutzend Quests, hier ein bisschen mit Juwelen meine Rüstung erweitern und dann auch noch Zaubersprüche mixen. Weniger wäre in diesem Fall tatsächlich mehr gewesen. Aber um den ganzen Firlefanz muss ich mich nicht kümmern. Ich kann einfach nur mit schick inszenierten Zaubersprüchen allerlei Monster grillen. Die Klasse eines Titan Quest erreicht Dawn of Magic dabei freilich nicht, als seichte Unterhaltung für Zwischendurch taugt's aber allemal.

**Meine Wertung** **70**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Sky Fallen |
| Hersteller | Deep Silver |
| Webseite | www.dawnofmagic.de |
| Hotline | 0900/1807207 (0,53€/min.) |
| ca. Preis in € | 40 |
| Ton | 5.1-Surround |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit | 2 Stufen; leicht bis mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 1,3 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 800x600 Radeon 8500 | CPU / RAM | 1,6 GHz 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 Radeon 9500 | CPU / RAM | 2,0 GHz 1,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.280x960 Radeon x800 | CPU / RAM | 3,0 GHz 1,5 GB |

Ideal für: schmerzfreie Action-Rollenspieler

Alternative Vollpreis: **Silverfall** (ca. 40 €, 04/2007: 84)

Alternative Budget: **Titan Quest** (ca. 20 €, 06/2006: 91)

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 4 |
| Atmosphäre | 5 |
| Multiplayer | 5 |

### PRO/KONTRA

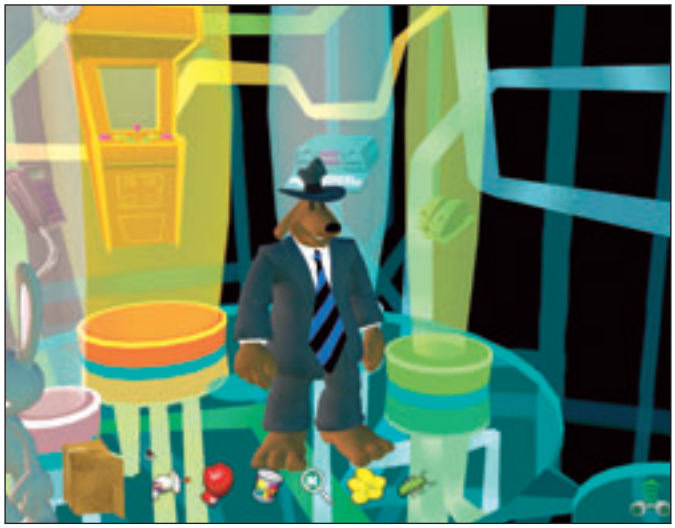
- ■ große Spielwelt
- ■ hübsche Grafik
- ■ generische Story
- ■ langweilige Quests

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Jochen Gebauer 50
David Bergmann 70

**60**

* Jochen Gebauer (28) studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Tests und Reportagen (04/2007: Vanguard).



In der virtuellen Welt ist alles ein wenig ... anders. Aus Sam Knarre wird eine **Strahlenpistole**, aus dem Abhör-Kakerlak ein echter Bug!




Um Boscos neueste **Superwaffe** zu kaufen, müssen wir hier kurzerhand mit einem Puzzlespiel eine Billion Dollar auf sein Konto transferieren.

# Sam & Max Episode 5

AUF DVD VIDEO

IM HEFT TIPPS

AWARD 5/2007 PowerPlay HUMOR SAM & MAX EPISODE 5

Die virtuelle Realität schlägt Sam und Max in ihren Bann – **inklusive Besuch in einem abgedrehten Online-Rollenspiel, in dem wir endlich mal Bosco verdreschen dürfen!**

Seit ihrem ersten Abenteuer **Hit the Road** haben Sam und Max sich vor allem in letzter Zeit wieder bemerkbar gemacht – sehr zur Freude der Fangemeinde des gutmütigen Hundes und des gewaltbereiten Häschens. Inzwischen sind wir nämlich schon bei der fünften Episode der ersten Staffel angelangt. Und haben uns auf dem Weg zum Finale der Staffel durch Sam und Max' Nachbarschaft, ein Fernsehstudio, die Firma der Spielzeug-Mafia und das Weiße Haus gerätselt. Eine Folge gibt's noch, dann ist die Staffel komplett – keine Angst, Telltale Games hat bereits das nächste Episoden-Sammelsurium angekündigt. Ein kleiner Wermutstropfen: Bisher sind die Folgen immer noch nur auf Englisch und nur im Internet erhältlich. Doch bereits im August will Publisher Jowood die erste Staffel in den Handel bringen – und gleich in fünf Sprachen. Ob die Gags wie im Original zünden, weiß man noch nicht.

## Flugzeugschmelze

Das neue Abenteuer **Reality 2.0** beginnt harmlos. Sam und Max stehen in ihrem Büro und besprechen die morgendlichen Ankündigungen des Präsidentenhoppelhasen. Mitten in diesem Meeting klingelt das Telefon: Die Computer auf der ganzen Welt sind abgestürzt! Das sorgt nach Sams Meinung dafür, dass alle Flugzeuge vom Himmel fallen, Atomkraftwerke dahinkernschmelzen – und blasse PC-Freaks vor die Tür müssen, um mit anderen Leuten zu kommunizieren! Der totale Horror also, dem schnellstmöglich ein Ende bereitet werden soll!

## Opferkloppe

Wir steuern unser 3D-Hündchen Sam per Point&Click-Steuerung durch die bunte Comic-Welt – und wissen zu Beginn gar nicht, wohin wir gehen sollen. Denn statt uns wie üblich an einen neuen Schauplatz zu begeben, schlurfen wir dank fahruntüchtiger Karre nur durch Sybils Shop und Boscos Laden. Dann machen wir uns halt auf zu Sybil, die ihren Kupplerdienst an den Nagel gehängt hat, und nun Beta-Testerin ist. Und völlig von der virtuellen Welt Reality 2.0 hypnotisiert ist – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn Sybil trägt eine Hypnosebrille auf ihrer Nase, die wir erstmal runterkriegen müssen.

Das übliche Vorgehen wäre hier: Boxhandschuh aus unserem übersichtlichen Inventar zücken und der guten Dame einen ordentlichen Schlag verpassen. Leichter gesagt als getan, denn Sybil hält Sam mit schrillem Gekeife und wedelnden Armen davon ab. Eine andere Lösung muss her.

## Fiese Kanalratte

Also schicken wir Sam und Max durch die kunterbunte Comic-Landschaft und zu Ladenbesitzer Bosco, der sich neuerdings als Halbelf verkleidet und waffenhändlerische Konkurrenz bekommen hat. Und zwar in Form von Jimmy, der Ratte. Der will der zahlenden Kundschaft eine rostige Mini-Kanone andrehen – ausnahmslos jedem, nur uns nicht. Dabei wäre das Ding doch genial, um Sybil die Brille vom Kopp zu schießen! Das heißt, dass wir tricksen dürfen. Nach einem Multiple-Choice-Geplänkel machen wir unsere Finger lang, um die Kanone einzuste-

## SUSANNE BRAUN



### Hoffentlich gibt's eine zweite Staffel!

Sam und Max macht mir immer Spaß: Die herrlich schrägen Kommentare, und die logischen, wenn auch zu leichten Rätsel sind ein wahrer Genuss – wäre der Spaß doch nicht immer so schnell vorbei. Aber immerhin: Ab August soll's die komplette Staffel im Handel geben. Trotzdem wünsche ich mir schon einmal was für die nächste Staffel: Die Rätsel dürfen etwas knackiger werden, die Folgen etwas länger. Dafür dürfen sich die Entwickler bei Telltale Games auch gerne noch einen Extra-Monat Zeit nehmen.

Denn ansonsten gibt's nichts zu meckern: Die Geschichten, die in den Folgen erzählt werden, sind immer ziemlich abgedreht und originell – und deswegen cool. Und die derben Witze lassen mich mehr als nur einmal feist grinsen.

**Meine Wertung** **84**




Wir müssen einen Virus freisetzen, und dafür an die Mailbox. Doch Auntie Biotic schlägt kräftig zu, ohne **Körperschutz** geht hier nix.




Jimmy ist unter die **Waffenhändler** gegangen, und macht Bosco ernsthafte Konkurrenz. Deswegen entführen wir Ratte und Kanone kurzerhand.

cken – da ballert Jimmy direkt auf unseren Sam! Aber keine Panik, Sam ist weder verletzt noch entmutigt, sondern setzt Max auf die Ratte an, die kurzerhand als lebendige Kugel in die Kanone gestopft wird.

## Alles etwas schräg!

Was klingt wie ein abendfüllendes Rätsel, ist aber nur das erste in einer Reihe von relativ einfachen Kopfnüssen. Denn wie üblich machen in **Reality 2.0** nicht die Rätsel, sondern die Sprüche unseres detektivischen Duos den meisten Spaß aus – auch wenn die Gags nicht ganz so gut zünden wie in **Abe Lincoln Must Die**.

Lustig sind vor allem die Seitenhiebe auf andere Comic-Helden, in diesem Fall zum Beispiel Nintendos Super-Klempner. Denn um von Bosco die neueste Superwaffe zu erwerben, müssen wir ihm in der virtuellen Welt erstmal ein Holzschwert abkaufen, für ganze fünf Goldmünzen. Praktisch, dass in der Reality 2.0 manche Dinge etwas anders sind.

Um an drei Münzen zu kommen, die in der Luft schweben, pflanzen Sam und Max einen Bug auf die Rechner, die die Welt aufrechterhalten. Klar, die Maschinen fangen sich einen virtuellen Schnupfen ein, und die Gravitation gerät etwas außer Lot. Perfekt, damit Sam in bester Hüpflaune und mit einem »It'sa me, Sam!« auf den Lippen die Münzen einsammeln kann.

## Schwert +2

Spannend und witzig sind übrigens auch die kurzen Kämpfe gegen die Briefkastenbeschützerin Auntie Biotic. Oder auch gegen blauen Schleim. Wenn wir mit einem Schwert aus unserem Inventar auf einen unserer Widersacher einschlagen, dann ertönt aus dem Off eine Stimme, die unseren Kampf moderiert. Die Attacke gegen den Schleim überleben wir gerade noch, Auntie Biotics Schlag mit einer Bratpfanne hingegen durchdringt Sams so gut wie nicht vorhandene Rüstung. Und verursacht einen Schaden von geschätzten 3.752 Punkten. Deshalb müssen wir uns einen Körperschutz suchen.

Bis wir Auntie mit einer anständigen Rüstung und einem mächtigen Schwert besiegt haben, vergehen etwa drei Stunden – und dann ist unser lustiger Ausflug in die virtuelle Realität auch schon wieder vorbei.

**Susanne Braun**

CYLINK
CYNAMITE.de
X6B
Ihr CyLink-Code

## DAVID BERGMANN



### The same procedure as every month

Sie ist sehr kurz, sie ist nicht wirklich fordernd, und sie ist herrlich albern – die fünfte Episode reiht sich perfekt in die erste Staffel von Sam & Max ein und tanzt in keinem Punkt aus der Reihe. Mir gefällt das Cyberspace-Setting vor allem wegen der zahlreichen Anspielungen auf andere Videospiele zwar etwas besser als der Wahlkampf in Folge vier, aber das ist reine Geschmackssache.

Absolute Ehrensache ist dagegen: Wenn Sie schon die Vorgänger besitzen, gehört auch Reality 2.0 in Ihre Sammlung. Nach den knapp drei Stunden Spielzeit freuen Sie sich dann zusammen mit mir auf ein hoffentlich furioses Finale in Folge sechs und auf eine möglichst bald startende zweite Staffel – vielleicht ja mit etwas umfangreicheren Folgen.

**Meine Wertung** **85**

## WERTUNGSKASTEN




| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Telltale Games |
| Hersteller | Telltale Games |
| Webseite | www.telltalegames.com |
| Hotline | www.telltalegames.com (Support) |
| ca. Preis in € | 10 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/englisch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht |
| empfohlene Steuerung | Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 200 MB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Radeon 8500 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,5 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9500 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9800 | RAM | 1,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | Freunde seichter Rätsel und derber Witzen |
| Alternative Vollpreis | |
| Runaway 2 | (ca. 35 €, 12/2006: 86) |
| Alternative Budget | |
| Ankh Special Edition | (ca. 10 €, 09/2006: 88) |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 9 |
| Steuerung | 9 |
| Atmosphäre | 9 |
| Multiplayer | – |

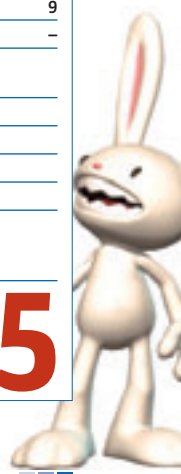
**PRO/KONTRA**

- toller Humor
- hübsche Comic-Grafik
- sehr gute Sprecher
- Rätsel zu leicht

**DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER**

| | |
|---|---|
| Susanne Braun | 84 |
| David Bergmann | 85 |

**85**





Je mehr **Spezialschläge** und Zauber Sie lernen, desto packender werden die rundenbasierten Gefechte.



Egal, wie wir die **Kamera** einstellen, sie bietet nie genug Übersicht. Das nervt in engen Räumen.



Mit das beste an World of Chaos sind die coolen **Dialoge**, die von Profis vorgetragen werden.

# World of Chaos

Lassen Sie sich nicht täuschen, dieses Rollenspiel steht in der Tradition von Gothic 3: **tolle Atmosphäre – tödliche Bugs**.

**World of Chaos** befördert uns zur Abwechslung mal nicht zum strahlenden Helden. Wir verkörpern stattdessen einen Ausgestoßenen, einen Halb-Ork namens Skandar Graun, der auf Rache für den Tod seiner Eltern brennt. Das Gute am Outlaw-Dasein: Wir müssen uns nicht als güldener Retter bewähren, sondern dürfen uns nach Lust und Laune durch die Fantasy-Welt fluchen und raufen. Mit seinen flotten Sprüchen und der deutschen Stimme von Samuel L. Jackson bringt uns Skandar mehr als einmal zum Schmunzeln.

## Katzenretter und Dämonenschreck

Auch bei vielen Quests müssen wir grinsen: Wir stöbern eine verschwundene Katze wieder auf, bevor sie in einer zwielichtigen Kaschemme auf dem Grill landet. Wir erforschen, warum der Wein Marke »Dämonenblut« seinem Namen alle Ehre macht. Wir machen einem falschen Priester Feuer unterm Allerwertesten. Wenn wir ihn denn finden – dank der störrischen Spielkamera übersehen wir dauernd Zugänge, Gesprächspartner, Gegenstände. Dass die Questbeschreibungen mit Hinweisen geizen, erschwert die Sache. Um noch einen draufzusetzen, verzeichnet die Karte keine Personen oder Einrichtungen – wir müssen selber malen.

## Bedienung, bitte!

Die Orientierungsprobleme sind symptomatisch für die grottige Bedienung: Das Tutorial ist ein Witz, Hilfen im Spiel fehlen fast völlig. Beispielsweise können wir in den Runden-Kämpfen nicht nachschauen, was welcher Zauber bewirkt – und es gibt 240 Formeln! Wer sich trotzdem durchbeißt, läuft Gefahr, an einem Plotstopper hängen zu bleiben: **World of Chaos** wirkt in weiten Teilen unfertig.

**Rüdiger Steidle**

## RÜDIGER STEIDLE



### Story hui, Programm pfui

Ich würde gerne in der World of Chaos verweilen. Die Spielwelt atmet eine Atmosphäre, die ich sogar in Gothic 3 vermisst habe. Ich würde gerne weiter den tollen Sprechern und coolen Dialogen lauschen, weiter die Story verfolgen, vor allem mehr von den ebenso abwechslungs- wie einfallsreichen Quests absolvieren. Aber World of Chaos gibt sich Mühe, mir den Spaß zu verderben. Mit grausiger Bedienung, fehlenden Einsteigerhilfen, schwankendem Schwierigkeitsgrad, Bugs.

**Meine Wertung** **49**

## SASCHA ADERMANN



### In dieser Welt herrscht wirklich Chaos

Ich gehöre zu den Leuten, die auf opulente Grafik verzichten können, solange mich eine tiefgründige und unterhaltsame Story in ihren Bann zieht. Diese beiden Anforderungen erfüllt World of Chaos. Die schlichte Grafik allein wäre noch nicht so schlimm, doch die blöde Kamera vermiest mir den Alltag dann doch. Die spannenden Quests leiden unter der knauserigen Herausgabe von Hinweisen, auf der Karte werden wichtige Einrichtungen mitunter ebenso wenig angezeigt, wie Charaktere.

**Meine Wertung** **53**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Brainfactor |
| Hersteller | bhv |
| Webseite | www.woc-game.de |
| Hotline | 0800/248 468 5 (kostenlos) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (1 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 5,75 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,3 GHz |
| Grafikkarte | Geforce | RAM | 128 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 2 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |

Ideal für: **Bug-resistente Hardcore-Rollenspieler**

Alternative Vollpreis: **Gothic 3** (ca. 45 €, 02/2007: 79)

Alternative Budget: **Oblivion** (ca. 29 €, 05/2006: 87)

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 8 |
| Steuerung | 3 |
| Atmosphäre | 7 |
| Multiplayer | – |

### PRO/KONTRA

- tolle Aufgaben mit Abwechslung
- stimmungsvolle Fantasy-Welt
- hohe Hürden für Einsteiger
- unausgereift und fehlerhaft

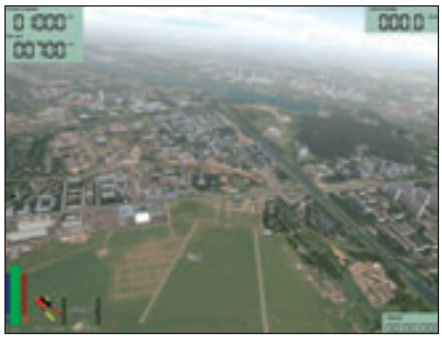
### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Rüdiger Steidle 49
Sascha Adermann 53

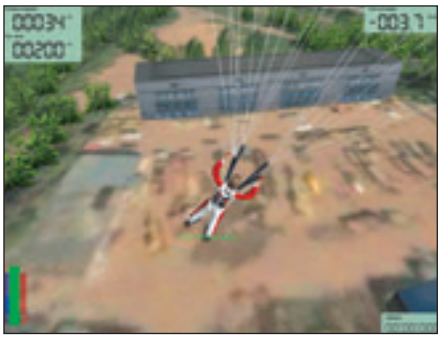
**51**



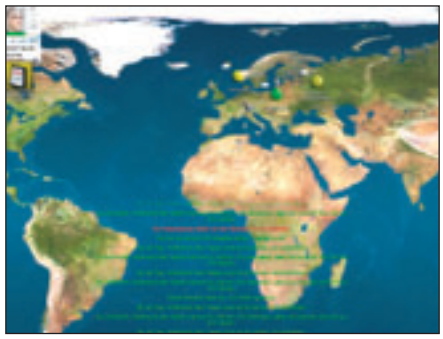
Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Von hier oben sieht die Welt noch in Ordnung aus. Auch aus der **Ego-Perspektive** dürfen Sie springen.



Bevor Sie auf den **schaurigen Texturen** aufschlagen, sollten Sie A und D drücken, um zu bremsen.



Welt der begrenzten Möglichkeiten: Links oben ist Ihr **Statusschirm**, dort finden Sie auch einen Shop.

# Base Jumping

CYLINK CYNAMITE L56 Ihr CyLink-Code

AUF DVD VIDEO

**Objektspringen ist angesagt:** Brücken, Hochhäuser und Sendemasten dienen Adrenalin-Junkies als Plattform für große Sprünge.

Was veranlasst Menschen, in die Tiefe zu springen? Oft ist Perspektivlosigkeit oder extremer Optimismus der Auslöser. Was wie ein Widerspruch klingt, verbindet **Base Jumping** spielerisch miteinander. Base ist die Abkürzung für Building, Antenna, Span und Earth. Denn zumeist springen die Betreiber dieser riskanten Sportart von Hochhäusern, Sendemasten, Brücken und Felsplateaus in die Tiefe.

## Richtig riskant

In der Rolle des Namenspatrons und Base-Jumper-Idols Felix Baumgartner erlernen Sie zunächst die krassen Base-Basics des Risiko-Hüpfens. Falls Sie lieber sofort einen eigenen Draufgänger als Alter Ego basteln möchten – Pech gehabt. Zuerst müssen 75% der Karriere des Österreichers absolviert werden.

Ihr Ausgangspunkt ist eine Weltkarte, auf der die verfügbaren Schauplätze angezeigt werden. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto teurer ist die Reise. Da Ihr Krokodilleder-Portemonnaie zu Beginn ziemlich leer ist, stehen nur wenige Orte zur Verfügung. Durch zunehmend schwerere Aufgaben steigern Sie Ihre Fähigkeiten, Unfälle bewirken das Gegenteil. Neben den stinknormalen Solo-Sprüngen gibt es auch Boogie-Events und Festivals. Dabei messen Sie sich mit anderen Athleten und verdienen gutes Geld. Abwechslung? Fehlanzeige!

## Russen-Rock

Die Technik ist grandios schlecht, nur die russische Rock-Mucke geht gut ab. Clipping-Fehler, grobe Animationen, matschige Texturen und Flimmer-Optik gibt es im Überfluss. Selbst extremer Optimismus kann dieses Programm angesichts solcher Perspektivlosigkeit nicht vor dem Sturz in den Wertungskeller bewahren.

**Sascha Adermann**

## SASCHA ADERMANN



### Unsanfte Landung

Die Sportart Base Jumping verbinde ich eigentlich mit Adrenalin, Abenteuer und abwärtsgerichteter Bewegung. Im Spiel bringt zumindest das Intro mit seinen schnellen Schnitten mein Adrenalin zum Blubbern. Einen winzigen Hauch von Abenteuer versprühen auch die diversen Schauplätze, die bereist werden. Leider ist die Technik in fast allen Bereichen derart armselig, dass ich die Reißleine ziehen muss und das Spiel letzten Endes die abwärts gerichtete Bewegung in den Mülleimer antritt.

**Meine Wertung** **44**

## MIKKL GALUSCHKA



### Sturz ins Nichts

Gratulation. Base Jumping stellt doch glatt einen neuen Weltrekord auf. Und zwar in der Diskrepanz zwischen dem Adrenalin-Kick der echten Sprünge und den Gähnanfällen beim Nachspielen derselben. Exotische Randsportarten würde ich durchaus gerne öfters auf meinem Monitor sehen.

Aber doch bitte keine, die echt keinen interessiert und gleichzeitig spielerisch extrem wenig hergibt. Was kommt als nächstes? Eine 8.000er-Besteigung in Echtzeit?

**Meine Wertung** **27**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Sportspiel |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | D³ |
| Hersteller | Atari |
| Webseite | www.de.atari.com |
| Hotline | 0900/177 188 3 (1,24 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; leicht bis mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur – Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) |
| Internet (– Spieler) | Netzwerk (– Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 1,7 GB |
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,7 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9250 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 2,2 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9800 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 3,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |

| | |
|---|---|
| Ideal für | springwillige Naturen |
| Alternative Vollpreis | |
| RTL Skispringen 2007 | (ca. 30 €, 11/2006: 76) |
| Alternative Budget | |
| Sportfischen professionell | (ca. 10 €, 01/2006: 34) |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 4 |
| Atmosphäre | 4 |
| Multiplayer | – |

### PRO/KONTRA

- konkurrenzloser Titel
- interessante Spielidee
- träge Steuerung
- extrem matschige Texturen

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann 44
Mikkl Galuschka 27

**36**

# BUDGET-SPIELE

| BIS 10 EURO | PREIS | CYLINK* | PATCH | ANBIETER | GENRE | TEST IN | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ANKH (SPECIAL EDITION) | 10 Euro | GR2 | – | Ak Tronic | Adventure | 09/06 | 88 |
| CRASHDAY | 10 Euro | 373 | 1.1 | Ak Tronic | Actionspiel | 03/06 | 82 |
| FAR CRY (DT.) | 10 Euro | U8N | 1.4 | Ak Tronic | Ego-Shooter | 09/05 | 88 |
| MAX PAYNE 2 | 10 Euro | 75E | 1.01 | Ak Tronic | Actionspiel | – | 87 |
| PANZERS 2 | 10 Euro | J16 | 1.06 | Ak Tronic | Echtzeit-Taktik | 08/05 | 84 |
| QUAKE 4 (DT.) | 10 Euro | S83 | 1.3 | Ak Tronic | Ego-Shooter | 12/05 | 83 |
| SHATTERED UNION | 10 Euro | M85 | – | Ak Tronic | Runden-Taktik | 11/05 | 82 |
| SPLINTER CELL 3 | 10 Euro | 7Z2 | 1.05 | Ak Tronic | Schleich-Action | 09/06 | 88 |
| THE MOVIES | 10 Euro | H1I | 1.1 | Ak Tronic | Wirtschaftssimulation | 08/06 | 88 |
| TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND | 10 Euro | P00 | – | Ak Tronic | Sportspiel | 05/06 | 81 |
| TORINO 2006 | 10 Euro | OKC | – | Ak Tronic | Sportspiel | 02/06 | 80 |
| TRUE CRIME NEW YORK CITY | 10 Euro | M4C | – | Ak Tronic | Actionspiel | 06/06 | 60 |
| WORLD RACING 2 | 10 Euro | 401 | 1.3.3 | Ak Tronic | Rennspiel | 10/05 | 77 |
| **BIS 20 EURO** | | | | | | | |
| ACT OF WAR | 15 Euro | 8R8 | 1.06 | Rondomedia | Echtzeit-Strategie | 09/06 | 86 |
| BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD | 15 Euro | 06N | 1.03 | Rondomedia | Taktik-Shooter | 11/05 | 83 |
| DARK STAR ONE | 16 Euro | DG2 | 1.1 | Rondomedia | Weltraumspiel | 06/06 | 88 |
| GETTING UP | 16 Euro | 6HQ | – | Rondomedia | Actionspiel | 03/06 | 41 |
| GT LEGENDS | 16 Euro | 8S6 | 1.1.0.0 | Rondomedia | Rennspiel | 10/05 | 88 |
| PRINCE OF PERSIA 6 | 15 Euro | 5M5 | – | Rondomedia | Action-Adventure | 12/06 | 86 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 5 | 20 Euro | Q79 | – | Konami | Sportspiel | 05/06 | 91 |
| RAILROADS | 20 Euro | C1X | 1.10 | Take 2 | Wirtschaftssimulation | 05/07 | 87 |
| SHELLS OF FURY | 16 Euro | 7OX | – | Rondomedia | U-Boot-Simulation | 11/06 | 68 |
| SIM CITY 4 (Deluxe Edition) | 15 Euro | LC7 | 1.0.272.0 | Electronic Arts | Wirtschaftssimulation | – | 82 |
| SPELLFORCE 2 | 20 Euro | 3I1 | 1.52a | Deep Silver | Rollenspiel-Strategie | 01/07 | 90 |
| STRONGHOLD LEGENDS | 20 Euro | SG2 | 1.2 | Take 2 | Echtzeit-Strategie | 11/06 | 79 |
| THE MOMENT OF SILENCE (Special Ed.) | 20 Euro | 180 | 2 | Dtp | Adventure | 09/05 | 81 |
| TYCOON CITY NEW YORK | 16 Euro | 3H9 | 1.1.0.5 | Rondomedia | Aufbau-Strategie | 03/06 | 82 |
| UNDERCOVER | 20 Euro | R3E | 1.1 | Dtp | Adventure | 11/06 | 72 |
| WORLD OF WARCRAFT | 20 Euro | BO6 | Auto-Update | Vivendi | Online-Rollenspiel | 06/06 | 95 |
| **BIS 30 EURO** | | | | | | | |
| CITY LIFE DELUXE | 30 Euro | G4M | – | Deep Silver | Aufbau-Strategie | 05/07 | 77 |
| FEAR | 30 Euro | 60Z | 1.3 | Vivendi | Ego-Shooter | 10/05 | 86 |
| FUSSBALL MANAGER 2006 | 30 Euro | 28N | 2.0 | Electronic Arts | Fußball-Manager | 10/05 | 89 |
| GTA SAN ANDREAS | 30 Euro | 1B0 | 1.01 | Take 2 | Actionspiel | 02/06 | 92 |
| HALF-LIFE 2 (DT.) | 30 Euro | 837 | Auto-Update | Electronic Arts | Ego-Shooter | 09/05 | 94 |

## DIE NEUEINSTEIGER



**Tycoon City New York:** Manhattan selbstgebaut, motiviert mit unterhaltsamer Kampagne.



**Tony Hawk's American Wasteland:** Auf dem Skateboard durch amerikanische Städte.



**Sid Meier's Railroads:** Rollt jetzt günstiger über die Gleise und putzige Landschaften in Ihr Heim.

# COMPILATIONS

## DELUXE EDITION ROLLENSPIELE

| | | |
|---|---|---|
| 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 | |



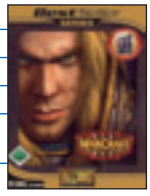
## COMMAND & CONQUER - DIE ERSTEN 10 JAHRE

| | | |
|---|---|---|
| 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 Alarmst. Rot: Gegenangriff (Addon) | 66 |
| | C&C Alarmst. Rot: Vergeltungsschlag (Addon) | 65 |
| | C&C Operation Tiberian Sun | 73 |
| | C&C Operation TS: 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 | |



## AGE OF MYTHOLOGY GOLD NEU

| | | |
|---|---|---|
| Anbieter | Ubisoft | |
| Preis | 16 Euro | |
| Genre | Strategiespiel | |
| USK | ab 12 Jahre | |
| Spiele | Age of Mythology | 83 |
| | Titans (Addon) | 84 |
| 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 | Sehr gut | |



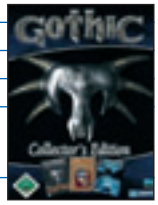
## MYST COMPLETE

| | | |
|---|---|---|
| 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 | |





Die unterschiedlichen **Fraktionen** – hier Arbeiter und Hippies – gehen sich heftig an die Gurgel. Da hilft oft nur noch ein Einsatz der Polizei.



Bieten wir Hippies Jobs, ziehen sie sehr wahrscheinlich ein. Wollen wir mehr Arbeiter haben, sollten wir ihre entsprechenden **Gebäude** bauen.

# City Life Deluxe

Zoff im Städteparadies, Prügel auf dem Marktplatz?
**Egal, wir sind hier, um Kohle zu scheffeln!**

CYLINK
CYNAMITE.DE
F9R
Ihr CyLink-Code

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. In Falle des Aufbau-Strategiespiels **City Life Deluxe** streiten sich die Arbeiter und die Hippies, während Tagelöhner davon profitieren – denn die Wohnungen werden billiger. So gibt's in unserer Stadt ein ständiges Auf und Ab – die sechs Bevölkerungsschichten bekabbeln sich ständig, wenn wir sie nicht trennen.

Was einfacher gesagt ist, als getan. Denn um Bedürfnisse zu erfüllen, brauchen wir zum Beispiel Supermärkte und Krankenhäuser. Und dort müssen neben Arbeitern auch Hippies und Tagelöhner ran, damit der Laden brummt und effizient arbeitet. Sonst nehmen wir nicht genug Steuern ein und können unsere Stadt nicht erweitern. Da die Balance zu finden, ist unser Ziel.

## Reichhaltiges Gebäudemenü

In **City Life Deluxe** gibt's neue bebaubare Landschaften und frische Gebäude. Vor allem Sehenswürdigkeiten wie Freiheitsstatue oder Kreml sind klasse. Viele der neuen Gebäude tragen übrigens englische Namen. Das bedeutet, dass wir uns durch einen denglischen Wust arbeiten müssen. Schade.

Trotzdem ist's einfacher, die Einnahmen im grünen Bereich zu halten, da die Statistiken nun übersichtlicher sind. Neu ist der Gebäude-Editor, mit dem wir tolle Bauwerke zimmern.

▸ **Originaltest in PC PowerPlay 05/2006**

**Susanne Braun**

## SUSANNE BRAUN



### Mehr Gebäude – mehr Spaß?

Die größere Gebäudevielfalt und die Touristenattraktionen machen aus City Life Deluxe kein anderes Spiel. Dafür sieht's jetzt abwechslungsreicher aus. Außerdem bietet mir der Gebäudeeditor zusätzliche Abwechslung – wenn ich mich in die Bedienung reingefuchst habe.
Schade nur, dass die Namen für die neuen Gebäude nicht übersetzt wurden. So bekomme ich den Eindruck, dass City Life Deluxe mal eben schnell auf den Markt geschmissen wurde.

