Juni 2007

www.cynamite.de

PC POWER PLAY



TEST & VIDEO ▶ TOMB RAIDER ANNIVERSARY



HALO 2
TEST & VIDEO



BIOSHOCK
VORSCHAU & 2 VIDEOS

TOP-DEMOS:
LOST PLANET
SAM & MAX EPISODE 6
RUSH FOR THE BOMB

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

16

CyPress
VOGEL

STARCRAFT 2

Sensation: Blizzard kündigt den Nachfolger des genialen Strategie-Krachers an!
Zerg vs. Terraner vs. Protoss: Was sich ändert, was bleibt – wir haben alle Infos!

ASSASSIN'S CREED

Bald auch auf PC: Sabotieren Sie als edler Meuchelmörder die Kreuzzüge!
Achtung: So werden Menschenmengen zum Schutzschild – oder zur Todesfalle!



SPLINTER CELL 5

Vom coolen Agenten zum coolen Gejagten: das neue Leben des Sam Fisher
Flucht nach vorn: Verfolger ausschalten, improvisieren, knallhart zuschlagen



StarCraft SuperStar

Martin Deppe,
Chefredakteur



Unser Cover war schon fertig, nur eine Info fehlte noch: Wird Blizzard auf seinem großen Korea-Event ein neues Spiel ankündigen? Und wenn ja – welches? Dann, am Samstag vor Redaktionsschluss, verbreitet sich die Meldung wie das altmodische, aber gern zitierte Lauffeuer: **StarCraft 2** kommt! Und diesmal liefert Blizzard gleich atemberaubendes Bildmaterial mit, gibt viele Infos preis.
Unsere neue Titelstory ist geboren, und der »Abstieg« des Sam Fisher beginnt: Gerade noch Titelheld, muss er Samstag Abend dem zigarrenpaffenden **StarCraft**-Marine Tychus J. Findlay weichen, am Sonntag seinem **Assassin's Creed**-Kollegen Altair (weil der farblich besser zu Herrn Findlay passt).

Tägliches Lauffeuer



Lauffeuer sind Ihnen zu heiß und gefährlich? Kein Problem: Mit unserem Newsletter von Cynamite.de können Sie sich täglich oder nur freitagabends über spannende News aus der PC-Spieleszene informieren lassen – bequem und gratis an Ihre gewünschte E-Mailadresse.
Anmelden ist ganz leicht: Einfach auf www.cynamite.de oben rechts in der Navigationsleiste auf »Newsletter« klicken, den oder die Newsletter Ihrer Wahl auswählen, E-Mailadresse angeben, fertig. Und falls Sie das elektronische Lauffeuer wieder anders schüren oder gar löschen wollen – das geht genauso leicht.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,

Ihr Team von PC PowerPlay

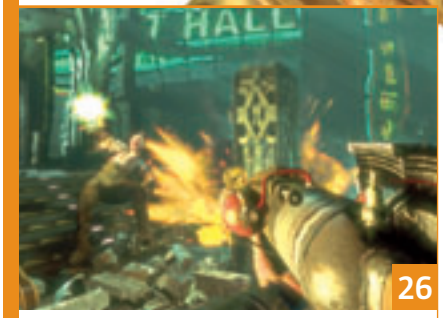
INHALT

STARCRAFT 2



Endlich! Neun Jahre nach dem genialen StarCraft kündigt Blizzard den Nachfolger an. Was sich alles ändert und was zum Glück erhalten bleibt, das verrät unsere Titelgeschichte. 22

BIOSHOCK



Unter Wasser ist's langsam und lautlos? Unsinn! Unsere Preview zeigt, wie's wirklich ist. 26

TITELGESCHICHTE

22 StarCraft 2



ASSASSIN'S CREED

Als Meuchelmörder im Heiligen Land: Ubisoft mischt Splinter Cell mit Prince of Persia. 32

VORSCHAU

14 Termin-Kalender

News

10 Deus Ex 3
10 Halo 2: Gewinnspiel
11 Sony kauft Sigil Games
11 The Secret World
12 Aura 2: Gewinnspiel
12 Genesis Rising: Gewinnspiel
12 Resident Evil 4: Aufwertung
12 The Witcher

Kolumne

10 Kolumne: Diablo 3 angekündigt!

Vorschau

16 Splinter Cell 5
26 Bioshock
29 Spider-Man 3
31 Lost Planet
32 Assassin's Creed
36 Civilization 4: Beyond the Sword
38 Jack Keane
40 Timeshift
44 World in Conflict
46 Obscure 2

TEST

48 Teamseite
50 So testen wir
52 Hitlisten
96 Budgetliste

Actionspiele

56 Tomb Raider Anniversary
62 Halo 2
66 Spider-Man 3

Strategiespiele

68 Great Battles of Rome
70 Weisse Bescheid?!
72 Beauty Factory

Abenteuer- & Rollenspiele

76 Two Worlds
80 The Plan
82 Sam & Max: Episode 6
84 Der Herr der Ringe Online

Sportspiele

90 Colin McRae Dirt
94 Isabell Werth Reitsport

SPLINTER CELL: CONVICTION





Zottelhaar statt Kampfglatze, Schlabberlook statt Kampfanzug: Sam muss improvisieren!

16

COLIN MCRAE DIRT



Neue Engine, neuer Colin – neues Glück? Unser großer Testbericht des Rallyerenners.

90

TOMB RAIDER ANNIVERSARY



Hier baumeln die erotischsten Waden der Spielegeschichte. Ist der Rest auch sexy?

56

QUO VADIS, DEUTSCHLAND?



Entwicklerkonferenz in Berlin: Wir waren dabei, als es um die Spiele-Zukunft ging!

104

TIPPS

Kurztipps & Cheats

100	Great Battles of Rome
100	Paraworld
100	Prince of Persia 6
100	Rush for the Bomb
101	Sam & Max: Epsiode 6
101	Spider-Man 3
101	The Plan
101	Two Worlds

HARDWARE

118	Aktuelle Rechnerempfehlungen
119	FAQ: Sie fragen, wir antworten
136	Einbau-Ratgeber, Teil 12: Case-Modding
141	Bestenlisten

HW-News

120	ATI Radeon HD 2900 Pro
120	Nvidia Geforce 8M
120	Lian Li Lan Cool
120	Hewlett Packard Pavillon HDX
120	Optimus Maximus
120	Arctic Cooling Accelero S1

HARDWARE

Test

134	Geforce 8600/8500
138	Edel-Hardware
140	Creative Fatality Gaming Headset

Schwerpunkt

126	Luxusvilla statt Blechhütte



127	**Gehäuse-Tests**
127	Gigabyte Aurora 570
127	Enermax Big Chakra
128	Antec Nine Hundred
128	Aplus Case Twin Engine
129	Chieftec Giga GX-01
129	Thermaltake Soprano DX
130	Aerocool Zero Degree
130	Silverstone Temjin TJ06
131	Spire Pininfarina
131	Fazit: Der Towerbau zu Babel

SPIELE-INDEX

Assassin's Creed | Vorschau	32
Aura 2 | Update	12
Beauty Factory | Test	72
Bioshock | Vorschau	26
Civilization 4 | Vorschau	36
Colin McRae Dirt | Test	90
Deus Ex 3 | Update	10
Genesis Rising | Update	12
Great Battles of Rome | Test	68
Great Battles of Rome | Tipps	100
Halo 2 | Update	10
Halo 2 | Test	62
Der Herr der Ringe Online | Test	84
Isabell Werth Reitsport | Test	94
Jack Keane | Vorschau	38
Lost Planet | Vorschau	31
Obscure 2 | Vorschau	46
Paraworld | Tipps	100
Prince of Persia 6 | Tipps	100
Resident Evil 4 | Update	12
Rush for the Bomb | Tipps	100
Sam & Max: Episode 6 | Test	82
Sam & Max: Episode 6 | Tipps	101
Spider-Man 3 | Test	66
Spider-Man 3 | Tipps	101
Splinter Cell 5 | Vorschau	16
StarCraft 2 | Update	10
StarCraft 2 | Vorschau	22
The Plan | Test	80
The Plan | Tipps	101
The Secret World | Update	11
The Witcher | Update	12
Timeshift | Vorschau	40
Tomb Raider Anniversary | Test	56
Two Worlds | Test	76
Two Worlds | Tipps	101
Weisse Bescheid?! | Test	70
World in Conflict | Vorschau	44

MAGAZIN

102	Top 10: Die doofsten Spielenamen
104	Report: Quo Vadis, Deutschland?
112	Retro: Beach Head
116	Leserbriefe

SERVICE

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

DVD-INHALT

DEMOS

LOST PLANET



Testen Sie in zwei komplett spielbaren Levels die PC-Umsetzung des Action-Krachers für die Xbox 360 und geben Sie den Aliens Saures!

Genre	**Action-Adventure**	Minimum	**2,8 GHz Prozessor; 1,0 GB RAM**
Installationsgröße	**380 MB**	Sprache	**deutsch**

SAM & MAX: EPISODE 6



Begleiten Sie Hund Sam und Hase Max bei ihrem Abstecher zum Mond und feiern Sie mit ihnen das urkomische Finale der ersten Staffel.

Genre	**Adventure**	Minimum	**1,0 GHz Prozessor; 256 MB RAM**
Installationsgröße	**240 MByte**	Sprache	**englisch**

RFB: RUSH FOR THE BOMB



Genre	**Echtzeit-Strategie**
Installationsgröße	**620 MB**
Minimum	**1,7 GHz Prozessor; 512 MB RAM**
Sprache	**deutsch**

3D ULTRA MINIGOLF ADVENT.



Genre	**Sportspiel**
Installationsgröße	**50 MB**
Minimum	**700 MHz Prozessor; 256 MB RAM**
Sprache	**deutsch**

BEAUTY FACTORY



Genre	**Wirtschaftssimulation**
Installationsgröße	**150 MB**
Minimum	**800 MHz Prozessor; 256 MB RAM**
Sprache	**deutsch**

WEITERE DVD-INHALTE

VIDEOS

- Spider-Man 3
- The Plan
- Trailer: Criminal Intent
- Trailer: Medal of Honor: Airborne
- Trailer: Timeshift
- Trailer: Transformers: Der Film
- Trailer: Virtual Skipper 5

PATCHES

- Battlestations Midway Patch 1.1.1
- Boxsport Manager Patch 1
- Devil May Cry 3 Patch 1.3.0
- Heroes of Might and Magic 5 Collector's Edition Patch 1.41 auf 1.5
- Heroes of Might and Magic 5 Patch 1.41 auf 1.5
- Medieval 2: Total War Patch 1.2
- Oblivion Patch 1.2.0416
- Oblivion: Shivering Isles Patch 1.2.0416
- Resident Evil 4 Patch 1.1.0
- Silent Hunter 4 Patch 1.2
- Stalker Patch 1.000 auf 1.003
- Stalker Patch 1.001 auf 1.003
- Two Worlds Patch 1.2
- World of Chaos Patch 1

TOOLS

- DirectX
- 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

HIRES-VIDEOS





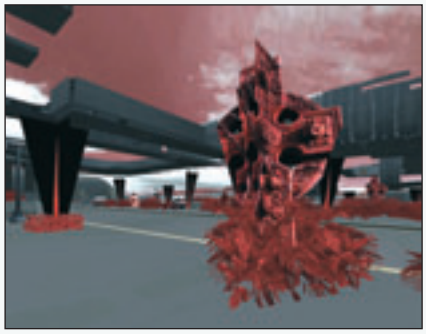






WEITERE VIDEOS: SAM & MAX EPISODE 6, SPIDER-MAN 3, THE PLAN, WEISSE BESCHEID?!

MODS





Diesmal finden Sie die Modifikation **Plastic Passion** für **Trackmania United** auf unserer DVD. Dieser Mod verwandelt das quietschbunte **Trackmania United** in eine stilvolle Kulisse mit feuerrotem Himmel und blitzenden Chromoberflächen.

Zwei Strecken, die speziell für **Plastic Passion** entwickelt wurden, finden Sie ebenfalls auf unserer DVD.

Zur Installation von **Plastic Passion** kopieren Sie einfach das Archiv mit Hilfe des Buttons in das Verzeichnis »..\Eigene Dateien\Trackmania United\Skins\ Island\Mod«. Das ZIP-Archiv muss nicht entpackt werden!

Die Webseite des Autoren finden Sie unter www.martsgaming.com

VOLLVERSIONEN

In Zusammenarbeit mit Ashampoo finden Sie auf unserer DVD zwei 10-Tages-Testversionen zu nützlichen Anwendungen, die Sie absolut kostenfrei (!) zu Vollversionen umwandeln können.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, bequem ein Upgrade auf die leistungsstarken Nachfolger zu erwerben.



ASHAMPOO MAGICAL OPTIMIZER

Das praktische Tool scannt die Festplatte und das System nach nicht mehr benötigten Dateien oder Überbleibseln alter Programm-Installationen und entfernt diese. Das Ergebnis: Mehr Platz auf der Festplatte und mehr Spaß mit Windows!



ASHAMPOO PHOTO COMMANDER 4

Mit dem **Photo Commander** bringen Sie Ordnung in Ihre Bildersammlung. Sie können Fotos und Screenshots umbenennen und konvertieren. Außerdem lassen sich die Bilder auch bequem bearbeiten. Der Clou: Mit dem **Photo Commander** können Sie auch Video- und Audio-Dateien abspielen und verwalten.

UPDATE

KOLUMNE



DIABLO 3 ANGEKÜNDIGT!

Die Jungs und Mädels von Blizzard sind Ausnahmeentwickler, denen Perfektionismus wichtiger ist als Pünktlichkeit. Deshalb erschien StarCraft erst zwei Jahre nach dem ursprünglich angekündigten Termin. Jetzt gibt's bald StarCraft 2! Ein Grund für die Blizzard-Fanboys der Redaktion, seit Tagen mit irrem Grinsen durch die Zimmer zu stapfen. Bisher gibt's aber kein Veröffentlichungsdatum. Macht nichts, ich schau' für Sie in die Zukunft!