**Meine Wertung** **80**

## DAVID BERGMANN

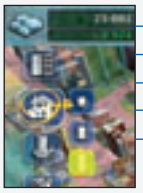


### Mehr Ahnung vom Geschehen

Brav, dass Entwickler Monte Cristo auf unser Meckern und Flehen reagiert hat: Die Statistiken sind übersichtlicher, und ich habe endlich eine Ahnung davon, warum ich in den Miesen bin.
Die neuen Gebäude hingegen locken mich nicht hinter dem Kamin vor, denn irgendwie vermisse ich immer noch die Großstadtatmosphäre. City Life ist mir zu kühl und unnahbar, bezieht mich nicht ein – aber eine Abwechslung von meinem Aufbaufavoriten Anno 1701 ist's allemal.

**Meine Wertung** **74**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Aufbau-Strategie |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Monte Cristo |
| Hersteller | Deep Silver |
| Webseite | www.citylife-game.de |
| Hotline | 0900/515 568 6 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 30 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | »denglisch«/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler) Internet (– Spieler) Netzwerk (– Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 5,4 GB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,2 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 8500 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.280x960 | CPU | 1,6 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9500 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon X800 | RAM | 1,0 GB |

Ideal für: Bauherren mit sozialer Ader

Alternative Vollpreis: **Civ City Rom** (ca. 30 €, 08/2006: 80)

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

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 7 |
| Atmosphäre | 6 |
| Multiplayer | – |

### PRO/KONTRA

- ■ neue Gebäude und Landschaften
- ■ Sehenswürdigkeiten
- ■ übersichtlichere Statistiken
- ■ Gebäudenamen teilweise auf Englisch

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun 80
David Bergmann 74

**77**



Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de



Gleisgewusel rund um London: Die einfache Baufunktion erlaubt auch solche chaotischen Konstruktionen, errichtet aber zu viele **Signale**.



Eine der minimalistischen Neuerungen: Wir können **Patente** ersteigern (rechts), die kurzzeitig Vorteile bringen – etwa höhere Transporteinnahmen.

# Railroads

Vorsicht: Dieses gelungene Remake von Sid Meiers Railroad Tycoon kann süchtig machen!

CYLINK
CYNAMITE.DE
C 1 X
Ihr CyLink-Code

Ob rumpelnde »Rocket« oder tief fliegender TGV – es ist verdammt schwer, sich dem **Railroads**-Charme dahineilender Eisenbahnen zu entziehen. Vor allem, wenn sie bei der Einfahrt in den Zielbahnhof so wunderschön die Kasse klingeln lassen. Unsere natürlich!

Damit's zum ersten Mal klingelt, müssen wir nicht viel tun: zwei Bahnhöfe setzen, Gleise dazwischen, Lok drauf, Waggons dahinter, abfahren, abwarten. So simpel können Sie **Railroads** spielen. Aber auch ganz anders: Fahrpläne optimieren, modernere Loks kaufen, längere Produktionsketten abfahren (etwa Kohle, Stahl, Automobile), den Konkurrenten die Filetstückchen auf der 3D-Karte wegschnappen.

## Patent-Ante

Wenn Sie **Railroad Tycoon** bereits kennen, werden Sie im **Railroads**-Remake nicht wirklich viel Neues entdecken. Ein Novum sind die Patente, die Sie ersteigern können – etwa Technologien, die Ihre Lokomotiven in Kurven schneller machen, oder Ihren Tunnelbau billiger.

Apropos Tunnelbau: Sogar gewagte Konstrukte wie Riesenbrücken sind superleicht zu bauen. Nur beim Weichenbau, da setzt das Spiel zu viele Signale, so dass es schnell unübersichtlich wird. Vor allem, weil wir wichtige Strecken mit Doppelgleisen verbinden sollten.

▸ **Originaltest in Heft 11/2006**

**Martin Deppe**

## MARTIN DEPPE



### Lok-Ruf des Geldes

Jetzt aber! Wenn Sid Meiers Eisenbahnwerk bisher an Ihnen vorbeigerattert ist, dann sollten Sie schleunigst einsteigen. Billiger kommen Sie nirgends an Bahntickets. Allerdings sollten Sie Dampfross-Fan sein: Das Spiel verdonnert Sie auch mal zum Zugucken, bis wieder genug Kohle im Kessel und auf dem Konto ist, damit Sie weiterbauen können. Dann aber umso emsiger. Nur eins fehlt mir nach wie vor: Das Umschalten der Signale von Hand – das war noch was für ganze Kerle! Und ganze Unfälle ...

Meine Wertung **87**

## DAVID BERGMANN



### Choo Choo!

Der Budget-Preis steht der Wirtschafts-Simulation gut zu Gesicht, schließlich war das neue Railroads ohnehin eher eine Neuauflage des dritten Teils denn ein echter Nachfolger. Macht aber nix: Wenn Sie den verpasst haben, dürfen Sie jetzt getrost eine Karriere im Fernverkehr starten. Von der knuffigen Grafik bis hin zum abwechslungsreichen Spielablauf – Railroads macht fast alles richtig. Nur eine echte Kampagne fehlt mir noch zum vollendeten Schaffner-Glück, denn die Medaillen-Jobs sind arg generisch.

Meine Wertung **87**

## WERTUNGSKASTEN



| | |
|---|---|
| Genre | Wirtschaftssimulation |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Entwickler | Firaxis |
| Hersteller | Take 2 |
| Webseite | www.sidmeiersrailroads.com |
| Hotline | 0900/139 14 91 (1,86 €/min.) |
| ca. Preis in € | 20 |
| Ton | Stereo |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| USK-Alterseinstufung | ohne Altersbeschränkung |
| Schwierigkeit | 15 Stufen; leicht bis schwer |
| empfohlene Steuerung | Tastatur - Maus |
| Multiplayer | Einzel-PC (1 Spieler) Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) |

### SYSTEM-CHECK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Installationsgröße | | | 1,1 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.024x768 / Geforce 3/4 | CPU / RAM | 2,0 GHz / 512 MB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.280x1.024 / Radeon X1600 | CPU / RAM | 2,8 GHz / 1,0 GB |
| Auflösung / Grafikkarte | 1.600x1.200 / Geforce 7800 | CPU / RAM | 3,2 GHz / 2,0 GB |

Ideal für: Eisenbahnfans ohne Hobbykeller

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

Alternative Budget: **Civilization 4** (ca. 30 €, 11/2005: 91)

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 8 |
| Steuerung | 8 |
| Atmosphäre | 10 |
| Multiplayer | 8 |

### PRO/KONTRA

- super-sympathische Spielwelt
- schlaue KI-Gegner
- einfache Bedienung
- Weichen-Platzieren etwas fummelig

### DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Martin Deppe 87
David Bergmann 87

**87**

# World of WarCraft The Burning Crusade

## Die Festung der Stürme: Mechanar (Level 70)

Die Instanz Mechanar ist Teil der Festung der Stürme im Osten von Nethersturm. Das bedeutet: Sind Sie kein Druide mit Krähenform, dann benötigen Sie ein fliegendes Reittier, um den Eingang zu erreichen.

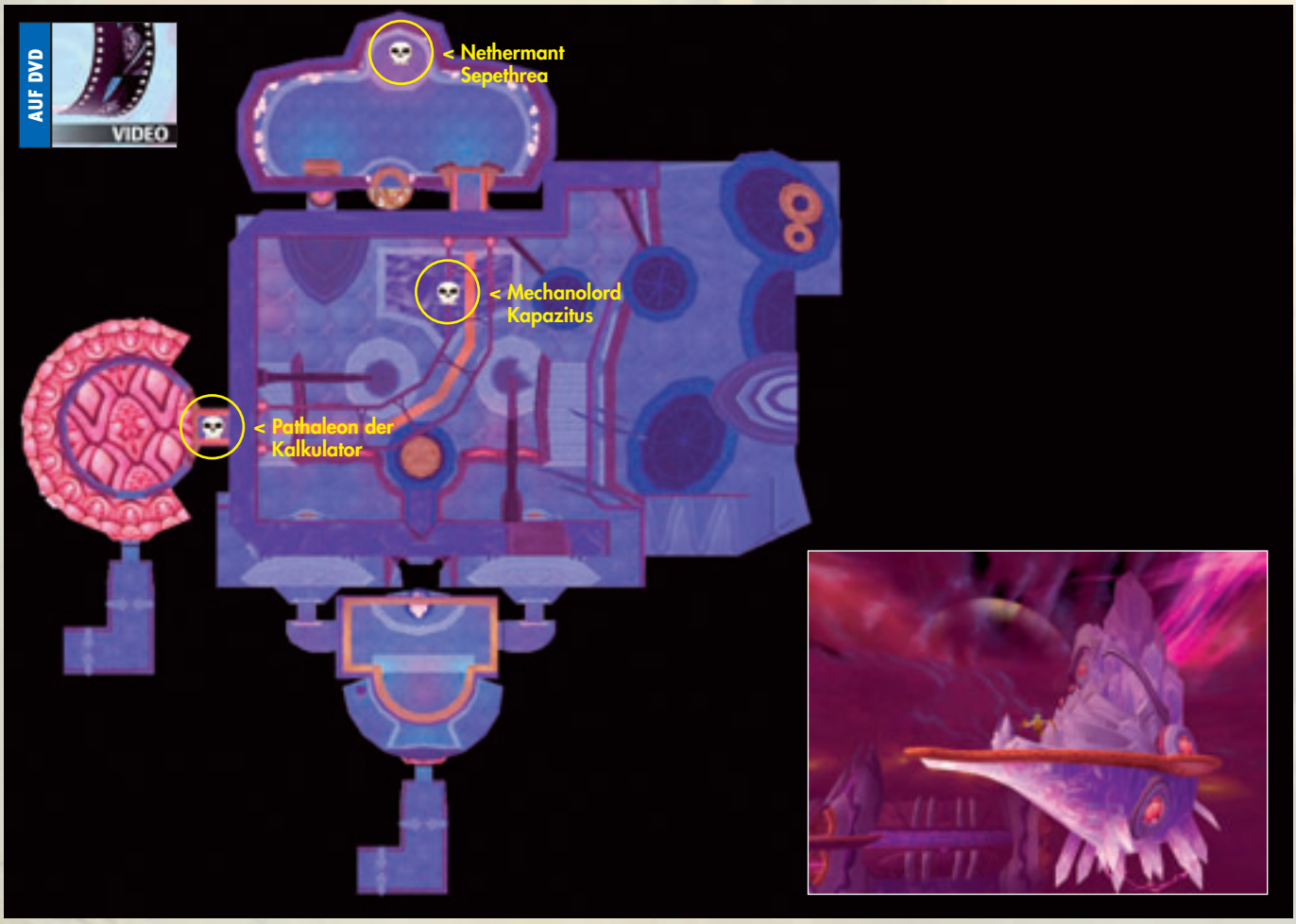
Mechanar ist in zwei Ebenen aufgeteilt. Im Erdgeschoss wartet der erste Boss auf Sie, der übersprungen werden kann, wenn Sie es eilig haben. Um allerdings den Lift zum ersten Stock zu aktivieren, müssen Sie auf dem Weg die zwei Torwächter ausschalten. Diese beiden Minibosse lassen bei ihrem Ableben als zusätzlichen Anreiz jeweils die Hälfte eines Schlüssels fallen, mit dem Sie Zugang zu einem kleinen Lager mit einem seltenen Gegenstand erlangen. Ein netter Bonus, den Sie unterwegs mitnehmen sollten.

### Trash

Zu Beginn treffen Sie auf Patrouillen der Sturmschmiede, die während des Kampfes um Hilfe rufen, und mit großem Abstand zu weiteren Gegnern bearbeitet werden. Eine Variante dieser Roboter sind die Zerstörer der Sturmschmiede: Sie wirken einen Zauberspruch, durch den ihre Hände glühen. So gestärkt schlagen sie mehrfach mit voller Wucht auf den Boden und verursachen pro Schlag 2.000 Schaden. Der Spruch sollte mit Gegenzaubern gekontert werden. Besser ist der Einsatz von Zauberreflexion.

Unter den Blutelfen, die sich in Mechanar herumtreiben, sind besonders die Netherbinder und die Astromagier eine Erwähnung wert. Erstere beschwören Arkane Diener, die zwar nicht über viel Lebensenergie verfügen, das aber durch recht hohen Zusatzschaden ausgleichen. Am Besten heben Sie sich die Netherbinder für den Schluss eines Kampfes auf, und halten sie gelähmt oder stumm, bis sie abtreten. Die Astromagier verfügen über einen mächtigen Feuerschild, den Magier stehlen sollten. Zum einen sparen Sie dem Tank so eine ganze Menge eingehenden Schaden, zum anderen profitiert der Schild voll von der Ausrüstung eines Zauberkundigen. Mit gutem Equipment kann ein Feuermagier damit an Gegnern in seiner Nähe gut 1.800 Schaden pro Treffer verursachen.

In der Nähe des ersten Bosses nerven Gruppen von Dämonen, die wie wild mit Arkan-



bomben um sich werfen. Haben Sie einen Hexenmeister dabei, dann sollte er einen der Quälgeister versklaven, was die Begegnung enorm vereinfacht. Apropos Hexenmeister: Die Brecher der Mechanar können ebenfalls versklavt werden und verfügen über einen Debuff, der die Rüstung des Gegners um 20 Prozent reduziert. Das macht schwere Kontrahenten deutlich verwundbarer. Wenn Sie es sich besonders einfach machen wollen, dann kann dieser Trick sogar bei den Bossen eingesetzt werden.

## Miniboss: Torwächter Gyrotod

Vom Eingang kämpfen Sie sich zunächst nach links vor. Vor der Treppe nach unten erwartet Sie der erste Torwächter mit Namen Gyrotod. Da er Gift spuckt, dreht der Tank seine hässliche Vorderseite von der Gruppe weg. Der Torwächter wirft außerdem unkontrolliert mit Sägeblättern um sich, weshalb Sie sich mit etwas Abstand zu Ihrem Nachbarn aufstellen sollten. Sein Schaden auf dem Tank ist ohnehin recht hoch, gelegentlich wirkt er jedoch zusätzlich einen Verstärkungszauber auf sich, mit dem er doppelt so schnell zuschlägt. Wenn Ihnen das Leben des Tanks lieb ist, dann sollte diese magische Fähigkeit so schnell wie möglich, zum Beispiel von einem Priester, entfernt werden.

## Miniboss: Torwächter Eisenhand

Der Bruder des ersten Torwächters wandelt auf der rechten Seite der großen Halle die Treppe auf und ab. Nachdem Sie links aufgeräumt haben, können Sie zurück zum Eingang laufen und sich die rechte Flanke vornehmen. Einfacher ist es jedoch, wenn Sie sich zunächst die Treppe hinunter und nach rechts bis zum ersten Boss vorkämpfen. Bevor Sie diesen angehen, lässt sich Eisenhand von der rechten Säule aus attackieren, ohne dass Sie die andere Hälfte des Eingangsbereiches säubern müssen.

Eisenhand verfügt über dieselben Fähigkeiten wie sein Artgenosse, statt des fliegenden Sägeblatts setzt er jedoch seinen Dampfhammer gegen die Gruppe ein. Nach einem Signal steht er einige Zeit still und sammelt Kraft, die er anschließend in einer Schlagsalve ablässt. Suchen Sie also direkt nach der Meldung einfach das Weite – auch der Tank – und sehen Sie zu wie Eisenhand Dellen in den Boden schlägt. Danach wird der Kampf wie zuvor wieder aufgenommen.

## Mechanolord Kapazitus

Haben Sie die beiden Torwächter ausgeschaltet, stellen Sie sich dem ersten richtigen Boss der Instanz. Wie oben erwähnt, kann er übersprungen werden, doch da Sie bereits vor ihm stehen, sollten Sie sich diese Gelegenheit für seltene Schätze nicht entgehen lassen.

In der Nähe von Kapazitus erscheinen während des Kampfes schwebende Bomben, die durch die Gegend schwirren und bei ihrer Explosion ganz ordentlich Schaden verursachen. Die Stufen vor dem Boss halten die meisten Sprengsätze allerdings auf. Daher tanken Sie ihn am Besten in der Mitte des Raumes und platzieren Fernkämpfer und Heiler in einiger Entfernung zwischen den zwei großen Säulen. Der Tank sollte während des Kampfes darauf achten, den Bomben so gut es geht auszuweichen.

Die zweite Spezialfähigkeit Mechanolords sind zwei farbige Schilde, die er abwechselnd aktiviert. Der rote reflektiert Zaubersprüche, der grüne verursacht etwa 1.000 Schaden bei Nahkämpfern. Achten Sie unbedingt auf die Meldungen und verpassen Sie Kapazitus »Magie Entdecken«, damit Ihre Schadensklassen sich nicht selber zum nächsten Friedhof befördern.

Übrigens: Direkt nach dem Kampf explodieren die in Umlauf befindlichen Bomben noch fröhlich weiter. Lassen Sie sich also nicht von der Euphorie übermannen, und warten Sie einen Moment, bevor Sie zum Leichnam des besiegten Gegner stürmen.

## Nethermant Sepethrea

Nachdem Sie Kapazitus die Glühbirne herausgedreht haben, bedienen Sie sich am Waffen- und Rüstungslager links neben dem Aufzug und fahren anschließend ins zweite Stockwerk, wo der nächste Boss auf Sie wartet. Bevor Sie ihn angehen, muss allerdings der ganze Raum von Trash befreit werden.

Die Begegnung mit Sepethrea hat einen chaotischen Charme. Gleich zu Beginn des Kampfes beschwört der Nethermant zwei Feuerelementare, die über sehr viel Lebensenergie verfügen, und nicht ruhig gestellt oder in die Flucht geschlagen werden können. Dafür sind sie sehr langsam, also stellen Sie sich darauf ein, dass der Spieler, auf den es ein Feuerteufel abgesehen hat, diesen in möglichst großen Bögen quer durch den Raum lockt. Die Elementare hinterlassen nämlich eine schmerzhafte Feuerspur, die Sie von der Mitte des Raumes fernhalten sollten, wo der Tank mit Sepethrea ringt. In regelmäßigen Abständen bleiben die zwei Begleiter stehen und wirken Höllenfeuer. In dieser Zeit kann sich jeder ganz dem Boss selbst widmen, der eine Rückstoß-Attacke und Drachenatem einsetzt, aber das kleinere Problem dieser Begegnung darstellt.

## Pathaleon der Kalkulator

Sobald Sie den Fuß über die Schwelle von Sepethreas Raum setzen, erscheint die erste von insgesamt sechs Gegnerwellen. Die erste Gruppe besteht aus vier Blutelfen, von denen Sie am Besten den letzten verwandelt lassen, bis Ihre Mannschaft für den nächsten Schwung bereit ist. Der besteht aus einem einzelnen Roboter, danach kommen wieder Blutelfen, anschließend wird Ihnen eine Erholungspause gegönnt. Die nächsten drei, gleich aufgebauten Wellen erscheinen, wenn Sie sich weiter vorwagen und dem Raum des Endgegners nähern. Auch hier ist die letzte Gruppe wieder aus Fleisch und Blut. Diesmal sollten Sie auf alle Fälle ein Schaf stehen lassen, Furchtzauber oder Gedankenkontrolle einsetzen, um einen Moment der Regeneration zu erzwingen, denn direkt nach der letzten Welle erscheint der Chef selbst.

Pathaleon übernimmt während des Kampfes gerne die Kontrolle über einen Ihrer Spieler, hat einen flächendeckenden Stillezauber mittlerer Reichweite und ruft etwa alle 30 Sekunden drei Elementare zu Hilfe, um die Sie sich sofort kümmern müssen. Je nach Gruppenzusammensetzung können diese aus dem Weg geräumt werden, oder Sie ignorieren sie so gut es geht, und richten die volle Feuerkraft durchgehend auf den Boss. Für die zweite Taktik sind Priester und Hexenmeister wegen ihrer Furchtzauber besonders geeignet.

Haben Sie Pathaleon auf 20 Prozent Lebensenergie heruntergeprügelt, erscheinen keine Elementare mehr.

## QUESTS

| NAME | FRAKTION | STARTET BEI | QUESTREIHE |
|---|---|---|---|
| Wie man in Arkatraz einbricht | Beide | A'Dal [Shattrath 54/44] | Sphärenräuber Nesaad von Netherpirscher Khay'ji [Nethersturm 32/64] |
| Frisch von der Mechanar | Beide | David Wayne [Wälder von Terokkar 78/39] | Splitter des Illidaribanns, Drop von Aufseher Fetzsäge [Schattenmondtal 23/35] |

# Die Festung der Stürme: Botanikum (Level 70)

Die Festung der Stürme setzt sich aus mehreren, wunderschön gestalteten Gebäuden ganz im Osten von Nethersturm zusammen. Das Besondere: Die ganze Festung schwebt in der Luft, etwas abseits des Festlandes. Es ist übrigens nicht möglich, sich von Hexenmeistern vor den Eingang zu teleportieren. Die Flugform für Druiden beziehungsweise ein Flugtier ist also Pflicht!

Das Botanikum ist das Gebäude im Norden vom Haupttrakt. Hier treffen Sie auf humanoide Gegner, Dämonen und aggressive Pflanzenwesen. Für die Beseitigung dieses Unkrauts gibt es jede Menge Ruf mit den Sha'tar – eine vollständig leergeräumte Instanz wird mit über 2.000 Punkten belohnt.

## Trash

Im Botanikum gibt es eine ganze Reihe sehr interessanter Gegner in der Trash-Abteilung. Wenn Sie einen Priester in der Gruppe haben, dann bitten Sie ihn, möglichst früh und oft die Gedanken der Heilkundigen der Blutwärter zu kontrollieren. Erstens sind das Heiler, die sich auf Ihrer Seite wesentlich besser machen als auf der des Gegners. Zum anderen verfügen Sie über einen Buff, mit dem der Priester Ihre Zauberklassen mit 295 (!) Punkten zusätzlichen Zauberschadens verwöhnen kann. Das sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Die Heilkundigen tragen diesen Buff meist auch selber, und Ihre Magier können ihn stehlen. Allerdings hält er dann nur zwei Minuten statt der vollen 30.

Da wir gerade bei Zauberklassen sind: Seien Sie vorsichtig bei den Beschützern der Blutwärter. Denn die setzen bei niedriger Lebensenergie einen Schild ein, der jeglichen Zauberschaden zurückwirft.

Erwähnenswert sind außerdem die Friedensbewahrer der Sturmschmiede. Diese Roboter patrouillieren am Anfang der Instanz und verursachen relativ hohen Arkanschaden. Achten Sie darauf, sie immer alleine zu bekämpfen. Während eines Gefechtes von einer solchen Patrouille überrascht zu werden, kann schnell das Aus für Ihre Gruppe bedeuten.

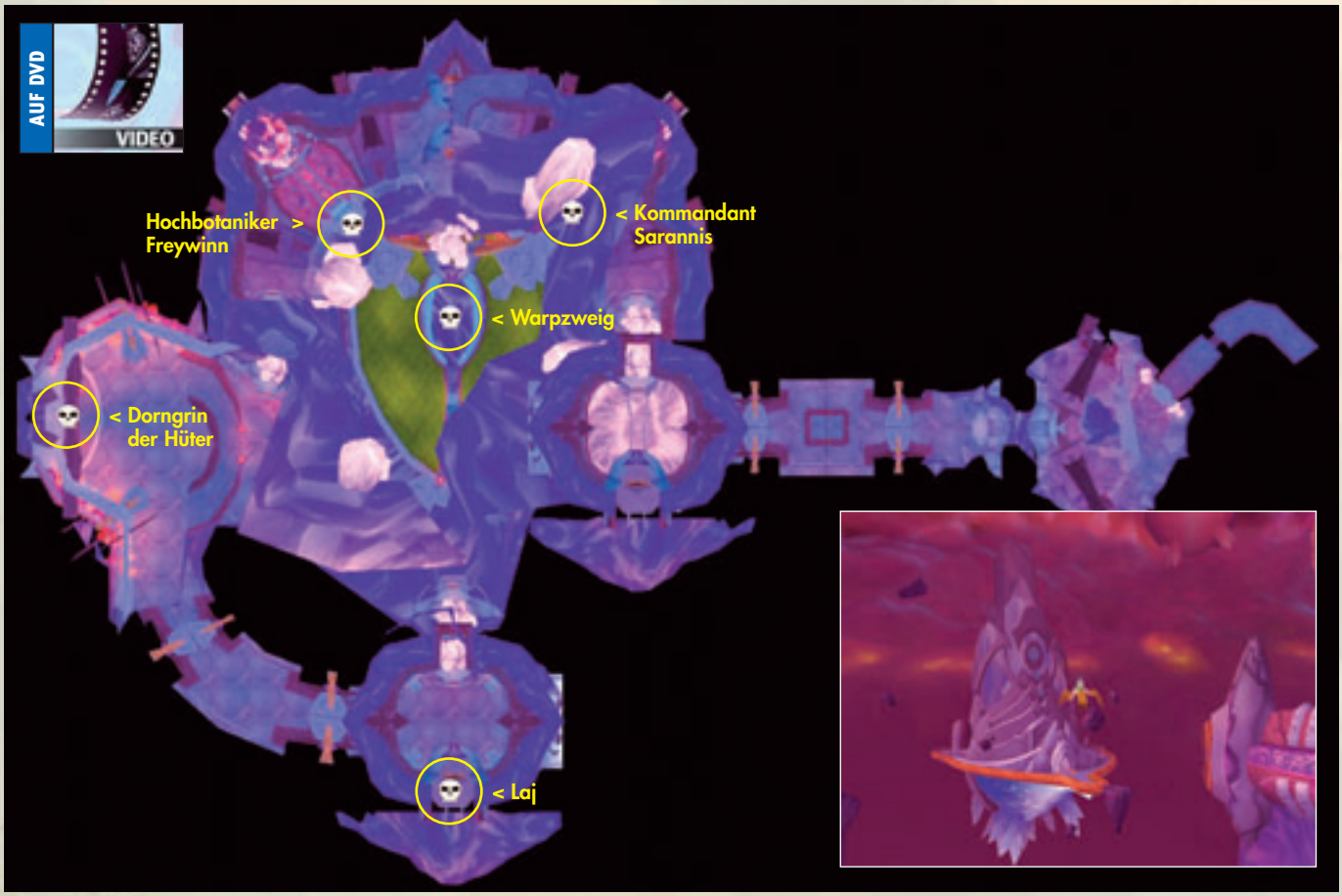
Etwas später treffen Sie auf Geomanten, die nicht über Verwandlung, Gedankenkontrolle, Verlangsamungen und Ähnliches kontrolliert werden können. Sie haben außerdem Pflanzen dabei, die im Laufe des Kampfes wachsen und mehr Schaden verursachen. Ihre Schadensklassen kümmern sich am Besten so schnell wie möglich um die Begleiter, bevor sie sich den Geomanten selbst zuwenden.

Gegen Ende der Instanz warten schließlich Gruppen von Fleischlingen auf Sie. Bekämpfen Sie diese möglichst weit weg von den nächsten Gegnern, denn die mutierten Furchtkreischer unter ihnen haben einen Furchtzauber.

## Kommandant Sarannis

Der erste Boss im Botanikum läuft unruhig auf einer Brücke auf und ab. Zur Rechten steht eine Schar von Gefolgsleuten, die Sie vor dem Boss erledigen sollten. Achten Sie darauf, dass Sarannis auf der anderen Seite der Brücke ist, wenn Sie seine Begleiter angreifen.

Der Boss selber setzt zweimal hintereinander einen Debuff ein, der genommenen Arkanschaden um 1.200 Punkte erhöht. Kurz darauf nutzt er diese Schwäche mit einem schmerzhaften Spruch. Wenn irgend möglich, sollte der Debuff daher so schnell wie möglich entfernt werden. Interessant wird es bei etwa 40 Prozent seiner Lebensenergie. Denn dann ruft er einige Begleiter zu Hilfe, um die Sie sich schnell kümmern müssen. Die einfachste Variante ist ein



Furchtzauber, damit Sie sich weiterhin voll dem Boss widmen können. Um den Heiler der Gruppe für längere Zeit kaltzustellen, kann außerdem Verwandlung eingesetzt werden.

## Hochbotaniker Freywinn

Der Hochbotaniker macht seinem Namen alle Ehre, und lässt alle paar Sekunden einen kleinen Setzling sprießen, der sich gleich in den Kampf stürzt. Diese Bäumchen haben verschiedene Farben, wobei jede Farbe einer anderen Spezialfähigkeit entspricht: Die weißen können einen Spieler für kurze Zeit in einen Eisblock sperren, die roten machen direkten Schaden, die grünen setzen Wucherwurzeln ein. Sie verfügen alle über sehr wenig Lebensenergie und können von einer vorher bestimmten Schadensklasse schnell aus dem Weg geräumt werden.

Etwa alle 30 Sekunden verwandelt sich Freywinn selbst in einen Baum und lässt größere Varianten seiner Helfer erscheinen. Währenddessen wirkt er den Heilzauber Gelassenheit. Außerdem ist er in diesem Zustand unverwundbar und bleibt es, bis alle seine Kollegen gefällt sind. Es führt also kein Weg daran vorbei, die Bäume zu bekämpfen, und das sollte so schnell wie möglich passieren, bevor der Boss zu viele Lebenspunkte regeneriert.

Tanken Sie den Hochbotaniker am Anfang der Brücke, und rennen Sie bei seiner Verwandlung sofort mit der ganzen Gruppe um die Ecke. Auf diese Weise profitieren die erscheinenden Bäume nicht vom Heilzauber und können sehr schnell erledigt werden. Sobald der letzte umgefallen ist, kann der Boss wieder angegriffen werden, und der Kampf geht normal weiter.

Freywinn ist so strategisch einfach, und wird früher oder später ins Gras beißen. Allerdings sollten Sie sich mit den Helfern beeilen, sonst dauert der Kampf sehr lange. So oder so müssen vor allem die Heiler auf ihr Mana achten.

## Dorngrin der Hüter

Bevor Sie den dritten Boss der Instanz angehen, sollten Sie die linke Seite seines Raumes absuchen. Hier verstecken sich nämlich ein paar getarnte, dämonische Schurken. Es ist ausgesprochen ärgerlich, wenn Sie ausgerechnet während des Bosskampfes ersten Kontakt mit den Schleichern aufnehmen.

Dorngrin wirkt gelegentlich den Flächenzauber Höllenfeuer. Dabei steht er auf der Stelle, so dass die ganze Gruppe ohne Probleme den Schaden vermeiden kann. Mit seiner zweiten Spezialfähigkeit opfert der Hüter einen Spieler auf dem Altar hinter ihm, was den Betroffenen viel Lebensenergie kostet und gleichzeitig den Boss heilt. Um Letzteres müssen Sie sich keine Sorgen machen, doch sollte das Opferlamm geheilt werden. Am Besten spendieren Sie ihm einen Schild und Heilung über Zeit.

Mit etwas Übung kann die Opferung von Heilern völlig vermieden werden, da der Betroffene im Sichtfeld des Bosses sein muss. Bekämpfen Sie Dorngrin dazu in der Mitte des Raumes. Der Heiler des Tanks geht hinter den Kisten auf der linken Seite in Deckung, so dass er den Tank im Blick hat, nicht aber den Boss. Außerdem wird nie der Spieler mit der höchsten Aggro geopfert, Ihr Tank sollte also sicher sein. Ihre Schadensklassen sollten allerdings beachten, dass bei der Spezialfähigkeit des Dämons die Aggro aller Spieler zurückgesetzt wird. Geben Sie dem Tank direkt nach dem Höllenfeuer ein wenig Zeit, bevor Sie wieder feuern.

Zu guter Letzt verfügt Dorngrin über Raserei, welche ihn deutlich schneller und härter zuschlagen lässt. Der Kampf dauert allerdings nicht besonders lange. Wenn Ihr Heiler den Opferaltar meidet, dann ist auch die Raserei kein unlösbares Problem.

## Laj

Die Riesenpflanze Laj wird nahe ihrer Startposition bearbeitet, denn sie teleportiert während des Kampfes dorthin zurück. So sparen Sie dem Tank etwas Laufarbeit. Auf den zwei kleineren Podesten links und rechts vom Boss erscheinen in regelmäßigen Abständen zwei zusätzliche Pflanzen, die über verschiedene Angriffe verfügen. Ihre Lebensenergie ist sehr gering, daher stellen Sie eine Schadensklasse ab, die sich ums Unkrautjäten kümmert. Alternativ kann natürlich auch je ein Spieler das Ziel wechseln, und einen der Helfer ausschalten.

Im Laufe des Kampfes wechselt Laj mehrfach seine Farbe. Dadurch wird eine hohe Resistenz gegen eine bestimmte Schule der Magie angezeigt. Blau bedeutet Frostresistenz, Rot steht für Feuer-, Grün für Natur- und Schwarz für Schattenschaden. Haben Ihre Zauberklassen verschiedene Schulen im Repertoire, dann sollten sie ihre Sprüche entsprechend anpassen.

Außerdem wirkt die mutierte Pflanze einen Debuff auf den Tank, durch den er mehr Schaden nimmt. Es handelt sich um eine Krankheit, die entfernt werden kann.