Also: 2008 jährt sich zum zehnten Mal der Geburtstag von StarCraft. StarCraft 2 erscheint aber erst 2009, StarCraft 3 gibt's 2020. Und danach gibt's ...? Haben Sie's schon erraten? 2024 kommt World of StarCraft! Denn: World of WarCraft erschien vier Jahre nach dem dritten WarCraft-Strategiespiel.

Und dann multipliziere ich die Anzahl der Jahre zwischen den Diablo-Titeln mit sich selbst. Diablo gab's 1997, Diablo 2 kam 2000. Diablo 3 wird also pünktlich zum Release von StarCraft 2 angekündigt -- 2009. World of DiaBlo (das 2013 auf den Markt kommt) und das allumfassende Blizzard-Worlds zum zehnjährigen Jubiläum von WoS im Jahre 2034 schließen die blizzardsche Alleinherrschaft ab. Dann darf ich wieder »normale« Spiele spielen.

Susanne Braun

DEUS EX 3 | KOMMT DIE FORTSETZUNG?





Laut Patrick Melichor, Direktor von Eidos Frankreich, ist **Deux Ex 3** in Arbeit. In einem Interview des kanadischen Fernsehsenders Musique Plus (quasi die französischsprachige Antwort auf MTV) offenbarte Monsieur Melichor, dass bereits rund 40 Entwickler im neu gegründeten Studio in Montreal an dem Titel werkeln: »The first mission for the team will be to bring back to life an extraordinary title called **Deus Ex**.« Die offizielle Ankündigung stehe zwar noch aus, aber er rechne innerhalb weniger Monate damit.

DEUS EX: WAS BISHER GESCHAH

Deus Ex erschien 2000 auf dem PC. Der geniale Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter spielte in einer nahen, düsteren Zukunft. Fast jede Aufgabe hatte mehrere Lösungswege. Teil 2, **Deus Ex: Invisible War**, erschien 2004 und war zwar gut, aber arg auf die zeitgleich erscheinende Xbox-Version ausgerichtet. 2005 schloss Eidos das Entwicklungsstudio Ion Storm Austin, dessen Gründer und Chef Warren Spector (**System Shock**, **Thief: Dark Project**) bereits Ende 2004 Eidos und Ion Storm verlassen hatte.

SAG' BLOSS ...



* Im Gegensatz zu Bill Ropers Prognose ließ StarCraft damals noch zwei Jahre auf sich warten. Ob das auch für StarCraft 2 gilt?

HALO 2 GEWINNSPIEL!



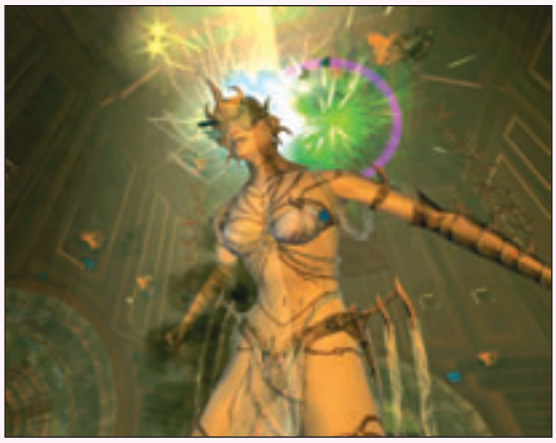
Zum Release von **Halo 2** verlosen Microsoft und PC PowerPlay 20 Pakete mit **Halo 2** (für Vista)und dem Audio 350 Gaming-Headset von Plantronics. Das Headset gibt es in Deutschland nicht zu kaufen, sondern erscheint ausschließlich in den USA. Bitte beachten Sie, dass **Halo 2** nur unter Windows Vista läuft! Und so machen Sie mit: einfach bis zum 26. Juni 2007 eine E-Mail an **Gewinnspiel@pcpowerplay.de** schreiben, **Betreff: Halo 2**. Bitte teilen Sie uns auch Ihre Postanschrift mit – alle Gewinner werden per Mail benachrichtigt, danach sämtliche Angaben gelöscht.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gesamtwert über 2.000 Euro!

SIGIL | SONY ONLINE ÜBERNIMMT

Die Entwicklerstube Sigil Games gehört ab sofort zu Sony Online Entertainment (SOE). Entgegen erster Mutmaßungen, Sony würde nur einige Mitarbeiter nicht übernehmen, macht nun ein Interview mit einem ehemaligen Sigil-Beschäftigten die Runde. Inhalt: die, so der Interviewte, katastrophale Entwicklungs- und Produktionszeit von **Vanguard**. Und die Entlassung aller Sigil-Mitarbeiter: Ohne jegliche Vorwarnung wurde das Personal auf dem Firmenparkplatz versammelt und fristlos gekündigt. Mit Glück werden einige Entwickler wieder von SOE angestellt, die meisten werden sich aber einen anderen Job suchen müssen.



THE SECRET WORLD
FUNCOMS NEUESTER STREICH



Schon als Funcom ankündigte, nur noch Spiele für den Online-Markt zu entwickeln, war abzusehen, dass es sich beim nächsten Projekt der **Dreamfall**-Entwickler um ein Online-Rollenspiel handelt. Nun ist's offiziell: Das neue Projekt, das seit 2006 in der Mache ist, heißt **The Secret World** und wird für PC und Xbox 360 erscheinen. In **The Secret World** reisen wir aber nicht in eine Fantasy-Welt, sondern bleiben in der Gegenwart – und statten düsteren Parallelwelten einen Besuch ab.

Entwickler: Funcom
Termin: 2008

CYLINK
CYNAMITE
Y2A
Ihr CyLink-Code

KURZ & KNACKIG

WARHAMMER ONLINE ERST 2008

Das mit Spannung erwartete Online-Rollenspiel Warhammer Online wird wegen einer längeren Entwicklungszeit auf das erste Quartal 2008 verschoben.

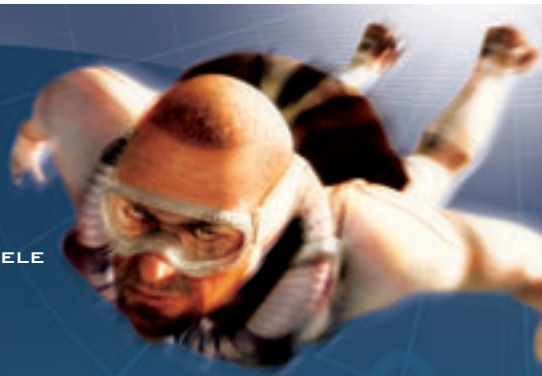
MICHAEL BAY ENTWICKELT SPIELE

Der Film-Produzent Michael Bay will innerhalb der nächsten zwei Jahre einige Spiele seiner Produktionsfirma Digital Domain auf dem Markt sehen. Der erste Ego-Shooter, der auf einem Skript von Bay beruht, wird derzeit mit einem Budget von 25 Millionen Dollar verwirklicht.

AMOKLAUF ALS SPIEL

Geschmackloser geht's kaum: Ein Australier hat ein Spiel zum Amoklauf in der US-Hochschule Virginia Tech programmiert und bietet es auf seiner Internetseite an. Noch dreister: Er will das Spiel erst aus dem Angebot nehmen, wenn man ihm Geld spendet.

BEI UNS WERDEN SIE ZUM ÜBERFLIEGER!



UBISOFT IST ALS PUBLISHER UND HERSTELLER FÜR COMPUTER- UND VIDEOSPIELE MIT WELTWEIT ÜBER 3.700 MITARBEITERN IN 23 LÄNDERN EINES DER AM STÄRKSTEN WACHSENDEN, ZUKUNFTSORIENTIERTEN UNTERNEHMEN IN DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNGSBRANCHE.

UM UNSEREN KUNDEN AUCH WEITERHIN HOCHQUALITATIVE UND INNOVATIVE SPIELE ANBIETEN ZU KÖNNEN, SUCHEN WIR FÜR UNSEREN STANDORT IN DÜSSELDORF

LEVELDESIGNER
GAMEDESIGNER
GRAFIKER
SENIOR GRAPHICS PROGRAMMER
SENIOR PROGRAMMER (DS ERFAHRUNG)
CREATIVE DIRECTOR
SENIOR PRODUCER
JUNIOR PRODUCER
PRODUCT MANAGER

WIR BIETEN EINE INTERESSANTE AUFGABENSTELLUNG MIT FREIRAUM FÜR EIGENINITIATIVE IN EINEM INNOVATIVEN UNTERNEHMEN MIT INTERNATIONALEM UMFELD UND EINEM ANGENEHMEN BETRIEBSKLIMA.

WENN SIE SPASS AN DER UNTERHALTUNGSINDUSTRIE HABEN, FREUEN WIR UNS AUF IHRE AUSSAGEKRÄFTIGE BEWERBUNG (MIT ARBEITSPROBE UND LICHTBILD).

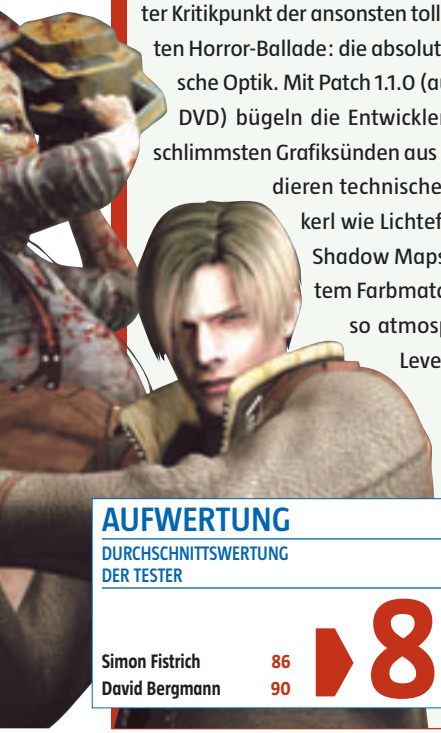
WEITERE INFORMATIONEN ÜBER UBISOFT FINDEN SIE UNTER:
WWW.UBI.COM

SARAH SAMSON
HUMAN RESOURCES DIRECTOR
UBISOFT GMBH
ADLERSTRASSE 74
40211 DÜSSELDORF

SARAH.SAMSON@UBISOFT.COM

UBISOFT

RESIDENT EVIL 4 V1.1.0
ENDLICH IN FARBE UND BUNT



Im April testeten wir **Resident Evil 4**. Größter Kritikpunkt der ansonsten toll inszenierten Horror-Ballade: die absolut unterirdische Optik. Mit Patch 1.1.0 (auf unserer DVD) bügeln die Entwickler jetzt die schlimmsten Grafiksünden aus und spendieren technische Schmankerl wie Lichteffekte und Shadow Maps. Aus tristem Farbmatch werden so atmosphärische Levels. Besser spät als nie!

AUFWERTUNG

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

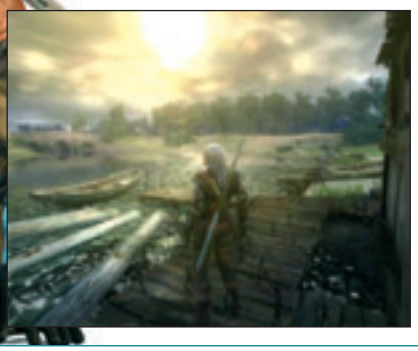
Simon Fistrich	86
David Bergmann	90

88

THE WITCHER | NEUE BILDER







Geralt von Riva lässt sich wieder blicken, und mit ihm gleich einige hübsch gestaltete nicht spielbare Charaktere, auf die er trifft. Wie bei **Two Worlds** wird auch bei **The Witcher** Wert auf Realismus und Details gelegt. So sollen zum Beispiel über 600 per Motion-Capturing aufgenommene Bewegungen die Kampfsequenzen äußerst realistisch darstellen. Monsterschlächter Geralt soll übrigens ab September auf den heimischen PCs tätig werden.

Entwickler: CD Project
Termin: September 2007

CYLINK
CYNAMITE.DE
9AY
Ihr CyLink-Code

GEWINNSPIEL
AURA 2 UND GENESIS RISING ABSAHNEN!