## Warpzweig

Der Endgegner des Botanikums ist ein riesiger Baum, der in einer Art Gewächshaus auf Sie wartet. Lassen Sie Ihren Tank angreifen, und verteilen Sie sich in einiger Entfernung um den Boss. Der Warpzweig setzt Kriegsstampfen ein, das alle Betroffenen in der Nähe lähmt und 1.000 bis 2.000 Schaden verursacht, daher bleiben alle Fernkämpfer auf Distanz. Die zweite Spezialattacke ist ein Arkaner Rückschlag, der alle Ziele für etwa 1.500 Schaden trifft.

Mit seiner interessantesten Fähigkeit ruft der Boss regelmäßig sechs kleinere Bäume herbei, die sich langsam in seine Richtung bewegen. Nach etwa 20 Sekunden verschwinden sie und heilen den Boss. Wie Sie damit am Besten umgehen, hängt von Ihrer Gruppenzusammenstellung ab. Die offensichtlichste Variante ist, die Bäume so schnell wie möglich zu beseitigen. Sie verfügen nur über etwa 3.000 Lebenspunkte und bewegen sich sehr langsam. Entweder Sie stellen zwei Dps-Klassen ab, die sich einen nach dem anderen um die Bäumchen kümmern. Oder Sie versuchen die Bäume einzusammeln und verwenden Flächenzauber.

Wenn Ihre Schadensklassen über ordentlichen Rumms verfügen, dann ist es aber auch möglich, die Bäume völlig zu ignorieren.

Sollte der Kampf übrigens nicht viel versprechend verlaufen, dann kann er zurückgesetzt werden, indem Ihre Gruppe zurück über die Glasbrücke am Eingang des Bereichs läuft. Die zwei großen, orangefarbigen Kristalle stellen hier die Grenze dar.

## QUESTS

| NAME | FRAKTION | STARTET BEI | QUESTREIHE |
|---|---|---|---|
| Wie man in Arkatraz einbricht | Beide | A'Dal [Shattrath 54/44] | Sphärenräuber Nesaad von Netherpirscher Khay'ji [Nethersturm 32/64] |
| Den Schlüsselstein erobern | Beide | Erzmagier Vargoth [Nethersturm 58/86] | Der Stab des Erzmagiers von Ravandwyr [Nethersturm 31/66] |
| Meister der Tränke (nur für Alchimisten) | Beide | Lauranna Thar'well [Zangarmarschen 80/64] | Meister der Tränke von Alchimist Grabbel [Höllenfeuerhalbinsel 54/66] |

# Die Festung der Stürme: Arkatraz (Level 70)

Arkatraz ist der Gefängnistrakt der Festung der Stürme, und das Rein gestaltet sich hier ausnahmsweise deutlich schwieriger als das Raus. Zunächst benötigen Sie einen fliegenden Untersatz, um den Eingang zu erreichen, zusätzlich ist auch noch die Tür verschlossen. Wollen Sie nicht davor herumstehen und warten, bis Ihnen jemand Eingang gewährt, dann brauchen Sie selbst einen Schurken im Team oder den Schlüssel selbst. An diesen gelangen Sie über eine Questreihe, welche in Area 52 startet, Sie durch Nethersturm und in die ersten zwei Flügel der Festung führt.

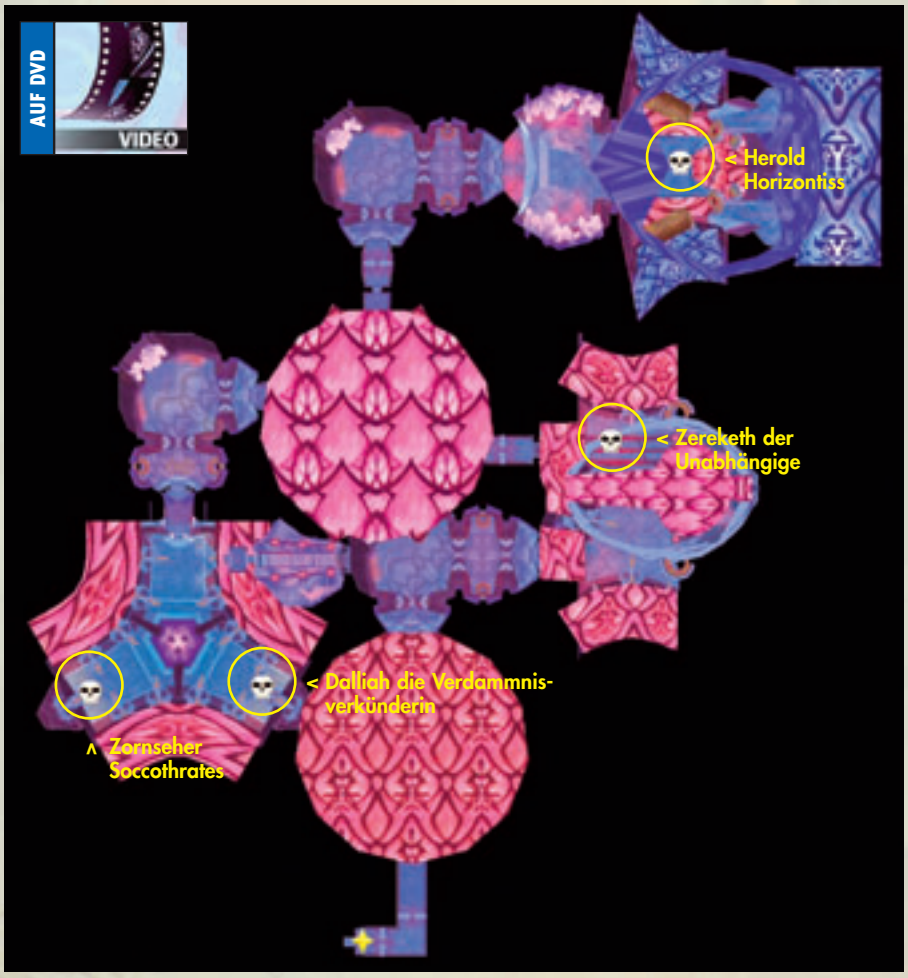
## Trash

Gleich im ersten Raum sind Blutelfen in den Kampf mit garstigen Monstern verwickelt. Warten Sie einen günstigen Moment ab, um nicht allzu viele Gegner auf einmal zu bekommen. Beim Kampf gegen die großen Fleischbestien erscheinen kleine Parasiten, die schnell ausgeschaltet werden müssen. Dieselben Larven lauern auch in den Leichen, die immer wieder herumliegen. Sie greifen an, wenn sich ein Spieler nähert oder der Körper angegriffen wird.

Ebenfalls zunächst leblos erscheinen die Schildwachen von Arkatraz. Bei einer genaueren Inspizierung entpuppen sich diese jedoch als alles andere als ausrangiert. Seien Sie besonders am Ende des Kampfes vorsichtig, denn kurz vor ihrem Ableben stoppen die Schildwachen alle Gegenwehr, einige Sekunden später explodieren sie dann und verursachen knapp 5.000 Schaden. Halten Sie unbedingt auch nach dem Kampf Abstand, denn die Roboter schmeißen dann mit Energieentladungen um sich.

Später treffen Sie auf Blutelfen, bei denen Sie die Lebensbinder ruhig stellen oder zuerst ausschalten sollten, denn das sind die Heiler der Truppe. Die interessantesten Gegner, Riesengroße Abyss, stellen sich Ihnen gegen Ende der Instanz in den Weg. Die Höllenbestien beschwören während des Kampfes mehrfach einen Meteor, der auf einem einzelnen Ziel 12.000 Schaden verursacht. Steht Ihre ganze Gruppe allerdings nah beieinander – also direkt beim Tank – dann wird der Schaden aufgeteilt, und jeder verliert nur 2.400 Lebenspunkte.

Im Raum des zweiten und dritten Bosses verstecken sich Schleichende Hexen, die mit dem Hexenmeister-Buff Geringe Unsichtbarkeit Entdecken enttarnt werden können. Stellen Sie sicher, dass sich kein Dämon mehr im Schatten verbirgt, bevor Sie zu den Bossen stürmen.




## Zereketh der Unabhängige

Bevor Sie den ersten Boss angehen, müssen Sie den ganzen Raum vorsichtig von Trash befreien. Die Gegner patrouillieren, daher locken Sie am Besten jede Gruppe in den vorigen Raum.

Zereketh verursacht mit verschiedenen Fähigkeiten Schattenschaden. Packen Sie also Auras und Schutzzauber aus, um die Resistenz der Gruppe zu erhöhen. Während des Kampfes erscheinen auf dem Boden schwarze Löcher (Zonen der Leere), normalerweise direkt unter den Füßen eines Spielers. Bleibt der Betroffene stehen, dann wird er alle drei Sekunden mit über 1.000 Schattenschaden bestraft. Jeder – einschließlich Tank und Heiler – muss sich sofort aus dem Kreis bewegen. Zögern Sie, gibt's schnell die ersten Opfer.

Der Leerwandler wirkt außerdem Saat der Verderbnis auf zufällige Spieler, welches nicht entfernt werden kann. Stehen Sie nicht zu nahe beieinander, um den Schaden gering zu halten. Zereketh's letzte Spezialattacke ist eine Schattennova, die in einem großen Radius alle Spieler nach hinten schleudert und etwa 2.000 Schaden verursacht. Dieser Flächenzauber kann durch große Distanz vermieden werden. Zusätzlich bietet es sich an, den Boss mit dem Rücken zur Wand zu tanken. Ist er auf diese Weise positioniert, können Heiler und Fernkämpfer auch hinter Vorsprüngen in Deckung gehen, um den Rückstößen auszuweichen.

## Dalliah die Verdammnisverkünderin

Der zweite und der dritte Boss teilen sich einen Raum, scheinen sich aber nicht zu vertragen, und können einzeln bekämpft werden. Der Kampf gegen Dalliah zur Linken braucht etwas weniger Platz, doch es bleibt ganz Ihnen überlassen, wen Sie zuerst platt machen.

Dalliah setzt einen sehr starken Wirbelwind ein, dem alle, auch der Tank, unbedingt ausweichen sollten. Gehen Sie einfach einen Schritt zurück, wenn sich die Verdammnisverkünderin schwindelig wirbelt. Direkt nach die-

sem Angriff wird sie versuchen, sich zu heilen, was allerdings mit allen üblichen Mitteln unterbrochen werden kann. Besonders hinterhältig ist der Debuff, den sie ab und zu auf den Spieler mit der höchsten Aggro wirkt. Denn wenn dieser anschließend geheilt wird, dann bekommt auch sie Lebenspunkte zurück. Auch dieser Spruch kann unterbrochen oder von einem Krieger reflektiert werden. Sollte es Ihr Tank trotzdem abbekommen, dann werfen Sie ihm einen Schild zu und brechen sofort alle Heilungszauber ab, sofern es seine Lebensenergie erlaubt.

## Zornseher Soccothrates

Haben Sie Dalliah ausgeschaltet und sich ausgeruht, dann stellen Sie sich ihrem Mitbewohner, der auf der rechten Seite des Raumes wartet. Dieser Kampf wird einfacher, je mehr Fernkämpfer Sie im Gepäck haben. Denn Soccothrates verfügt über eine Aura, die allen Spielern in seiner Nähe etwa 400 Schaden pro Tick zufügt. Bis auf den Tank bleiben Nahkämpfer dem Geschehen am Besten fern und satteln ausnahmsweise auf Bogen oder Zauberschaden um.

Mit seiner zweiten Fähigkeit wirft der Boss gelegentlich alle Spieler in Nahkampfentfernung zu Boden und stürmt anschließend in Richtung eines zufälligen Zieles. Dabei hinterlässt er eine gefährliche Feuerspur. Dreht sich Soccothrates plötzlich um und rast auf Sie zu, dann rennen Sie zur Seite und lassen den Tank ein paar Drohgebärden ausspucken, um den Boss zurück zu locken. Zu guter Letzt verfügt der Zornseher noch über einen feuerbasierten Spruch, der einen Debuff hinterlässt.

## Aufseher Mellichar

Die Begegnung mit dem Endgegner stellt für viele Gruppen eine große Herausforderung dar. Er ist nicht nur schwierig, sondern leider auch abhängig von etwas Glück. Doch dazu später mehr, denn dem eigentlichen Bosskampf geht ein gescriptetes Event voraus. Im letzten Raum der Instanz treffen Sie auf den Aufseher Mellichar. Es sieht so aus, als ob er die Gefangenen in Arkatraz bewachen soll, doch bei dieser Aufgabe sind ihm offensichtlich mehrere Sicherungen durchgebrannt. Er ist besessen davon, die gefährlichsten Sträflinge zu befreien, und wird nach Ihrer Ankunft insgesamt fünf Zellen öffnen, deren Insassen sich umgehend auf Sie stürzen. Oder zumindest vier davon.

In jeder Zelle wartet einer von zwei möglichen Gegnern, die allesamt keine allzu großen Probleme bereiten sollten. Eine genaue Aufstellung finden Sie im Kasten »Das Bossevent«.

Aus dem zweiten Käfig steigt Millhaus Manasturm, ein verwirrter Gnom, der sich sogleich auf Ihre Seite schlägt. Millhaus ist ausgesprochen hilfreich, wenn irgend möglich sollten Sie ihn für die Dauer des gesamten Events am Leben halten. Der Magier wird Sie tatkräftig mit seinen Zauberkünsten unterstützen. Außerdem stellt er beim Endgegner ein zusätzliches Ziel für die unangenehmen Spezialfähigkeiten dar.

Bei einem so langen Event wird das Mana knapp, nutzen Sie also jede Pause zur Regeneration. Auch Wiederbelebungen sind möglich.

## Herold Horizontiss

Die fünfte und letzte Zelle des Gefängnisses beherbergt den eigentlichen Chef der Instanz, Herold Horizontiss. Der ist wenig beeindruckt von der Unterwürfigkeit seines Wächters, und macht sogleich kurzen Prozess mit ihm, bevor er sich Ihnen zuwendet.

Das Rieseninsekt erinnert stark an den Propheten Skeram im Tempel von Ahn'Qiraj, und verfügt über einen Furchtzauber und Gedankenkontrolle. Außerdem wirkt er Gedankenwunde auf ein zufälliges Ziel, was es für einige Sekunden lähmt und massiven Schaden verursacht. Einige Klassen haben Sprüche und Fähigkeiten, um sich zu befreien. Ist einer Ihrer Spieler bereits verwundet und dann für die volle Zeit der Gedankenwunde ausgesetzt, müssen Ihre Heiler schnell reagieren, um ihn am Leben zu halten.

Als ob das nicht genug Stress wäre, erstellt der Herold bei etwa 66 und 33 Prozent seiner Lebenspunkte eine Kopie von sich, die über dieselben Fähigkeiten wie das Original verfügt. Der Klon hat wenig Lebensenergie und muss so schnell wie möglich ausgeschaltet werden. Leider kann es passieren, dass beide Varianten denselben Spieler mit ihrem Gedankenwunden-Spruch aufs Korn nehmen. Das überlebt kaum jemand. Und wenn es einen Heiler trifft, ist der Kampf schnell vorüber. Sehr ärgerlich, besonders da nach dem Scheitern das ganze Event von vorne begonnen werden muss.

Steht es schlecht um Ihre Gruppe, dann kann die Begegnung übrigens zurückgesetzt werden, indem Sie die Beine in die Hand nehmen und aus dem letzten Raum fliehen.

**Moritz Menzel**

## DAS BOSSEVENT

| ZELLE | GEGNER |
|---|---|
| Erste Zelle | Lodernder Schwindler (wirft mit Feuerbällen) oder Sphärenjäger (blinzelt) |
| Zweite Zelle | Millhaus Manasturm (Gnommagier, der an Ihrer Seite kämpft) |
| Dritte Zelle | Sulfuronmagmawerfer (Feuerregen und Fluch, der Heilung reduziert) oder Akkiris Blitzrufer (Naturschaden und Fluch, der seinen Schaden verstärkt) |
| Vierte Zelle | Drakonaar der Pechschwingen (immun gegen Feuerschaden, Flächenzauber mit hohem Schaden und Rückstoß) oder Drakonaar des Zwielichts (kann den Tank paralysieren, hat je nach Farbe verschiedene Kräfte, wie im Pechschwingenhort) |

## QUESTS

| NAME | FRAKTION | STARTET BEI | QUESTREIHE |
|---|---|---|---|
| Seher Udalo | Beide | Akama [Schattenmondtal 58/48] | Schrifttafeln von Baa'ri im Schattenmondtal, Aldor: von Anachoret Ceyla [62/29], Seher: von Anachoret Thelis [56/60] |
| Das zweite und das dritte Fragment | Beide | Khadgar [Shattrath 55/44] | Arkane Störungen [Erzmagier Alturus, Eingang von Karazhan] |
| Herold der Verdammnis | Beide | A'dal [Shattrath 54/45] | Kristallsammlung des Konsortiums von Netherpirscher Khay'ji [Nethersturm 32/64] |
| Die Prüfung der Naaru: Zuverlässigkeit (heroisch) | Beide | A'dal [Shattrath 54/45] | Oronok Herzeleid [Erdheiler Torlok, Schattenmondtal, 42/45] |

# KURZTIPPS

Wer in einem aktuellen Spieletitel nicht weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf folgenden Seiten mit **Tricks & Cheats** unter die Arme.

## OBLIVION: SHIVERING ISLES



Klar, auch ein waschechter Held hat ab und zu mal nicht so viel Lust, sich ohne Hilfe durch die mitunter kräftigen Gegner zu schnetzeln. Deswegen hat Entwickler Bethesda eine Cheat-Funktion eingebaut. Mit einem kurzen Druck auf die »^«-Taste rufen Sie die Konsole auf, in die Sie folgende Codes eingeben können.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| tfc | freie Kamera, erlaubt »Herumfliegen« |
| psb | Charakter erhält alle Zaubersprüche |
| modpcs »Fähigkeit« 100 | erhöht die genannte Fähigkeit (englischer Name) um 100 |
| modpca »Attribut« 100 | erhöht das genannte Attribut (englischer Name) um 100 |
| player.additem 00000F »Betrag« | Charakter erhält den genannten Betrag Geldstücke |
| ShowClassMenu | zeigt das Klassenauswahl-Menü, erlaubt Wechsel |
| ShowRaceMenu | zeigt das Rassenauswahl-Menü, erlaubt Wechsel |
| ShowBirthSignMenu | zeigt das Sternzeichenauswahl-Menü, erlaubt Wechsel |
| player.setlevel X | setzt die Stufe des Charakters auf X (1-255) |
| SexChange | wechselt das Geschlecht des Charakters |
| qqq | Spiel beenden |
| advlevel | Charakter steigt eine Stufe auf |
| tgm | Gott-Modus |
| movetoqt | teleportiert den Charakter zum nächsten Wegpunkt der aktiven Quest |
| TAI | Ein-/Ausschalten der KI |
| TDETECT | Ein-/Ausschalten der KI-Fähigkeit, den Spieler zu bemerken |
| tcai | Ein-/Ausschalten der KI-Fähigkeit zu kämpfen |
| TDT | Ein-/Ausschalten des Debug-Menüs |
| TLV | Ein-/Ausblenden Laub |
| TS | Ein-/Ausblenden Himmel |
| TWF | Ein-/Ausblenden Gitteransicht |
| TCL | Ein-/Ausschalten Kollisionsabfrage |
| TM | Ein-/Ausblenden Menüs |

## STALKER



Wer schleicht so spät durch Nacht und Wind, es ist der Stalker und kein Rind. Ab und zu hilft's aber nicht nur, Stalker zu heißen, um geschwind durch die Gegend um Tschernobyl zu hetzen – oder zu schleichen. Denn die Gegner sind überall und oft auch sehr agressiv. Anbei gibt's von uns eine kleine Auflistung von Cheats, die Ihnen ein wenig weiterhilft. Die Konsole aktivieren Sie mit der Taste »^«, die Codes bestätigen Sie mit »ENTER«. Viele Cheats funktionieren mit den Parametern 0 und 1, wobei 0 den Code deaktiviert. Mit 1 wird der Cheat aktiviert.

Übrigens: Tippen Sie »help« in die Konsole, wird Ihnen eine Masse an möglichen Cheats angezeigt – die meisten sind aber nur im Mehrspielerpart praktisch.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| g_always_run 0/1 | immer laufen |
| g_autopickup 0/1 | automatisches Plündern der Gegner |
| g_backrun 0/1 | rückwärts laufen |
| g_kill | Charakter wird getötet |
| g_restart | Spiel wird neu gestartet |
| g_fast_restart | schneller Neustart |
| g_swapteams | Teamwechsel für die Artefakt-Jagd |
| get_server_adress | Auflistung aller Spieler im Mehrspielerpart |
| help | Auflistung aller Cheats |
| main_menu | Hauptmenü |
| mouse_invert 0/1 | invertierte Maus |
| mouse_sense X | Sensibilität der Maus (Wert X muss zwischen 0,050 und 0,600 liegen) |
| name | Spielername |
| r2_sun 0/1 | Sonnenschein |
| save | Speichern |
| screenshot | Screenshot |

## RED OCEAN



Die bösen Buben der United Arms können manchmal einen ganz schönen Schaden anrichten. Da ist es praktisch, von Patronen unbehelligt durch den Kugelhagel spazieren zu können. Unendlich viel Munition wäre natürlich auch nicht schlecht. Und alle Waffen gleich von Beginn an? Kein Problem. Drücken Sie im laufenden Spiel die »^«-Taste. Unten links öffnet sich jetzt ein Chatfenster, in das Sie die nachfolgenden Codes eingeben können. Bestätigen Sie mit »ENTER« und schon geht's weiter. Sie müssen sich keine Sorgen machen, dass Sie während der Eingabe der Cheats kampfunfähig gemacht werden – das Programm pausiert automatisch, wenn die Konsole geöffnet wird.

Übrigens: Es wird zwar nicht angezeigt, dass Sie unverwundbar sind, oder dass Sie unendlich viel Munition haben. Wenn sich Ihr Lebensbalken dem Ende zuneigt, füllt er sich zwar nicht mehr, trotzdem können Sie weiter quietschfidel durch die Missionen springen. Allerdings müssen Sie die Codes zu Beginn eines neuen Levels wieder eingeben.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| allcheats | alle Waffen, unendlich viel Munition, Gott-Modus |
| allkeys | alle Türen sind bereits geöffnet |
| fullhealth | volle Lebensenergie |
| gimmeall | alle Waffen |
| godmode | Gott-Modus |
| unlimitedammo | unbegrenzt viel Munition |
| upgradelaser | Lasergewehr verbessern |
| upgradeplasma | Plasmagewehr verbessern |

## SAM & MAX EPISODE 5




**TIPP 1:** Sam und Max verlassen diesmal nicht den Schauplatz, sondern bleiben in ihrer Nachbarschaft. Statten Sie zuerst Sybil und dann Bosco einen Besuch ab. Um Sybil die Hypnosebrille zu klauen, brauchen Sie Jimmy. Lassen Sie ihn die Kanone auf Sam abfeuern, um ihn danach mit Max ins Rohr zu stopfen. Packen Sie die Kanone ein und gehen Sie wieder zu Sybil, um ihr die Brille von der Nase zu schießen.

**TIPP 2:** Manipulieren Sie die Reality 2.0 und setzen Sie den Bug auf die Steuercomputer. Der Rechner ganz links lässt Sam und Max schrumpfen, der mittlere lässt die beiden hoch springen. Beim dritten Computer in der Reihe wird das Duo ganz platt. Der vierte Rechner bewirkt nichts, sondern spielt nur eine putzige Melodie ab.

Als Mini-Sam und Mini-Max prügeln Sie eine Goldmünze aus Jimmy, als 2D-Detektive schummeln sie sich unter der Tür zu Sybils Abstellraum durch. Mit ihrer erhöhten Sprungkraft sammeln Sie die Münzen über der Straße ein – und springen außerdem zum großen Werbeplakat hoch, da gibt's nämlich ein tolles Schwert.

**TIPP 3:** Nachdem Sie Bosco mit dem Holzschwert befreit haben, sollten Sie in die Wirklichkeit wechseln und mit ihm reden, um das Passwort für sein Konto erfahren. Danach lässt sich das Geld in der virtuellen Welt auf sein Konto schieben – und Sie bekommen die Superwaffe.

**TIPP 4:** Um Auntie Biotic zu besiegen, brauchen Sie eine Rüstung. Die bekommen Sie, wenn Sie den ganz rechten Computer benutzen – der ist für die Werbung zuständig. Wenn der Rechner deaktiviert ist, können Sie den Springteufel einsammeln. Vergessen Sie nicht, die Werbung wieder zu aktivieren.

## RESIDENT EVIL 4



Mit neuen Klamotten, Extrawaffen und Helfern lassen sich Zombies und Parasiten doch viel einfacher umprügeln und niederballern. Denkt sich auch Leon und findet anhand folgender Liste heraus, für welche Herausforderungen er welche Belohnung bekommt.

| BEDINGUNG | BELOHNUNG |
|---|---|
| spielen Sie das Spiel einmal durch | Ashley Spezialkostüm 1, Leon Spezialkostüm 1, alle Extrawaffen sind freigeschaltet, Raketenwerfer mit unendlich viel Munition, alternativer Titel-Bildschirm, Mission »Assignment Ada«, Söldner, Sonderweg |
| spielen Sie das Spiel auf dem Sonderweg (s.o.) durch | Ashley Spezialkostüm 2, Leon Spezialkostüm 2 |
| erreichen Sie fünf Sterne mit allen Söldnern | Handkanone |
| schließen Sie die Dorf-Szenerie mit vier oder mehr Sternen ab | Ada |
| schließen Sie die Militärstation-Szenerie mit vier oder mehr Sternen ab | Hunk |
| schließen Sie die Schloss-Szenerie mit vier oder mehr Sternen ab | Krauser |
| schließen Sie die Wasserwelt-Szenerie mit vier oder mehr Sternen ab | Wesker |

## CITY LIFE

Die Balance zwischen Einnahmen und Ausgaben zu halten, ist in City Life nicht gerade einfach. Nachstehend finden Sie einige nützliche Cheats, die Ihnen das Leben als Bürgermeister vereinfachen. Um die Konsole zur Eingabe der Codes zu öffnen, müssen Sie gleichzeitig »STRG«, »ALT« und »C« drücken. Auf diese Weise schließen Sie das Fenster auch wieder.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| richgirl | Sie erhalten 100.000 City Life-Dollar |
| midas | Sie erhalten 100.000.000 City Life-Dollar |
| number6 | alle Gebäude sind verfügbar |
| concordia | in Ihrer Stadt herrscht immer Frieden |



# Trackmania



Mit dem umfangreichen Editor von Trackmania lässt sich prima bauen.
**Hier finden Sie eine Sammlung nützlicher Hinweise für künftige Meisterstrecken.**

Bevor Sie eine Strecke bauen, sollten Sie sich erst einmal überlegen, welchen Modus Sie damit fahren werden. Wenn Sie ein kniffliges Rennen haben wollen, dann sollten Sie eine Puzzlestrecke bauen. Soll's lieber eine Strecke sein, auf der Sie möglichst fehlerfrei fahren können, dann wählen Sie die Plattformen. Stuntfahrer bauen eine Strecke im Stuntmodus. Und Bestzeit-Jäger asphaltieren eine Rennrunde.

Wenn Sie sich für einen Spielmodus entschieden, dann suchen Sie eine Umgebung aus. Beachten Sie dabei, dass nicht jeder Umgebung die gleichen Bauteile zur Verfügung stehen – die Wahl sollte also wohlüberlegt sein. Als nächstes wählen Sie die Tageszeit aus; dabei können Sie ein Rennen am helllichten Tag fahren, oder aber auch in der Nacht. Wenn Sie die Tageszeit nachträglich ändern wollen, dann sollten Sie die Strecke abspeichern, den Editor verlassen, die »STRG«-Taste drücken und dabei auf den ausgesuchten Kurs klicken. Nun können Sie die Tageszeit im Nachhinein editieren. Suchen Sie sich noch einen Namen für die Strecke aus – damit ist der Grundstein gelegt.

## Checkpoints

Checkpoints haben zwei wichtige Aufgaben: Zum einen dienen sie als Kontrollpunkt und müssen auf einer Strecke passiert werden. Funktion Nummer Zwei: Die Checkpoints dienen als Einsetzpunkt. Wenn Sie von der Straße abgekommen sind oder einen Stunt nicht geschafft haben, dann können Sie vom zuletzt passierten Checkpoint aus neu starten. Beim Streckenbau sollten Sie darauf achten, dass Sie besonders schwierige akrobatische Einlagen am Besten direkt hinter einen Checkpoint setzen. Werden die Fahrer nach dem Scheitern eines Stunts zu weit zurückgesetzt, gibt's Frust. Zusätzlich müssen Sie darauf achten, dass Sie die Checkpoints in die richtige Richtung setzen. Die Pfeile, die im Editor sichtbar sind, geben die Richtung an, in die das Auto gesetzt wird, wenn es von einem Checkpoint aus neu starten muss.

## Smooth

Smooth bedeutet soviel wie weich oder glatt. Damit eine Strecke smooth ist, muss das Auto nach einem Sprung weich landen, sollte also nicht zu hart aufkommen. Darauf sollten Sie bei Ihren Probefahrten immer achten. Außerdem können Sie Sequenzen des Mediatrackers smooth machen. Ein Beispiel: Sie wollen, dass im Intro Ihrer Strecke ein Text eingeblendet wird. Da sieht es schöner aus, wenn der Text am Anfang nicht schon sichtbar ist.

## Schwierigkeitsgrad

Sie sollten immer überlegen, für wen Sie einen Kurs bauen. Schließlich haben Sie die Wahl: Bauen Sie eine Strecke für Profis oder eine, die auch Anfänger bewältigen können? Dementsprechend sollten Sie auch die Zeiten für die Bronze-, Silber- und Goldmedaille anpassen.

Bei Puzzlestrecken kommt es auch darauf an, ob der einfachste Weg zur Goldmedaille führt, oder ob man um die Ecke denken soll, um den ersten Platz abzugreifen. Beim Plattform-Modus hingegen ist es zum Beispiel wichtig, dass man einen schwierigen Stunt vielleicht nicht gleich auf Anhieb fehlerfrei bewältigen kann. Das ist nämlich die Herausforderung bei diesem Modus: eine schwere Runde möglichst fehlerfrei zu fahren.

## Mediatracker

Die Mediatrackereffekte sind das A und O einer Strecke. Doch warum wollen Trackmaniacs solche Effekte? Ein gutes Beispiel dafür ist das Intro. Dies ist ein kurzes Einführungsvideo, welches dem Fahrer den Rennkurs zeigen soll. Viele Trackmaniacs blenden an dieser Stelle den Namen der Strecke und des Autors ein. Oder es werden Fahrtipps gegeben.

Oft ist ein Mediatracker auch vorhanden. Da wird bei Loopings zum Beispiel die Kamera gewechselt, damit er besser durchfahren werden kann. Oder wenn das Auto durch die Luft fliegt, werden Lichtspuren angezeigt, damit man sehen kann, wohin man fliegt – und so weiß, wo die Strecke weitergeht.

Das Outro ist das Replay, welches Ihre Fahrt noch einmal zeigt. Im Outro wird meistens nur die Kamera gewechselt. Daher ist der Einsatz des Mediatrackers hier nicht so wichtig, wie im Intro oder auf der Strecke.

## Press Forward

Ein Press-Forward-Start beinhaltet einen oder gleich mehrere Stunts am Anfang einer Strecke, die man nur durch das permanente Drücken der Pfeiltaste nach oben bewältigen kann. Ein Hinweis per Mediatrackereffekt ist hier sehr gut platziert, um den Fahrspaß am Anfang einer Rennrunde nicht gleich zu drücken. Am Besten



Vor allem bei **Wallrides** sollten Sie prüfen, ob die Strecke vom letzten Checkpoint aus schaffbar ist.



Ein solches **Prachtwerk** braucht seine Zeit – üben Sie erst an einfachen Strecken, bevor's richtig losgeht.



Sparen Sie nicht an Stunts und **Loopings**, um Ihre Rennstrecke abwechslungsreich zu gestalten.

ist es natürlich, wenn so lange »Press Forward« eingeblendet wird, wie man die Pfeiltaste auch gedrückt halten muss. Es gibt übrigens auch Strecken, auf denen man nur durch das permanente Halten der Pfeiltaste nach oben das Ziel erreichen kann. Solche Kurse nennt man dann auch Press-Forward-Strecken.

## GPS und Fahrschule

Das GPS dürfte in **Trackmania** dient dem gleichen Zweck, wie im realen Leben: Es weist den Weg. Auf manchen Strecken kreuzen sich die Straßen wie in einer richtigen Stadt. Da ist es hilfreich, wenn Sie den Fahrern mitteilen, in welche Richtung sie fahren sollen. Das geschieht über einen Mediatrackereffekt, der den Rasern anzeigt, wohin sie düsen sollten, um nicht wertvolle Zeit zu verlieren.

In **Trackmania** ist manchmal auch eine Art Fahrschule enthalten. Diese zeigt Ihnen, wie Sie einen Stunt richtig meistern oder wie Sie einen Wallride (eine vertikale Strecke) am besten durchfahren. Es sollte entweder im Intro oder zum Rennstart darauf hingewiesen werden, wo sich das GPS, die Fahrschule oder beides befindet. Trackmaniacs, die sich noch nicht so gewieft in die Kurven legen, wie alteingesessene Hasen, sollten sich die Fahrschule immer vor der eigentlichen Fahrt anschauen, damit sie die Stunts ohne Probleme meistern – oder eine Hilfestellung haben.

## Passwortschutz

Wer hätte es gedacht, auch in der virtuellen Welt wird geklaut und betrogen. Es ist schon das ein oder andere Mal vorgekommen, dass auf TMX (Trackmania Track Exchange) Strecken gestohlen wurden. Das geht im Grunde auch ganz einfach: Man öffnet einen Kurs im Editor, ändert schnell die Mediatrackereffekte und Autorennamen, und lädt das Ganze auf TMX hoch. Das ist natürlich sehr ärgerlich für den Streckenbauer. Ein Glück, dass man den Raub auch ganz einfach verhindern kann. Es ist nämlich möglich, die Strecken mit einem Passwort zu versehen. Das sollten Sie bei Ihren Kursen unbedingt tun! Wenn ein Rennkurs geschützt ist, muss das Passwort eingegeben werden, wenn die Karte im Editor geöffnet werden soll. Geben Sie Ihr Passwort nicht weiter, damit fremde Bastler sich nicht an Ihren Werken vergreifen.

## Sonstige Hinweise

Grundsätzlich gilt: Wenn Sie eine spannende Strecke bauen wollen, dann scheuen Sie nicht davor zurück, häufiger einen Stunt oder einen Looping aus dem Baukasten zu ziehen. Wallrides bieten auch sehr viel Abwechslung und Spaß. Aber nicht nur Stunts sind entscheidend, sondern auch die Länge. Kein Mensch möchte zehn Minuten auf einer Strecke herumkurven, nur um nach Ewigkeiten das Zieltor zu passieren. Deshalb sollten Ihre persönlichen Autobahnen nach einer maximalen Fahrtzeit von zwei Minuten abgeschlossen sein.

Verbauen Sie außerdem nicht zu viele Blöcke, denn je mehr Blöcke dargestellt werden müssen, desto mehr hat der Computer zu berechnen. Dann kann es passieren, dass das Programm nicht mehr ruckelfrei läuft.

Übrigens: Wenn sie eine Strecke speichern, dann können sie den Namen auch farbig gestalten. Schreiben Sie einfach $000 bis $fff vor den Namen. Die letzten drei Werte sind Hexadezimalwerte, das heißt Sie können an dieser Stelle die Ziffern von Null bis Neun und Buchstaben von A bis F einsetzen. Bevor Sie Ihren Kurs freigeben, sollten Sie unbedingt überprüfen, ob die Strecke smooth ist und ob alle Stunts von den jeweiligen Checkpoints aus zu schaffen sind. Sollte dies nicht der Fall sein, heißt es: Zurück ans Reißbrett!

## Die Präsentation

Bei der Präsentation Ihrer Strecke sollten Sie wichtige Angaben nennen. Sie können zum Beispiel auf die Länge, die Coppersanzahl, die Tageszeit, die Landschaft und die Spielmodi eingehen. Zusätzlich können Sie den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Awards auf TMX, die Rundenzahl, die Menge der Stunts und die Mediatrackereffekte anpreisen. Vergessen Sie Bild und Downloadlink nicht.

Außerdem können Sie erwähnen, ob der Kurs Ihrem Empfinden nach smooth ist. Ob die anderen Fahrer Ihnen nach einer Testfahrt zustimmen, erfahren Sie nach den ersten Tagen. Denn es dauert hin und wieder einige Tage, bis das erste Feedback eintrudelt. Falls dies nicht der Fall ist, sollten Sie selber mal die Strecken von anderen Trackmaniacs testen und bewerten. Das hilft manchmal wahre Wunder!


## EIN GROSSES DANKESCHÖN!

Wir bedanken uns sehr herzlich bei unserem Leser Manuel Maier. Ihm gingen die vielen unfertigen und nicht durchdachten Strecken auf www.tm-exchange.com auf den Keks. Die schiere Flut an diesen Strecken inspirierte ihn zu diesem Ratgeber, den er uns hat zukommen lassen.





# LESERBRIEFE

## STALKER VS. RESIDENT EVIL 4

**KAJNAR CYRIL** Hallo, zum Einstieg erst einmal das obligatorische, aber verdiente Lob an eure Redaktion. Seit dem Erscheinen der PC PowerPlay habe ich nahezu jede Ausgabe des Heftes gekauft. Zum einen aufgrund der Union der meiner Meinung nach besten Redakteure und zum zweiten wegen der für mich fast immer nachvollziehbaren und gerechtfertigten Wertungen samt Pro- und Kontrapunkten.



In der letzten Ausgabe musste ich euch aber gleich zweimal widersprechen und sah dies als guten Anlass, meinen ersten Leserbrief zu verfassen. Als erstes geht es um die Wertung von Stalker. Ich habe euren Test gelesen, nachdem ich das Spiel nahezu durchgespielt hatte und finde eure Wertung schlicht zu hart. Die 90er-Wertung eines bestimmten anderen Magazins ist andererseits natürlich maßlos übertrieben.

Viele der von euch erwähnten Kritikpunkte kann ich nachvollziehen, manche verstehe ich allerdings nicht. Warum soll der Sound schwach sein? Die Umgebungsgeräusche sind stimmig und die Waffensounds realistisch und krachig. Warum soll das Inventar umständlich sein? Ich weiß nicht, warum der Herr Steidle nicht entdeckt hat, dass er nicht »umständlich« ins Inventar gehen muss um sich mit Doppelklick auf den Bandagenvorrat zu verarzten. Er könnte sich stattdessen Tasten für das schnelle Einsetzen von Medikits und Bandagen belegen. Gab es diese Option in der eurer Previewversion nicht oder wurde sie schlicht übersehen?

Die Ladehemmungen stören auch überhaupt nicht, da sie selten sind und mich bei häufigerem Auftreten darauf hinweisen, dass die Waffe zu stark abgenutzt ist. Der daraus folgende, spielerisch sinnvolle Effekt im Kampf ist derselbe wie bei unerwartetem Munitionsverlust: Ich muss schnell die nächste Deckung finden.

Ihr habt an vielen Kleinigkeiten, wie zum Beispiel auch dem manuellen Entladen der Waffen rumgenörgelt, ohne den meiner Meinung nach größten Kritikpunkt zu nennen, nämlich die langen Laufwege. Die wurden von euch nicht einmal explizit erwähnt, mit der Frage warum die Entwickler nicht beispielsweise bestimmte Anomalien eingebaut haben, die als Portale dienen. Ich finde, dass sich diese Idee während der Entwicklung mehr als angeboten hätte.

Auf der anderen Seite denke ich nicht, dass es um den Wiederspielwert, der von euch als Pluspunkt hervorgehoben wird, gut bestellt ist. Da ich meinen Charakter nicht »hochleveln« kann, geschweige denn in verschiedene Richtungen entwickeln, dreht es sich nur darum, welche Objekte (hauptsächlich Artefakte) ich im Verlauf des Spieles finde. Dies kann man auch alles beim ersten Mal entdecken und die verschiedenen Enden werden lediglich durch unterschiedliche Attribute wie maximale Geldsumme oder Reputation ausgelöst.

Stalker hat mir auch nicht alles geboten, was ich mir nach der langen Zeit erwünscht hatte, bietet aber meiner Meinung nach sehr gute Unterhaltung, die auf jeden Fall eine geringe 80er-Wertung verdient hätte; allein im Vergleich zu Red Ocean, welches im selben Heft nur sechs Wertungspunkte unter Stalker liegt. Auch Boiling Point habt ihr, sofern ich mich richtig erinnere, damals eine nur etwas geringere Wertung gegeben, obwohl sich Stalker in allen Punkten meilenweit davon abhebt. Ich glaube ihr dürft das Spiel nicht nach dem Aspekt testen, dass sich viele Leute Jahrelang auf den Titel gefreut haben und nicht jedes nicht umgesetzte, aber erwartete Feature gnadenlos mit Punktabzug ahnden. Wäre Stalker seit einem Jahr angekündigt gewesen wäre eure Wertung höher ausgefallen (denke ich).

Um was Ähnliches geht es bei eurem Test zu Resident Evil 4. Hier beziehe ich mich auf Herrn Bergmann. Das Spiel wurde auch aus dem falschen Gesichtspunkt bewertet. Nur weil es gnädiger Weise (um Geld zu scheffeln) für den PC konvertiert wurde und die PC-Spieler nun endlich auch in den Genuss dieses großartigen Actionspektakels kommen, darf eine DERARTIGE Umsetzung nicht mit 84 (bzw. 90 von Herrn Bergmann) bewertet werden. Wäre es eine PC-Produktion gewesen, auf die lange gewartet wurde, wäre das Spiel trotz enormer spielerischer Qualitäten zerrissen worden.

Ich glaube, der PC-Spieler wird hier so behandelt, als ob er sich über jede noch so miese Konsolenumsetzung guter Titel trotzdem freuen muss, da er nicht für fähig gehalten wird, sich einfach mal vor Fernseher und Konsole zu setzen. Ich selber habe mir damals einen gebrauchten Gamecube nur für diesen Titel gekauft. Mittlerweile ist dieses Gerät samt dem Spiel wahrscheinlich für 50 Euro auf Ebay zu ersteigern. Viel zu hohe Wertungen von miesen Konvertierungen unterstützen meiner Meinung nach diese profitorientierte, schlechte Umsetzerei.

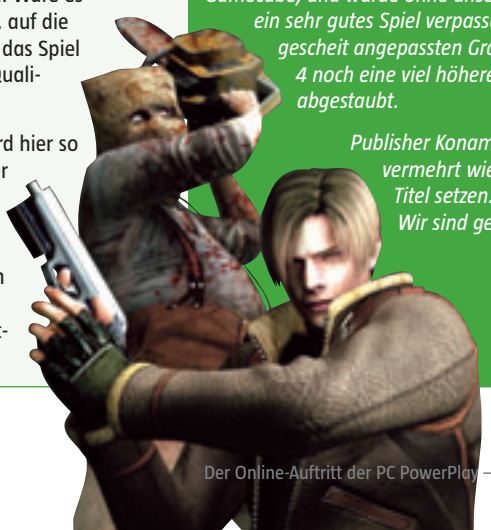
Kurz gesagt hätte ich in der letzen Ausgabe die Wertungszahlen von Stalker und Resident Evil4 vertauscht, mit der dringen Empfehlung, sich für Resident Evil 4 eher die passende, sehr günstige Konsole zu erwerben. Nichtsdestotrotz macht weiter so wie bisher, bleibt unabhängig und habt viel Spaß am Testen und Schreiben!

***MARTIN DEPPE*** *Stalker hat von uns eine 77 bekommen – das mag für viele hart klingen, aber bei uns ist eine hohe 70 eine gute Wertung. Denn bei uns gibt es nicht nur 50er- bis 90er-Wertungen, wir schöpfen die 100 Punkte voll aus – siehe Rotlicht Tycoon 2 mit seinen 9 (neun!) Wertungspunkten im letzten Heft.*

*Stalker ist für uns ein Titel, der sehr vieles fantastisch hinbekommt (Atmosphäre, Spielwelt). Und gleichzeitig bei vielem schlampt – etwa bei der schummelnden Gegner-KI und dem fummeligen Inventar (hier geht's ja nicht nur um Medikit-Schnelltasten, sondern zum Beispiel auch um Gewichtlimits und Munitions-Pulen aus aufgenommenen Magazinen).*

*Resident Evil 4 hingegen hat die Redaktion in zwei Lager gespalten, deswegen auch die beiden stark unterschiedlichen Wertungen von 78 (Simon) und 90 (David). Ja, das Spiel ist eine lieblose Konsolen-Umsetzung was wir ja auch schreiben. Aber nicht jeder PC-Spieler hat einen Gamecube, und würde ohne unsere Wertung ein sehr gutes Spiel verpassen. Mit einer gescheit angepassten Grafik hätte Resi 4 noch eine viel höhere Wertung abgestaubt.*

*Publisher Konami will übrigens vermehrt wieder auf PC-Titel setzen. Wir sind gespannt ...*





Der Online-Auftritt der PC PowerPlay – www.cynamite.de

## TACHELES

**LARS HEIDENREICH** Liebe PowerPlay-Redaktion, ich lese Euer Heft seit Ersterscheinen nahezu regelmäßig und war immer sehr von dem Bemühen um Seriösität angetan.

Ich bin aber der Meinung, dass Ihr seit der Gothic-3-Geschichte zum Teil Schlagzeilen fabriziert, die ich nicht nur geschmacklich unmöglich finde, sondern bei denen ich überzeugt bin, dass sie Euer »Seriös«-Image torpedieren.

Mir geht es dabei um Sätze wie »Wir reden Tacheles« (Vorschau auf den Stalker-Bericht) oder »Wir sagen, warum es eine Enttäuschung ist« (oder so ähnlich zu Gothic 3 auf dem Titelblatt), oder »Die ganze Test-Wahrheit«.

Ich finde es absolut richtig, dass Spielezeitschriften nicht nur Erfüllungsgehilfen der Industrie sind, sondern sich eine seriöse Berichterstattung auf die Fahnen schreiben, so wie sie zu Recht es von Kolleg/innen (z.B. beim Fernsehen) auch erwarten. Allerdings finde ich auch, dass diese reißerische Aufmachung in Sachen »Seriösität« kontraproduktiv ist, weil sie sich für mich auf der sprachlichen Ebene der meistgelesenen deutschsprachigen Tages-»Zeitung« liegt, die vor allem für billige Effekthascherei, aber eben nicht für Seriösität bekannt ist.

Sprache enthält mindestens zwei Ebenen:

a) die reine Information und

b) eine so genannte Meta-Ebene, die auch für den Transport von Deutungsangeboten verantwortlich ist. Eben dieses Deutungsangebot finde ich nicht zur »Seriösität« passend, darüber hinaus ist sie für mich eben auch ein Nicht-Kauf-Grund. Ich lese aber eigentlich Euer Magazin (abgesehen von solchen Faux Pas) ganz gerne und würde das auch in Zukunft auch wieder tun, ohne mich an solchen Pseudo-Ecken stören zu müssen.

Ich hoffe, Ihr könnt dieses Argument nachvollziehen und überlegt Euch in Zukunft vielleicht Eure Wortwahl und »Enthüllungsattitüde« hier und dort etwas besser. Ich würde es auf jeden Fall begrüßen und vielleicht das Heft dann wegen solcher Sachen eben nicht mehr ins Regal zurücklegen (müssen). Ansonsten wünsche ich Euch (weiterhin) viel Erfolg!

***MARTIN DEPPE*** *Interessant, wie sehr »reißerische« Schlagzeilen kritisiert werden, wenn sie negativ sind. Wenn wir (und andere Magazine) Spiele mit blumigen Schlagworten bejubeln, sagt hingegen keiner was. Scheint normal zu sein.*

*Unser Heft verkauft sich wie alle Spielehefte überwiegend am Kiosk. Hier haben wir nur Sekunden, um Aufmerksamkeit zu wecken. Seriöse Titeltexte à la »Stalker ist suboptimal« oder »Gothic 3 könnte besser sein« gehen da völlig unter. Da müssen wir schon klappern, das gehört zum Handwerk. Gleiches gilt für die Anzahl der Themen auf dem Cover: »Weniger ist mehr« gilt bei Spielemagazinen leider nicht – hier siegt der Trugschluss »wenig drauf, wenig drin«. Auch eine Art der Meta-Ebene.*

*Entscheidend ist in unseren Augen aber der Inhalt des Heftes. Und hier bescheinigen Sie uns ja zum Glück zumindest ein Bemühen nach Seriösität, dankeschön. Also: Vergessen Sie das Cover – das zählt nicht ;-)*

*An alle Leser: Wie denken Sie über »reißerische« Schlagzeilen? Sind die echt so schlimm? Haben Sie deswegen schon mal ein Heft im Regal gelassen? Oder umgekehrt: Haben Sie deswegen mal eins gekauft? Wir sind gespannt auf Ihre Antworten an redaktion@pcpowerplay.de, Betreff »Schlagzeilen«).*

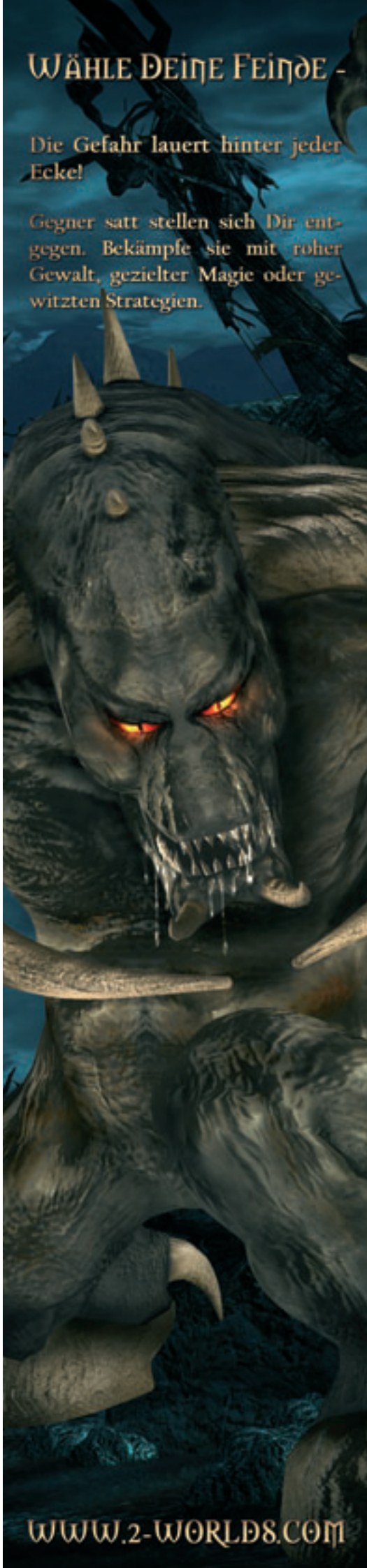
## REALITÄTSFLUCHT

**NIKLAS POST** Mit diesem Leserbrief will ich auf den des Herren Mayer aus dem letzten Heft reagieren. Er schrieb über die Folgen des übermäßigen Spielens von World of WarCraft. Ich jedoch habe selbst einen Fall erlebt, in dem die allgemein so gefährlich eingestufte »Realitätsflucht« einen überaus positiven Einfluss hat. Wenn nämlich die wirkliche Welt die wahre Bedrohung darstellt. Ich rede von völlig gesunden Menschen wie Ihnen und mir. Die moderne Gesellschaft ist die eigentliche Gefahr. Umso wahrscheinlicher ist es, in der virtuellen Welt zu verschwinden; aber eben das muss nichts Negatives sein! Ich selbst bin das beste Beispiel: Ich war immer ziemlich gut in der Schule, auch wenn es in letzter Zeit einige Probleme gab, vor allem außerschulisch. Ich spielte einige Monate WoW und floh – wie so viele derzeit – vor der Realität.

Von einer Sucht würde ich jedoch auf keinen Fall reden. Denn in der virtuellen Welt befreit man sich automatisch von Sorgen und Nöten, denkt an nichts mehr, sodass man, falls man es denn noch kann, in die Realität zurückkehrt, neue Kraft gewonnen, bzw. sich selbst gestärkt hat. In dieser Zeit stiegen meine Noten an. Als ich aus triftigen Gründen mit dem Spiel aufhörte, wurde ich wieder mit der harten Wirklichkeit konfrontiert und fiel wieder ab.

Dies ist kein Ausnahmefall und kommt öfter vor als diese Leute, die ihr echtes Leben komplett verlieren. Doch gerade durch diese negativen Fälle wächst natürlich auch die Angst. Denn viele reden von einer Sucht, obwohl es keine ist! Nur weil der Sohn oder die Tochter stundenlang vor dem PC sitzt, muss er oder sie nicht gleich süchtig sein! Denn da liegt das eigentliche Problem: Viele warnen davor, die Sucht zu spät zu erkennen, doch ich glaube, dass viele sie erkennen, ohne dass sie existiert. Ich rede nicht nur von WarCraft oder Online-Spielen, sondern von allen Games.





## HEX-HEX!

**CHRISTIAN ENGELKE** Oh, wie war das schön ... als für die Computerspieler die Ostereier noch sechseckig waren.

Gemeint sind die Hexfelder, die jedem gealterten Hobby-General hexagonale Tränen in die Augen treiben. Und davon flossen eine ganze Menge, als ich den Retro-Artikel von Herrn Deppe in der neuesten Ausgabe gelesen habe. Was mussten meine Company-of-Heroes-verwöhnten Augen dort sehen und lesen: BATTLE ISLE und HISTORY LINE!

Man, das waren gute Spiele. Pixelgrafik, aber ein Gameplay vom Feinsten. Nächtelang habe ich meine Einheiten Feld für Feld vorgezogen und in die Tastatur gebissen, wenn ich einen Fehler gemacht habe. Damals brauchten wir noch keine bombastischen Intros, Shader-Modelle und Surround-Sound. Es waren einfach die simplen Spielideen, die Spaß machten und an die kaum eines der neuen Spiele herankommt. Deshalb noch einmal vielen Dank für diesen tollen Artikel und bitte mehr davon (z.B. Their Finest Hour: Battle of Britain) – ihre Ü30-Leserschaft wird es Ihnen danken.

Noch kurz zwei Anmerkungen zur neuesten Ausgabe. Auf Seite 66 wird das Spiel Redneck Kentucky getestet und Sara Stehlin schreibt: »... aber für Einsteiger oder den zehnjährigen Neffen ist Redneck Kentucky eine amüsante, hübsch inszenierte Unterhaltung für zwischendurch«. In der Infobox steht aber, dass das Spiel eine USK-Alterseinstufung von 12 Jahren hat. So etwas führt zur Verwirrung.

Dafür aber ist der Test von Resident Evil 4 so was von gut. Endlich wird einmal nicht die Grafik als wichtigstes Kriterium gewertet, sondern Spielidee, Story und Inhalt. Ein dickes Lob geht an Herrn David Bergmann, der sich traut und dem Spiel eine 90er Wertung gibt, trotz seiner Grusel-Grafik. Das Aussehen eines Spiels ist halt nicht alles.




***MARTIN DEPPE*** *Battle Isle 2 und History Line sind Klassiker, die nicht nur ich alle Jahre wieder mal spiele – auch die Kollegen Galuschka und Steidle greifen zu den Runden-Oldies. Beide warten ebenso gespannt auf Battle Worlds (Vorschau in diesem Heft), das sich stark an Battle Isle orientiert. Beim Schreiben des Artikels zu Battle Isle bin ich so ins Schwärmen geraten, dass aus einer geplanten Seite zwei wurden. Aber Sie haben halt Recht: Wahre Schönheit hat nichts mit Optik zu tun, sondern kommt von Innen. Damalige Grafik-Protzer wie Rebel Assault und die unsäglichen Interaktiven Filme würde ich heute nicht mehr mit der Zange anfassen.*

***SARA STEHLIN*** *Oh! Da hab ich wohl nicht aufgepasst ... ich will natüüürlich keine Großmütter verleiten, dies ihren noch-nicht-12-jährigen Enkeln zu schenken. Wieso ist das überhaupt ab 12? Da gibt's ja nicht mal Blut ... seltsam ...*

## PC POWERPLAY IM LANDTAG




**JONAS NEUDERT** Ich wollte hier einfach mal ein Lob loswerden. Nachdem ich das Landtags-Special auf der aktuellen DVD angesehen habe, ist meine ohnehin schon hohe Meinung über euer Magazin nochmals gestiegen. Die Rede und die Interviews waren nicht nur rein vom Inhalt her interessant, sondern sogar lehrreich in Bezug auf politische Ansichten und verschiedene Konstitutionen, die sich mit dem Thema Killerspiele aktuell beschäftigen.

Besonderes Kompliment an Martin Deppe, der eine ausgezeichnete Rede gehalten hat, die auch leicht provokant und nicht wie mit einem Blatt vor dem Mund daherkam. Sogar einige interessante Details über die PC PowerPlay als solche kamen zum Vorschein. Ansonsten macht weiter so - eure »gewollt subjektiven« Test sind paradoxerweise objektiver als die aller anderen Magazine. Hinzu kommt der seriöse Gesamteindruck. Bitte bleibt so wie ihr seid.

**MARTIN OBERMEYER** Ich bin seit eurer ersten Ausgabe Leser und muss euch erst mal für die super Arbeit, die ihr jeden Monat leistet, loben! Besonders danke ich euch dafür, dass ihr euch so super für sämtliche Spieler, gegen so genannte Experten, die nichts von Computerspielen verstehen, im Landtag eingesetzt habt.

Nun hätte ich eine kleine Frage – und zwar würde ich gerne die gesamte Landtagssitzung über das Thema »Killerspiele« sehen und wüsste gern, ob diese Sitzung noch irgendwie veröffentlicht wird oder ob es irgendeine andere Möglichkeit gibt, die Sitzung noch zu sehen?

***MARTIN DEPPE*** *Die ganze Anhörung durften wir nicht mitfilmen – die Drehgenehmigung erstreckte sich nur auf unsere eigene Rede. Vier Stunden am Stück wären auch arg ermüdend und würden unsere DVD sprengen. Darum haben wir die Veranstaltung mit den Interviews dokumentiert, die das Wesentliche wiedergegeben haben.*

# FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden





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

## GESPALTENE IDENTITÄT?

**ALEXANDER EICHMANN** Verwirrung beim Test von Red Ocean, entweder hat Susanne Braun nach Redaktionsschluss getippt und war müde, oder sie wollte einfach nur schnell tippen. Den sie schreibt: »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.« Moment mal, hab ich was falsch verstanden oder kann man frei speichern aber es gibt auch feste Speicherpunkte?

Auf der gleichen Seite wieder ein Fehler. Das Foto von Rüdiger Steidle und daneben der Name von David Bergmann? Wird Herr Steidle etwa von der Polizei gesucht und hat die Identität gewechselt oder hat man einfach anstelle von Herrn Bergmanns Foto das von Rüdiger Steidle reingetan? Bitte um Aufklärung!

***SUSANNE BRAUN*** *Das mit dem Speichern ist in der Tat missverständlich formuliert. Also: Das Spiel hat Speicherpunkte, erlaubt aber auch freies Speichern. Dummerweise speichert es nach einem Bosskampf eben nicht automatisch (wie's andere Spiele machen), sondern erst ein paar Gegnerwellen später. Was ich erst gemerkt habe, als es zu spät war.*

***MIKKL STANGL-STEHLIN*** *Verdammt, die Sache mit dem Foto ist aufgeflogen! Ich muss sofort wieder die Identität wechseln!*

## VORSICHT, FLUMMI NAHT!

***MARTIN DEPPE*** *Haha, den allergrößten Fehlerteufel in der letzten Ausgabe hat keiner der Einsender bemerkt, da waren einige unsere Forums-Teilnehmer auf cynamite.de fixer: Auf unserem Cover fehlt doch glatt ein N, und zwar in »fulminant«. Wir vermuten, dass Nod-Bäsewicht Kane es geklaut hat, um sich zu tarnen – als harmlose Kanne.*




## KONTAKT ZUR REDAKTION

### 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

Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. 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 DVDs oder Fragen zur DVD schicken Sie sie zum Umtausch an:

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

**Per E-Mail:**
dvd@pcpowerplay.de

Um auszuschließen, dass die DVD nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den sie nach Möglichkeit auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

### ABO-SERVICE

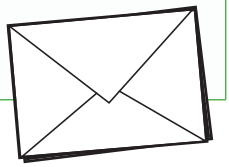
bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

**Auf dem Postweg unter:**
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

**E-Mail:**
abo@cynamite.de

**Telefon:**
0049 - 0931/41 70 434

**Fax:**
0049 - 0931/41 70 179








# Raid over Moscow

**Wir schreiben das Jahr 1985. Hinter dem Eisernen Vorhang ist Michail Gorbatschow gerade zum Generalsekretär der KPdSU gewählt worden, da schlägt ein simples Actionspiel politische Wellen ...**

Schon zwei Jahre, bevor 1987 ein gewisser Mathias Rust mit seiner Cessna den Roten Platz ansteuert, fliegen wir selber dorthin: In **Raid over Moscow**, einem Actionspiel für Commodore 64 und Co.

Da »Gorbi« Gorbatschow seine Perestroika und Glasnost ebenfalls erst 1987 ankündigen wird, herrscht 1985 noch Kalter Krieg, der in **Raid over Moscow** heiß wird: Die Russen glühen ihre Atomraketen vor, und wir müssen die Welt retten. Mehrere Bildschirme lang.

## Macht hoch das Tor!

Wir starten im Hangar einer Raumstation und müssen erstmal ausparken: Per Joystick geben wir unserem Raumflieger Schub und Richtung vor, zum Bremsen drehen wir die Kiste (mangels Schwerkraft) und leisten Gegenschub. Fummelig – zumal das blöde Hangartor nur ein paar Sekunden offen bleibt.

Weiter geht's auf der Erde: Im Tiefflug schlagen wir uns mit Panzern, Hindernissen und fiesen hitzesuchenden Raketen herum, die sich von achtern anpirschen – da hilft nur rechtzeitig abtauchen, die Rakete überholen lassen und genüsslich abschießen.

## Silopilot

Der Angriff auf die Raketensilos spielt sich ein bisschen wie **Space Invaders**: Oben das Kontrollsilo und vier Verteidigungssilos, unten unser Raumschiff. Wir müssen im richtigen Moment einen schmalen Schacht am Hauptsilo treffen. Kein Problem, schließlich haben wir x-mal **Krieg der Sterne** geguckt. **Episode 4** natürlich – die nächsten drei Teile sind zwar angekündigt, **Episode 1** wird aber noch zwölf Jahre brauchen. Aber wir schweifen ab ...

Zurück zu **Raid over Moscow**: Das Silo-Prozedere machen wir insgesamt dreimal, dann geht's in Moskau weiter. Auf dem Roten Platz, wo wir aus einem Schützengraben heraus per Joystick und Raketenwerfer Sowjets von Mauern und Panzer vom Kopfsteinpflaster schießen, um den Zugang zum letzten Verteidigungszentrum freizukämpfen – das verdächtig nach Kreml aussieht.

## Bumm-Erang

Im Zentrum dann das große Finale: Mit abprallenden Disk-Granaten sollen wir Wartungsroboter von hinten zerdeppern, weil sie von vorne unverwundbar sind. Da wir nur begrenzt Granaten haben, müssen wir Abpraller möglichst wieder auffangen – während die Roboter auf uns ballern. Hektisch!

Kleine Anekdote: **Raid over Moscow** war 1985 sogar Mittelpunkt einer Debatte in Finnland, weil einige Politiker die Befürchtung hatten, dass dieses Spiel die Beziehungen zu Russland gefährden könnte.

In Deutschland hingegen geht scheinbar eine andere Gefahr von **Raid over Moscow** aus: Seit dem 31. August 1985 steht es auf der Liste der Jugendgefährdenden Medien ...

**Martin Deppe**




Herrje: Wir müssen den winzigen Flieger in der Mitte aus dem noch winzigeren **Tor** links bugsieren.




Wir werden zum **Tiefflieger**! Lenkraketen, Panzer und Bodenhindernisse stellen sich uns in den Weg.




Wie nett: Bei unserer Ankunft in **Moskau** ist bereits ein schützender Schützengraben gegraben.

# DIE TOP 10



## Die 10 Spiele, die wir am liebsten spielen würden

Auch Spieleredakteure haben Träume. Angesichts der 100 Neuauflagen von Moorhuhn sowieso. **Dabei gibt es so viele unverbrauchte Konzepte!**

### 10 WILD WEST WARRIOR




Ego-Shooter führen uns in den Weltkrieg, Rollenspiele ins Mittelalter. Warum nicht mal in den Wilden Westen? In **Wild West Warrior** setzen wir uns den Cowboyhut eines Revolverhelden auf und machen im Texas des 19. Jahrhunderts die Saloons unsicher. Wir duellieren uns mit Pistoleros und Gesetzeshütern, rauben Kutschen und Züge aus, pokern in Bars, trinken Whisky um die Wette und genießen das Leben eines Outlaws. Rollenspieler freuen sich über Schießtraining und Charakterwerte, über Mini-Missionen und Fraktionen.

### 9 PLEITE GMBH & CO. KG




Eine Wirtschaftssimulation der etwas anderen Art: Statt Millionen zu scheffeln, sollen wir in **Pleite GmbH & Co. KG** unser Kapital so schnell wie möglich vernichten. Weltreisen mit Unternehmensjets, Ferraris als Firmenwagen, goldene Kulis als Werbegeschenke – Hauptsache, wir verpulvern unser Vermögen. Das ist gar nicht so einfach: Kapitalerhöhungen, Kursanstiege und Gewinnexplosionen bedrohen die Pleite. Verschwender dürfen in der nächsten Spielstufe mit Massenentlassungen und Sparplänen die Aktionäre beruhigen.