Zusammen mit Publisher CDV verlosen wir
10x Genesis Rising (1) plus Comic (2) sowie 10x Aura 2 (3) plus Lösungsbuch (4)
Und so machen Sie mit: einfach bis zum 26. Juni 2007 eine E-Mail an **Gewinnspiel@pcpowerplay.de** schreiben, **Betreff: Genesis**. Bitte teilen Sie uns auch Ihre Postanschrift mit – alle Gewinner werden per Mail benachrichtigt, danach sämtliche Angaben gelöscht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



LESER-CHARTS



1	(10)	▲	**Guild Wars Nightfall**
2	(4)	▲	Max Payne 2
3	(5)	▲	GTA San Andreas
4	(3)	▼	Battlefield 2 Deluxe
5	(7)	▲	Starcraft
6	(1)	▼	Command & Conquer 3
7	(8)	▲	Call of Duty 2
8	NEU		Knights of the Old Republic
9	NEU		C & C Generäle
10	NEU		Half-Life 2

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

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
28 MAI	29	30 HEUTE GIBT'S DIE NEUE AUSGABE DER PowerPlay	31 18:00 UHR REDAKTIONS-SPRECHSTUNDE IM FORUM AUF CYNAMITE.DE!	01 JUNI SHADOWRUN		
04 LOKI			07	08		10
11	12			15 COMBAT MISSION: SHOCK FORCE		17
18 RADSPORT MANAGER PRO 2007	19		21 DIE SIMS TIERGESCHICHTEN	22 ARENA WARS: RELOADED		
25			28 PARADISE CITY HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX	29 OVERLORD LOST PLANET	30	01 JULI















		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	–
NEU		ARENA WARS: RELOADED	V15	Echtzeit-Taktik	Exdream	22. Juni 2007	–
		ASSASSIN'S CREED	A48	Actionspiel	Ubisoft Montreal	nicht bekannt	SEHR GUT
		BATTLE OF BRITAIN	V88	Flugsimulation	Maddox Games	2007	SEHR GUT
		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	September 2007	–
		BROTHERS IN ARMS 3	A45	Taktik-Shooter	Gearbox	2007	–
		CHRONICLES OF SPELLBORN	5EQ	Online-Rollenspiel	Spellborn	4. Quartal 2007	GUT
NEU		CIV 4: BEYOND THE SWORD	K0K	Runden-Strategie (Addon)	Firaxis	Juli 2007	HERVORRAGEND
		COMBAT MISSION: SHOCK FORCE	S4U	Taktikspiel	Paradox	15. Juni 2007	–
		CRYSIS	3X4	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2007	HERVORRAGEND
		DSA: DRAKENSANG	IK1	Rollenspiel	Radon Labs	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		DIE SIEDLER 6	77E	Aufbau-Strategie	Blue Byte	September 2007	SEHR GUT
NEU		DIE SIMS TIERGESCHICHTEN	2Q1	Strategiespiel	Maxis	21. Juni 2007	–
		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	Januar 2008	–
		GHOST RECON: ADV. WARF. 2	N9S	Taktik-Shooter	Ubisoft	Juni 2007	–
		GROTESQUE	11E	Rollenspiel	Silent Dreams	2008	GUT
		GUILD WARS: EYE THE NORTH	0GM	Online-Rollenspiel (Addon)	Arenanet	3. Quartal 2007	–
		HALF-LIFE 2: EPISODE 2	T9H	Ego-Shooter (Addon)	Valve Software	4. Quartal 2007	–
NEU		HARRY POTTER U. D. O. D. PHÖNIX	V39	Action-Adventure	EA UK	28. Juni 2007	–
		HAZE	845	Ego-Shooter	Free Radical Design	2007	–
		HELLGATE LONDON	31G	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	3. Quartal 2007	SEHR GUT
		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	August 2007	SEHR GUT
		JUICED 2	OW8	Rennspiel	Juice Games	September 2007	SEHR GUT
		KANE & LYNCH: DEAD MAN	J5Q	Actionspiel	IO Interactive	4. Quartal 2007	–
		LEGEND: HAND OF GOD	8SD	Action-Rollenspiel	Master Creating	September 2007	–
		LOKI	MCC	Action-Rollenspiel	Cyanide	4. Juni 2007	GUT
NEU		LOST PLANET	WW7	Action-Adventure	Capcom	29. Juni 2007	SEHR GUT
		MOTOGP 07	7WG	Rennspiel	Climax	Herbst 2007	SEHR GUT
NEU		OBSCURE 2	622	Action-Adventure	Hydravision	September 2007	GUT
		OVERCLOCKED	A32	Adventure	House of Tales	12. Oktober 2007	SEHR GUT
		OVERLORD	31W	Action-Adventure	Triumph Studios	29. Juni 2007	SEHR GUT
		PARABELLUM	5Q5	Multiplayer-Shooter	Acony	2. Halbjahr 2007	–
		PARADISE CITY	52V	Rollenspiel	Sirius Games	28. Juni 2007	–
		QUAKE WARS	6JL	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	4. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU		RADSPORT MANAGER PRO 2007	7Q3	Sportspiel	Cyanide	18. Juni 2007	–
		REPROBATES	VOA	Adventure	Future Games	Sommer 2007	–
		SACRED 2	V0E	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007	SEHR GUT
		SHADOWRUN	89I	Actionspiel	FASA Studios	1. Juni 2007	–
NEU		SPLINTER CELL 5: CONVICTION	CC9	Action-Adventure	Ubisoft	Dezember 2007	SEHR GUT
		SPORE	P89	Strategiespiel	Maxis	1. Quartal 2008	SEHR GUT
NEU		STARCRAFT 2	LGN	Strategiespiel	Blizzard	ca. 2008	–
		STRANGLEHOLD	Y8T	Actionspiel	Midway Studios	September 2007	SEHR GUT
		TABULA RASA	9E7	Online-Rollenspiel	Destinations Games	3. Quartal 2007	SEHR GUT
		TEAM FORTRESS 2	UU2	Taktik-Shooter	Valve Software	4. Quartal 2007	–
		THE WITCHER	9AY	Rollenspiel	CD Projekt	September 2007	SEHR GUT
		TIMESHIFT	Q87	Ego-Shooter	Saber Interactive	Herbst 2007	SEHR GUT
		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	1. Quartal 2008	SEHR GUT
		WORLD IN CONFLICT	5QB	Echtzeit-Strategie	Massive Entert.	Herbst 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!



Da Sam nicht auf **Polizisten** schießen darf, wirft er sie kurzerhand durch die Gegend.



Splinter Cell Conviction

Play it again Sam: In seinem fünften Einsatz kämpft Agent Fisher **nicht mehr gegen Terroristen, sondern gegen die eigenen Leute.**

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Ubisoft
Version	Präsentation
Termin	Dezember 2007

ZU BESUCH BEI CONVICTION

Von links: Mathieu Ferland, Dany Lepage und Patrick Fortier sind die verantwortlichen Entwickler von Conviction.



Das Gebäude 5050 Boulevard Saint-Laurent in Montreal versprüht den Charme eines Hochsicherheitsgefängnisses. Sämtliche Zugangstüren sind elektronisch verschlossen, das innere Heiligtum nur durch Metallschleusen zu erreichen. Dazwischen: endlose, verwinkelte Korridore, knarzende Holzfußböden, tief hängende Lüftungsschächte. Ein winziger Aufzug, zugelassen für 13 Personen, die man nicht einmal gestapelt hineinbekäme, fährt in den fünften Stock. Von dort geht's wieder nach unten, ein Stockwerk tiefer, über eine düstere Feuertreppe, an der Hitchcock seine helle Freude gehabt hätte. Dort, in einem hellen und freundlichen Konferenzraum mit Blick auf die älteste Universität Kanadas, halten die Entwickler von **Splinter Cell: Conviction** Hof.

Auf der Flucht

Patrick Fortier gestikuliert, wenn er von »unserem« Spiel spricht. Seine Hände fliegen förmlich durch die Luft, während er die neue KI erklärt, die neue dynamische Umgebung, das neue Leitmotiv. Der untersetzte kleine Mann, der ständig einärmelige Longsleeves trägt, »aus Prinzip, keine Ahnung, warum«, ist Creative Director von **Splinter Cell: Conviction**. Und seine Augen bekommen ein kindliches Leuchten, wenn er den neuen Sam Fisher vorstellt. Es war seine Idee, sein Baby, den Bilderbuch-Geheimagenten neu zu erfinden. Weg vom Agenten-Einerlei, weg von allem technischen Schnickschnack, weg vom Vorzeige-Helden. Der neue Sam Fisher ist nicht mehr Jäger, er ist der Gejagte. Sam Fisher ist auf der Flucht.

Ununterbrochen improvisieren

Zur Erklärung zeigen die Entwickler ein Video. Es sind zusammengeschnittene Schnipsel aus Kinofilmen und Fernsehserien: **Auf der Flucht** mit Harrison Ford, **24, The Bourne Identity**, **Stirb Langsam**. Die Schnitte sind schnell, die Szenen prägnant, die Vision ist deutlich: Schneller und atemloser soll das neue **Splinter Cell** werden, der Spieler soll nicht mehr proaktiv handeln, sondern reaktiv, nicht mehr im Schatten war-

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



In einer Nachrichtenredaktion bekommt es Sam mit schwer bewaffneten **Söldnern** zu tun – wenn die Munition nicht reicht, muss rohe Gewalt her.

ten, sondern ständig improvisieren. Immer unterwegs, den Atem der Verfolger im Nacken. »Der Spieler hat nicht ständig die Kontrolle«, sagt Fortier. »Wir konfrontieren ihn mit Situationen, in denen er zum Handeln gezwungen wird. Er muss ununterbrochen improvisieren.«

Improvisation ist Bestandteil eines vollkommen neuen Design-Konzepts. Während die ersten vier **Splinter Cell**-Teile das Motiv des Geheimagenten mit dem Spielelement des Schleichens verbanden (siehe Extrakasten rechts), schlägt **Conviction** eine andere Richtung ein: Das Motiv ist der Flüchtling, das zentrale Element die Improvisation. »Denn: Was tut ein Flüchtling? Er improvisiert«, erklärt der Entwickler.

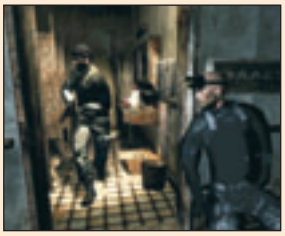
Dynamische Spielumgebung

Dann führt Fortier ein Beispiel vor. Es ist eine Mission aus der Spielmitte, Sam muss einen Rechner hacken und ein Auto in die Luft jagen. Zwischen ihm und dem PC: ein Park in Washington an einem schönen Sommertag, Zivilisten, ein Café, Hotdog-Verkäufer. Es bleibt keine Zeit zur Planung: Schon zu Beginn des Einsatzes fliegt Sam auf, eine Handvoll Polizisten stürmt sein Versteck. Sam muss reagieren. Er schnappt sich einen Feuerlöscher, der an der Wand hängt, wirft und trifft den ersten Cop, der seine Kollegen über den Haufen fällt. Während sich die Polizisten mühsam aufrappeln, greift sich Sam einen Stuhl, eine Kiste, irgendetwas, mit dem er sich verteidigen kann.

Denn: Seine technischen Agenten-Gadgets sind Vergangenheit. Er muss mit dem arbeiten, was ihm die dynamische Spielumgebung zur Verfügung stellt. Aber nicht nur Sam kann nahezu jedes sichtbare Objekt manipulieren, aufnehmen, werfen oder umschmeißen - auch die Gegner bedienen sich ihrer Umgebung, kippen Tische um, um sich dahinter zu verschanzen, werfen Stühle, springen über Hindernisse. »Das Gameplay in den ersten **Splinter Cell**-Teilen war auf Dauer eintönig«, sagt Fortier. »Der Spieler kannte irgendwann alle Tricks, wusste, was er machen musste. In **Conviction** stellen wir ihn ständig vor neue Situationen.«

DIE SPLINTER CELL-FORMEL

Das Konzept des ersten **Splinter Cell**-Teils basierte auf einer einfachen Formel: »Wir wollten ein Spiel machen, das ein thematisches Motiv mit einer modernen Technologie und einem originellem Gameplay verbindet«, sagt Patrick Fortier. Das Motiv des Undercover-Agenten war dank Tom-Clancy-Lizenz schnell gefunden. Als Technologie bot sich die zum damaligen Zeitpunkt (2001) revolutionäre dynamische Beleuchtung an – die eine originelle Spielerfahrung in Form von Licht und Schatten-Schleicheinlagen ermöglichte. Seitdem wurde an den einzelnen Teilen der Formel nichts mehr geändert – bis jetzt. **Conviction** behält zwar zunächst die erfolgreiche Grundidee bei, ersetzt aber das Motiv des schleichenden Agenten durch das des Flüchtlings und führt als technologische Neuerung die dynamische Umgebung ein. Die wiederum ermöglicht ein ebenso neues wie originelles Spielelement: die Improvisation.

MOTIV	+ TECHNOLOGIE	+ SPIELPRINZIP
Splinter Cell 1-4		
		
Geheimagent	+ Dynamische Beleuchtung	+ Licht und Schatten
Splinter Cell Conviction		
Flüchtling	+ Dynamische Umgebung	+ Improvisation



In manchen Missionen tummeln sich bis zu 300 **Zivilisten**. Je nach Spielweise geben sie Sam Deckung – oder verraten ihn.



Ziviler Schutz sieht so aus: In solchen **Menschenmassen** kann Sam problemlos untertauchen. Der Cop rechts geht achtlos an ihm vorbei.



Auffällig unauffällig

Im weiteren Verlauf der Mission kommt das zweite neue Spielelement zum Einsatz: Der Umgang mit Zivilisten. Töten darf Sam – »ganz der amerikanische Held«, wie Fortier lächelnd sagt – sie zwar nicht, aber er kann Menschenmassen nutzen, um darin unterzutauchen oder seine Verfolger abzulenken. Generell gilt: Je unauffälliger sich Sam verhält, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, von den patrouillierenden Polizisten identifiziert zu werden. Schwimmt er einfach im Strom der Parkbesucher mit, setzt sich dann und wann gemütlich auf eine Bank oder betrachtet in aller Ruhe den Lageplan, dann geht er in der Menschenmasse einfach unter.

Alternativ kann er die Menge auch aktiv beeinflussen: Ein paar clever eingesetzte Luftschüsse resultieren kurzerhand in einer Massenpanik, die Sam zur Flucht nutzt. Um die Wachen aus einem Zielgebiet zu locken, bietet es sich hingegen an, ein paar Zivilisten umzuschubsen oder zu beklauen – die rufen dann nämlich empört nach dem Arm des Gesetzes. Wer sich zuvor einen geeigneten Fluchtweg zurecht gelegt hat, kann nun gemütlich und völlig unbehelligt zum Zielort spazieren.

Wieviel KI ist sinnvoll?