### 8 WAR




So, so, Computerspiele machen also aggressiv? Meine Güte, muss dieser Schorsch Dabbelju seinerzeit oft in Spielhallen rumgehangen sein! Vorschlag zur Güte: Wie wär's mit einem Deathmatch unter Diktatoren statt Stellvertreterkriegen mit Menschen aus Fleisch und Blut? **Quake** statt Dschihad? **Counter-Strike** statt Kreuzzug? Macht Spiele statt Machtspiele! Wenn am Verhandlungstisch kein Fortkommen ist, wenn die Fronten unverrückbar verhärtet sind, dann kommt **War** zum Zug. **War** – das offizielle Spiel zum Krieg. Mit weltweiter Rangliste aller 193 Staaten und ihrer Lenker. Bits und Bytes statt Blut.

### 7 STARFIGHTER




Schade, dass Weltraum-Opern wie weiland **Wing Commander** oder **Privateer** beinahe ausgestorben sind. Dabei ließe sich das Konzept mit der heutigen Technik so wunderbar erweitern: Auf Planeten landen statt nur im Orbit zu kreisen, mit dem Raumpiloten durch die Space-Bar latschen statt sich durch statische Menübildschirme zu klicken, vielleicht sogar Enterkämpfe in Ego-Shooter-Manier ausfechten – wäre das nicht genial? Na klar, wäre es das! Viel zu genial, um diese Idee bei drittklassigen Designern wie Derek Smart zu vergammeln zu lassen, der seit zehn Jahren vergeblich versucht, dieses Konzept in seiner **Battlecruiser**-Reihe irgendwie auf die Bühne zu bringen. Es muss doch noch einen Markt für Weltraumspiele geben. Kann mal jemand Electronic Arts die Lizenzen abkaufen?

### 6 GENESIS



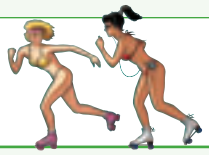

Wir lieben Aufbauspiele! Zu schade, dass sich die meisten als verkappte Wirtschaftssimulationen entpuppen, die unserem Schöpfungsdrang Fesseln anlegen, wo sie nur können. Da reicht das Kapital nicht, da dürfen's maximal zwei Stockwerke sein, draußen gibt's nur Wald, aber kein Wasser. Schluss damit! In **Genesis** beginnen wir ganz von vorn und dürfen über wirklich alles bestimmen. Hier eine Sonne, da ein Planet – rosa! –, hier ein Nebel, dort ein Sternenhaufen in Würfelform, hüben spitze Berge, drüben ein Dorf. »Moment«, werden Sie einwenden, »das klingt verdächtig nach Spore!« Soll's aber nicht werden. Wir wollen vielmehr unser komplettes Traum-Universum erschaffen. So detailliert wie wir wollen, bis hinunter zum Grashalm. Und vor allem: mit unseren eigenen Regeln!

## 5 SCHUL-MASSAKER 3D




Trotz anders lautender Beteuerungen will die Industrie der Publikumspresse einfach nicht den Gefallen tun, Spiele zu entwickeln, in denen zum »Mord an Putzfrauen aufgerufen« (Bild) oder »Schulmädchen der Garaus gemacht wird« (FAZ). Warum eigentlich nicht? Unser Ruf ist ohnehin ruiniert, also wer wagt den ersten Schritt? In **Schul-Massaker 3D** zahlen wir's unseren alten Peinigern heim! Wir lassen Rektor Gruber Kreide fressen, üben mit Sportlehrer Brunn Torwandschießen, begraben die Englisch-Tante unter Wörterbüchern und verpassen der Sekretärin mit Wasserbomben eine Abreibung!

## 4 CALIFORNIA GAMES 3



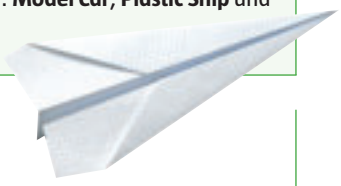



Okay, okay, das Konzept ist nicht neu, aber angesichts der aktuellen Misere im Sportspiele-Sektor sollte es dringend mal wieder neu aufgelegt werden. Immer nur Fußball, Golf und Eishockey werden auf die Dauer genauso langweilig wie die ständigen Neuauflagen von Tony Hawk's Rollbrettturnen. Wo bleiben die ganzen Fun-Sportarten? Inline-Skating, Surfen, Freeclimbing, Mountainbiking, Frisbee? Klar, für ein ganzes Spiel würde kaum eine der Disziplinen ausreichen. Aber das war ja grade das Coole an **California Games**: Dass es ein halbes Dutzend Events zum perfekten Multiplayer-Spaß kombiniert hat. Jeder davon in fünf Minuten erlernt, in zehn Minuten erledigt, weiter zum nächsten.

## 3 PAPER PLANE




In Fahrsimulationen dürfen wir fahren, in Segelsimulationen segeln, in Flugsimulationen fliegen. Aber warum dürfen wir uns eigentlich nie unser Traumwagen, Yachten und Flugzeuge bauen? Zugegeben: So ein ausgewachsener Formel-1-Wagen wäre vielleicht auch etwas kompliziert. Wie wäre es deshalb mit einer Papierfliegersimulation? **Paper Plane** lässt uns unsere eigenen Kreationen basteln, ganz ohne Klebstoff und Papierschnitte an den Händen. Anschließend probieren wir unsere Flieger aus: im Wohnzimmer, auf dem Balkon, im Gebirge oder am Strand, bei Windstille und Orkan. Wenn das Konzept aufgeht, haben wir auch schon drei Ableger in Petto: **Model Car**, **Plastic Ship** und **Toy Train**.



## 2 POLKA HERO



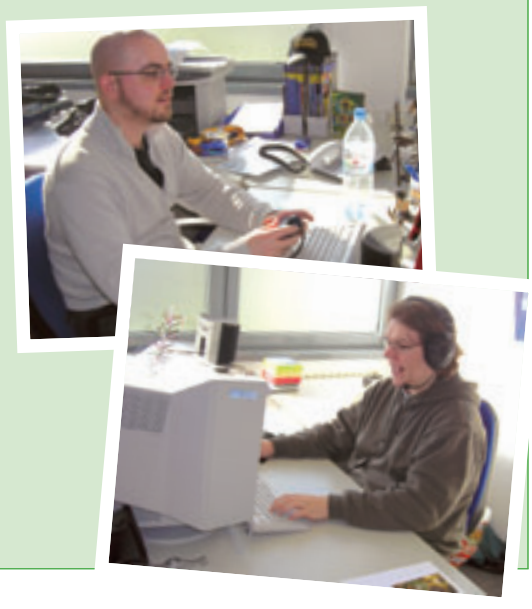

Wir haben schon auf Bongos getrommelt (**Donkey Konga**), Platten zerkratzt (**Beatmania**) und Klampfen geschlagen (**Guitar Hero**), aber immer nur zu dieser neumodischen Beatmusik. Wo kommen endlich die Liebhaber klassischer Weisen zum Zuge? In **Polka Hero**! Auf dem mitgelieferten Mini-Akkordeon hauen wir in die Tasten zu Golden Oldies wie der »Tritsch-Tratsch-Polka«, der »Circus Polka« und der »Polka Mazur«. Drei Schwierigkeitsgrade fordern Schifferklavier-Amateure ebenso wie Quetschkommoden-Virtuosen. Die ultimative Herausforderung: beidhändig Fingerfertigkeit beweisen. Wer's noch klassischer mag, greift zum bald erscheinenden Nachfolger von **Polka Hero: Pogo Paganini**.



## 1 POWERPLAYER

Das ultimative Spiel – Spieleredakteur! In der Ego-Perspektive erleben wir den Alltag eines Schreibsklavens: Wir telefonieren Tesmustern hinterher, kabbeln uns mit PR-Vertretern um schlechte Wertungen, rechtfertigen uns beim Chefredakteur für verspätete Artikel, tippen in nächtelanger Akkordarbeit Vorschauberichte, wuseln kilometerweit über Messeflure, versuchen bei stundenlangen öden Präsentationen des hundertersten **Command & Conquer**-Aufgusses Haltung zu bewahren, kommentieren mit heiserer Stimme Videos, übersetzen Nachrichtenmeldungen der japanischen Konkurrenz, gegen die wir anschließend im Internet stänkern, versuchen bei der örtlichen Burgerbude Rabatt rauszuschlagen – und wenn wir mit all dem Erfolg hatten, dürfen wir zur Belohnung abends auch mal zehn Minuten zocken.





# Die Zukunft der Online-Rollenspiele

Kaum ein anderes Spiel bewegte die Computerspieler in den letzten Jahren wie Blizzards World of WarCraft. **Wie aber entwickelt sich das Genre weiter?** Was bringt die digitale Onlinezukunft?


## 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.


In diesen Tagen erscheint **Herr der Ringe Online**, die lang erwartete virtuelle Umsetzung des beliebtesten Buches des zwanzigsten Jahrhunderts. Alles, was wir im Spiel bisher erlebt haben, deutet auf eine sehr detailgetreue und liebevolle Adaption des komplexen Stoffes hin, kombiniert mit einer grundsoliden Onlinerollenspiel-Mechanik. Vermutlich wird **HdRO** erfolgreich sein. Vermutlich zu Recht.

Der einzige große Kritikpunkt, den wir Entwickler Turbine vorhalten können: Eigentlich handelt es sich bei ihrem Spiel um **World of WarCraft** mit **Herr der Ringe**-Texturen. Und wer beides gespielt hat, kann das bestätigen. Egal ob Interface, Dynamik der Quests oder Kämpfe – vieles löst beim passionierten **WoW**-Spieler Déjà-Vus im Minutentakt aus.

Aber soll man Turbine daraus einen Vorwurf machen? Immerhin orientieren sie sich an einem Prinzip, das über acht Millionen Spielern jede Menge Spaß macht. Warum soll Turbine die Taste für die Karte nicht auf das M legen, wenn wir uns doch sowieso daran gewöhnt haben? Nur um anders zu sein?



Die Mutter aller Fantasy-Welten schafft mit **Der Herr der Ringe Online** den Transfer vom Buch zum Spiel.

## Was bisher geschah

Dank **World of WarCraft** sind Online-Rollenspiele aus der Nischenecke herausgetreten und Mainstream geworden. Was 1997 mit **Ultima Online** begann und sich mit **Everquest** beschleunigte, hat durch Blizzards Massive Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG) eine neue, ungeahnte Dimension erreicht. Wenn man sich aber zurückerinnert, kam dieser Erfolg eigentlich überraschend. Vorher, vor dem Herbst 2004, sah der Markt für Online-Rollenspiele nicht gut aus. Viel versprechende Titel wie **Ultima: Odyssey**, der sehr inoffizielle Nachfolger von **Ultima Online**, wurden noch in der Entwicklungsphase eingestellt. Zusätzlich waren vorher zwei andere extrem beworbene Titel vom Markt nicht richtig angenommen oder gleich komplett ignoriert worden: **Star Wars Galaxies** und **Die Sims Online**.

Beides waren Spiele, denen im Vorhinein prophezeit wurde, sie würden genau das erreichen, was **World of WarCraft** jetzt geschafft hat. Die endgültige Etablierung des Genres und die damit verbundene Einführung zahlreicher neuer, zahlender Spieler in die Welt der MMORPGs. Galten zuvor 250.000 monatlich zahlende Spieler als Erfolg, brauchen die



Mit **Die Sims Online** wollte Electronic Arts ihren sensationellen Erfolg der Offline-Variante wiederholen. Heute spricht niemand mehr drüber.



Chewbaccalypse Now. Ständige, unausgereifte Korrekturen an der Spielmechanik haben **Star Wars Galaxies** mittlerweile fast zur Lachnummer degradiert.

Publisher heute schon mehrere Millionen, um nicht dumm neben Blizzard dazustehen.

Ohne Zweifel haben die Online-Rollenspiele mit **World of WarCraft** einen Höhepunkt erreicht. Wie geht es aber nun weiter? Wie viel Innovation lässt so ein eindeutiger und umfassender Erfolg denn noch zu? Oder andersrum, wie können diese Massenspiele erfolgreich bleiben und weiter ihre Spielerzahlen erhöhen?

## Einsame Spitze

Der MMO-Markt hat eine Sonderstellung. Über die letzten zehn Jahre tummelten sich immer nur eine Handvoll Titel an der Spitze. Alles andere waren Nischenprodukte und Hintergrundgeräusche, zumindest in Bezug auf die Spielerzahlen. Zu jedem Zeitpunkt gab es ein echtes Topspiel und daneben einige wenige einigermaßen erfolgreiche Titel im Windschatten. Die Rede ist hier, das muss kurz erwähnt werden, natürlich von der westlichen Hemisphäre. Der riesige, aber sehr eigenwillige asiatische Markt funktioniert nach anderen Regeln und soll uns dabei nicht interessieren.

Auch wenn der Gesamtkuchen sehr stark gewachsen ist, spielt auch heute niemand mehr als ein oder höchstens zwei MMOs gleichzeitig. Es geht zeitlich einfach nicht. Und im Gegensatz zu Single-Player-Spielen werden MMOs über lange Zeiträume gespielt, oft über mehrere Jahre. Zusätzlich entsteht eine emotionale und soziale Bindung zu dem Spiel und dem eigenen Charakter, sodass ein Wechsel zum Konkurrenzprodukt schwerer fällt, als von Ego-Shooter A zu Ego-Shooter B.



Der König der Massively Multiplayer Online Games. Blizzards Massenphänomen. **World of WarCraft**.

## Was kommt nach WarCraft?

Um zu verstehen, was die Zukunft bringen könnte, schauen wir uns erst einmal an, was **World of WarCraft** in seinem Kern überhaupt ist. Nüchtern betrachtet eine Mischung aus Leveln, Beutesammeln, Handwerk, Schlachtzügen und Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) mit optimaler Balance zwischen Aufgabe und Belohnung. Das Modell ist nicht neu und wurde zum ersten Mal richtig von Sonys **Everquest** im Jahr 1999 eingeführt. **World of WarCraft** hat dieses Prinzip mit einem leichten Einstieg und einer einfachen Benutzeroberfläche versehen und so das **Everquest**-Modell perfektioniert. Der Erfolg ist somit völlig gerechtfertigt. Aber gleichzeitig läutet er auch das Ende einer Epoche ein. Das Ende der ersten Generation von Online-Rollenspielen.

Denn die Entwickler wissen: diesen Erfolg zu übertreffen oder auch nur gleichzuziehen wird schwierig, wenn nicht unmöglich. Der Markt scheint ganz einfach gesättigt. Wer jetzt noch neue Spieler finden will, braucht schon richtig gute Argumente und gute neue Ideen. Was soll man den Spielern anbieten, so dass sie nicht mit »Dann spiele ich doch lieber **World of WarCraft**« antworten können?

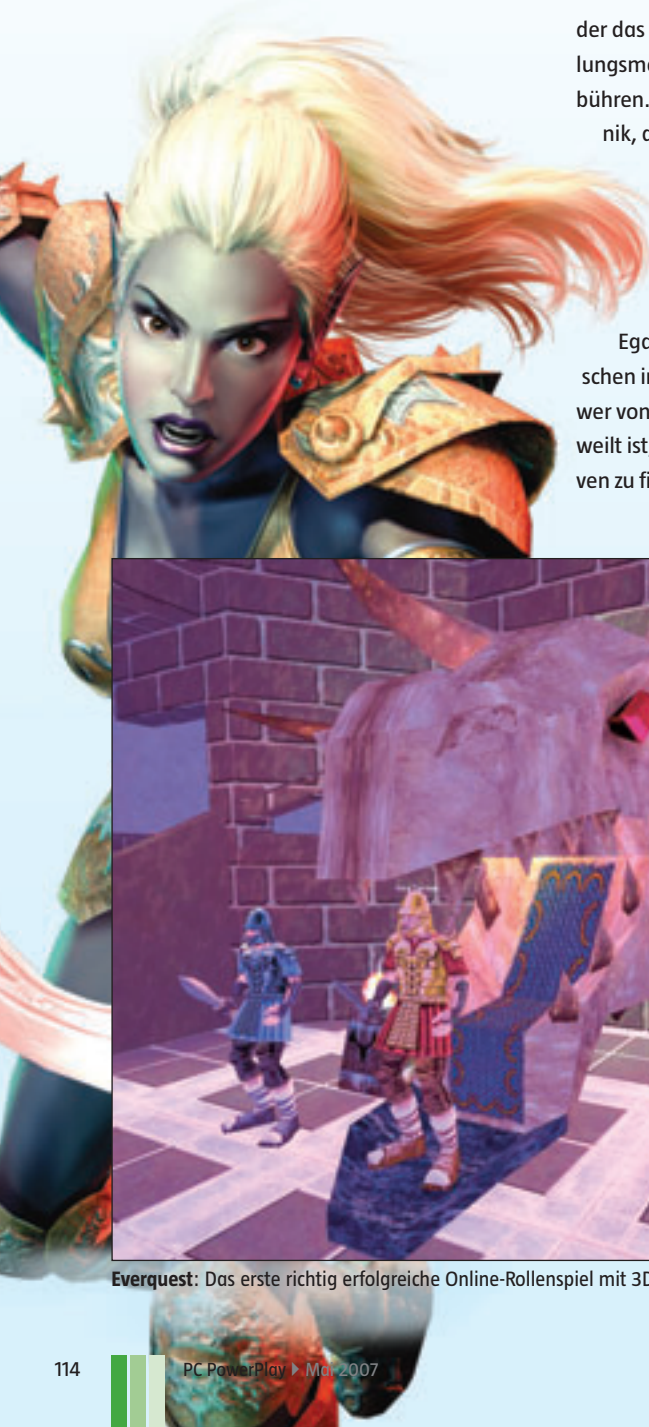
Ein MMO besteht aus drei großen Elementen. Erstens: Das Setting, also die Welt, in



Harmlose Piraten und Zombies für die ganze Familie. Disney setzt seine äußerst erfolgreichen **Fluch der Karibik**-Filme als Online-Spiele um.



Mehr Realm versus Realm und mehr Sturmfrisuren, als Camelot sich je hat träumen lassen. EA Mythics **Warhammer: Online** soll noch 2007 erscheinen.



der das Spiel stattfindet. Zweitens: das Bezahlungsmodell, in der Regel die monatlichen Gebühren. Und drittens: die eigentliche Mechanik, die Regeln des Spiels.

## Schöne neue Welten

Das Rollenspiel wird eigentlich immer schon vom Fantasy-Setting dominiert. Egal, ob Online oder Offline. Egal, ob am Computer und an den Tischen in Studentenwohnheimen. Doch auch wer von Elfen und Langschwertern gelangweilt ist, wird kein Problem haben, Alternativen zu finden. Es gibt genug: **Anarchy Online** und **Matrix Online** sind nur zwei Beispiele mit Science-Fiction-Szenarios. Die relativ neuen Vertreter **Bounty Bay Online** und **Pirates of the Burning Sea** locken mit dem Freibeuterleben, **City of Heroes** lässt uns als Superheld durch die Gegend leveln. So richtig erfolgreich ist aber keines dieser Spiele, sie sind Teil des oben genannten Nischenmarktes. Manche halten sich schon seit Jahren mit einer kleinen, aber treuen Fanbasis, bei anderen Titeln zählt man schon die Stunden, bis die Server abgeschaltet werden. Woran es liegt, ist schwer zu sagen, aber Fakt ist: Alle großen MMO Erfolge waren Fantasy-Rollenspiele.



**Everquest**: Das erste richtig erfolgreiche Online-Rollenspiel mit 3D-Grafik und Level-System.

Letztlich ist die Frage nach dem Setting aber auch nur die Frage nach den Texturen, den Charakterklassen und der Musik. Reine Äußerlichkeit, nichts, was echten Langzeitspielspaß erschafft. Denn Online-Rollenspiele sind oft sehr repetitiv. So schön die Grafik auch ist, beim zwanzigsten Run durch den Geschmolzenen Kern wird das einfallsreichste Leveldesign zum alten, digitalen Hut.

## Du spielst, was du kennst

Aber das Benutzen einer etablierten Welt hat einen ganz anderen Vorteil. Es kann potenziell neue Spieler anziehen, die nicht primär wegen der Mechanik kommen, sondern weil sie immer schon mal durch, sagen wir, Mittelerde laufen wollten. Eine bekannte Lizenz gibt einem Spiel von Anfang an das Gefühl, etwas Bekanntes zu spielen. Eine Vertrautheit mit der Welt, zumindest theoretisch. Ein zukünftiger Titel, in den viel Hoffnung gelegt wird, ist **Star Trek Online** von Perpetual Entertainment. Bisher ist allerdings wenig bekannt, vie-



Es geht auch anders. **Guild Wars** kommt sehr erfolgreich ohne monatliche Gebühren aus, es setzt auf viele kostenpfichtige Erweiterungen.



Mit **Star Trek Online** von Entwickler Perpetual Entertainment ist eine der letzten großen Lizenzen auf dem Weg in den virtuellen Weltraum.

les Theorie und Wunschdenken der Fans. Aber das Erbe der **Star Trek**-Kultur, das friedliche Miteinander und das Erforschen unendlicher Weiten lassen doch auf andere Töne und Mechaniken hoffen als »töte fünf Ferengis und dann noch mal zehn Romulaner, um den Phaser +5 zu kriegen«. Ein **WoW**-Klon ist wohl kaum angebracht.

Die nächste große Lizenz, die noch dieses Jahr umgesetzt werden soll, ist **Warhammer Online**, das von EA Mythic adaptiert wird. Genau wie ihr Vorgängerprodukt **Dark Age of Camelot** liegt auch hier die Betonung auf Realm-vs-Realm-Kämpfen. Also eine Weiterentwicklung der in **Camelot** eingeführten PvP-Technik: große Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe verschiedener Fraktionen.

## Neue Welt, neue Spieler

**Pirates of the Caribbean Online** von Entwickler Virtual Reality Studio muss ebenfalls genannt werden. Es basiert, Achtung Überraschung, auf den erfolgreichen Johnny-Depp-Filmen aus dem Hause Disney. Genau wie das erste Disney-MMO **Toontown** will sich **Pirates OTC** bei der Kernzielgruppe an Jugendlichen und Familien orientieren. Wie das im Detail aussehen soll, ist aber bisher noch nicht so richtig klar.

Eine etablierte Welt ist immer noch eine große Chance, um auf dem bestehenden MMO-Markt überhaupt für Aufsehen zu sorgen. So wie aktuell die **Herr der Ringe**-Lizenz. Aber, und das hat die Vergangenheit immer wieder gezeigt, eine Lizenz alleine ist keine Garantie für irgendeine Form von Spielspaß. Wenn das Spiel schlecht ist, dann spielt es niemand. Und bei MMOs kommt der echte Erfolg erst mit der Zeit. Sie müssen lange gespielt werden, um erfolgreich zu sein. Es reicht nicht, nur in den ersten vier Wochen nach Veröffentlichung viele Schachteln zu verkaufen. Denn das Geschäftsmodell basiert nicht auf Käufern, sondern auf Abonnenten.

## Die Bezahlung

Womit wir beim Bezahlungsmodell wären. Fast alle dieser Spiele setzen auf die Kombination aus Kaufpreis und monatlichen Gebühren. Meistens zwischen 10 und 15 Euro. Die größte Ausnahme ist hier **Guild Wars**. Bekanntermaßen fallen außer dem eigentlichen Spiel keine Kosten an, dafür werden in regelmäßigen Abständen Erweiterungen veröffentlicht. Und erst vor kurzem hat NC-Soft angekündigt, weitere Spiele mit diesem Finanzierungsmodell zu veröffentlichen. Auf jeder Schachtel steht groß und überdeutlich: keine monatlichen Grundgebühren. Auf jeden Fall ein Verkaufsargument – bisher geht der Plan auf.

Denn ein Problem der zum großen Teil Kreditkarten-basierten monatlichen Bezahlung ist der automatische Ausschluss einer ganzen Bevölkerungsschicht: keine Karte, kein Spiel. Auch wenn dem zum Teil mit Timecards entgegengearbeitet wird, außer Karten für die großen Titel ist im normalen Einzelhandel kaum etwas zu bekommen. Das durchschnittliche Alter eines MMO-Spielers liegt nicht umsonst bei 25 Jahren.

## Geld regiert die Online-Welt

Doch wer Geld verdient, hat Recht. Und im Gegensatz zu den seit 2001 ständig sinkenden Verkaufszahlen normaler PC Spiele explodieren die Einnahmen der Abonnenten-basierten Titel. Heißt, wir werden vermutlich mehr davon sehen. Wie **Hellgate London**: Auch beim inoffiziellen **Diablo 2**- Nachfolger, das ja bekanntlich keine Gebühren fürs Online-Spiel verlangte, ist nun plötzlich die Rede von einer monatlichen Gebühr für bestimmte Online-Varianten, obwohl es sich um kein klassisches MMO handelt. Die Publisher bauen auf die scheinbare Bereitschaft, monatlich zu zahlen.

Es gibt auch noch andere Ideen. Beispiel: **Archlord** – keine Grundgebühr, aber echtes Geld gegen virtuelle Gegenstände im Spiel. Gerade in einem PvP-orientierten Titel wie **Archlord** bereitet das vielen Leuten Kopfschmerzen. Jetzt ist nicht nur derjenige besser, der mehr Zeit zum Spielen hat, sondern auch der, der mehr Geld hat. Und überhaupt ist nicht jeder bereit, neben dem ohnehin schon stolzen Schachtelpreis laufend so viel Geld für ein Spiel auszugeben, das zusätzlich sehr viel Zeit vom Spieler fordert, damit er es wirklich im vollen Umfang genießen kann.

## Die Mechanik

Der eigentliche Kern der Diskussion um die Zukunft des Genres ist aber die Spielmechanik. Alle zukünftigen Titel, die um unsere Gunst, die Gunst der Spieler werben, wollen etwas anders machen. Natürlich, niemand stellt sich hin und sagt, schaut her, mein Spiel ist genau wie **World of WarCraft**, also kauft es gefälligst. Erstes Beispiel ist das Kampfsystem. Eine Sache, die immer wieder kritisiert wird, ist der so genannte Sandwich Combat. Gegner anvisieren, angreifen und dann auf den Zifferntasten 1 bis 0 Klavierspielen. Und dabei ein Sandwich



**Ultima Online** ist seit 1997 für viele Rollenspiel-Veteranen immer noch das beste Beispiel für eine funktionierende, soziale Onlinewelt.



Ein sehr überfälliges Grafik-Update für den Großvater steht bevor: Die Erweiterung **Ultima Online: Kingdom Reborn** soll in diesem Sommer erscheinen.

essen. Das ist im Vergleich zum echten Gefecht, das simuliert werden soll, oder dem Kampf in einem guten Ego-Shooter relativ unaufregend. Die KI ist bei den Gegnern oft nur auf Aggro-Reichweite reduziert.

Einen etwas anderen Ansatz will Entwickler Funcom mit **Age of Conan: The Hyborian Adventures** gehen, das Online-Rollenspiel, das die blutige Welt des Robert E. Howard porträtiert. Es will die Kämpfe aus den Romanen und Filmen realistisch umsetzen. Kein Autopilot-Kampf, sondern Echtzeit. Sogar Gamepads können eingesetzt werden. Bogenschützen müssen wirklich zielen und treffen mit echter Kollisionsabfrage, genau wie der Schwertkämpfer alles verletzt, was sein Pixel-Schwert berührt. Unabhängig von einem anvisierten Gegner. Aber alle hier genannten und auch die nicht erwähnten Spiele, die uns am Horizont erwarten sind, so weit es überhaupt im Moment zu beurteilen ist, hauptsächlich Variationen des alten **Everquest**-Modells. Evolution statt Revolution. **Conan**, **Lord of the Rings Online**, **Warhammer Online** werden auf jeden Fall die Spielerbasis der MMOs erhöhen. Aber im Vergleich zu dem Potenzial des Mediums wird das nur marginal sein.

## Zu komplex, zu aufwändig

Denn Online-Rollenspiele sind komplex. Dieses Problem haben alle Titel gemeinsam. Auch wenn mittlerweile verstanden wurde, dass ein zugängliches Tutorial Pflicht ist, um den Spieler »abzuholen«. Am Ende, beim so genannten Endgame, ist immer noch hochkomplexe Mathematik gefordert, stundenlanges Raiden, wochenlanges Foren- und Taktiken-Lesen. Genau das ist einer der großen Reize dieser Spiele. Das so genannte Meta-Game. Aber für den viel zitierten Casual Gamer ist es ein Problem, und zwar ein unüberwindbares. Wenn er das Gefühl bekommt, er hat nicht genug Zeit, um das Spiel richtig zu spielen, wird er früher oder später aufhören. Und auch so schnell nicht wieder anfangen.

Jeder Publisher und Entwickler behauptet, ja, natürlich ist unser Spiel für Gelegenheitsspieler geeignet. Hier kann auch in 30 Minuten etwas erlebt werden. Aber eben nicht alles, und immer weniger, je näher man dem eigentlichen Endgame kommt. Um den vollen Umfang von MMOs richtig zu erleben, muss man richtig viel Zeit und Energie investieren.

## Schneller an der Front

Das hat auch Richard Garriott erkannt. Er, der mit **Ultima** das westliche Computer-Rollen-



**Age of Conan** will die Kämpfe lebendiger, dynamischer und vor allem blutiger gestalten. Passend zur martialischen Roman- und Filmvorlage.



**Tabula Rasa** soll das gesamte Online-Spielerlebnis beschleunigen, verspricht Richard Garriott. Lange Marschwege zur Front sind dann Vergangenheit.



Nicht wirklich Spiel, nicht wirklich nur Experiment: **Second Life**. Derzeit kommen wir kaum daran vorbei – aber ist es wirklich wegweisend für die Spielebranche?



Ein bisschen scheint es, als wolle **Hellgate London** auf den lukrativen Abonnenten-Zug aufspringen. Wir freuen uns trotzdem drauf.

spiel fast im Alleingang erfunden und mit **Ultima Online** den Grundstein für das moderne MMO geschaffen hat. Seit Jahren arbeitet er mit seiner Firma Destination Games an **Tabula Rasa**, das vermutlich noch 2007 erscheinen wird. Ein Science-Fiction-MMO mit starken Shooter-Einflüssen. Und ganz nach dem Modell der Online-Shooter soll hier der Spieler durch ein freies Teleportations-System schnell zum eigentlichen Spielinhalt kommen, den Kämpfen. Denn, so Garriott, ein Problem der MMOs ist, dass sie zu langsam sind. Hierhin laufen, dahin zurück laufen, warten und dann wieder irgendwo hinlaufen. Das will er anders machen. Einloggen, schnell rein in die Action, und wenn das echte Leben ruft, auch schnell wieder raus. **Tabula Rasa** steht kurz vor der Beta-Phase und ist eines der wenigen Spiele, das ganz bewusst grundsätzliche Regeln des Genres brechen will. Ob es klappt und dann trotzdem erfolgreich ist, steht natürlich auf einem gänzlich anderen Blatt.

**Tabula Rasa** ist nur der Anfang. Die Entwickler scheinen mittlerweile verstanden zu haben, dass sie sich mit der Komplexität und dem Zeitaufwand ihrer Spiele zum großen Teil selbst im Weg stehen. Natürlich profitieren sie davon einerseits, die Kunden spielen ihre Produkte jahrelang. Komplexität, kombiniert mit hohem Suchtfaktor und einer emotionalen Bindung, sind Teil der Erfolgsformel dieser Spiele, aber eben nur für eine ganz bestimmte Zielgruppe. Langfristig schließen sie eine große Spielerzahl aus dem Online-Erlebnis aus. Deshalb wird eine neue Zeit der Experimente kommen, kommen müssen, um das Genre in die nächste Generation zu befördern. Und dabei werden sich die Entwickler auf das wichtigste Kernelement beziehen. Das Internet.

## MMO für Solisten

Eine kennzeichnende Eigenschaft des **Everquest**- und **World of WarCraft**-Modells ist der statische Inhalt. Alle Quests sind gescriptet, nichts ist wirklich dynamisch. Der Vorteil: Das Erlebnis ist für jeden Spieler gleich. Der Nachteil: Das Erlebnis ist für jeden Spieler gleich.

Denn im Grunde, wenn man die anderen Spieler ignoriert, sind große Portionen eines MMOs wie ein Solospiel. Das macht sie zugänglicher, weil sie linearer sind.

Aber genau hier liegt das größte Potenzial versteckt. Schon in der Serverstruktur wird das Problem klar. **WarCraft** hat über acht Millionen Spieler, aber mehr als ein paar tausend sind nie gleichzeitig auf einem Server. Das soziale Element der Spiele wird kontrolliert und vorbestimmt, genau wie die Quests auch. Das Medium beschränkt sich hier selber.

## Gegenstück Second Life

Das wohl bekannteste Gegenmodell dazu ist **Second Life**, im Moment kaum aus Feuilletons und Nachrichtenmagazinen wegzudenken. Natürlich kein klassisches MMO, trotzdem mit genug Parallelen, um es sich zumindest aus der Entfernung anzusehen. Denn ganz im Gegensatz zum Standard-MMO-Modell der Gegenwart ist bei **Second Life** der Großteil der Welt Spieler-generiert. Das ganze ist wie ein Chatroom mit Grafik. Ein digitaler Online-Sandkasten, in dem es kaum kreative und soziale Begrenzungen gibt. Und so sehr wir uns als klassische Spieler gegen das Fehlen einer Dramaturgie sträuben mögen, hier sehen viele die Zukunft des Genres. Eine Welt, in dem der Gedanke des Massiven-Multiplayer-Spiels ernsthaft umgesetzt wird. Der Inhalt ist Interaktion und Kommunikation und nicht Content und Quests im klassischen Sinne. Der Inhalt sind die Spieler selber. Der Inhalt sind wir.

## Die ferne Zukunft

Das Medium der Online-Rollenspiele hat die einmalige Chance, die gesamte Welt der Computerspiele weiterzuentwickeln, weil es die Faszination des Spielens mit einer sozialen Welt verknüpft. Es entspricht damit dem menschlichen Urbedürfnis nach Nähe und Kommunikation, nach Austausch und Beachtung.

Doch der Markt scheint im Moment mit **World of WarCraft** gesättigt und auch etwas festgefahren. Natürlich ist es ein Meilenstein und natürlich eine Orientierung. Deshalb wird sich das Genre vermutlich teilen. Auf der einen Seite stehen die heutigen MMOs mit ihren zeitaufwändigen Mechaniken, mit ihren leicht variierenden Settings. Die Evolution des **Everquest**-Modells wird weitergehen.

Das wirklich revolutionäre, die Zukunft, passiert vermutlich woanders. **Second Life** ist da nur der Anfang. Es wird um neue Wege in virtuelle Welten gehen, um neue Zielgruppen, Kinder, alte Menschen. Um experimentelle Kommunikation und soziale Netze. Um die schöne neue Online-Welt. William Gibson, Autor von **Neuromancer** und Geistiger Vater des Cyberspaces, hat dazu das passende Schlusswort geschrieben: »Die Zukunft ist schon hier, sie ist nur noch nicht weit genug verbreitet.«

**Thomas Sieben**

# HARDWARE

## AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Wegen der (noch) stark bröckelnden Speicherpreise wurden unsere Musterrechner durch die Bank ein wenig billiger. Den Einstiegsrechner rüsten wir auf den günstigen E4300-Prozessor ab, als Ausgleich gibt es ein höherwertiges Mainboard (zum Übertakten) und ein Grafikkarten-Update.

| BUDGET-PC | CA. 745 EURO | MITTELKLASSE-PC | CA. 995 EURO | SPITZENKLASSE-PC | CA. 1.675 EURO |
|---|---|---|---|---|---|
| **Mainboard** | | **Mainboard** | | **Mainboard** | |
| Sockel-775-Board mit Intel i965P-Chipsatz | ca. 120 Euro | S775-Board mit P965-Chipsatz | ca. 120 Euro | S775-Board mit i975X-Chipsatz | ca. 190 Euro |
| **Prozessor** | | **Prozessor** | | **Prozessor** | |
| Intel Core 2 Duo E4300 + Kühler | ca. 140 Euro | Intel Core 2 Duo E6400 + Kühler | ca. 225 Euro | Intel Core 2 Duo X6600 + Kühler | ca. 320 Euro |
| **Netzteil** | | **Netzteil** | | **Netzteil** | |
| Markennetzteil mit ca. 350 Watt | ca. 40 Euro | Markennetzteil mit ca. 450 Watt | ca. 65 Euro | Markennetzteil mit mindestens 550 Watt | ca. 100 Euro |
| **Grafikkarte** | | **Grafikkarte** | | **Grafikkarte** | |
| Ati Radeon X1950 GT | ca. 165 Euro | Ati Radeon X1950 Pro 512 MB | ca. 190 Euro | Nvidia Geforce 8800 GTS 640 MB | ca. 350 Euro |
| **Laufwerke** | | **Laufwerke** | | **Laufwerke** | |
| DVD-Brenner | ca. 35 Euro | DVD-Brenner | ca. 40 Euro | (SATA-)DVD-Brenner, zusätzliches DVD-Laufwerk | ca. 60 Euro |
| **Festplatte** | | **Festplatte** | | **Festplatte** | |
| SATA-Festplatte 160 GB | ca. 55 Euro | SATA-Festplatte 250 GB | ca. 65 Euro | SATA-Festplatten 2x250 GB | ca. 130 Euro |
| **Speicher** | | **Speicher** | | **Speicher** | |
| 1 GB DDR2/667 | ca. 60 Euro | 2 GB DDR2/667 | ca. 135 Euro | 2 GB DDR2/800 | ca. 165 Euro |
| **Soundkarte** | | **Soundkarte** | | **Soundkarte** | |
| keine (Onboard-Chip) | 0 Euro | keine (Onboard-Chip) | 0 Euro | Creative X-Fi Xtreme Gamer | ca. 80 Euro |
| **Gehäuse** | | **Gehäuse** | | **Gehäuse** | |
| Midi-Tower | ca. 45 Euro | Midi-Tower | ca. 70 Euro | Alu-Bigtower | ca. 150 Euro |
| **Betriebssystem** | | **Betriebssystem** | | **Betriebssystem** | |
| Windows XP Home | ca. 85 Euro | Windows XP Home | ca. 85 Euro | Windows XP Professional | ca. 130 Euro |
| **Gesamtpreis** | ca. 745 Euro | **Gesamtpreis** | ca. 995 Euro | **Gesamtpreis** | ca. 1.675 Euro |

## DER HARDWARE-WERTUNGSKASTEN



**Das Testobjekt:** Der Name des Modells.

**Allgemeine Angaben:** Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist 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 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, unabhängig vom Kaufpreis.

### 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**

**Ihr Rechner stürzt alle Naselang ab? Die Soundkarte krächzt nur noch?** An dieser Stelle beantworten wir die meistgestellten, interessantesten oder auch kniffligsten Fragen rund um das Thema Hardware.




## RÄTSELHAFTE FEHLERMELDUNG

**MATTHIAS WIENCH Ich habe ein blödes Problem mit meinem Computer: Vor kurzem ist er mit der Bluescreen-Fehlermeldung KERNEL_STACK_INPAGE_ERROR abgestürzt. Seitdem hängt er sich schon nach 10 bis 30 Minuten mit dem Hinweis auf, dass ein Thread unerwartet abgebrochen wurde. Ich habe mit einem Computerfachmann geredet, der als Ursache auf Überhitzung oder einen Fehler bei der Grafikkarte getippt hat.**

PC POWERPLAY Sie sollten Ihren Computerfachmann austauschen und lieber zu einer Suchmaschine wechseln. Dann hätten Sie schnell selbst herausgefunden, dass die Fehlermeldung weder auf Überhitzung noch eine defekte Grafikkarte, sondern ein Problem mit der Festplatte hindeutet. Die Microsoft-Datenbank meint dazu, dass entweder die Auslagerungsdatei nicht vernünftig gelesen werden kann oder der Master-BootSektor der Platte virenverseucht ist – führen Sie also am besten mal einen gründlichen Virenscan durch.

Eine genauere Antwort können wir leider nicht geben, da die Fehlerbeschreibung viel zu oberflächlich ist. Deshalb unser Appell an alle Leser: Wenn Sie uns einen Brief oder eine E-Mail mit einem PC-Problem schicken, beschreiben Sie den Sachverhalt so detailliert und ausführlich wie möglich, und fügen Sie möglichst Screenshots der Fehlermeldung oder des Problems bei. Ansonsten ist eine individuell auf Ihr Anliegen zugeschnittene Antwort kaum möglich.




## INTEL-WIRRWARR

**PHILIP LISKEN Hab mal eine kleine Frage zur DualCore-Technologie: Wo ist der Unterschied zwischen einem Intel Pentium 4 mit Hyperthreading, einem Intel Pentium D und einem Intel Core 2 Duo? Ihr habt mal geschrieben, dass der Pentium D gar kein richtiger DualCore sei. Ich bin mir aber nicht mehr sicher. Und wenn es doch einer ist, wo liegt dann der Unterschied zum Core 2 Duo?**

PC POWERPLAY Intels Pentium D (aber nicht der Celeron D!) ist schon ein echter Zweikern-Prozessor. Allerdings basiert er noch auf dem älteren Pentium 4 (NetBurst-Architektur), und ist trotz Taktraten bis jenseits der 3,5 GHz kein Leistungswunder. Ganz anders sieht es mit dem Core 2 Duo aus; ein hochmodernes Design, das trotz deutlich geringerer Taktraten klar schneller und dabei energiesparender arbeitet.

Beim Hyperthreading (HT) wird ein physikalischer CPU-Kern in zwei »virtuelle«, parallel arbeitende aufgeteilt, wodurch HT-fähige Programme bis zu 30 Prozent schneller laufen. Bei einem echten Zweikern-Prozessor beträgt der Zuwachs theoretisch bis zu knapp 100 Prozent. Die einzelnen Kerne des Pentium D sind übrigens – mit Ausnahme der Extreme Edition – nicht HT-fähig.




## IDE UND SATA GEMISCHT

**STEFAN KOCH Ich habe an meinem Asus-Board zwei IDE-Festplatten installiert. Eine mit 40 GB und eine acht Jahre alte Platte mit läppischen 6 GB. Die kleine Platte möchte ich nun gegen ein großes 250-GB-Modell austauschen. Dazu meine Frage: Kann ich neben einer PATA- Festplatte (IDE) auch eine SATA-Festplatte betreiben, oder muss die Schnittstelle zwingend die gleiche sein? Welche Festplatte könnten Sie mir empfehlen? Sie sollte leistungsstark, aber auch laufruhig sein.**

**Meinen alten Klotz möchte ich ungern wegschmeißen. Am liebsten würde ich ihn zur Datensicherung als externe Festplatte betreiben. Gibt es hierfür einen Adapter, der mir das ermöglicht?**

PC POWERPLAY Grundsätzlich ist der gemischte Betrieb von IDE- und SATA-Platten sowohl Hardware- als auch Betriebssystem-seitig kein Problem. Einzige uns bekannte Ausnahme ist der auf vielen P965-Mainboards verbaute Controllerchip JMicron JMB361/363, der auf manchen Platinen bei einem SATA-Raid-Verbund keinen IDE-Betrieb mehr erlaubt.

Eine konkrete Empfehlung für eine 250-GB-Festplatte fällt schwer, da diverse Hersteller sehr gute Modelle im Angebot haben. Der von Ihnen gesuchte Adapter nennt sich »externes Festplattengehäuse«, wobei sich der finanzielle Aufwand (ab 20 Euro) für die uralte 6-GB-Platte unserer Meinung nach nicht lohnt.




## SCHNELLES RAM MIT LANGSAMER CPU

**CHRISTOPH BERBATZ Ich habe ein S775-System mit einem Celeron D. Den PC will ich nun aufrüsten, den Anfang macht das RAM. Ich habe mir ein 2-GB-Kit DDR2-800-Speicher ausgeguckt, weiß aber nicht, ob das überhaupt zu meiner CPU kompatibel ist.**

PC POWERPLAY Da bei Intels S478/775-Architektur der Speichercontroller im Mainboard-Chipsatz (Northbridge) sitzt, hat die CPU wenig bis gar nichts mit der RAM-Kompatibilität zu tun. Soll heißen: Solange es das Board beherrscht, funktionieren Ihre CPU und der Speicher zusammen.

Allerdings bieten die meisten Chipsätze maximal einen RAM-Teiler von 1:2, das heißt, der Speicher wird mit höchstens doppeltem CPU-FSB angesteuert. Beim Celeron D mit 133 MHz FSB wären das 266 MHz, effektiv also DDR2-533 bzw. PC2-4200. Er läuft also nicht mit seiner vollen Leistung.

# HARDWARE NEWS

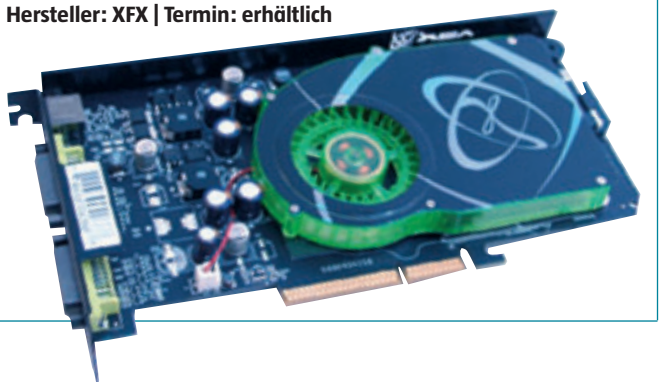
CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf cynamite.de: Aktuelle News aus der Hardware-Welt

## XFX GEFORCE 7950 GT AGP | SPITZENGRAFIK FÜR AGP

XFX liefert ab sofort seine selbst entwickelte **Geforce 7950 GT** für den AGP-Port aus. Die von XFX auf der CeBit angekündigte Version für die mittlerweile recht betagte Schnittstelle (moderne Mainboards werden in der Regel mit PCI-Express ausgeliefert) ist seit Anfang April bei den ersten deutschen Händlern als »sofort lieferbar« gelistet.

Die Karte ist in insgesamt drei Varianten erhältlich, die sich in den Punkten Speichergröße und -taktung unterscheiden: 512 MByte GDDR3-Speicher mit 1,3 GHz, 256 MByte GDDR3-Speicher mit 1,3 GHz und 512 MByte GDDR3-Speicher mit 1,2 GHz. Allen gemein ist der Chiptakt von 550 MHz. Der Preis für die **XFX Geforce 7950 GT AGP** liegt je nach Version zwischen gut 200 und zirka 280 Euro.

**Hersteller: XFX | Termin: erhältlich**

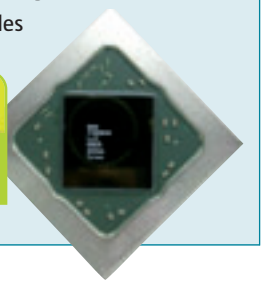


## ATI R600 | WO BLEIBT ATIS NEUER CHIP?

Genau einen Tag vor Cebit-Start entschied man sich im Hause AMD/Ati dazu, den neuen, DirectX-10-tauglichen und viel gepriesenen **R600** mehr oder weniger totzuschweigen. Vor allem für die Partnerfirmen kam das überraschend, die ihre für Presse und Fachbesucher aufgebauten Demomaschinen praktisch über Nacht wieder wegräumen mussten.

Über den Grund wird seitdem fleißig spekuliert. Möglicherweise soll der **R600** bereits einen Soundchip enthalten, der nicht rechtzeitig fertig wurde. Oder der Hersteller wollte warten, bis alle drei Baureihen **R600** (X2800, Highend-Klasse), **R639** (X2600, Mittelklasse) und **R630** (X2300, Einstiegsklasse) zur Verfügung stehen, um sie gemeinsam vorstellen zu können. Andere Gerüchte stellen in Aussicht, dass Ati im Zuge des **R600** weitere Top-Produkte und komplett neue Chipsätze vorstellen möchte. Allerdings: Trotz des Cebit-PR-Desasters möchte Ati den Chip noch Anfang Mai ausliefern. Auf Cynamite.de halten wir Sie auf dem Laufenden.

CYLINK
CYNAMITE.DE
0L3
Ihr CyLink-Code



## SCYTHE KATANA | DIE 2. KÜHLER-GENERATION IST DA

Mit dem **Katana** der zweiten Generation rundet Scythe sein damit sechs Baureihen umfassendes CPU-Kühlerprogramm nach unten hin ab. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei 33 Euro, der Straßenpreis dürfte sich demnach bei deutlich unter 30 Euro einpendeln. Optisch auffällig sind am **Katana 2** weiterhin vor allem die schräg liegenden Kühllamellen.



Mit seinem Turmdesign, den drei Heatpipes und einem langsam drehenden 100-Millimeter-Lüfter bekommt auch der Neuling ansonsten alle typischen Scythe-Features mit auf den Weg. Das vereinfachte Montagesystem – er passt auf die Intel-Sockel 478 und 775 sowie auf die AMD-Sockel AM2/754/939/940 – hat er vom **Ninja Plus** übernommen. Mit den relativ dezenten Ausmaßen und den nur 535 Gramm Gewicht ist der **Katana 2** zudem für Scythe-Verhältnisse relativ bescheiden in seinen Ansprüchen an Mainboard und Gehäuse.

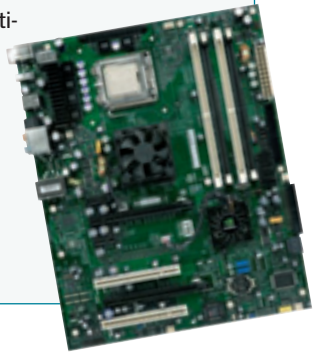
**Hersteller:Scythe | Termin: erhältlich**

## NVIDIA NFORCE 680I LT SLI WEITERER S775-CHIPSATZ UND REFERENZ-BOARDS

Mit seinem **Nforce 680i SLI**-Chipsatz für Sockel-775-Mainboards führte Nvidia letztes Jahr die »Designed by«-Referenz-Mainboards ein. Ähnlich wie bei Grafikkarten entwickelt Nvidia dabei nicht nur den Chipsatz, sondern das komplette Board samt Bios und Treiber, baut das Ganze und verkauft es an Drittanbieter. Das ermöglicht typischen Grafikkarten-Anbietern wie XFX, eVGA oder BFG, ohne großen Aufwand und wenig Kosten ins Hauptplatinen-Geschäft einzusteigen.

Jetzt legt Nvidia mit der LT-Version des Chipsatzes nach. Das Kürzel steht für »Light«, da es sich um einen gegenüber dem normalen 680i leicht abgespeckten Baustein handelt: nur noch zwei statt drei PCIe-Grafikkartenslots und nur noch einer statt zwei Gigabit-LAN-Anschlüssen. Durchaus verschmerzbare Abstriche, zumal der exorbitante Preis der 680i-Platinen dadurch unter 200 Euro sinkt. Auch den LT wird es als komplettes Nvidia-Mainboard geben. Als erster Hersteller hat XFX eine Platine mit zwei aktiven Lüftern angekündigt.

**Hersteller: Nividia**
**Termin: 2007, verschieden**



## ULTRAFORCE X-68, X-70 | FÜR FLIEGER UND FAHRER

Ab sofort bietet Ultraforce mit dem **X-68 Car Racing Xtreme** einen Spezialrechner für Rennfahrer und mit dem Flugsimulator **X-70 Xtreme** einen für Piloten an. Die 2.499 Euro (**X-68**) respektive 2.999 Euro (**X-70**) teuren PCs zeichnen sich nicht nur durch extrem leistungsfähige Hardware, sondern auch maßgeschneidertes Zubehör aus.

Der **X-68 Car Racing Xtreme** ist mit einem auf 3,0 GHz übertakteten Intel Core 2 Duo E4300, 2 GByte RAM und zwei Geforce 8800 GTS 320 MB im SLI-Modus ausgerüstet. Dazu kommen ein hochwertiger Rennsitz der Marke Playseat sowie das sehr gute **Momo Racing**-Lenkrad (Logitech) – das **G25** wäre allerdings die noch bessere und konsequentere Wahl gewesen.



Der Flugsimulator **X-70 Racing Xtreme** setzt mit einem auf 3,2 GHz übertakteten E6600 prozessormäßig noch mal einen drauf. Dazu gesellen sich fette 4 GByte RAM und das edle Coolermaster **Stacker 831**-Gehäuse. Angesichts von Hardwarefressern wie dem **Flightsimulator X** wirkt es ein wenig seltsam, dass dafür nur eine einzelne Geforce 8800 GTX zum Einsatz kommt. Steuern dürfen die künftigen Hightech-Piloten ihr Geflügel mit dem **CH Flight Sim Yoke USB** und den **CH Pro Pedals USB**.

Beiden Rechnern gemein sind neben einem RAID-Verbund aus zwei 250-GB-Festplatten und einer Wasserkühlung noch der happige Preis und lange fünf Jahre Garantie.

## INTEL CORE 2 EXTREME QX6800 RASEND SCHNELLE CPU-LEISTUNG

Mit dem **Core 2 Extreme QX6800** präsentiert Intel seinen brandneuen Vier-Kern-Prozessor. Gegenüber dem Vorgänger **Core 2 Extreme QX6700** hat sich insbesondere was im Bereich Takt getan: Jeder Kern taktet nun mit satten 2,93 GHz statt wie bisher mit 2,66 GHz, was eine deutliche Leistungssteigerung zufolge hat.

Zwei Kerne teilen sich je 4 MByte Cache. Der Frontside-Bus hat einen Takt von 1.066 MHz. Extreme Leistung mit einem extremen Preis: Für rund 1.200 US-Dollar (etwa 900 Euro) bekommen Sie bereits einen guten Komplett-PC.

**Hersteller: Intel | Termin: erhältlich**




## TYPHOON SURE-SHOT LASER MOUSE | 2.200 DPI VORAUS!

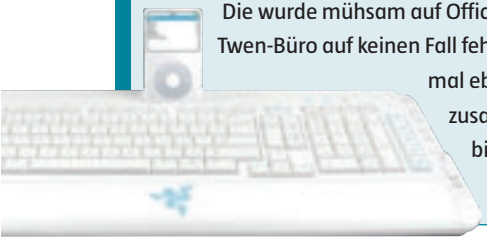
Nach der unspektakulären **Optical Gaming Mouse** (Test in PCP 03/2007: 77) spendiert Typhoon seinem neuen PC-Nager modernste Technik: Die **Sure-Shot Laser Mouse** bietet eine Abtastauflösung von bis zu 2.200 dpi – per Knopfdruck können Sie sie auf 1.200 oder 800 dpi herunterregeln. Eine weitere Spezialtaste stellt die Feuerrate um, sodass theoretisch bis zu vier Schüsse mit einem Klick abgefeuert werden können. Das Gerät ist ab sofort zu einem vergleichsweise günstigem Preis von rund 35 Euro erhältlich.

**Hersteller: Typhoon | Termin: erhältlich**




## RAZER PROTYPE | TARANTULA IN STRAHLENDWEISS

Mit Klavierlackdesign in schickem Apple-Look und mehr oder weniger sinnvollen Zusatzfeatures versucht Razer bei seiner »**pro|series**« einen auf Nobelbüro-Ausstatter zu machen. Dennoch eignet sich das **Protype**-Set auch für Hardcore-Gamer. Die Basis bildet nämlich Razers ehemals pechschwarze Spieletastatur **Tarantula** (Test in PCP 01/2007: 73).



Die wurde mühsam auf Office-Tauglichkeit umgestrickt. Und was darf im hippen Twen-Büro auf keinen Fall fehlen? Richtig, Apples **iPod**. Und so bekam die **Protype** mal eben einen entsprechenden Dockingport spendiert, was zusammen mit dem strahlenden Weiß aus einer eher klobigen Spieletastatur ein begehrtes In-Objekt machen soll. Der Preis von über 100 Euro tut dazu sein übriges.

## KURZ UND KNACKIG

### Asus: Neuer Laptop für Spieler

Mit dem C90 präsentiert Asus ein neues, speziell für Spieler geeignetes Notebook. Als Prozessor kommt ein Core 2 Duo von Intel zum Einsatz, maximal bis 2,66 GHz getaktet. Welche Grafikkarten Asus in die Geräte verbauen möchte, ist allerdings noch offen, ebenso Details zu Preis und Verfügbarkeit. Die weitere Ausstattung: TV-Tuner, Bluetooth, HDMI, Kamera, 15,4-Zoll-Bildschirm, WLAN-Adapter und (optional) Blu-ray oder HD-DVD-Laufwerk.

### Thermaltake BlueOrb FX

Der BlueOrb FX ist das neueste Modell aus Thermaltakes blau leuchtender Kühler/Lüfter-Kombinationsreihe. Interessant ist das auf die Sockel 775 und AM2 passende Gerät insbesondere für Case-Modder: Temperatur und Lautstärke werden per LEDs als Schriftzug auf den drehenden Lüfter projiziert. Wann der Kühler erscheint, steht noch nicht fest.

### Acer mit neuem TFT



In der Reihe »Gamer Line« hat Acer einen 22 Zoll großen Widescreen-TFT im Angebot. Die Reaktionszeit des AL2251W beträgt gut 5 Millisekunden, daher eignet es sich auch für Spieler. Die maximale Auflösung ist 1.680 mal 1.050 Pixel, das Kontrastverhältnis 800 zu 1. Der Preis: 470 Euro.

# BESTENLISTEN

**Von PC PowerPlay getestet und für gut befunden:** die besten Geräte jeder Kategorie.

## PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

### Karten über 250 Euro

| | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/Leistung | Leistung (50%) | Bildqualität (25%) | Technik (15%) | Austattung (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | FOXCONN GEFORCE 8800 GTX | 550 Euro | Geforce 8800 GTX | 02/07 | befriedigend | 87 | 86 | 90 | 78 | 86 |
| 2 | ASUS 8800 GTS | 360 Euro | Geforce 8800 GTS | 02/07 | gut | 84 | 86 | 89 | 78 | 85 |
| 3 | FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320 MB | 290 Euro | Geforce 8800 GTS | 04/07 | 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 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 | Art | Test in | Preis/Leistung | Leistung (50%) | Bildqualität (25%) | Technik (15%) | Austattung (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



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | PCIe-Grafikkarte |
| ca. Preis | 290 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 |

## SOUND-SYSTEME

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Klangtest (50%) | Pegelfestigk. (20%) | Ausstattung (20%) | Bedienung (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Stereo-Boxensets** | | | | | | | | | |
| 1 | TEUFEL CONCEPT C 2.1 USB | 120 Euro | 07/06 | sehr gut | 85 | 83 | 80 | 77 | **83** |
| 2 | ALTEC LANSING FX 6021 | 230 Euro | 07/06 | ausreichend | 79 | 78 | 83 | 84 | **80** |
| 3 | CREATIVE I-TRIGUE L3800 | 120 Euro | 04/06 | gut | 76 | 81 | 81 | 88 | **79** |
| 4 | HARMAN/KARDON SOUNDSTICKS 2 | 140 Euro | 02/05 | befriedigend | 81 | 79 | 72 | 66 | **77** |
| 5 | CREATIVE GIGAWORKS T20 | 75 Euro | 07/06 | gut | 75 | 69 | 76 | 81 | **75** |
| **Surround-Boxensets** | | | | | | | | | |
| 1 | TEUFEL CONCEPT G THX 7.1 | 300 Euro | 09/05 | sehr gut | 90 | 86 | 90 | 78 | **88** |
| 2 | CREATIVE GIGAWORKS S750 | 400 Euro | 02/05 | ausreichend | 88 | 89 | 84 | 79 | **87** |
| 3 | LOGITECH Z-5500 | 290 Euro | 12/04 | gut | 87 | 90 | 86 | 81 | **87** |
| 4 | TEUFEL CONCEPT E MAGNUM POWER EDITION | 160 Euro | 01/07 | sehr gut | 85 | 85 | 82 | 75 | **84** |
| 5 | TEUFEL CONCEPT E2 | 130 Euro | 01/07 | sehr gut | 83 | 83 | 80 | 75 | **82** |

## HEADSETS

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Klangqual. (60%) | Tragekomf. (20%) | Ausstattung (10%) | Verarbeit. (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Stereo-Headsets** | | | | | | | | | |
| 1 | SENNHEISER PC 160 | 80 Euro | 07/05 | gut | 88 | 79 | 74 | 82 | **84** |
| 2 | STEELSERIES STEELSOUND 4H | 40 Euro | 02/07 | sehr gut | 82 | 78 | 80 | 81 | **81** |
| 3 | BEYERDYNAMIC MMX1 | 80 Euro | 02/07 | befriedigend | 79 | 86 | 75 | 82 | **80** |
| 4 | EVERGLIDE S-500 | 75 Euro | 12/06 | gut | 81 | 82 | 72 | 77 | **80** |
| 5 | SENNHEISER PC 155 | 80 Euro | 07/05 | befriedigend | 79 | 77 | 81 | 81 | **79** |
| **Surround-Headsets** | | | | | | | | | |
| 1 | RAPTOR-GAMING H1 | 95 Euro | 02/06 | befriedigend | 78 | 82 | 74 | 84 | **79** |
| 2 | SPEEDLINK MEDUSA 5.1 HEADSET | 70 Euro | 05/06 | gut | 78 | 83 | 74 | 80 | **79** |
| 3 | SHARKOON X-TACTIC 5.1 | 90 Euro | 04/06 | befriedigend | 77 | 83 | 80 | 78 | **78** |
| 4 | TERRATEC HEADSET MASTER 5.1 | 45 Euro | 03/07 | sehr gut | 75 | 72 | 78 | 81 | **75** |
| 5 | SAITEK GH50 | 60 Euro | 03/07 | befriedigend | 70 | 85 | 74 | 80 | **74** |

## CPU-KÜHLER

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Kühlleistung (40%) | Lautstärke (35%) | Installation (15%) | Eigensch. (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SCYTHE INFINITY | 40 Euro | 03/07 | sehr gut | 87 | 90 | 69 | 78 | **85** |
| 2 | APACK ZEROTHERM BTF90 | 50 Euro | 03/07 | gut | 85 | 84 | 78 | 86 | **84** |
| 3 | ZALMAN CNPS9700 LED | 50 Euro | 03/07 | gut | 85 | 82 | 81 | 85 | **84** |
| 4 | ASUS SILENT KNIGHT | 55 Euro | 03/07 | befriedigend | 86 | 80 | 79 | 86 | **83** |
| 5 | SILVERSTONE NITROGON NT06 | 45 Euro | 03/07 | befriedigend | 84 | 80 | 73 | 78 | **81** |

### 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** |

### SCYTHE INFINITY



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | **CPU-Kühler** |
| ca. Preis | **40 Euro** |
| Gesamtwertung | **85** |

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

## EINGABEGERÄTE

### Tastaturen

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Verarb. (20%) | Ergonomie (20%) | Design (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | RAPTOR-GAMING K2 | 45 Euro | 11/06 | gut | 88 | 82 | 87 | 87 | 87 |
| 2 | CHERRY G83-6105 | 15 Euro | 11/06 | sehr gut | 90 | 91 | 79 | 60 | 85 |
| 3 | LOGITECH G15 | 70 Euro | 03/06 | befriedigend | 89 | 82 | 78 | 86 | 84 |
| 4 | LOGITECH G11 | 50 Euro | 02/07 | gut | 87 | 82 | 76 | 85 | 84 |
| 5 | ULTRON G1-CLAW PAD GAMER-KEYBOARD | 35 Euro | 12/06 | befriedigend | 84 | 81 | 84 | 80 | 83 |

### Mäuse

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Technik (10%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | LOGITECH G5 BATTLEFIELD 2142 SE | 55 Euro | 03/07 | gut | 92 | 87 | 90 | 89 | 91 |
| 2 | SAITEK GM 3200 LASER MOUSE | 45 Euro | 03/07 | gut | 91 | 91 | 84 | 92 | 90 |
| 3 | RAZER COPPERHEAD | 60 Euro | 10/05 | befriedigend | 92 | 90 | 81 | 86 | 88 |
| 4 | MICROSOFT HABU | 50 Euro | 03/07 | befriedigend | 89 | 90 | 84 | 80 | 86 |
| 5 | RAZER KRAIT | 35 Euro | 11/06 | sehr gut | 92 | 93 | 79 | 76 | 86 |

### Gamepads

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Verarb. (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MICROSOFT XBOX 360 CONTROLLER | 30 Euro | 03/06 | gut | 87 | 89 | 80 | 88 | 86 |
| 2 | LOGITECH CHILLSTREAM CONTROLLER | 30 Euro | 01/07 | gut | 84 | 79 | 83 | 85 | 83 |
| 3 | LOGITECH WINGMAN RUMBLE PAD 2 | 20 Euro | – | gut | 83 | 79 | 78 | 77 | 80 |
| 4 | THRUSTMASTER 3-IN-1 RUMBLE FORCE | 30 Euro | NEU | gut | 79 | 81 | 85 | 80 | 81 |
| 5 | LOGIC3 STORM PAD | 20 Euro | 03/07 | gut | 79 | 80 | 80 | 73 | 79 |

### Joysticks

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Verarb. (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | SAITEK X52 | 100 Euro | 02/05 | sehr gut | 85 | 81 | 92 | 75 | 85 |
| 2 | SAITEK CYBORG EVO | 30 Euro | – | sehr gut | 84 | 72 | 84 | 73 | 81 |
| 3 | LOGITECH WINGMAN FORCE 3D | 20 Euro | – | gut | 82 | 76 | 79 | 75 | 79 |
| 4 | THRUSTMASTER FF JOYSTICK | 60 Euro | – | befriedigend | 79 | 82 | 75 | 76 | 78 |
| 5 | SAITEK X45 FLIGHT SYSTEM | 80 Euro | – | gut | 74 | 84 | 73 | 86 | 77 |

### Lenkräder

| | Name | ca. Preis | Test in | Preis/Leistung | Praxistest (50%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Verarb. (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | LOGITECH G25 | 230 Euro | 11/06 | sehr gut | 93 | 85 | 91 | 87 | 90 |
| 2 | LOGITECH DRIVING FORCE PRO | 60 Euro | 01/05 | sehr gut | 91 | 87 | 90 | 50* | 86 |
| 3 | LOGITECH MOMO RACING | 110 Euro | – | gut | 90 | 88 | 86 | 20* | 82 |
| 4 | THRUSTMASTER RALLY GT FF PRO | 110 Euro | 01/07 | befriedigend | 78 | 74 | 84 | 67 | 77 |
| 5 | SAITEK R440 FF | 55 Euro | 01/05 | gut | 79 | 81 | 66 | 75 | 76 |

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 |

## LOGITECH DRIVING FORCE PRO



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | FF-Lenkrad |
| ca. Preis | 60 Euro |
| Gesamtwertung | 86 |

# THRUSTMASTER
## 3-IN-1 RUMBLE FORCE




Hardware-Kategorie: **Gamepad**

### Prima ausgestattetes Profi-Pad mit wenigen Schwächen.

Schön, dass die Ausstattung von Thrustmasters neuem Gamepad ebenso üppig ausfällt wie die jedes Heftlayout sprengende, vollständige Produktbezeichnung **Run'N'Drive 3-in-1 Rumble Force**: insgesamt zwölf Tasten, zwei Analog-Sticks, ein Digitalkreuz und ein im 180-Grad-Winkel bewegliches Daumenrad. Allesamt qualitativ sehr gut verarbeitet. Knöpfe und Sticks sind im beliebten Playstation-Layout angeordnet, dementsprechend gut liegt es in der Hand. Im Punkt Ergonomie kann es aber nicht mit unserer Referenz konkurrieren, Microsofts Xbox-360-Pad.