Dieser Aspekt des Spiels steht und fällt natürlich mit der KI. In der uns gezeigten frühen Version hatte die künstliche Intelligenz der Polizisten allerdings noch die ein oder andere Macke. So werden wir zwar von Gesetzeshütern verfolgt, wenn wir etwas Verdächtiges tun, können diese Verfolgung aber kurzerhand abstellen, wenn wir einfach aus dem Sichtbereich der Polizisten verschwinden: Etwa indem wir uns hinter eine Mauer oder ins Gebüsch verziehen. Auf die Idee, uns mit einem autoritären »Halt!« am Verdrücken zu hindern, kommen die Polizisten (noch)

VOM AMERICAN IDOL ZUM ANTI-HELDEN: DIE WANDLUNG DES SAM FISHER

Das ist kein Jim Beam ... ähhh ... Sam Fisher. Oder doch? Die Entwicklung vom archetypischen Geheimagenten im klassisch-patriotischen Tom-Clancy-Stil zum desertierten Anti-Helden geht auch optisch nicht spurlos an Sam vorbei. Mähne und Bart statt kahlem Schädel, Kapuzenpulli statt hautenger Latex-Kluft, lässige Umhängetasche statt Nachtsichtgerät und technischem James-Bond-Firlefanz: Wir chronologisieren, wie es so weit kommen konnte.

Splinter Cell 1 und 2 (2002/2004)



Ob in Georgien oder Indonesien: Sam Fisher ist der klassische Tom-Clancy-Held. Cool, selbstbewusst, bis auf die Knochen patriotisch. Gut und böse sind klar abgegrenzt – Amerika auf der einen, böse Terroristen und Diktatoren auf der anderen Seite. Dazu passt auch der stylische Agenten-Look.

Splinter Cell: Chaos Theory (2005)



Im Westen nichts Neues: Sam haut immer noch böse Buben, diesmal allerdings auch ein paar amerikanische. Gewissensbisse muss er keine haben – die moralischen Verhältnisse sind nach wie vor hübsch schwarz-weiß, das Gimmick-Arsenal umfangreich, er selbst die perfekte Mischung aus James Bond und Captain America.



Stühle sind nur eines der vielen Hilfsmittel, mit denen sich Sam zur Wehr setzen kann. Das Zauberwort heißt Improvisation.

nicht. »Wir hatten das in einer früheren Version«, sagt Fortier auf Nachfrage. »Aber da wurde der Spieler ständig von Polizisten geschnappt. Und das ist auch wieder nicht Sinn der Sache. Wir müssen einen Spagat zwischen Realismus und Spielspaß finden. Aber die aktuelle Lösung ist natürlich noch nicht die endgültige.«

Die KI der Zivilisten macht hingegen schon jetzt einen durchdachten Eindruck. Verhalten wir uns suspekt, verraten sie uns an den nächsten Cop. Klauen wir einer Parkbesucherin den Laptop, rennt sie uns empört hinterher. Jagen wir die Druckluftflasche eines Hotdog-Standes in die Luft, entsteht ein heilloses Tohuwabohu. Knapp 3.000 aufgenommene Konversationen sorgen zudem für ein realistisches Akustik-Ambiente.

Gedächtnislücken

Teils 300 Zivilisten pro Karte müssen natürlich auch irgendwie simuliert werden. Weil eine vollständige Simulation aller NPCs selbst moderne Rechner an den Rand der Kapitulation treiben würde, berechnet Conviction nur für jene Zivilisten die volle KI-Routine, die sich auch in unserem Sichtfeld befinden. Der Rest schaltet automatisch in den abgespeckten KI-Modus und läuft von Punkt A nach Punkt B – es sei denn, wir haben den betreffenden NPC dummerweise auf uns aufmerksam gemacht. Pro Mission gibt es bestimmte Zivilisten mit einem Gedächtnis. Dabei handelt es sich in der Regel um stationäre NPCs. »Wir hätten auch jedem Zivilisten ein Gedächtnis geben können«, erklärt KI-Programmierer Felix Duchesneau, »aber dann könnte sich der Spieler irgendwann nicht mehr an die Zivilisten erinnern«. Wer es sich zum Beispiel mit dem Hotdog-Verkäufer verscherzt – etwa, weil er einen anderen NPC auf seinen Wagen geschubst hat – der sollte sich von da an tunlichst von den heißen Würstchen fernhalten. Ansonsten rückt die Polizei schneller an als wir »mit Ketchup und Senf, bitte« sagen können.

Bange machen gilt nicht

Nicht alle der etwa 55 Episoden des Spiels greifen auf das »Zivilisten-Management« zurück. In einer anderen Mission geraten wir – **Splinter Cell**-untypisch – mit einer ganzen Kompanie bis an die Zähne bewaffneter Söldner aneinander. Bange machen gilt hier nicht: Wenn wir uns in bester Sam-Fisher-Manier unter einem Schreibtisch verkriechen, guckt spätestens nach ein paar Minuten ein Söldner drunter – und wir in den Lauf einer russischen Maschinenpistole. Also wird geballert, geworfen, gesprungen und verschanzt. Geht uns die Munition aus, müssen wir mal wieder improvisieren. Gut, dass gegen einen ordentlichen Schlag mit dem Laser-Drucker noch kein Söldner-Kraut gewachsen ist.

In diesen Missionen offenbart sich dann auch der zweite mögliche Fallstrick von **Conviction**: Die spielerische Freiheit ist so enorm,

Splinter Cell: Double Agent (2006)



Vorbei ist's mit der moralischen Bequemlichkeit: Als Doppelagent muss Sam Fisher am eigenen Leib erfahren, dass die Welt nicht immer schwarz und weiß ist. Er schliddert von einem ethischen Dilemma ins nächste und ist am Ende doch auf der Flucht vor den einstigen Freunden. Jetzt mit Dreitagebart.

Splinter Cell: Conviction (2007)



Endgültig unten angekommen folgt Sam nur noch seiner eigenen Agenda. Im Schlabber-Look und ohne technischen Schnickschnack kämpft er mittlerweile an der Heimatfront. Die Freunde von damals sind die Feinde von heute. Und aus dem einstigen Vorzeigeamerikaner wurde der Staatsfeind Nummer eins.



Ständig auf der **Flucht**: Sams eigene Leute haben es auf ihn abgesehen und hetzen den Arm des Gesetzes auf den einstigen Top-Agenten.

dass man zunächst wie der sprichwörtliche Ochse vorm Berg steht. Was kann ich? Was darf ich? Was ist sinnvoll? Patrick Fortier verspricht an dieser Stelle eine behutsame Heranführung an das neue **Splinter Cell**-Spielprinzip: »Wir werden den Spieler nach und nach mit den neuen Möglichkeiten vertraut machen.«

Ein paar Story-Häppchen

Die Story von **Conviction** wird derzeit noch gehütet wie die Goldreserven von Fort Knox. Auch auf hartnäckige Nachfragen erfahren wir nur rudimentäre Eckpunkte: Nach den Ereignissen von **Splinter Cell: Double Agent** ist Sam Fisher abgetaucht. Erst der Hilferuf einer alten Freundin lockt ihn wieder aus seinem Versteck und zurück in die Reihen von Third Echelon. Dort allerdings muss Sam schnell erkennen, dass irgendetwas faul ist im Staate Dänemark. Daraufhin macht er sich auf eigene Faust an die Aufdeckung einer großen Verschwörung – sehr zum Ärger von Third Echelon, die ihn von nun an zum Staatsfeind erklären und unerbittlich Jagd auf ihn machen.

Zugegeben: Das ist nicht besonders viel. Und besonders spektakulär klingt es auch nicht. Aber wenn die Entwickler die atemlose Faszination von Serien wie **24** oder **Prison Break** einfangen können, sticht **Conviction** schon alleine durch seine Flüchtlings-Prämisse wohltuend aus dem Agenten-Einerlei hervor. Produzent Danny Lepage geht sogar noch einen Schritt weiter: »Am Ende von **Conviction** wird der Spieler etwas gelernt haben.«

Jochen Gebauer



Aufgeflogen: Wenn die Polizei auf Sam aufmerksam wird, fliegen die **Fäuste**. Pistole und andere Waffen bleiben im Halfter, erschießen darf er die Gesetzeshüter nämlich nicht.

FAZIT
JOCHEN GEBAUER*



Ich gestehe freimütig, dass sich meine Erwartungen an den Vor-Ort-Termin in argen Grenzen hielten: Noch ein Splinter Cell? Nee, danke. Umso größer und positiver meine Überraschung, als ich festellte, dass Conviction die Serie von Grund auf neu erfindet – und dabei einen ebenso durchdachten wie originellen Eindruck macht. Noch ein Splinter Cell? Ja, gerne.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Flüchtlings-Prämisse
- frei manipulierbare Spielumgebung
- hohe spielerische Freiheit
- stellenweise unrealistische KI

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Splinter Cell : Chaos Theory
(04/2005: **88**)

Splinter Cell : Double Agent
(12/2006: **85**)

POTENZIAL **SEHR GUT**

* Jochen Gebauer (28) studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Tests und Reportagen (05/2007: Bounty Bay Online).



CYLINK
CYNAMITE.de
LGN
Ihr CyLink-Code

Das **Mutterschiff** der Protoss setzt zum Todesschlag an. Die neuen Supereinheiten der drei Fraktionen sollten Sie schnell unschädlich machen.

StarCraft 2

StarCraft 2 kommt! Wir haben alle Fakten gesammelt und stimmen Sie ein – auf die Fortsetzung zu einem der besten Spiele aller Zeiten.

Frisch aus dem Kälteschlaf erwacht, fackelt Tychus J. Findlay nicht lange. Flugs schwingt er sich in seinen zentnerschweren Kampfanzug und betritt die Oberfläche eines Planeten, dessen letztes Stündlein geschlagen hat – die Zerg sind da. Spitze Zähne huschen durchs Bild, monströse Klauen, Schrecken und Verwüstung ... dann sehen wir wieder Tychus, lässig glimmt eine Zigarre in seinem Mundwinkel. »Verdammt, wurde aber auch Zeit«, raunt er uns zu. Das Bild wird schwarz.
Wie verdammt Recht er damit hat!

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Blizzard
Version	Pre-Alpha
Termin	ca. 2008

Erbfolge

Das Ende des viereinhalbminütigen Trailers (den finden Sie auf www.cynamite.de) zur **StarCraft 2**-Enthüllung spricht weltweit Millionen von Fans aus der Seele: Zeit wird's! Gerade erst aus dem Hut gezaubert, tritt das Echtzeit-Strategiespiel allerdings bereits in große Fußstapfen. Selten sah sich ein Entwickler mit derart hohen Erwartungen konfrontiert. Das erste **StarCraft** gehört auch nach neun Jahren zu den besten Spielen aller Zeiten, gilt als Paradebeispiel für gelungene Echtzeit-Strategie und ist der Fels in der eSports-Brandung.

Wenig überraschend also, dass selbst die Genre-Neuerfinder bei Blizzard kalte Füße kriegen und alles lassen, wie es ist. **StarCraft 2** soll ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel werden. Keine Heldenfiguren mit Rollenspiel-Anleihen wie in **WarCraft 3**. Ob bekannte Charaktere wie Kerrigan und Jim Raynor überhaupt spielbar sein werden, ist unklar. Zumindest in Zwischensequenzen sind sie aber wieder mit an Bord.

Der StarCraft-Look





Würden Sie den Unterschied erkennen? Der Vergleich zeigt: Der Grafikstil von **StarCraft 2** (rechtes Bild) sieht trotz aufgemöbelter 3D-Engine dem des Vorgängers zum Verwechseln ähnlich. Sogar das Interface ist im jetzigen Stadium fast unverändert geblieben – Kenner fühlen sich im Nachfolger also nach wenigen Minuten heimisch.

StarCraft 2 soll zum Destillat des ersten Teils werden. Keine vierte Rasse greift in den taktischen SciFi-Krieg ein. Terraner, Protoss und Zerg bleiben weiterhin unter sich.

Bombige Zergs

Moment mal – haben wir jetzt neun Jahre auf ein schnödes Remake gewartet? Mitnichten, die Entwickler schrauben kräftig an den drei Rassen herum. Viele neue Einheiten kommen hinzu, viele alte sind ausgemustert. Die Truppentypen, die den Frühjahrsputz überlebt haben, bekommen neue Fähigkeiten spendiert.

Beispiel gefällig? Die fiesen kleinen Zerglinge können sich in kleine und noch viel fiesere Bomben mutieren. In dieser Form rollen die Biester dann übers Schlachtfeld und werden vor allem unachtsamen Fußgängern gefährlich.

Die Berserker der Protoss wiederum haben beim Psi-Training gut aufgepasst und sich einen praktischen Sturmangriff angeeignet. In Windeseile überbrücken sie so kürzere Distanzen und empfehlen sich damit für die Verfolgung kleinerer Truppenverbände.

StarCraft 2 lebt von solch individuellen Spezialfähigkeiten der Einheiten, die neue taktische Kniffe ins Spiel bringen und unter Umständen sogar das Blatt wenden können. Eine Auswahl der bisher bekannten Fähigkeiten der Protoss stellen wir Ihnen im Extrakasten »Das ist neu« auf Seite 25 ausführlich vor.

StarCraft sucht den Superstar

Ebenfalls neu in **StarCraft 2**: Jede Fraktion bekommt eine besonders starke Einheit spendiert; von diesen kann jeweils nur ein Model zur gleichen Zeit auf dem Schlachtfeld Rambazamba machen. Der Superstar der Protoss ist das so genannte Mutterschiff. Die Königsklasse der Raumkreuzer äschert ganze Basen mit einem Energiestrahl ein, der dezent an die Ionenkanone aus **Command & Conquer** erinnert, saugt Feinde auf Nimmerwiedersehen in ein schwarzes Loch oder hält durch einen Schutzschild feindliche Raketen auf, die dann harmlos wie Streichhölzer zu Boden purzeln.

Welche Einheiten die Terraner und Zerg auffahren, ist noch nicht bekannt. Überhaupt hält sich Blizzard sehr bedeckt, was diese beiden Parteien angeht – derzeit scheinen nur die Protoss publikumsreif zu sein. Hinter den Kulissen ist wohl noch viel Feintuning fällig, damit das Balancing auf den Punkt genau stimmt. Wie ernst es Blizzard mit der Qualität von **StarCraft 2** ist, zeigt die späte Ankündigung – das Team arbeitet bereits seit 2003 (!) an der Rückkehr von Kerrigan & Co.

Hoch hinaus

Nicht neu, aber mit mehr Bedeutung: Höhenunterschiede. Wie im ersten Teil sind die Levels gespickt mit Plateaus, die für Hinz und Kunz nur über Rampen erreichbar sind. Besonders fies: Werden Einheiten von höher gelegenen Positionen aus angegriffen, lichtet sich der Nebel des Krieges

Worum geht's?





Die Zerg-Königin Sarah Kerrigan, der geschlagene Terraner-Kaiser Arcturus Mengsk, Marshall Jim Raynor: Sie alle werden zur Handlung in **StarCraft 2** beitragen. Aber noch ist die genaue Story der Einzelspieler-Kampagne Blizzards gut gehütetes Geheimnis. Allerdings gibt's einige deutliche Hinweise, die zum fleißigen Spekulieren einladen.

Die Handlung spielt vier Jahre nach den Ereignissen in **Brood War**. Der mysteriöse Schleier um die Xel'naga, eine ausgestorbene Rasse, die Zerg und Protoss erschuf, wird weiter gelüftet werden. **BroodWar**-Veteranen erinnern sich vielleicht noch an die geheime Bonusmission, in der von einer neuen Mischrasse aus Zerg und Protoss die Rede ist – auch hier erwarten uns neue Details. Neben den bekannten Personen und Schauplätzen (darunter etwa die Terraner-Kolonie Mar Sara) erwarten uns aber auch neue Gesichter, darunter der grimmige Soldat Tychus J. Findlay aus dem Trailer.





CYNAMITE.DE
my entertainment network
Trailer, Screenshots und Artworks auf www.cynamite.de



Die **Kolosse** machen vor allem mit schwach gepanzerten Einheiten kurzen Prozess. Ihre langen Beine ermöglichen ihnen eine schnelle Flucht.



Auch in StarCraft 2 begrenzen unterschiedliche Höhen die Levels. Hier versperren Terraner einen strategisch wichtigen Durchgang mit ihren **Panzern**.



Auch Gefechte im **All** sind wieder mit dabei. Fehlen nur noch Schlachten auf Planetenoberflächen, von denen Blizzard noch keine Bilder veröffentlicht hat.



StarCraft 2 soll zusammen mit einem Level-Editor erscheinen, mit dem Sie sowohl **Mehrspielerkarten** als auch Solo-Kampagnen erstellen können.

RÜCKBLICK



Die beispiellose Erfolgsgeschichte von **StarCraft** beginnt 1998. Im Gegensatz zu den meisten anderen Genrevertretern dieser Zeit bietet Blizzards Echtzeit-Schlacht drei sich völlig unterschiedlich spielende Rassen: die ausgewogenen Terraner, mit starken Verteidigungs- und Belagerungseinheiten. Die Protoss, mit sehr mächtigen, aber rohstoffhungrigen Kriegern. Und die auf Masse und Hinterlist setzenden Zerg, die sich besonders gut fürs Rushen eignen, also eine Blitzattacke auf den Gegner. Das nahezu perfekte Balancing machte **StarCraft** und das ebenso starke Addon **Brood War** schnell zu Multiplayer-Dauerbrennern, die bis heute gespielt werden. In Korea sogar als stadionfüllender Nationalsport, bei dem Profis Millionen verdienen.

Blizzard veröffentlicht eine 45 Zentimeter hohe Statue des Trailer-Helden. Das limitierte Sammlerstück kostet 199 Euro und kann demnächst auf http://eu.starcraft2.com vorbestellt werden.



nicht mehr automatisch. Die Angreifer bleiben so lange im Dunkeln, bis das Plateau aufgedeckt ist. Neben Flugeinheiten gibt es in **StarCraft 2** noch eine Reihe anderer Truppentypen, die das in Windeseile bewerkstelligen. Ein Koloss – ein meterhoher Roboter auf Stelzenbeinen und neu in den Reihen der Protoss – hievt sich mühelos auf die Erhebungen und entgeht so etwa spielend den Angriffen normaler Bodentruppen. Die Reapers der Terraner wiederum katapultieren sich kurzerhand mit einem Jetpack auf den nächsten Level.

Weniger Einfluss auf die Taktik, dafür aber umso mehr auf die Spielweise hat eine höchst umstrittene Neuerung: Sie können diesmal beliebig viele Einheiten selektieren und gruppieren. Das Limit von zwölf Einheiten aus dem ersten **StarCraft** gibt es nicht mehr. Es ist schwer abzuschätzen, ob diese Änderung Rushes tatsächlich zu neuen Höhenflügen verhilft oder

DAS IST NEU

Die **StarCraft**-Fraktionen werden in Teil 2 kräftig aufgebohrt. Wir geben Ihnen eine Übersicht über die bereits bekannten neuen Fähigkeiten der Protoss.



Das Phasenprisma ist ein mobiler Transporter, der die Energiemuster von Einheiten speichert und sie auf dem Schlachtfeld wieder zusammensetzt.



Das Mutterschiff ist eine extrem starke Einheit, von der immer nur ein Exemplar existieren darf. Mit der Ionenkanone zerlegt es ganze Basen.



Die Hetzer haben die so genannte Transit-Fähigkeit. Damit sind Höhenunterschiede bei aufgedeckter Karte kein Problem. Beam me up, Scotty!



Die Warp Reys gehören zu den neuen Fliegereinheiten der Protoss. Je länger sie einen Gegner unter Beschuss halten, desto höher ist die Schadensrate.



Die Pheonix-Einheiten können ihre Waffen überladen und verschießen dann viele tödliche Projektile. Nach der Attacke sind sie kurzzeitig bewegungsunfähig.



Die Unsterblichen besitzen einen Schild, der auch starken Belagerungswaffen standhält. Gegen kleinere Geschosse können sie jedoch nichts ausrichten.

das Spiel viel zu einfach macht. Wie so oft gilt: Abwarten und Tee trinken.

Geheimniskrämerei

In den immerhin vier Jahren Entwicklungszeit ist laut Blizzard übrigens noch nicht viel Schweiß in die Solo-Kampagne geflossen. Wie beim Vorgänger stellt das Team zunächst den Mehrspielermodus fertig und kümmert sich erst anschließend um Story und Missionen. Dementsprechend gibt es derzeit auch keine offiziellen Informationen über die Hintergrundgeschichte – nada, niente, nüscht. Das soll uns aber nicht davon abhalten, selbst kreativ zu werden. Unsere Story-Theorien finden Sie im Extrakasten »Worum geht's?« auf Seite 23.

Aber auch über den Multiplayer-Part verlieren die Entwickler nicht viele Worte. Fest steht: Bei Erscheinen von **StarCraft 2** bekommt auch Blizzards Online-Plattform Battle.net ein Update. Unter anderem soll das Matchmaking-System grundlegend verbessert werden.

Sparfüchse aufgepasst: Gerüchte über monatliche Gebühren für das »Battle.net 2.0« wurden weder bestätigt noch dementiert. Kostenfreie **StarCraft**-Matches im Netz könnten also bald der Vergangenheit angehören.

Stand der Kunst

Altbekannt, nur besser – so das Motto von **StarCraft 2**. Das gilt nicht nur für den Spielablauf, sondern auch für die Grafik. Blizzard ist das Kunststück gelungen, den Charme des 2D-Vorgängers in die moderne 3D-Grafik zu retten. **StarCraft 2** bleibt eben **StarCraft**. Besonders beeindruckend sind die Animationen: Wenn sich eine ganze Horde an Zerglingen über eine Basis hermacht, scheint eine riesige Flutwelle über die Gebäude zu schwappen – ein beeindruckendes Schauspiel. Untermalt wird das Ganze von akkurater Physik, denn **StarCraft 2** nutzt die Havok-Engine.

Vermutlich ist all das Schall und Rauch, wenn **StarCraft 2** Blizzard-typisch verspätet und technisch veraltet erscheint. Aber wie immer wird uns allen das herzlich egal sein, wenn **StarCraft 2** tatsächlich hält, was der wahrlich legendäre Vorgänger verspricht.

In diesem Sinne: Zeit wird's!

David Bergmann / Simon Fistrich

FAZIT
DAVID BERGMANN



Endlich wieder ein Echtzeit-Strategiespiel von Blizzard! Dass es keine echten Innovationen gibt, stört mich wenig. StarCraft mit mehr taktischen Möglichkeiten, mit noch klarer zu unterscheidenden Fraktionen? Die Zerg in 3D? Perfekt! Allerdings wird es selbst für Blizzard schwer, die Erwartungen zu erfüllen, die Balancing-Glanzleistung von 1998 zu wiederholen. StarCraft 2 wandelt auf einem schmalen Grat zwischen Superhit und Enttäuschung.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- taktische Finessen durch Spezialfähigkeiten
- drei ganz verschieden zu spielende Rassen
- Blizzard legt viel Wert auf Multiplayer
- stimmige und (noch) zeitgemäße Grafik

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

World of WarCraft
(07/2006: 95)

StarCraft
(erschienen 1998)

POTENZIAL –

Bioshock

Keine Lust auf Wasser? Kein Freund von Gen-Experimenten? Kein Grund zur Panik! Irrational Games hilft Ihnen mit einer atemberaubenden Konfrontationstherapie, Ihre Ängste zu verarbeiten.



AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE DIQ Ihr CyLink-Code

FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Irrational Games
Version	Alpha
Termin	August 2007

Ken Levine, – Gründer von Irrational Games, ist nicht zu beneiden, aber durchaus zu bewundern. Jetzt, da die **Bioshock**-Präsentation zu Ende ist, sieht er erleichtert aus. Abgekämpft, aber glücklich. Stundenlang harrte er ohne Wasser und Brot im Stehen aus, beantwortete Hunderte von Fragen und lächelte in mindestens genauso viele Kameras. In der Zwischenzeit vergnügte sich die Fachpresse fleißig mit **Bioshock**, dem neuesten Werk von Irrational Games (siehe Kasten rechts). Wir sind mit dabei, bei der großen Präsentation in New York.

Für großes Aufsehen hatte **Bioshock** erstmals auf der E3 2006 gesorgt. Der Auszeichnung »Best of the Show« folgten zahlreiche Prämierungen der amerikanischen Fachpresse. Nicht selten wurde in diesem Zusammenhang die Revolution des Shooter-Genres in Aussicht gestellt. Auch wir waren damals hin und weg, auch bei einem weiteren Besuch in Boston im letzten August. Jetzt bekamen wir wieder die Gelegenheit, uns einen aktuellen Eindruck des Wasserspektakels zu verschaffen.

Wasser – jetzt auch ohne Feuchtigkeit

Die Story des Spiels unterstreicht die künstlerische Ader von Chef-Entwickler Ken Levine: Ein bisschen **1984** von George Orwell, gemixt mit



Schönheit ist kein Ziel, sondern eine **moralische Verpflichtung**! Aus diesem Grund bietet der liebe Onkel Doktor eine Vielzahl von Operationen an.

Jules Vernes **20.000 Meilen unter dem Meer**, dazu eine Prise **Metropolis** von Fritz Lang und ein Schuss Art Deco, fertig!

Bioshock versetzt uns zurück in die 60er Jahre des 20. Jahrhunderts. Als einziger Überlebender eines rätselhaften Flugzeugabsturzes kommen wir im eiskalten Wasser des Nordatlantiks zu uns. Über uns der pechschwarze Nachthimmel, um uns herum brennende Trümmerteile. Und hinter uns das Heck des Flugzeugs, das langsam in Richtung Meeresgrund sinkt – eine unschöne Ausgangsposition. Wir verweilen noch kurz im flüssigen Nass und bestaunen, ach was, bewundern den organischen und extrem realistischen Look des Wassers. Erst dann schwimmen wir los. Weg vom Wrack, damit wir nicht gleich mit in die Tiefe gerissen werden. Plötzlich erblicken wir eine unheimliche Silhouette, nicht allzu weit entfernt. Als wir näher kommen, trauen wir kaum unseren Augen: Vor uns ragt ein gigantischer Leuchtturm empor.

Retter-Leuchten

Nach der ersten Freude über die mögliche Rettung beschleicht uns ein merkwürdiges Gefühl: Was macht ein Leuchtturm mitten im offenen Meer? Da ist doch was faul. Wir schwimmen noch kurz zwischen den brennenden Flugzeugteilen umher, die die Umgebung etwas erhellen. Aber wir finden nichts, das Sicherheit verspricht. Also auf zum Leuchtturm.

Über eine einladende Treppe gelangen wir ins Innere des Baus. Die Wände sind in ein etwas diffuses Licht getaucht, aber hübsch verziert ... ach ja, Art Deco. Doch leider ist niemand hier, der uns weiterhelfen könnte. Im Untergeschoss finden wir eine alte Tauchkapsel. Im Inneren erblicken wir einen Menschen. Dumm nur, dass der Kollege bereits das Zeitliche gesegnet hat. Mangels Alternativen – und weil wir gerne herumspielen – gehen wir in die Tauchkugel und ziehen einfach mal den Hebel.

Atlantis doch im Atlantik?