#### Programmier mich

Neben Force-Feedback-Optionen (es gibt auch ein um fünf Euro günstigeres FF-loses Modell) bietet das Run'N'Drive diverse Programmiermöglichkeiten – die Einstellungen per Tastendruck werden direkt im Pad gespeichert.

**Simon Fistrich**

# SPEEDLINK
## GRAVITY 2.1 XXL



Hardware-Kategorie: **Stereo-Boxenset**

### Stereoboxen, die mit ihrer äußeren Größe beeindrucken.

Für Speedlink-Verhältnisse sind 60 Euro viel Geld. Dafür bekommt der Kunde ein mächtiges 2.1-Set, das bei der Ausstattung etwas lieblos daherkommt: kein Kopfhörerausgang und nur eine windige Kabelfernbedienung. Die Optik wirkt zwar wenig extravagant, das schlichte Äußere passt aber zur soliden Verarbeitung. Am hochkant stehenden Basslautsprecher lassen sich Bässe und Höhen einstellen.

#### Mächtig schmächtig

Vor allem der Tieftonregler kann einen ordentlichen Dreh nach rechts vertragen: Der Woofer versagt bei der Aufgabe, für ein ordentliches Bassfundament zu sorgen. Immerhin tönen die Satelliten klar und knackig; es fehlt aber der rechte Bumms. Insgesamt beweist das **Gravity**-System ähnliche Qualitäten wie das in Heft 02/2007 getestete Creative **Inspire T3100** – kostet aber halt 20 Euro mehr.

**Mikkl Galuschka**

# GEMBIRD
## UHB-MP-224



Hardware-Kategorie: **Mauspad**

### Blau leuchtendes Mauspad mit vier USB-Anschlüssen.

»Was ist das?« – »Ein blaues Licht.« – »Was tut es?« – »Es leuchtet blau.«

Wer erinnert sich nicht an diesen brillanten Dialog aus dem ansonsten unterirdischen dritten **Rambo**-Film? Leicht modifiziert passt er gut auf das Gembird **UHB-MP-224**. Es handelt sich um ein Mauspad mit USB-Hub (vier Geräte dürfen Sie anschließen) und blau leuchtendem Rand. Letzteres ist eine nette optische Spielerei, die dem sonst eher billig wirkenden Gerät etwas Exklusivität verleiht. Die USB-Geräte dürfen allerdings nicht zu viel Saft ziehen – eine Stromversorgung fehlt.

#### Schotterpiste

Die gummierte Oberfläche ist kompatibel zu gängigen Mausarten und macht einen soliden Eindruck. Kleine Unebenheiten stoßen Profis sauer auf. Zudem fällt der Widerstand bei schnellen Bewegungen einen Tick zu stark aus.

**Simon Fistrich**

## 3-IN-1 RUMBLE FORCE

| | |
|---|---|
| Hersteller | **Thrustmaster** |
| ca. Preis | **30 Euro** |
| Webseite | **www.thrustmaster.de** |
| Hersteller-Hotline | **08000/001 445** (kostenlos) |

**EINZELWERTUNGEN**

| | | |
|---|---|---|
| Praxistest | (50%) | 79 |
| Ergonomie | (20%) | 81 |
| Ausstattung | (20%) | 85 |
| Verarbeitung | (10%) | 80 |
| Preis/Leistung | | gut |
| Bestenliste | | **Platz 3** (von 19 getesteten Gamepads) |

**FAZIT**

»Sehr gute Ausstattung und Qualität, aber leichte Schwächen bei Ergonomie, Knopfplatzierung und Bedienung. Insgesamt gelungen.«

**81**

## GRAVITY 2.1 XXL

| | |
|---|---|
| Hersteller | **Speedlink** |
| ca. Preis | **60 Euro** |
| Webseite | **www.speedlink.de** |
| Hersteller-Hotline | **01805/125 133** (Normaltarif) |

**EINZELWERTUNGEN**

| | | |
|---|---|---|
| Klangtest | (50%) | 69 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 72 |
| Ausstattung | (20%) | 67 |
| Bedienung | (10%) | 74 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | **Platz 8** (von 17 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Wirklich kein schlechtes Boxenset; allerdings hat man ein wenig das Gefühl, das Geld vor allem für die Gehäuse ausgegeben zu haben.«

**70**

## GEMBIRD UHB-MP-224

| | |
|---|---|
| Hersteller | **Gembird** |
| ca. Preis | **10 Euro** |
| Webseite | **www.gembird.de** |
| Hersteller-Hotline | **02921/350 974 0** (Normaltarif) |

**EINZELWERTUNGEN**

| | | |
|---|---|---|
| Praxistest Spiele | (60%) | 55 |
| Praxistest Office | (10%) | 75 |
| Ergonomie | (20%) | 68 |
| Verarbeitung | (10%) | 61 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | **Platz 7** (von 9 getesteten Mauspads) |

**FAZIT**

»Wer ein Spieler-Pad sucht, wird nicht fündig. Als schicker USB-Hub und zum Arbeiten taugt es aber zu dem günstigen Preis durchaus.«

**60**



# Mit PC PowerPlay sehen Sie besser

Drei Dinge braucht die Grafikkarte: Einen schnellen Chip, viel Speicher – und einen schlauen Besitzer, **der sie optimal betreibt und konfiguriert**. Wir helfen Ihnen dabei.

Geld regiert nicht nur die Welt, sondern auch den Spiele-PC. Selbst der blutigste Einsteiger hat mit einem 1.000-Euro-Monsterprozessor und einer 500-Euro-Grafikkarte einen weitaus schnelleren Rechner als ein Superprofi mit seiner 750-Euro-Kiste. Tröstlich für Letzteren: Bei gleichen materiellen Voraussetzungen kann der Experte mehr aus seinen Komponenten holen, denn speziell bei der Grafikkarte ist es mit der reinen Hardware längst nicht getan. In diesem Schwerpunkt wollen wir dabei auch den Nicht-Profis unter die Arme greifen: Von der richtigen Treiberversion über die besten Hilfstools bis hin zum Einstellen eines Widescreen-TFTs wollen wir Ihnen alles Wissenswerte näherbringen, was Ihnen möglichst schöne Spielebilder auf den Schirm zaubert.

## Wilde Treibereien

Einen guten Teil des Schwerpunkts nimmt der Umgang mit den Grafikkarten-Treibern ein. Jeder dürfte schon mal mit ihnen zu tun gehabt haben – und die allermeisten sind wahrscheinlich froh, wenn er endlich auf dem Rechner ist, seinen Dienst tut und ansonsten nicht weiter stört. Doch welchen nimmt man da überhaupt am besten? Den mitgelieferten? Den von der Hersteller-Webseite? Oder gar eine möglichst alte, da wahrscheinlich ausgereifte Version? Oder sind die neu programmierten Treiber wirklich schneller, wie es Ati und Nvidia immer wieder gerne verkünden?

Selbst wenn dann der richtige Treiber gefunden und installiert ist: Für viele steht der größte Brocken damit erst noch bevor. Denn mit seinen zig Einstellungen haben Catalyst und Forceware einen gehörigen Einfluss auf Geschwindigkeit und vor allem Grafikqualität der Spiele. Doch wie gehört sich was eingestellt? Ati und Nvidia sind anscheinend der Meinung, dass sich nur Freaks an die Optionen wagen. Oder man zumindest kein Problem damit hat, sich zur Not stundenlang in einschlägigen Foren die nötigen Informationen einzuholen. Denn trotz aller Versuche, das entsprechende Kontrollpanel zugänglich-bunt zu gestalten und mit erklärenden Hilfetexten und Vorschaufenstern zu garnieren, gehören Grafikkartentreiber bis heute nicht gerade zu den Einsteiger-freundlichen Kategorien des Softwarespektrums.

## Kleine Helferlein

Trotz ihrer undurchsichtigen Struktur ist der Funktionsumfang der »Werkstreiber« nicht gerade überwältigend. Zwar erlauben auch sie seit geraumer Zeit, Ihre Karte zu übertakten oder deren Temperatur abzulesen. Wer allerdings größere Ambitionen hat, mit seinem guten Stück etwas intensiver rumzuspielen, kommt um externe Tools nicht vorbei. Wir haben die besten, wichtigsten und nützlichsten für Sie zusammengestellt und stellen jedes einzelne Programm kurz vor. Am anderen Ende der visuellen Kette steht der Monitor. Auch bei ihm gilt für ein möglichst gutes Ergebnis nicht einfach nur die Maxime »viel hilft viel«. Natürlich zaubert so ein 30-Zoll-Monster per se beeindruckende Bilder auf den Schirm, auch hier will aber alles erst mal richtig eingestellt sein. An einem digital angesteuerten TFT gibt es dabei – speziell für Spiele – eher wenig herumzudoktern. Das DVI-Interface sorgt bei den meisten Aspekten bereits für die optimalen Werte. Da gleichzeitig CRTs kaum noch eine Rolle spielen (beziehungsweise die meisten Optionen des OSDs (On Screen Display) offensichtlich sind), beschränken wir uns hauptsächlich auf analog angeschlossene Flachbildschirme. Eine Gerätekategorie, die aufgrund des riesigen Angebots an DVI-losen Billigschirmen leider viel zu weit verbreitet ist.

## Volle Breitbildseite

Ein ganz spezieller Aspekt der Bildschirm-Konfiguration betrifft die Widescreen-Monitore, also Flachbildschirme mit einem kinotauglichen Seitenverhältnis von 16:10 anstatt der üblichen 5:4. Sie sind derzeit einer der Hardware-Renner überhaupt, kosten sie doch kaum noch mehr als die Normalos, vereinen aber gleich mehrere Vorteile in sich. Dummerweise hat noch längst nicht jeder Spielehersteller die zunehmende Verbreitung dieser Spezies zur Kenntnis genommen. Ein Breitbildmodus fehlt oft entweder komplett, oder es erscheint alles verzerrt. Auch hier helfen wir Ihnen – und Ihr Widescreen-TFT zeigt nach der Lektüre unseres Artikels immer das bestmögliche Bild an.

**Mikkl Galuschka**

## INHALT


| | |
|---|---|
| Treiber-Tipps | S. 136 |
| Die wichtigsten Grafikkarten-Tools | S. 138 |
| In die Breite gegangen: Widescreen-TFTs | S. 140 |

# Treiber-Tipps

Den idealen Treiber für die Grafikkarte wählen, ihn sauber installieren und auf maximale Framerate und Bildqualität hin optimieren – **mit unserem Ratgeber kein Problem**.

Der Grafikkartentreiber ist für viele eine ebenso notwendige wie lästige Angelegenheit. Solange die **Geforce** oder **Radeon** anständig funktioniert, muss man sich nicht unbedingt mit ihm auseinandersetzen. Allerlei wichtige technische Fachbegriffe mit zig Einstellungsmöglichkeiten geben einem aber schnell das schlechte Gefühl, bei Performance und Bildqualität einiges brach liegen zu lassen.

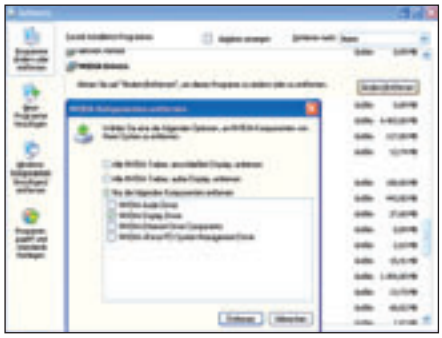
## Die Grundlagen

Bevor es an die Optimierung der Treiber geht, müssen sie überhaupt erstmal auf den Rechner. Die Installationsprozedur ist zwar nicht wirklich schwierig, einige elementare Dinge wollen aber schon beachtet werden.

### Alte Treiber entsorgen

Bei einem Grafikkartenwechsel müssen zuerst die alten Treiber vollständig runter, damit nicht eventuelle Überreste Unheil im System anrichten können. Und zwar gilt das nicht nur bei einem Wechsel von Ati auf Nvidia und umgekehrt. Auch wenn der Chiphersteller der gleiche bleibt, sollten Sie den vorhandenen auf jeden Fall zuerst entfernen! Das geschieht in der Systemsteuerung über den Punkt »Software«. In der dort auftauchenden Liste können Sie die Ati-Treiberüber den Punkt »Ati Software Uninstall Utility« von der Platte fegen.

Die Nvidia-Treiber sind schlicht als ebensolche benannt. Passen Sie allerdings auf: Unter dieser Bezeichnung sind alle hauseigenen Treiber, auch die von einem verbauten Nforce-Mainboard, zusammengefasst. Wenn Sie aus Versehen »alle Treiber entfernen« anklicken, funktioniert Ihr System eventuell nicht mehr richtig und es stehen mühevolle Neuinstallationen an. Haben Sie die Treiber sauber entfernt, brauchen Sie in der Regel auch keine »scharfen« Tools wie den **Drivercleaner** mehr, der in unkundiger Hand mehr schaden als nützen kann.



Bitte Vorsicht: Das unüberlegte **Löschen** sämtlicher Nvidia-Treiber kann böse Folgen haben.

### Mitgeliefert oder selbst besorgt?



Beim **Catalyst-Download** trifft man auf einen Mischmasch aus Ati- und AMD-Elementen.

Bei der Neuinstallation stellt sich eine grundlegende Frage: den mitgelieferten oder den Referenztreiber von der Ati/Nvidia-Homepage benutzen? Einfache Antwort: Die mitgelieferten sind selbst Referenztreiber, maximal um ein paar Herstellerlogos erweitert und in der Regel leicht veraltet. Die CD können Sie also getrost als Bierdeckel verwenden, zumal eventuell mitgelieferte, an diesen Treiber gebundene Tools meist nicht der Rede wert sind. Nur wenn Sie auf absehbare Zeit keinen Internetanschluss oder sonstigen Zugriff auf die neueste Version haben, sollten Sie übergangsweise den beigelegten Treiber benutzen.

## Treiber optimal einstellen

Sowohl bei Ati als auch besonders Nvidia sind die Karten im Serienzustand nicht unbedingt ideal konfiguriert; hier ist etwas Nacharbeit nötig. Speziell die **Forceware**-Treiber werden stark Richtung Leistung getrimmt, hier lässt sich bei der Bildqualität ohne große Abstriche bei der Framerate noch einiges herausholen.

### Catalyst-Konfiguration

Dieses Kapitel fällt kurz aus, denn das im Vergleich zu Nvidia ordentlich voreingestellte Ati-Panel bietet kaum Möglichkeiten zur Konfiguration. Für maximale Bildqualität stellen Sie den Mipmap Detail Level auf »hohe Qualität« und setzen den Haken bei »AF höchste Qualität«.

Zumindest bei schwächeren Karten kostet es ein wenig Leistung, das adaptive FSAA eben-



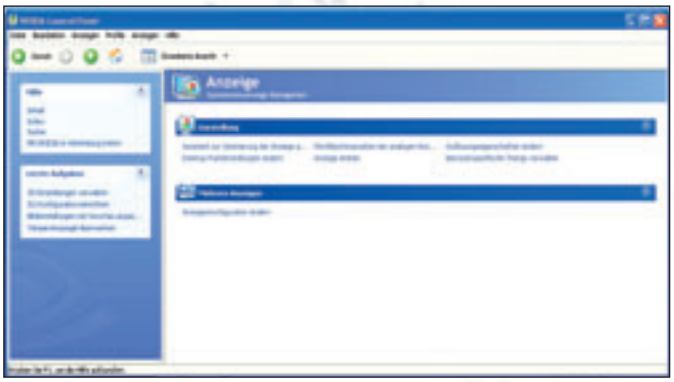
Mit der Version 7.2 hat das **Kontrollpanel** der Catalyst-Treiber einen teilweise neuen Look bekommen.

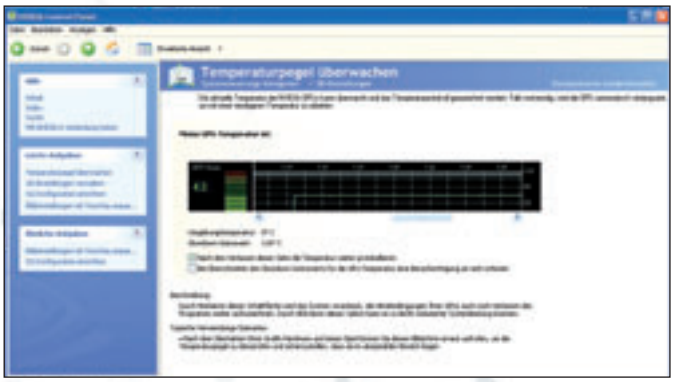
falls auf »Qualität« zu setzen. Antialiasing und anisotropische Filterung können Sie je nach Leistungspotenzial Ihrer Karte regulieren. Wir empfehlen, das direkt im Spiel durchzuführen, falls dort AA/AF-Optionen vorhanden sind. Den A.I.-Level können Sie auf »Standard« lassen. Mit diesem Algorithmus versucht Ati die Bildqualität im nicht sichtbaren Bereich zu verringern, während die Framerate messbar steigt. Deaktivieren Sie ihn probehalber, wenn Sie Probleme mit flimmernden Texturen haben.

### Forceware-Konfiguration

Wenn Sie das neue Kontrollpanel von Nvidia nicht für eine Ausgeburt an Benutzerfreundlichkeit halten, sollen Sie es erst mal auf die klassische Version zurückstellen.

Wechseln Sie dann bei den Qualitätseinstellungen auf die erweiterte Ansicht. Deaktivieren Sie die »Optimierungs«-Einträge: Trili-




Das neue **Nvidia Control Panel** ist bedientechnisch eine zwiespältige Sache, hat aber dafür eine gut nutzbare Temperaturkontrolle integriert.

neare Optimierung, Optimierung des Anisotropen Musters und die Anisotropen MIP Filter. Anschließend stellen Sie den negativen LOD-Bias auf »Clamp«, Mipmaps erzwingen auf »trilinear«, und die Systemleistung auf jeden Fall auf »Hohe Qualität«. Nur die Geforce-8-Serie schafft schon mit der niedrigeren »Qualität«-Einstellung ähnlich schöne Bilder.

Die etwas spezielleren Sachen (z.B. Transparenz-Antialiasing und Gamma-korrigiertes Antialiasing) können Sie je nach Leistungsfähigkeit der Karte aktivieren; einfach ein wenig rumprobieren. Der nur bei OpenGL aktive Triple-Buffer (Dreifach-Pufferung) hilft in Verbindung mit aktiviertem VSync kurzzeitige fps-Einbrüche zu verhindern.

## Welche Treiberversion ist die beste?

Verallgemeinert gesprochen immer die neueste, um die Frage aus der Überschrift vorab zu beantworten. Die hauptsächlichen Ansatzpunkte eines Treiberupdates sind: Verbesserung der Leistung, Implementierung neuer Features und Behebung bekannter Bugs. Mitunter werden diese drei Aspekte auch allesamt angewandt, um mit einer neuen Treiberversion die Hardware gezielt auf populäre Programme oder Spiele hin anzupassen und zu optimieren.

Andersrum gibt es auch Spiele, die bewusst auf Features oder Funktionen setzen, die von Ati und Nvidia erst noch integriert werden müssen. Hier ist dann ein Update Pflicht, um das Spiel überhaupt oder zumindest in der bestmöglichen Qualität genießen zu können. Wer grundsätzlich nur neueste Highend-Titel spielt, tut ganz gut daran, seine Grafikkarten-Treiber regelmäßig auf den neuesten Stand zu bringen.

### Nehmen, was kommt

Einen konkreten Treiberversions-Tipp ersparen wir uns an dieser Stelle. Gab es früher mitunter Releases, die fast über Jahre hinweg als besonders gelungen galten, ist inzwischen der Updatezyklus zu kurz und das mit einem Treiber abgedeckte Spektrum an Chips zu groß, um eine bestimmte Version zu empfehlen.

Nvidia bringt recht regelmäßig ein neues **Forceware**-Paket, Ati gar jeden Monat einen frischen **Catalyst** heraus. Da kann dann schon mal eine Treiberversion dabei sein, bei der sich im Vergleich zum Vorgänger wenig bis gar nichts tut, mal bringt das Update – gerade in Verbindung mit noch nagelneuen Chips – eine wirklich spür- und messbare Verbesserung.

### Alt und alt gesellt sich gern

Auch wenn also gilt, dass ein neuerer Treiber tendenziell tatsächlich besser ist: Es gibt Ausnahmen, die in die entgegengesetzte Richtung laufen. So kann es immer wieder mal sein, dass eine bestimmte Kombination aus Karte, Treiber und Programm/Spiel nach einem Update deutlich langsamer oder instabiler als zuvor läuft. Dann heißt es entweder zurück zur alten Version, Warten auf eine noch neuere, die das Problem wieder behebt, oder dem betroffenen Titel schlicht aus dem Weg gehen.

Es kann sogar sein, dass von Updates grundsätzlich abzuraten ist. Etwa wenn Sie eine schon ältere Karte nur für schon ältere Spiele einsetzen. Dann gibt es erstens sowieso keinen zwingend-triftigen Grund für einen Wechsel. Und zweitens haben es die immer stärker aufgeblasenen All-in-one-Treiber von Ati und Nvidia so an sich, dass die alten Chipsätze darin eher unmotiviert mitgeschleift denn wirklich noch optimiert werden. Da kann es schon sein, dass zur alten Karte tatsächlich auch ein alter Treiber viel besser passt.

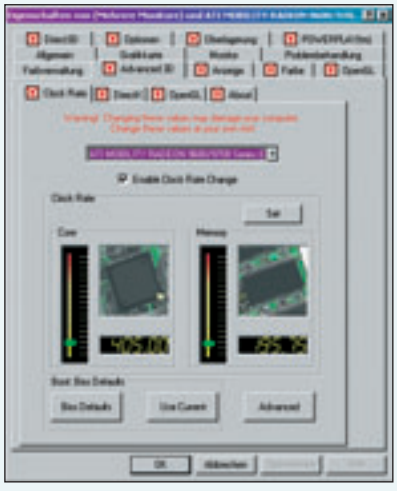
**Mikkl Galuschka**




Die Webseite guru3d.com ist eine sehr gute Anlaufstelle für die Suche nach **alten Treibern**.

## DIE OMEGA-ALTERNATIVE

Es gab Zeiten, da hatten unter den ambitionierten Radeon-Besitzern mehr Leute die Omegatreiber als das Original drauf. Seit etlichen Jahren schon bietet Entwickler Angel Trinidad damit eine ernsthafte Treiberalternative zum Ati-eigenen Catalyst an. In letzter Zeit wurde es um das Projekt etwas ruhiger, dabei stellen die Omegas immer noch eine attraktive Wahl dar. Sie sind schlanker, Ressourcen-schonender, kommen ohne das klobige Catalyst Control Center aus und haben die sehr empfehlenswerten Tray Tools und noch andere Hilfsmittel serienmäßig dabei. Zwar gab es Omega-Treiber auch mal für Nvidia-Karten, doch Trinidad stellte seine Arbeit daran schon vor geraumer Zeit wieder ein.

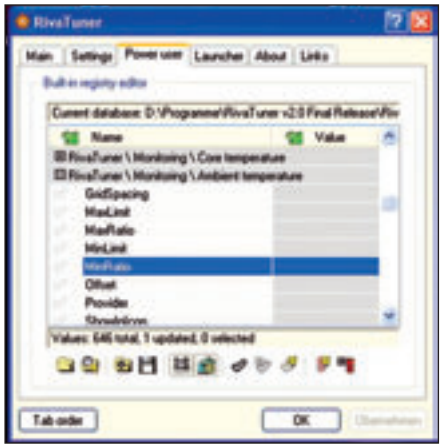


# Die wichtigsten Grafikkarten-Tools

Den Chip übertakten, die Temperaturen überwachen oder die umständlichen Original-Controlpanels umgehen: **Spezielle Tools gestalten den Umgang mit 3D-Karten flexibler, einfacher und angenehmer.**

Die auf dieser Doppelseite präsentierten Programme haben alle sehr direkt mit dem eigentlichen Betrieb einer Grafikkarte zu tun. Das heißt, mit ihnen können Sie alle nötigen Einstellungen treffen oder gar manipulieren, etwas mehr Leistung aus dem Chip herauskitzeln oder umfangreiche Informationen abrufen. Falls Ihnen alle Tools bereits bekannt sind: Geheimtipps gibt es auch kaum, die unbekannten Programmchen sind meist (schlechtere) Abklatsche der hier vorgestellten.

## Rivatuner: Der beliebte Tausendsassa



Der **Rivatuner** geht so ans Eingemachte, dass Nicht-Profis von manchen Menüs besser die Finger lassen.

Zugegeben, der **Rivatuner** ist nicht immer besonders einfach zu bedienen. Doch das Programm gräbt auch tief wie kein anderes in Treiber und Hardware einer Grafikkarte herum. Das hat zur Folge, dass für absolute Experten Dinge mit diesem Tool möglich sind, von denen selbst der fortgeschrittene Nutzer noch nie etwas gehört hat. Der wiederum benutzt hauptsächlich die umfangreichen Funktionen zum Übertakten, Modifizieren und Überprüfen einer Karte – nirgendwo sonst lässt sich z.B. dermaßen bequem die Temperatur eines 3D-Chips auch über längere Phasen protokollieren.

### Nvidia-Klassiker für Ati

Bis vor einiger Zeit war das Tool ausschließlich für Nvidia-Karten gedacht – es konnte nur mit Detonator-Treibern etwas anfangen. Inzwischen leben Radeon-Besitzer mit dem **Rivatuner** fast gleichwertig. Dankenswerterweise ist das Tool absolut kostenlos und nicht irgendwelchen Shareware-Beschränkungen unterworfen. Wer mit seiner Grafikkarte etwas »rumspielen« will, kommt somit kaum um dieses tolle Werkzeug herum. Doch oh Schreck: Der russische Entwickler »Unwinder« hat bis auf weiteres die Entwicklungsarbeit eingestellt. Letzte Version ist somit die 2.0 Final von Ende 2006, die auf Vista mehr schlecht als recht läuft.

| Name | Rivatuner |
|---|---|
| Hersteller/Programmierer | Unwinder |
| Kosten | kostenlos |
| Urteil | sehr empfehlenswert |

## 3DMark: Der moderne Klassiker



Mit der Loopfunktion taugt der **3DMark 06** von Futuremark auch als Systemstabilitätstest.

Futuremark hat es geschafft: Der **3DMark** avancierte im Laufe der Jahre zum Quasi-Standard, wenn es um die Einstufung der Leistungsfähigkeit einer Grafikkarte geht. Was vor allem auch auch an der spärlichen, praktisch unkonfigurierbaren Freeware-Version liegt. Den aktuellen **3DMark06** installieren, durchlaufen lassen und schon wirft er eine Punktezahl aus, mit der sich weltweit die eigene Karte genau einstufen lässt. Stark abweichende Werte deuten dabei auf eventuelle Probleme hin.

### Macht dem PC Feuer

Das wäre trotzdem etwas zu mager, um auf unseren Seiten aufzutauchen. Doch der **3DMark** kann noch deutlich mehr, als einfach nur eine mehr oder weniger hohe Punktezahl auszuspucken. Nicht nur, dass er umfangreiche Systeminfos anzeigt und so ziemlich jeden einzelnen Aspekt einer Grafikkarte benchen kann, er findet auch als Stabilitätstest und Einheizer für CPU und GPU immer größeren Anklang. Größter Schönheitsfehler: Bis auf die arg beschnittene »Free«-Version kostet der **3DMark** etwas.

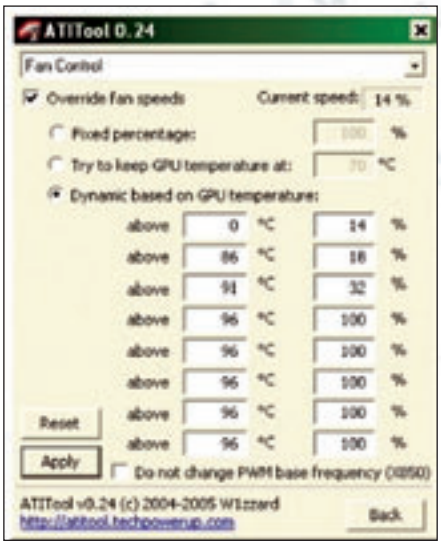
| Name | 3DMark 06 |
|---|---|
| Hersteller/Programmierer | Futuremark |
| Kosten | 20 $ |
| Urteil | empfehlenswert |

## AtiTool: Der Übertaktungsspezialist

Ähnlich wie der **Rivatuner** ist das **AtiTool** trotz des Namens kein Spezialist mehr, zumindest was die unterstützten Karten angeht: Auch Nvidia-Modelle lassen sich damit verarzten. Sehr wohl ein Spezialist ist das Programm hingegen beim Anwendungsgebiet. Es konzentriert sich überwiegend auf Tuning- und Übertaktungsop-



Mit einem pelzigen Würfel überprüft das **AtiTool**, ob die Karte auch mit Übertaktung noch stabil läuft.




Hier lässt sich das Verhalten des **Lüfters** flexibel einstellen – sofern die Karte das auch mitmacht.

tionen. Wegen seiner umfangreichen Vorabtests mit dem bekannten »Puschelwürfel« gilt es dabei als besonders stabil und zuverlässig. Ganz nebenbei hat es noch eine der besten integrierten Lüftersteuerungen.

### Alte Optik, neueste Technik

Durch die Konzentration auf das Wesentliche fällt die Bedienung unkompliziert aus, auch wenn die Optik an Windows-95-Zeiten erinnert. Dabei ist die Betriebssystem-Unterstützung auf neuestem Stand: Das **AtiTool** funktioniert unter Vista sowohl mit Ati- als auch Nvidia-Modellen einwandfrei. Kein Wunder also, dass dieses schlanke Programm speziell bei Ati-Besitzern ein gern gesehener Gast auf der Festplatte ist.

| Name | AtiTool |
|---|---|
| Hersteller/Programmierer | W1zzard |
| Kosten | kostenlos |
| Urteil | sehr empfehlenswert |

## Ati Tray Tools: Die Unscheinbaren

Sie sind nicht so alteingesessen wie **Powerstrip**, nicht so spezialisiert wie das **AtiTool** und haben keinen so bekannten Namen wie der **Rivatuner**: Trotzdem gehören die **Ati Tray Tools** zu den beliebtesten Grafikkarten-Hilfsprogrammen überhaupt. Und das kommt nicht von ungefähr, bieten sie doch von allem etwas – in einer ausgewogenen Mischung.



Die **Ati Tray Tools** umfassen alle wichtigen Aspekte zur Konfiguration einer Ati-Grafikkarte.

### Perfekter Allrounder

Die **Tray Tools** erinnern insgesamt stark an den Klassiker **Powerstrip**. Aufgeräumt in einem übersichtlichen Kontrollpanel sind die angebotenen Konfigurationsmöglichkeiten eine Mischung aus Kontrollpanel-Ersatz und Übertaktungs-Tool. Es ist absolut kostenlos, macht weitere Tools in dieser Richtung überflüssig und kommt ohne Bedienungsfallstricke aus. Im Gegensatz zu den Generalisten der Konkurrenz kommt es aber nur mit Ati-Karten zurecht.

| Name | Ati Tray Tools |
|---|---|
| Hersteller/Programmierer | Ray Adams |
| Kosten | kostenlos |
| Urteil | sehr empfehlenswert |

## Powerstrip: Der vergessene Pionier




Entechs Klassiker **Powerstrip** ist auch heute noch voll konkurrenzfähig, kostet auf Dauer allerdings Geld.