Die Reise führt uns in eine atemberaubende Unterwasser-Welt. Leuchtreklamen verbreiten buntes, aber kaltes Licht. Die Architektur erinnert uns an düstere Science-Fiction-Filme. Zwar

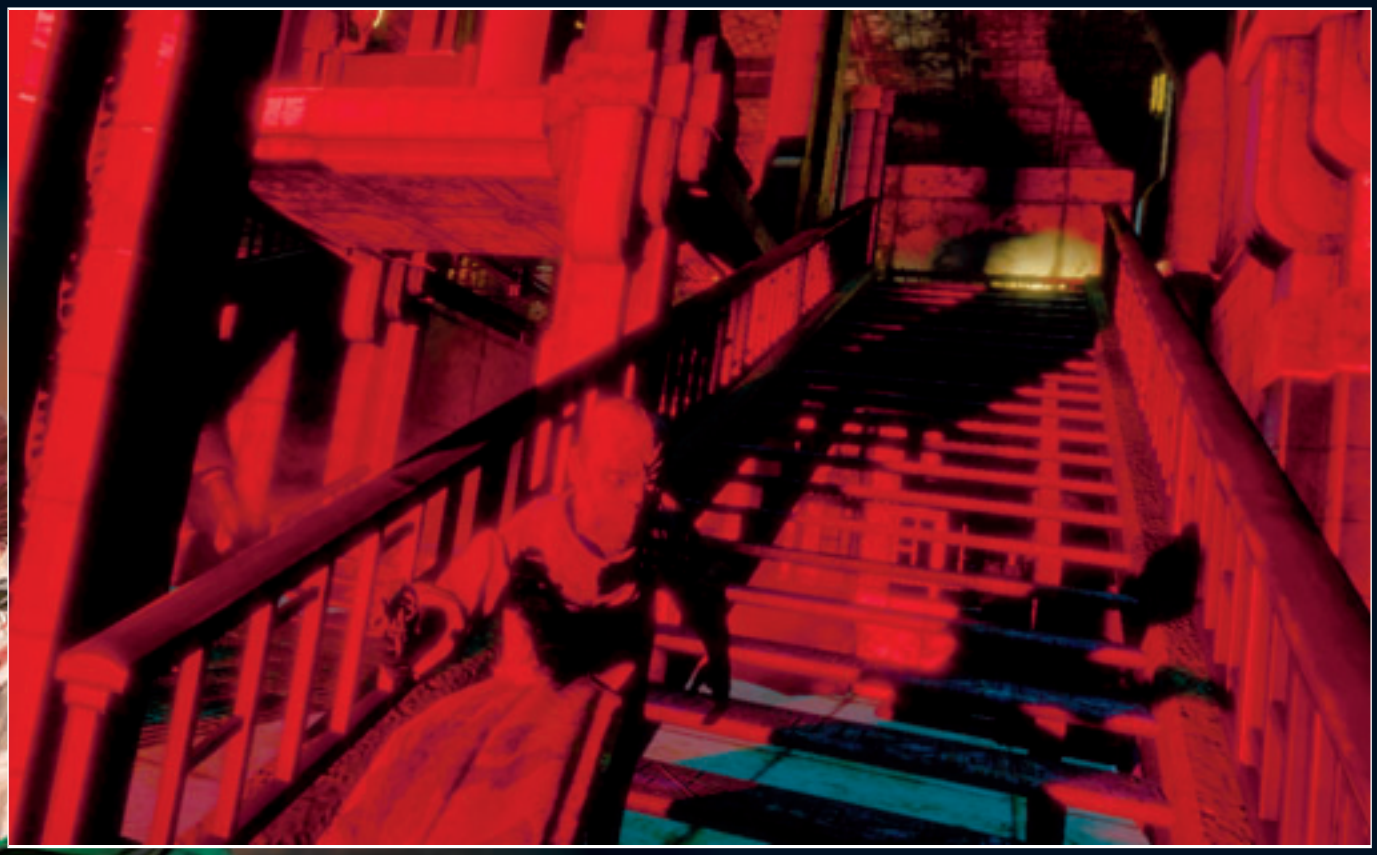
KEN LEVINE UND IRRATIONAL GAMES

Das Lieblingsheft des **Bioshock**-Machers: Ken Levine mit der PC PowerPlay.

Ken Levine beginnt seine Karriere als Drehbuchautor und Bühnenschriftsteller bei Paramount Pictures in New York. 1995 wechselt er in die Spielebranche und heuert bei den Looking Glass Studios (**System Shock**, **Thief: Dark Project**, **Ultima Underworld**) an. 1997 gründet er Irrational Games zusammen mit Jonathan Chey und Robert Fermier. Über die Jahre hinweg erarbeitet sich das Studio einen hervorragenden Ruf durch ausgezeichnete Software-Titel (**System Shock 2**, **Freedom Force**, **Tribes: Vengeance**).



Im Jahr 2000 eröffnet Irrational Games eine Zweigstelle in Canberra (Australien), Jonathan Chey übernimmt die Führung in Down Under. **Bioshock** weist – abgesehen von den Mitarbeitern – auch viele spielerische Parallelen zu **System Shock 2** auf. Deshalb wird **Bioshock** von der sehr loyalen Fangemeinde auch als »geistiger Nachfolger« des Klassikers gesehen.



Natürlich gibt es auch in einer **Unterwasserstadt** Rotlichtbezirke. Allerdings findet sich dort nicht die Art von Vergnügen wie in Amsterdam oder Hamburg.

liegt die komplette Stadt unter dem Meeresspiegel. Doch ist dieses Fleckchen Erde weder versunken, noch hört es auf den Namen Atlantis. Die Stadt heißt Rapture und wurde nach dem Zweiten Weltkrieg unter Wasser gebaut. Künstler, Sportler und Wissenschaftler sollten hier auf dem Meeresgrund die perfekte elitäre Gesellschaft prägen. Frieden und Fortschritt zum Wohle der Gemeinschaft. Unsere Kapsel nähert sich einem schleusenartigen Eingangsbereich, da drüber steht geschrieben »All the best things in the world flow into this city«. Das klingt doch viel versprechend ...

Kampfeslustige Kontaktaufnahme

Der erste Kontakt lässt jedoch jegliche Gastfreundschaft vermissen. Ein augenscheinlich mutierter, kommunikationsunfähiger und halb verwester Rest-Mensch (genannt Slicer) attackiert uns ohne Zögern. Mithilfe einer herumliegenden Rohrzange schaffen wir uns das Empfangskomitee vom Hals. Aber die Kapsel lässt sich nicht mehr bedienen – toll.

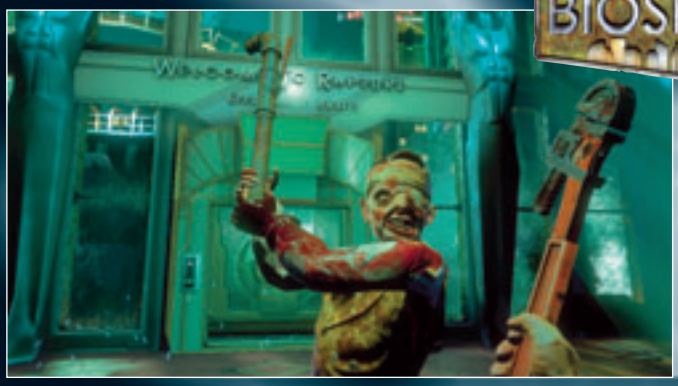
Vorsichtig bewegen wir uns durch die phantastisch gestaltete Umgebung und ergötzen uns an der Innenarchitektur. Kein Raum gleicht dem anderen. Wunderschöne, abwechslungsreiche Texturen und viele verschiedene, hübsch detaillierte Objekte vollziehen ein optisches Wechselspiel. Bedingt durch die unwirkliche Umgebung macht sich eine bedrohliche und beklemmende Atmosphäre breit, die durch plötzlich wie aus dem Nichts erscheinende Angreifer noch intensiviert wird.

Die Adams-Family

Der Grund für die mangelnde soziale Kompetenz der noch lebenden Bewohner: Sie haben einen großen Teil ihrer Menschlichkeit durch kapitale Mutationen verloren. Einst hatten namhafte Forscher (davon gab es ja genug) eine besondere Seeschnecken-Spezies entdeckt. Diese sonderte ein Sekret aus puren Stammzellen ab, das den Namen »Adam« erhielt. Nicht nur Krankheiten und Verletzungen waren plötzlich heilbar. Nebenbei ließ sich der menschliche Körper auch mit neuen (praktischen) Fähigkeiten ausstatten. Die Bewohner von Rapture verlang-



Keine Angst vor dem **Kieferorthopäden** ... schließlich liegt der Arzt untätig rum. Oder ist das sein Assistent?



Rohr gegen Zange! Schon bei den ersten Begegnungen mit den Bewohnern der Unterwasserstadt geht es hoch her. Toleranz scheint ein Fremdwort zu sein.



Die Little Sisters extrahieren mit ihrer dezenten Spritze das wertvolle Gen-Material namens **Adam** aus den Körpern der Toten. Der Big Daddy hält Wache.



Familienpflichten? Vaterfigur? Zu den Aufgaben der Furcht erregenden **Big Daddys** gehört in erster Linie der bedingungslose Schutz der Little Sisters.



Rauchen, Feuer und offenes Licht sind eigentlich verboten! Aber während eines blutigen **Bürgerkrieges** kann man die Gesetze ruhig flexibel auslegen.

ten nach immer mehr Adam. Mit der Zeit ging die soziale Struktur in die Brüche, Adam war für den Einzelnen wertvoller als das Leben der Anderen. Es kam zum Bürgerkrieg innerhalb der elitären Gesellschaft.

Mut zur Mutation

Im Zuge dieses Krieges wurden auf Grundlage von Adam so genannte Plasmiden hergestellt. Diese erfüllen einen ähnlichen Zweck wie die Cybermods aus **System Shock 2**: Sie geben dem Träger (mittels Minimutation) neue Eigenschaften. Als erstes freunden wir uns mit der Fähigkeit an, Stromstöße mit der bloßen Hand abzufeuern. Blitzgefrieren und Schnellrösten per Fingerschnippen gehören ebenfalls zum Repertoire. Auch die (über)lebensnotwendigen Telekinese- und Teleportfähigkeiten kommen nach und nach hinzu. Insgesamt werden im fertigen Spiel Dutzende von Plasmiden zum Einsatz kommen.



Bleib cool, Alter! Auch Sie werden das **sekundenschnelle Schockgefrieren** sehr bald zu schätzen wissen.

Selbstverständlich werden – wie es sich für einen Ego-Shooter ziemt – auch »richtige« Waffen benutzt. Pistole, Schrotflinte, Tommy-Gun und Flammenwerfer sind nur einige der nützlichen Todbringer. Ferner lassen sich diese auch durch Ionen-Gel, Sprengsätze und Gifte am »U-Invent-Kiosk« verbessern. Das Fehlen eines Fadenkreuzes erschwert zwar das Zielen, macht die Gefechte aber nervenaufreibender und sorgt für eine dichtere Atmosphäre.

Plastisch - phantastisch

Vorsichtig bewegen wir uns durch die herrlich gestaltete Unterwasserwelt. Die **Unreal 3**-Engine sorgt für eine extrem schicke und abwechslungsreiche Umgebung. Wirklich: Kein Raum gleicht dem anderen. Wunderschöne, plastisch wirkende Texturen und viele verschiedene, hübsch detaillierte Objekte vollziehen ein ästhetisches, optisches Wechselspiel. Die reduzierte Soundkulisse, die von unheimlichen Umgebungsgeräuschen und immer wiederkehrenden Lautsprecherdurchsagen bestimmt wird, passt dazu ganz vortrefflich.

Das umsichtige Voranschreiten erhöht nicht nur den Pulsschlag, sondern auch die allgemeinen Überlebenschancen. Gewohnheits-Rusher werden an **Bioshock** wenig Freude ha-

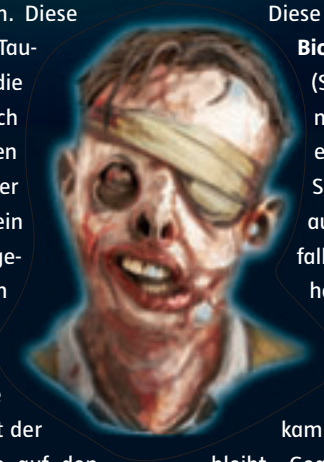


Die Kraft, Gegenstände per Gedanken zu bewegen, nennt man **Telekinese** oder Psychokinese. Diese Fähigkeit eignet sich sowohl zum Schutz als auch zum Angriff.

ben. Denn abgesehen von den Slicers warten zahlreiche Kameras, Roboter und Drohnen auf vorschnelle Spie... ALARM! Trotz aller Vorsicht eröffnet ein stationäres Geschütz aus heiterem Himmel das Feuer auf uns. Ein kurzer Stromstoß, und das Gerät verliert kurzzeitig seine Funktion. Jetzt schnell ran an den Apparat und die Hacker-Künste eingesetzt. In einem zeitkritischen Mini-Game gilt es, eine Energieleitung von A nach B zu legen. Bei Erfolg steht die Maschine unter unserer Kontrolle und attackiert stattdessen unsere Gegner.

Große Vaterhaie, kleine Schwesterfische

Solche Unterstützung sollten wir spätestens dann in Anspruch nehmen, wenn wir uns mit einem Big Daddy einlassen. Diese seltsamen, riesigen Kerle in Taucheranzügen durchstreifen die Stadt. Sie begleiten die noch seltsameren, kleinen Mädchen – die Little Sisters – auf ihrer Suche nach Adam. Sobald ein Genmutant den Löffel abgegeben hat, tauchen die beiden auf. Dabei schenkt uns das ungleiche Paar keinerlei Beachtung. Erst wenn wir die Sammlerin angreifen, dreht der Jäger auf. Direkte Angriffe auf den Bodyguard haben die gleichen Konsequenzen. Hilfreich ist bei diesen Gefechten die Interaktion mit der Umgebung. Steht der Big Daddy im Wasser, ist eine satte Ladung Strom extrem wirkungsvoll. Einen harmlosen, kuscheligen Teddy zünden wir an und setzen damit die Gegner in Brand. Eine Art Pheromon können wir gleich auf zweierlei Art einsetzen. Einerseits schützt es uns passiv vor den Attacken der Splicer, selbst wenn wir nur wenige Meter entfernt sind. Andererseits lässt sich der Botenstoff auch aktiv einsetzen. Kommt der Big Daddy mit dem Stoff in Kontakt, sehen Ihn die Splicer als Ziel und greifen Ihn an. Getreu dem Motto: Wenn zwei sich streiten, freut sich eben der Dritte.



Viele Wege führen nach oben

Diese spielerischen Freiheiten heben **Bioshock** ganz erheblich von der (Shooter-)Masse ab. Die dichte Atmosphäre erzeugt durchgehend eine wahnsinnige Spannung, die Schockeffekte passen wie die Faust aufs Auge. Mit etwas Strategie, Einfallsreichtum und taktischer Vorgehensweise führen viele verschiedene Wege zum Ziel, was stumpfes Drauflosballern uneffektiv macht. Worauf der Überlebenskampf letzten Endes hinaus läuft, bleibt Gegenstand von Spekulationen. Erreichen wir jemals wieder die Wasseroberfläche? Fest steht nur: Das eigene Überleben spielt ebenso eine Rolle, wie die mögliche Rettung der Bevölkerung – insbesondere der mysteriösen Little Sisters.

Sascha Aderman

FAZIT
SASCHA ADERMANN



Wahnsinn! Beim Probespielen habe ich glatt alles um mich herum vergessen, so sehr hat mich Bioshock in seinen Bann gezogen. Granaten-starke Grafik und stimmige Sounds sorgen für Gänsehaut. Die KI geht wirklich brutal gut zur Sache, nur einmal blieb beim Spielen eine Krankenschwester am Rollbett hängen. Geschenkt. Bioshock ist genial. Ideal für Shooter-Spezies mit Freude am Gruseln!

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- fantastische Grafik
- extrem dichte Atmosphäre
- beeindruckende Komplexität + Spielfreiheit
- knackige KI fordert den Spieler

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

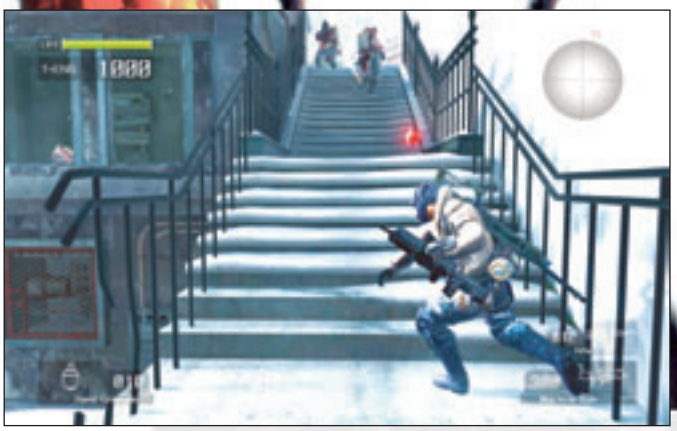
Freedom Force
(2002)

System Shock 2
(1999)

POTENZIAL HERVORRAGEND



Oft sehen wir uns allein auf weiter Flur einer Übermacht gegenüber. Da heißt es ausweichen und **Deckung suchen:** Die Lebensenergie regeneriert automatisch.



Granaten verursachen nicht nur hübsche Explosionen, sondern sind auch sehr effektiv. Lost Planet hat für jede Situation die passende Waffe parat.

Lost Planet

AUF DVD DEMO

CYLINK CYNAMITE.DE WW7 Ihr CyLink-Code

Sie wollen's richtig krachen lassen? Da haben wir was für Sie. Nach dem technisch missglückten Resident Evil 4 versucht sich Capcom erneut an einer Konsolenumsetzung und trifft voll ins Schwarze.

Bildschirmfüllende Explosionen, viel Lärm, markige Sprüche – so sieht es aus, das Erfolgsrezept von **Lost Planet** für die Xbox 360. Jetzt kommt das grafisch opulente Ballerspielchen auch für den PC. Hier kämpfen wir uns mit dem Helden Wayne – ja, der heißt wirklich so – durch eine wahre Eiswüste von Planet und geben einer Alienrasse namens Akriden kräftig Saures. Ob wir nun zu Fuß oder im Cockpit eines Kampfroboters im Schnee spielen, **Lost Planet** ist einfach pure Action.

Pure Langeweile ist dagegen die platte Hintergrundgeschichte rund um verrückte Wissenschaftler und missglückte Experimente, die wir Ihnen an dieser Stelle ersparen.

Warm anziehen

Dem extrem simplen Spielablauf zum Trotz – ein spielerisches Gimmick für erhöhte Adrenalinzufuhr haben sich die Entwickler dann doch einfallen lassen. Damit Sie sich nicht zu Tode frieren, müssen Sie regelmäßig Thermalenergie aufsammeln. Die gibt's in schmucklosen Behältern, die vereinzelt in den Levels versteckt sind, oder von toten Aliens. Sie müssen beim Durchstreifen der Abschnitte also auf Zack sein und dürfen sich zwischen den Scharmützeln nicht zuviel Zeit lassen.

Allzu schwierig ist das allerdings nicht, denn die zwölf Levels schleusen Sie durch enge Schläuche – Orientierungsverlust ausgeschlossen. **Lost Planet** ist kein Spiel für Fans von **Tomb Raider**, sondern richtet sich eher an Freunde von **Serious Sam**, die es stundenlang herzhaft krachen lassen wollen.

Erster!

Beeindruckende Explosionseffekte, Animationen, wie sie nicht schöner sein könnten, herrlich-hässliche Alienfratzen – **Lost Planet** ist spannendes Popcornkino zum Selberspielen. Besonders die regelmäßig auftauchenden Bossgegner sind ein echter Augenschmaus und wirken richtig bedrohlich. Dank höherer Auflösungen sieht das Spektakel auf dem PC sogar noch besser aus als auf der Konsole. Zudem ist **Lost Planet** das erste Spiel, das in der Vista-Version mit DirectX-10-Grafikeffekten auftrumpft und damit das peinliche Vista-Zugpferd **Halo 2** (Test in dieser Ausgabe) von Microsoft deutlich deklassiert. XP-Nutzer müssen aber nicht die Flinte ins Korn werfen: **Lost Planet** erscheint auch für DirectX-9-Grafikkarten; im derzeitigen Stadium sehen beide Fassungen extrem gut aus.

David Bergmann

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Capcom
Version	Demoversion
Termin	Juni 2007

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

FAZIT DAVID BERGMANN



Lost Planet reißt keine Bäume aus, macht aber einfach Spaß. Immer wenn das Spiel Gefahr läuft, fad zu werden, wirft es mich in eine neue spektakuläre Szene oder setzt mir einen der genialen Bossgegner vor die Nase. Das ändert freilich nichts am sympathisch einfältigen Spielablauf, der aber mit Sicherheit auch auf dem PC seine Fans finden wird.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Grafik
- viel Action ...
- ... aber auch nicht mehr
- flache Story

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Resident Evil 4
(04/2007: **84**)

Devil May Cry 3
(08/2006: **75**)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Mit einem grazilen Sprung in die Nähe seiner Opfer hat Altair das Überraschungsmoment auf seiner Seite.

Assassin's Creed

Die Assassinen schreckten nicht vor Mord zurück, um ihre politischen Forderungen durchzusetzen. **Die Auftragskiller von damals strebten nicht nach Reichtum, sondern nach dem Paradies.**

Vor einem Jahr sorgte Ubisoft mit **Assassin's Creed** auf der E3 für Aufsehen. Zunächst hieß es, der Titel erscheine exklusiv für die Playstation 3. Dann kamen Pläne über eine Portierung für die Xbox 360 ans Licht, welche sich später bewahrheiten sollten. Mit der zu erwartenden PC-Umsetzung verhält es sich ähnlich: Sie wird offiziell nicht bestätigt, aber auch nicht dementiert. Unter der Hand haben wir erfahren: **Assassin's Creed** kommt für den PC!



Wer reitet so schnell durchs Heilige Land? Es ist der Killer mit nur vier Fingern an der Hand ... Da trifft es sich gut, dass Sie einen **Araber(-Hengst)** reiten. Das Glück der Erde liegt halt doch auf dem Rücken der Pferde!

CYLINK
CYNAMITE.de
A48
Ihr CyLink-Code

FAKTEN

Genre	Actionspiel
Entwickler	Ubisoft Montreal
Version	Pressematerial
Termin	nicht bekannt



Schwertgefechte bei Assassin's Creed. Anstatt wild mit dem geschmiedeten Stahl rumzufuchteln, warten Sie auf den Hieb des Gegners und setzen im richtigen Moment den tödlichen Konterangriff.

Die Assassinen

Die Assassinen (arabisch: Haschischgenießer, französisch: Mörder) waren ein ismaelitischer Geheimbund, der von seinen Anhängern unbedingten Gehorsam verlangte. Sie verliehen ihren politischen Forderungen durch Morde Nachdruck, die von ihren Anhängern traditionell mit dem Dolch ausgeführt wurden. Ob die Auftragskiller tatsächlich Haschisch konsumierten, ist unklar. Marco Polo berichtet, dass sich die jungen Männer vor ihren Taten mit Opium betäubten. In der Zeit der Kreuzzüge besaßen die Assassinen mehrere Burgen in Syrien, darunter die berühmte Festung Masyaf. Diese war der Hauptsitz der Killer-Brigade und kommt auch im Spiel vor. »Der Alte vom Berg«, Rashid al-Din (1133-1193), war der Anführer des Clans. Im Spiel nimmt der fiktive Al Mualim die Rolle des Big Boss ein.

Altair, der arrogante Assassine

Anno Domini 1189. Das Heilige Land ist gespalten. Ein mächtiges Kreuzritter-Heer unter der Führung von Friedrich I. (alias »Barbarossa«), Richard I. (aka »Löwenherz«) und Phillipp II. schickt sich an, die Stadt Jerusalem von Sultan Saladin zurückzuerobern.

Anno Domini 1191. Ohne Barbarossa, der im Jahr zuvor in einem Fluss ertrank, erobern die Christen endgültig die Hafenstadt Akko. Bereits während der Belagerung der Hafenstadt gründeten deutsche Kreuzfahrer eine Bruderschaft zur Krankenpflege, aus der später der »Deutsche Orden« hervorgehen sollte.

Auch unser »Held« gehört einer Bruderschaft an. Allerdings pflegt Altair keine Kranken – er mordet aus politischen Motiven. Unter den Mitgliedern der Assassinen (siehe Kasten oben rechts) bekleidet er den höchsten Rang. Er ist ein Meister seines Fachs, ein Profikiller.

Jedoch steigt Altair der Ruhm zu Kopf, er wird unvorsichtig und nachlässig. Er versiebt seinen wichtigsten Auftrag, den Mord an Robert de Sable, dem Anführer des Templerordens. Ergebnis: Er fällt in der Rangordnung der Meuchelmörder auf die unterste Stufe – so will es die Tradition.

Killer-Kapuze stoppt Kreuzzug

An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Ihr Ziel ist es, die Karriereleiter auf ein Neues zu erklimmen und nebenbei den Dritten Kreuzzug zu stoppen. Oder umgekehrt. Gut, dass sich beide Bestrebungen durch die aktive Sterbehilfe neun führender Politiker umsetzen lassen.

Neben diesen Hauptmissionen gibt es natürlich auch kleinere Aufträge, die Sie durch das Heilige Land führen. In Akko, Damaskus und Jerusalem gibt es Vieles zu erkunden, schließlich muss ein Attentäter seine Umgebung wie seine Kuttentasche aus dem Effeff kennen.

Zwar beeinflussen diese Nebenmissionen nicht die politischen Ränkespiele zwischen Sultan Saladin, Richard Löwenherz und Co. Gleichwohl verschaffen Ihnen derartige Aufgaben ein gutes Ansehen innerhalb der Bevölkerung.

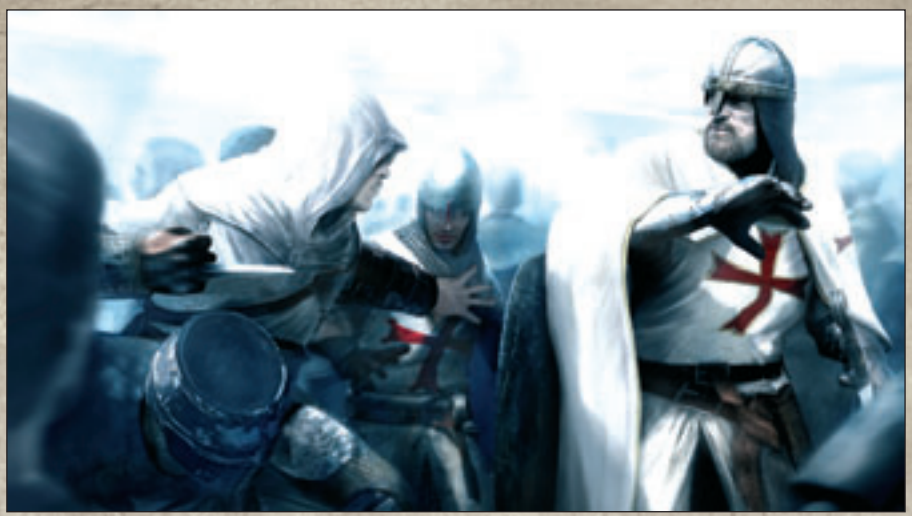
Geliebter Feind – gehasster Freund

Ihre Reputation in den Reihen der Stadtbewohner ist im Spiel von entscheidender Bedeutung. »Social Stealth«



Tödlicher Ringfinger

Handwerkliches Geschick und eine Portion Leidensfähigkeit sind für einen Auftragskiller wie Altair Pflicht. Da ein Dolch am Hüftgürtel die Beweglichkeit einschränkt, hat sich unser Kapuzenmann etwas Besonderes ausgedacht: Er trägt das Meuchelmesser am Unterarm. Die Klinge lässt sich über einen Mechanismus am kleinen Finger ausfahren. Ballt Altair die Faust, schießt der spitze Stahl hervor – genau an der Stelle, wo eigentlich der Ringfinger ist. Also trennte sich unser Assassine von dieser störenden Extremität – Heirat kommt für ihn ohnehin nicht in Frage!