Die Geschichte von **Powerstrip** reicht bis weit in die 90er Jahre zurück, als noch Firmen wie 3Dfx und Rendition im 3D-Markt den Ton angaben. Damals war **Powerstrip** das bekannteste Tool seiner Art und wurde vor allem benutzt, um an ansonsten nicht verfügbare Hardware-Informationen heranzukommen. Über die Jahre geriet es dann etwas in Vergessenheit und wurde die letzten Jahre zunehmend von Spezialisten wie dem **Rivatuner** verdrängt.

Ein wenig zu Unrecht, denn hinter den gerade mal fünf Haupt-Menüpunkten des aufgeräumten Kontrollpanels verbirgt sich ein gewaltiger Funktionsumfang. Das Spektrum reicht von Systemeinstellungen über zig Möglichkeiten zur Konfiguration von Auflösungen und Farbtiefen bis hin zur nach wie vor sehr tiefgreifenden Systemanalyse.

### Macht es mit Jedem

Lediglich in der für die Freaks so wichtigen Disziplin des Tunings zeigt **Powerstrip** einige Lücken. Wer ein Tool vornehmlich zur Leistungssteigerung einsetzen will, ist mit anderen Kandidaten besser bedient. Als Universalwerkzeug hat es aber auf jeden Fall seine Berechtigung – besonders, wenn Sie ein vom Mainstream abweichendes System einsetzen. Denn sowohl an Grafikchips als auch (Microsoft-)Betriebssystemen wird so ziemlich alles unterstützt, was in den letzten gut zehn Jahren auf den Markt kam.

Das Dumme an **Powerstrip**: Es handelt sich um kommerzielle Shareware-Software, die mit 30 Dollar zu Buche schlägt. Die »Probierversion« ist zwar uneingeschränkt nutzbar, allerdings nur 30 Tage lang.

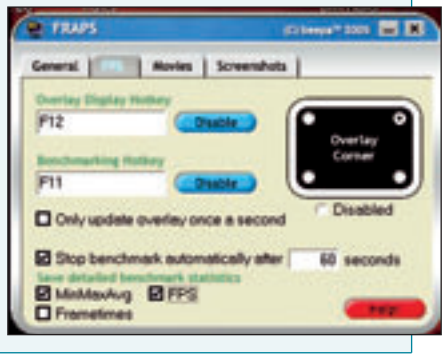
| Name | Powerstrip |
|---|---|
| Hersteller/Programmierer | Entech |
| Kosten | 30 $ |
| Urteil | empfehlenswert |

**Mikkl Galuschka**

## SPEZIAL-TIPP: FRAPS

Ein Geheimtipp ist **Fraps** nicht direkt, erstaunlich Wenige wissen aber über die beeindruckenden Möglichkeiten des Programms Bescheid. Da man damit seine vorhandene Hardware praktisch nicht beeinflussen kann, gehört es nicht zu den typischen Tools im Sinne dieser Doppelseite. **Fraps** macht sich als exzellentes Screenshot-Programm – angeblich murksen viele immer noch mit der Druck-Taste herum – ebenso unentbehrlich wie als zuverlässiges Testprogramm für die von einem Spiel erreichten fps.

Dank der erstaunlich detaillierten Möglichkeiten, die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde auch über einen längeren, genau definierten Zeitraum zu messen, macht **Fraps** in Spiele integrierte Benchmark-Optionen weitgehend überflüssig. Und das Beste: Es ist dabei absolut kostenlos, lediglich für die Echtzeit-Aufnahme von Videos und erweiterte Capture-Optionen ist die kommerzielle Version für 37 US-Dollar fällig.



# In die Breite gegangen

Neben der 3D-Karte trägt der Bildschirm entscheidend zum Grafikgenuss bei. **Vor allem Widescreen-TFTs sind groß im Kommen** – wir haben die wichtigsten Fragen und Antworten zusammengetragen.

## Warum soll ich überhaupt einen Widescreen-Monitor verwenden?

Zunächst gilt einmal grundsätzlich, dass Breitbild-Displays viel eher dem menschlichen Sichtfeld entsprechen. Kinofilme werde deshalb schon seit eh und je hauptsächlich im Breitbildformat abgedreht, das Fernsehen zieht mehr und mehr nach. Wer seinen TFT dafür (mit) benutzen will, ist mit einem Widescreen also schon mal klar besser bedient.

Aus einem ähnlichen Grund heraus profitieren aber auch Spiele von einem Breitbildformat. Das Sichtfeld erweitert sich, man sieht Gegner früher aus dem Augenwinkel, die Rückspiegel beim Rennwagen sind endlich komplett im Bild, bei **PES** muss man lange Pässe nicht mehr blind spielen – die Vorteile sind mannigfaltig. Grundsätzlich wirkt ein Widescreen-Spiel einfach beeindruckender. Der subjektive Sprung ist meist größer, als 200 Euro extra für eine noch schnellere Grafikkarte draufzulegen.

## Wie weit verbreitet ist das Widescreen-Format inzwischen bei PC-Spielen?

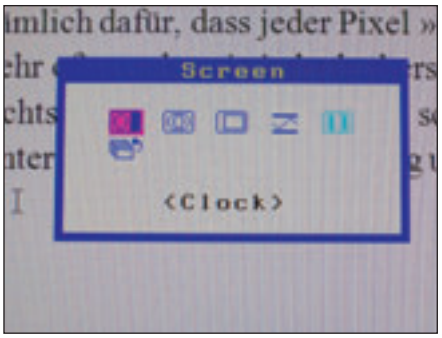
Sehr verbreitet. Auch wenn es noch bedauernswerte Lücken gibt, denn vom technischen Aufwand her gibt es eigentlich keinen Grund, das WS-Format absichtlich zu ignorieren. Eine hervorragende Anlaufstelle zum Thema ist www.widescreengamingforum.com. Dort finden Sie auch viele Tricks und Kniffe, um seriemäßig nicht dafür taugliche Titel doch noch zur Ausgabe eines Breitbildformates zu bewegen. Der mitunter fälschliche Eindruck, dass WS-Spiele noch rar gesät sind, liegt an den Spielen selbst. Viele geben nämlich in den Grafikoptionen erst gar keine WS-Auflösungen vor, wenn sie keinen entsprechenden Monitor finden.



**Stalker** bietet zwar Widescreen-Auflösungen an, aber ohne den Vorteil eines erweiterten Sichtfeldes. Stattdessen wird einfach oben und unten etwas abgeschnitten.

## Ist bei einem TFT das digitale DVI-Bild wirklich so viel besser als über einen analogen Anschluss?

Die Meinungen gehen hier weit auseinander und reichen von »hab nichts bemerkt« bis hin zu »ist wie Tag und Nacht«. Tatsächlich ist der Unterschied recht klein und hängt vor allem davon ab, wie sorgfältig ein analog angeschlossener TFT justiert wird. Das kann sehr aufwändig sein; während über DVI das Bild perfekt ist, bedarf es analog vor allem bei den Parametern »Clock« und »Phase« einiges an Fummelei.




**Clock und Phase** müssen bei einem analog angeschlossenen TFT unbedingt sorgfältig justiert werden, sonst bleibt das Bild unscharf.

Die beiden Optionen sorgen nämlich dafür, dass jeder Pixel »richtig sitzt« und das Bild knackig scharf rüberkommt. Sehr oft werden sie jedoch übersehen (auch der »Auto Adjustment«-Knopf hilft da nichts), das Bild wird dadurch als sehr schwammig empfunden.

## Ist ein Widescreen-TFT größer als ein vergleichbarer 5:4-Monitor?

Die in Zoll angegebene Größe eines Monitors bezieht sich auf die (Bildschirm-)Diagonale. Rein mathematisch ist die Bildschirmfläche umso größer, je näher die Seitenlängen beieinander liegen. Das heißt im Klartext, dass etwa ein 19-Zöller im 5:4-Format mehr Bildfläche zu bieten hat als ein entsprechender Widescreen-TFT. Das Breitbild mag zwar eher den menschlichen Sehgewohnheiten entsprechen. Dennoch sollten Sie nicht vergessen, dass WS-TFTs recht »niedrig« ausfallen. Selbst ein ansonsten riesig wirkender 22-Zoll-Widescreen hat vertikal einen Tick weniger Fläche zu bieten als ein üblicher 19-Zoll-5:4-TFT. Das »Mehr« (auch preislich gesehen) bei einem Breitbild-TFT lohnt sich so gesehen nur, wenn Sie ihn so konsequent wie möglich mit Breitbild-Material füttern.

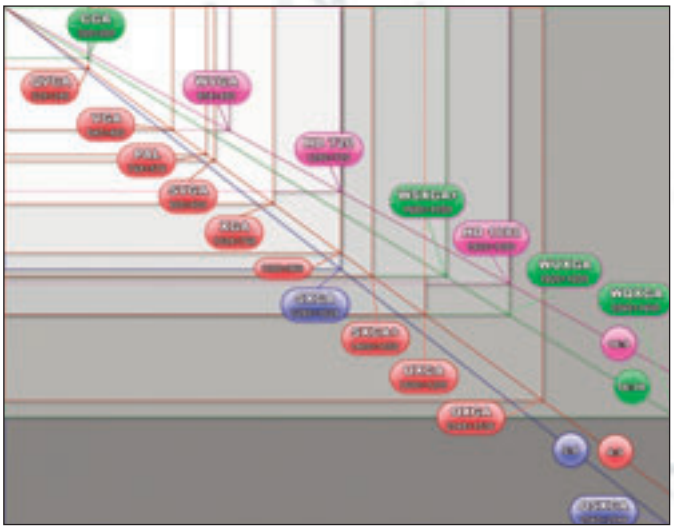
## Warum gibt es bei TFTs diese seltsamen 5:4- und 16:10-Seitenverhältnisse anstatt den üblichen 4:3 und 16:9?

Das ist eine etwas verworrene Geschichte. Prinzipiell hat es aber nichts mit TFTs zu tun – die 5:4-Auflösung 1.280x1.024 gab es schon bei Röhrenmonitoren, als noch gar nicht an LCDs zu denken war. Eine Theorie besagt, dass sie das früher extrem teure Video-RAM besonders gut ausnutzte, eine andere, dass damals übliche RAMDACs mit den rechnerisch richtigen 1.366x1.024 nicht zurechtkamen. Warum bei den WS-Monitoren auf das 16:10-Format gesetzt wird, ist uns nicht bekannt. Rein mathematisch handelt es sich um 4:3 mit links und rechts jeweils 10 Prozent zusätzlicher Bildfläche.

Auffällig ist das »falsche« 5:4-Seitenverhältnis auch nur deshalb, weil 1.280x1.024 die native Auflösung von 19-Zoll-TFTs ist, der derzeit mit Abstand meistverkauften Monitorgattung. 21-Zoll-TFTs etwa setzen mit 1.600x1.200 Pixel auf eine übliche 4:3-Auflösung.

## Auf meinem Widescreen-TFT werden im normalen 4:3/5:4-Format gezeigte Spiele unschön verzerrt. Was kann ich dagegen machen?

Flachbildschirme haben feste Pixel mit einer nativen Auflösung. Damit ergeben sich drei mögliche Darstellungsarten: Grundsätzlich plustern sie erst mal alles zum Vollbild auf, was bei der Zerrung von 5:4 auf 16:10 natürlich alles andere als schön aussieht. Es lassen sich aber auch zwei andere Modi erzwingen: ers-



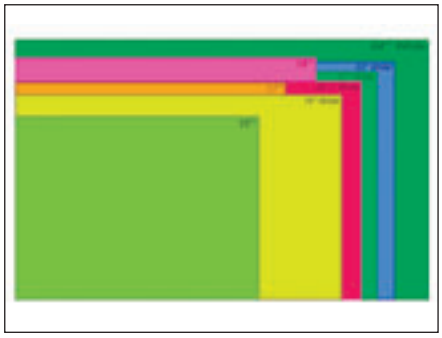
**Seitenverhältnisse** im Überblick: Just die derzeit populärste Auflösung von 1.280x1.024 kommt als ziemlich einzige im ungewöhnlichen 5:4-Format daher.




So sieht der Bildschirm für die **Skalierungseinstellungen** eines digital angeschlossenen TFTs beim aktuellen Nvidia-Kontrollpanel aus.

tens die 1:1-Darstellung. Wenn ein Spiel zum Beispiel in 1.280x1.024 läuft und Sie einen 22-Zöller mit einer Auflösung von 1.680x1.050 Pixel haben, dann bleiben oben und unten sehr kleine Ränder und links und rechts entsprechend breitere Ränder übrig. Das Bild kommt dafür aber im richtigen Seitenverhältnis und wegen der pixelgenauen Darstellung absolut scharf rüber. Dritte Möglichkeit: Das Bild wird bis zum Rand hochgezoomt, das Seitenverhältnis aber beigelassen. Das vermeidet die unschönen schwarzen Ränder, je nach Qualität des Monitors und dessen Interpolationsverhaltens geht aber einiges an Schärfe verloren.

Das Verhalten regeln Sie über das Kontrollpanel der Grafikkarten-Treiber, wobei es hier immer wieder mal zu kleineren Problemchen kommt, speziell mit Atis Catalyst. Generell gilt: Regeln lässt es sich nur bei einem digital per DVI angeschlossen TFT, analoge zoomen grundsätzlich alles zum Vollbild auf. Bei einigen wenigen, besonders hochwertigen Bildschirmen lässt sich das Verhalten auch direkt am Gerät einstellen.



Die einzelnen **Bildschirmgrößen** im Vergleich: Widescreens sind breiter, aber auch deutlich niedriger als vergleichbare 5:4-Bildschirme.

## Ist ein Widescreen-TFT kinotauglich?

Wer sich öfter mal Spielfilme am PC ansieht , ist durch das Breitbildfomat mit einem WS-TFT natürlich besser bedient als mit einem normalen 5:4-Schirm. Allerdings ist das Seitenverhältnis von 16:10 doch relativ weit weg vom üblichen Kinoformat (1,85:1), zumindest weiter als bei einem 16:9-Fernseher. Der Vorteil: Sie bekommen auch noch den Rand bzw. die Steuerungselemente von DVD-Software wie PowerDVD auf den Schirm, ohne dass was vom Bild gekappt werden muss. Der Nachteil: Je nach gewähltem Skalierungsmodus haben Sie entweder oben und unten kleine schwarze Balken oder eine durchaus sichtbare Verzerrung, wenn der TFT im interpolierten Vollbild läuft.

**Mikkl Galuschka**

## DREIFACH BREIT: MATROX TRIPLEHEAD2GO

Ein Widescreen-TFT oder gar eine Zweimonitor-Lösung ist Ihnen nicht genug? Ihnen kann geholfen werden, und zwar von Matrox. Das **TripleHead2Go** ist ein rund 300 Euro teures Kästchen, mit dem sich der Bildschirminhalt auf gleich drei Monitore verteilen lässt. Ein so auf maximal 3.840 auf 1.024 Pixel aufgezogenes Breitbild ist ein optischer Genuss, den man einfach erlebt haben muss. Speziell Renn- und Flugsimulationen steigen in ganz neue optische Dimensionen auf, wenn an den »Seitenfenstern« in Form der beiden zusätzlichen TFTs die Welt vorüberzieht.



Demnächst erscheint eine neue Variante für den Anschluss an die DVI-Schnittstelle (bislang geht nur analog). Dann lässt sich auch das Bild so ausrichten, als gehörten die TFT-Ränder mit dazu – bislang entsteht noch ein unschöner Versatz, der den Eindruck minimal schmälert. Billig ist der optische Orgasmus natürlich nicht; mit etwa 700 Euro für das TripleHead2Go und zwei zusätzlichen 19-Zoll-TFTs ist der Unterschied z.B. zu einer 8800 GTX gar nicht mal so groß.

# EINBAU-RATGEBER TEIL 11

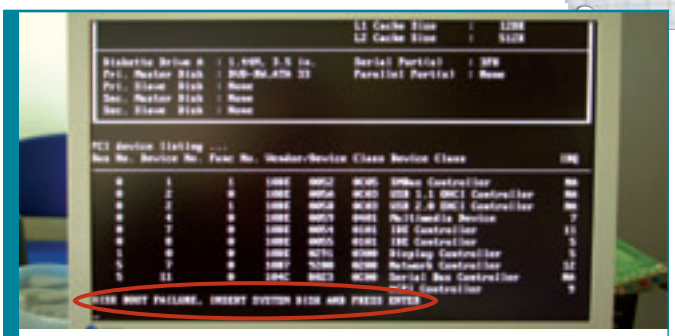
**Rechner fertig gebaut?** Meistens kommen Sie anschließend nicht um einen Besuch im Bios herum. Wir helfen bei Problemen.




Unser diesmaliger Ratgeber ist kein genereller, umfassender Biosleitfaden. Er beschränkt sich auf die wichtigsten Tätigkeiten, die nach einem Rechnerzusammenbau fällig werden können, um einen problemlosen und stabilen Betrieb zu gewährleisten. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

**Mikkl Galuschka**

**Aufwand: wenige Minuten**
**Benötigtes Werkzeug: Fingerspitzen**



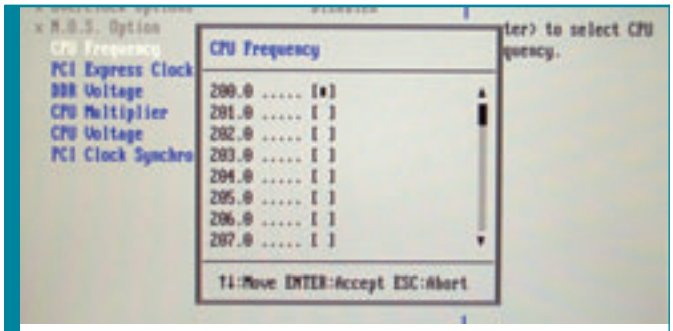
**1** **WINDOWS-INSTALLATIONSDISK BOOTET NICHT** Nach dem PC-Zusammenbau steht normalerweise zunächst das Aufspielen des Betriebssystems an. Microsofts Windows-XP/Vista-Scheiben booten beim Einschalten normalerweise automatisch. Ausnahme: Sie haben keine leere/unformatierte Festplatte im Rechner und gleichzeitig steht die Bootreihenfolge im Bios nicht zuerst auf dem CD/DVD-Laufwerk. Dann lädt der Rechner entweder das (alte) Betriebssystem oder bleibt beim Bootversuch erfolglos hängen.




**2** In diesem Fall müssen wir das erste Mal ins Bios, was am häufigsten durch Drücken von »Entf« während des Bootvorgangs gelingt. Das variiert aber je nach Bios/Hersteller immer mal wieder, am besten konsultieren Sie zu dieser Frage Ihr Mainboard-Handbuch – oder halten sich einfach an die entsprechende Angabe auf dem Bildschirm. Beim Verlassen des Bios immer daran denken, die neuen Einstellungen zu speichern. Die entsprechende »Save & Exit«-Funktion finden Sie direkt im Haupt- oder in einem speziellen »Exit«-Menü.

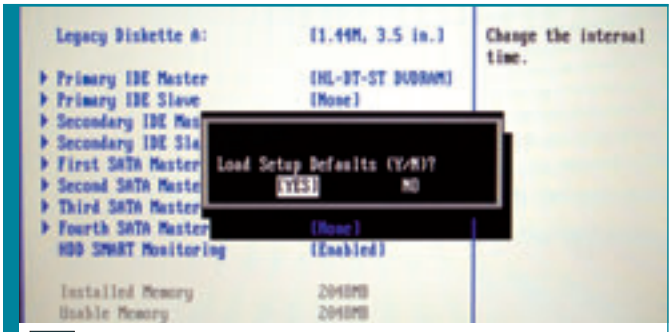



**3** Das Ändern der Bootreihenfolge wird meist mit »Boot Sequence« oder »Boot Device Priority« bezeichnet. Sie finden den Punkt im Bios-Hauptbildschirm in der Regel im Menü »Advanced Bios Options« oder (z.B. bei aktuellen Asus-Boards) schlicht unter »Boot«. Tragen Sie nun unter »First Boot Device« das gewünschte CD/DVD-Laufwerk ein – und vergessen Sie nicht, nach erfolgter Windows-Installation wieder auf die Festplatte umzustellen, sonst wird ständig (vergeblich) versucht, zuerst vom optischen Laufwerk zu booten.

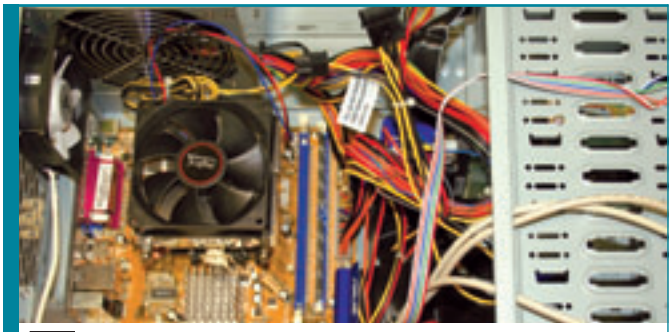



**4** **RECHNER BOOTET NICHT** Wenn der Rechner trotz komplett installiertem Betriebssystem – und vorausgesetzt, es liegt kein Hardwaredefekt vor – nicht booten will, ist das Bios oft der Rettungsanker. Entweder passt dann eine Einstellung nicht zum vorhandenen System, oder Sie haben zum Beispiel bei einem Übertaktungsversuch einen Wert so verstellt, dass der PC damit schlicht nicht mehr will. Stellen Sie einfach den Wert wieder auf den Ursprung zurück (im Zweifelsfall notieren!), und es sollte wieder alles laufen.

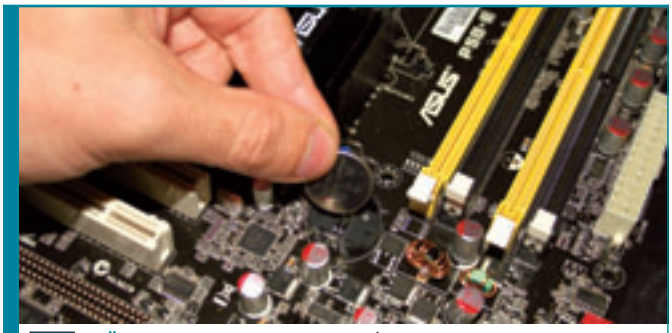


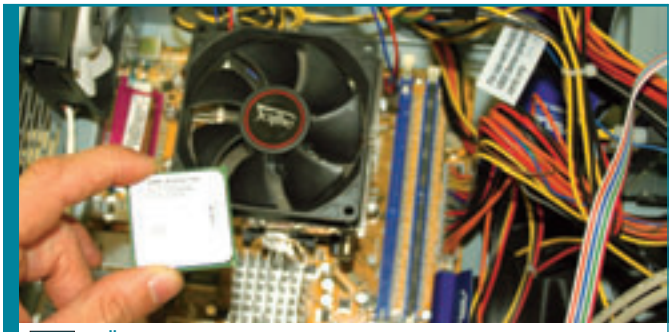

**5** Sie haben sich im Bios dermaßen hoffnungslos verrannt, dass Sie den Ausgangszustand nicht mehr selbst hinbekommen? Jedes Bios bietet einen Ausweg mithilfe der Option »Load Defaults«. Damit wird der (lauffähige) Auslieferungszustand wieder hergestellt. Viele Bios-Versionen bieten sogar die zwei Varianten »Optimized Defaults« und »Fail-Safe Defaults« an. Bei Ersterem hat das Bios schon ein paar Grundoptimierungen vorgenommen, Letzteres ist sehr spartanisch, dadurch aber auch besonders kompatibel und hilft fast immer.



**6** Es kann auch durchaus vorkommen, dass der Rechner nicht bootet. Dann herrscht absoluter Stillstand und Sie kommen auch nicht ins Bios. Dann ist eventuell am Bios selbst was hinüber (etwa durch ein missglücktes Update verursacht), oder die Einstellungen sind dermaßen verquer, dass das Bios noch nicht mal für einen Bootvorgang die wichtigen und richtigen Informationen auslesen kann – es erkennt zum Beispiel den Prozessor nicht mehr. Hier gibt es zwei im Folgenden beschriebene Möglichkeiten der Abhilfe.



**7** **MÖGLICHKEIT EINS:** Die falschen/zerstörten Bios-Informationen müssen auf ihren ursprünglichen Zustand zurückgesetzt werden. Entnehmen Sie Ihrem Mainboard dazu die Batterie. Durch den fehlenden Saft entleeren sich langsam die Kondensatoren, und das Bios »vergisst« die aktuellen Einstellungen und kehrt zu den Werkseinstellungen zurück. Viele Boards haben auch eine kleine Steckbrücke (Jumper), womit derselbe Effekt erzielt wird. Dessen Position (meist »Clear CMOS« beschriftet) schlagen Sie am besten im Handbuch nach.



**8** **MÖGLICHKEIT ZWEI:** Bei einem vom Bios grundsätzlich falsch – meist zu niedrig, weil nagelneu auf dem Markt – ausgelesenen Prozessor hilft in der Regel nur ein Bios-Update. Wie das prinzipiell geht, erklären wir gleich. Wenn er gar nicht erkannt wird und der Rechner nicht bootet, haben Sie Pech. Dann klappt ein Bios-Update auf normalem Wege nämlich nicht. Sie müssten sich dann eine mit diesem Board und Bios funktionierende CPU ausleihen, das Update ausführen und können dann auch mit dem neuen Prozessor booten.



**9** **BIOS-UPDATE** Es kann diverse Gründe für ein Bios-Update geben. »Einfach so«, also bei einem einwandfrei funktionierenden PC, sollten Sie es lieber bleiben lassen, denn ein Update ist nicht ganz risikolos und kann im Extremfall den Tod vom Bios (und damit quasi auch vom Mainboard) bedeuten. Während das klassische Update per DOS und Bootdiskette eine umständliche, mühevolle Arbeit ist, bietet inzwischen ein Großteil der Hersteller auch die bequeme Variante über Windows und Internet an.



**10** Geht ein Bios-Update mal tatsächlich schief, gibt es zwei Optionen: Die oben beschriebene »Clear CMOS«-Methode klappt. Das ist vor allem dann der Fall, wenn das Update zwar erfolgreich war, das neue Bios aber per Grundeinstellung Einträge vornimmt, mit denen der PC nicht zurecht kommt. Geht hingegen beim Flashen selbst was schief, können Sie nur hoffen, dass ein neuer Versuch nach der selben Prozedur besser klappt – ansonsten ist der Bios-Baustein hinüber und das Board ein Reparaturfall.

# Ausblick 06/2007

## Ab dem 30.05.2007 am Kiosk

### BIOSHOCK

Dass unter dem Meer ganz schön was abgeht, wissen wir nicht erst seit Jules Verne und Findet Nemo: **Bioshock** bringt eine steife Brise ins Action-Genre. Wir fliegen für Sie nach New York, um uns in die aktuelle Version zu stürzen.



### DER HERR DER RINGE ONLINE



Geniale Umsetzung der genialen Romanvorlage – oder einfach **World of WarCraft** mit Mittelerde-Texturen? Unser ausführlicher Langzeit-Test des epischen MMORPGs wird es zeigen!

### HELLGATE LONDON

Es wird schon als neues Quasi-**Diablo** gehandelt: Hellgate London ist ein leicht abgedrehtes Action-Rollenspiel, aber Blizzard-Veteran Bill Roper wird es schon auf Spielspaß trimmen. Wir haben im Mai frische Informationen aus dem Höllentor!




# IMPRESSUM

PC PowerPlay

CyPress The Power of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cynamite.de / www.cypress.de
Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits

Eine 100%ige Tochtergesellschaft der Vogel Business Medien GmbH & Co.KG in Würzburg

VOGEL

**Chefredakteur**
Martin Deppe (verantwortl. für den red. Inhalt)

**Redaktion**
Florian Stangl (Stellv. Chefredakteur), Rüdiger Steidle, Susanne Braun, Michael Galuschka, Simon Fistrich, Sascha Adermann

**Mitarbeiter dieser Ausgabe**
Jochen Gebauer, Moritz Menzel, Thomas Sieben, Olaf Bleich

**Layout**
Sara Stehlin, Ute Pfeuffer

**Anzeigenleiter**
Winfried Burkard · 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

**Anzeigen Disposition**
Sandra Schick, Ines Frühwacht · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

**Anzeigenpreise**
Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.11.2006

**Leiterin Produktion**
Andrea Stamm

**PDF-/DVD-Produktion**
Mathias Schweiger, Matthias Eckert, 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.: 040 / 34 72 40 41 · Fax: 040 / 34 72 35 49

**Bezugspreise**
Jahresabonnement (12 Ausgaben) 33,60 € (Inland), 36,00 € (Österreich), 65,40 sFr (Schweiz), restliches Ausland auf Anfrage
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: 2,99 € + Versandkosten

**Zahlung Abonnement**
Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857
Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001
Schweiz: Postfinance Bern, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

**Bankverbindungen**
CyPress GmbH
Commerzbank AG, Würzburg BLZ 790 400 47, 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.

**Druck**
Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg



© copyright by CyPress GmbH, Höchberg

Vervielfältigung, Übersetzung, Speicherung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen.

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 Mängelfreiheit 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

# ABO-SERVICE

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

**Zentrale Abo-Nummer**
Tel. + 49 (0) 931 - 41 70 434
erreichbar Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 -15 Uhr

**Abo-Fax** + 49 (0) 931 - 41 70 179

**Abo-E-Mail** abo@cynamite.de

**Thali AG Schweiz** Industriestr. 14, 6285 Hitzkirch,
Tel. 0 41/9 19 66 11, E-Mail: abo@thali.ch – www.thali.ch



Bei CyPress erscheinen außerdem:

GAMES AKTUELL · DVD VISION · play3 · CYNAMITE.DE my entertainment network

# PC POWER PLAY

Mai 2007

## DEMOS

Ancient Wars: Sparta
Dawn of Magic
Genesis Rising
Hollywood Pictures 2
Shrek der Dritte

## HIRES-VIDEOS

Base Jumping
GTA IV Trailer
North & South: Pirates
Overlord
Sacred 2
Sam & Max: Episode 5
Teenage Mutant Ninja Turtles
Two Worlds
World of WarCraft: Festung der Stürme, Arkatraz
World of WarCraft: Festung der Stürme, Botanikum
World of WarCraft: Festung der Stürme, Mechanar

## PATCHES

Ankh: Herz des Osiris Patch 1.0.1.
Command & Conquer 3 Patch 1.03
Die Sims 2: Haustiere Patch 1.6.0.277
Stalker Patch 1.0001

## TOOLS

DirectX
Oblivion Construction Kit
Web.de Smartsurfer
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9 98/ME
Windows Media Player 9 XP
WinZIP



**DEMO** Ancient Wars: Sparta



**HIRES-VIDEO** Two Worlds



**HIRES-VIDEO** Teenage Mutant Ninja Turtles



**HIRES-VIDEO** Sacred

PC POWER PLAY Mai 2007

**TOP-DEMOS** Ancient Wars: Sparta | Shrek der Dritte

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

Mai 2007



## TOP-DEMOS

Ancient Wars: Sparta ◆ Dawn of Magic ◆ Genesis Rising
Hollywood Pictures 2 ◆ Shrek der Dritte

## HIRES-VIDEOS

Base Jumping ◆ GTA IV Trailer ◆ North & South: Pirates ◆ Overlord ◆ Sacred 2 ◆
Sam & Max: Episode 5 ◆ Teenage Mutant Ninja Turtles ◆ Two Worlds ◆
World of WarCraft: Festung der Stürme, Arkatraz ◆ World of WarCraft: Festung der Stürme,
Botanikum ◆ World of WarCraft: Festung der Stürme, Mechanar

## DEMOS

Ancient Wars: Sparta
Dawn of Magic
Genesis Rising
Hollywood Pictures 2
Shrek der Dritte

## HIRES-VIDEOS

Base Jumping
GTA IV Trailer
North & South: Pirates
Overlord
Sacred 2
Sam & Max: Episode 5
Teenage Mutant Ninja Turtles
Two Worlds
World of WarCraft: Festung der Stürme, Arkatraz
World of WarCraft: Festung der Stürme, Botanikum
World of WarCraft: Festung der Stürme, Mechanar

## PATCHES

Ankh: Herz des Osiris Patch 1.0.1.
Command & Conquer 3 Patch 1.03
Die Sims 2: Haustiere Patch 1.6.0.277
Stalker Patch 1.0001

## TOOLS

DirectX
Oblivion Construction Kit
Web.de Smartsurfer
Windows Media 9 Codec 98/ME
Windows Media 9 Codec XP
Windows Media Player 10
Windows Media Player 9 98/ME
Windows Media Player 9 XP
WinZIP



**DEMO** Ancient Wars: Sparta



**HIRES-VIDEO** Teenage Mutant Ninja Turtles

PCPOWERPLAY Mai 2007
TOP-DEMOS Ancient Wars: Sparta | Shrek der Dritte

CyPress

PC POWER PLAY