Der Moment der Entscheidung spielt sich in Sekundenbruchteilen ab. Wenn jetzt keine königliche Leibwache mehr dazwischenfunkt, ist **der bärtige Templer** schon so gut wie geliefert.

Mein Freund, der Pöbel

Wie entscheidend das Verhältnis zum gemeinen NPC sein kann, verdeutlichen diese beiden Illustrationen.



Der typische **Ablauf eines Assassinen-Attentats** baut auf einem einheitlichen Grundgerüst auf. Zuerst suchen Sie sich eine Position auf den Dächern, um einen guten Überblick über den Ort des Geschehens zu erhalten.

Freundlich gesinnte Passanten





Auf der Flucht vor den Wachen bietet Ihnen eine gut gesinnte Menschengruppe Schutz.



Anstatt Sie zu verraten, führen die Bürger die Verfolger hemmungslos auf die falsche Fährte.



Die gutgläubigen Häscher folgen den falschen Hinweisen ohne langes Zögern, Gefahr gebannt.



Jetzt können Sie in eine andere Richtung aufbrechen. Der ruhige Feierabend ist also gerettet!

Unfreundlich gesinnte Passanten



Nicht selten werden Sie von mehreren Wachen gnadenlos durch die engen Gassen gehetzt.



Treffen Sie nun auf eine Gruppe böswilliger Leute, so versperren Ihnen diese den Fluchtweg.



Das Ende vom Lied: Es gibt kein Entrinnen mehr, die Verfolger stellen Sie. Aus die (Mantel-)Maus.

heißt das Feature, das die Interaktion mit den NPCs beeinflusst (siehe Kasten links). Beispiel Wandklettern: Abhängig von Ihrem Sozialprestige werden Passanten Sie entweder bei patrouillierenden Straßenwachen anschwärzen oder Ihnen freie Hand beim Fassadenkraxeln lassen. Spätestens wenn Sie eines der neun Hauptziele ausschalten wollen, macht sich Beliebtheit bezahlt. Dazu später mehr.

Erfüllte Erledigungen, etwa die Entsorgung einfältiger Erzhalunken, erbringen zudem Erfahrungspunkte. Steigen Sie in der Hackordnung eine Stufe auf, füllt sich Ihr Waffenschrank mit nützlichen Todbringern wie Armbrust, Wurfdolchen und Schwertern.

Search & Destroy

Die wichtigste Waffe für die traditionsbewusste Tötung seiner Opfer trägt Altair indes schon am Körper: Einen mehrteiligen Klingenmechanismus, dessen Charakteristikum die hervorschnellende Dolchspitze ist (siehe Kasten S.33).

Der typische Auftragsmord läuft prinzipiell immer nach dem gleichen Schema ab. Die Phase der Vorbereitung ist eher ruhig, wohingegen bei der Durchführung mit jeder Menge Action zu rechnen ist. Altair hat sich bestimmt Tipps von seinen Ubisoft-Kollegen geholt: Erst observieren und anschleichen wie Sam Fisher, dann blitzschnell zuschlagen und noch schneller vom Tatort verschwinden als der persische Prinz.

Freiheit im Geiste

Doch auch wenn das Grundgerüst gleich bleibt, ändert sich das Drumherum ständig. Wie ist das Verhältnis zu den Einwohnern? Wie viele Wachen hat die Zielperson und welche Waffen trägt die Leibgarde? Sind auf den Dächern Späher, die auffälliges Verhalten Ihrerseits registrieren und Alarm schlagen könnten? Wie kommen Sie unbemerkt in die Nähe des Opfers? Viele Fragen also, die nach einer ausgefeilten Strategie verlangen. Ob Sie sich an den zahlenmäßig überlegenen Leibwächtern vorbeikämpfen oder schnell und hinterlistig aus dem Hintergrund meucheln, bleibt Ihnen überlassen.

Hirngespinste

Der Background des Kuttenträgers bleibt jedenfalls vorerst rätselhaft. Bei einer Demonstration



Alter Assassinen-Tipp: Bewegen Sie sich **im Obergeschoss**. Von dort haben Sie nicht nur den besten Überblick, sondern kommen auch schneller vorwärts als in den verwinkelten Gassen.

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

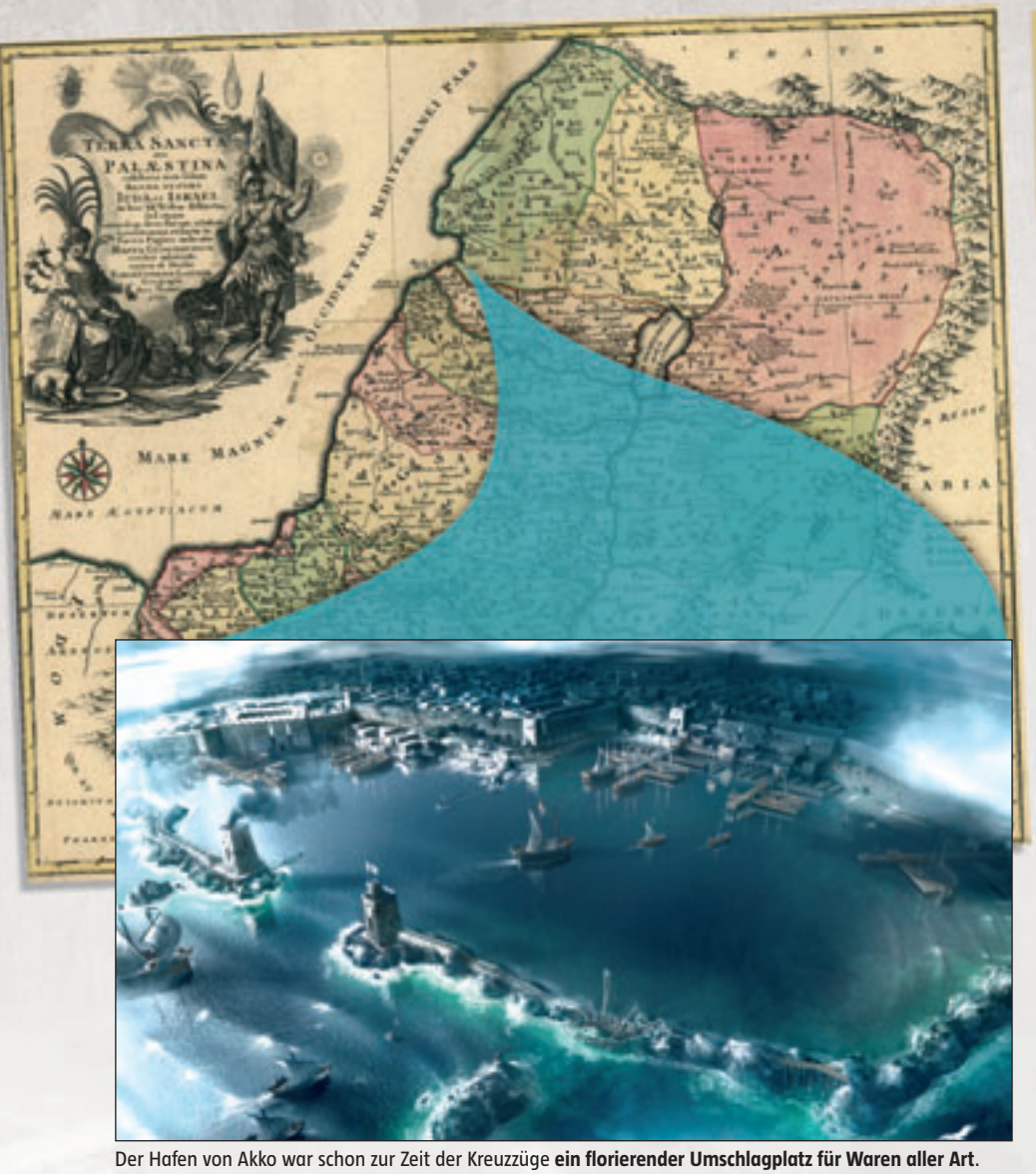


Haben Sie die Lage ausreichend gepeilt und Ihr Ziel ausfindig gemacht, müssen Sie in die Nähe Ihres Opfers gelangen. Dabei sollten Sie möglichst diskret vorgehen. In einem günstigen Moment überraschen Sie die Wachen und schalten die Zielperson aus. **Gute Umgebungskenntnisse erleichtern die Flucht** übrigens allgemein.

im Rahmen der Entwicklermesse X06 in Barcelona war nach dem Ableben des Helden für einen kurzen Augenblick ein Menübildschirm zu sehen. Unter dem Menüpunkt »animus memories« (animus, lateinisch: Geist, Herz, Seele) steht die Unterzeile: »access your genetic memory« (Greif auf deine genetischen Erinnerungen zu). Zahlreiche Spekulationen ranken sich seither in Internetforen um den Mörder im muffigen Mantel.

Die zurzeit wohl am häufigsten auftauchende Theorie beschäftigt sich mit der Annahme, dass Erinnerungen in den Genen der Menschen »weiterleben« und vererbt werden. In diesem Zusammenhang wird auch über ein ominöses Hightech-Forschungsinstitut spekuliert, dessen Mitarbeiter die Gehirne von Menschen anzapfen, um Geschehnisse der Vergangenheit zu erhellen. Jade Raymond, die Produzentin von **Assassin's Creed**, beantwortete diese Frage in einem Interview mit der Aussage: »Kein Kommentar«. Es darf also munter weiter gerätselt und geraten werden.

Sascha Adermann



Der Hafen von Akko war schon zur Zeit der Kreuzzüge **ein florierender Umschlagplatz für Waren aller Art**. Zwischen Händlern und seriösen Schwertschmieden gedieh auch der Schwarzmarkt.

SCHON GEWUSST ..?

... Altair (arabisch: Der Fliegende) ist der Name des hellsten Sterns im Sternbild Adler. Auf einigen Screens erkennt man auch, dass die Kapuze des Mantelträgers dezent dem Schnabel eines Raubvogels ähnelt.

FAZIT
SASCHA ADERMANN



Assassin's Creed fasziniert mich schon allein wegen seines ungewöhnlichen Szenarios. Kreuzzug, Löwenherz, Jerusalem – wer braucht da schon einen Hitman? Als Kapuzenmann Teil tatsächlicher historischer Ereignisse zu werden – die Vorstellung gefällt mir. Ob das Spiel letzten Endes auch genug Abwechslung und Langzeitmotivation bietet, bleibt vorerst ungewiss. Hoffen wir, dass Ubisoft uns nicht lange auf die Folter spannt.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

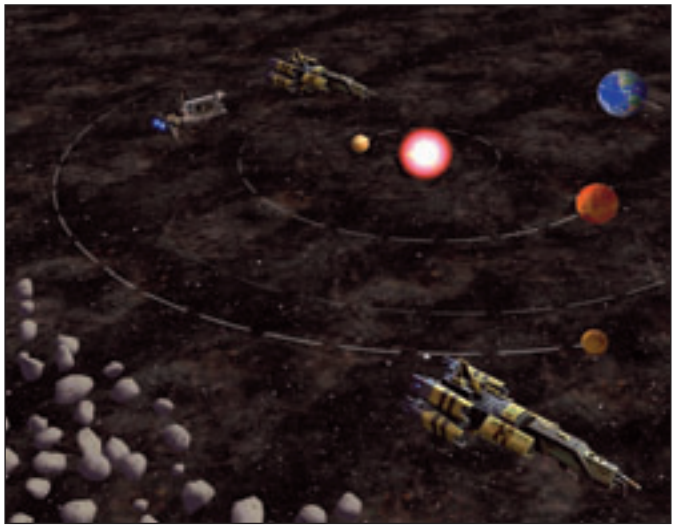
- unverbrauchtes Spielprinzip, viele spielerische Freiheiten
- spannendes »Social Stealth«-Feature
- erstklassige Optik, geschmeidige Klettereinlagen
- keine Details über Nebenmissionen bekannt, es droht mangelnde Abwechslung

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Prince of Persia: The Two Thrones
(12/2006: **86**)

Splinter Cell: Double Agent
(12/2006: **85**)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Mit verschiedenen Raumschifftypen erobern wir den **Weltraum**. Hier soll es auch zu richtigen Schlachten kommen, wenn's im Sonnensystem zu eng wird.



Der CEO (neudeutsch für **Geschäftsführer**) arbeitet wie ein Missionar, mit ihm können wir unser Firmenimperium wie eine Religion verbreiten.

Civilization 4 Beyond the Sword

Nach dem kriegerischen Warlords prallen im zweiten Addon ganz neue Fronten aufeinander, **inklusive Weltraumschlachten, Konzernkriegen und Naturkatastrophen**!

CYLINK
CYNAMITE.DE
K Ø K
Ihr CyLink-Code

Es gibt Spiele, die sind so riesig, dass man sich kaum vorstellen kann, dass es noch riesiger geht. Eins davon ist **Civilization 4**: Das fesselt Strategen ja schon in Rohform wochenlang an eine (!) Partie. Aus diesen Wochen könnten bald Monate werden: Im Juli erscheint Addon Nummer Zwo, **Beyond the Sword**, das sich vor allem auf die Epochen ab Erfindung des Schießpulvers stürzt. Damit wir nicht ewig brauchen, bis wir diese Zeitalter erreichen, können wir uns neuerdings ein maßgeschneidertes Reich zusammenstellen, das schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat.

Alpha Civtauri

Eine der alten Siegbedingungen wird kräftig aufgemotzt: Seit dem allerersten **Civilization** gibt es ja bekanntlich den Weltraumsieg. Bisher bauten wir einfach ein paar Raumschiffkomponenten zusammen, schickten das Geschoss auf die Reise und drückten Daumen, dass wir als erstes Volk Alpha Centauri erreichen.

In **Beyond the Sword** hingegen bauen wir verschiedene Schiffe, ziehen sie (ebenfalls rundenweise) durchs Sonnensystem, erobern Planeten, fördern Rohstoffe aus Asteroidenfeldern ab, treiben interstellaren Handel – oder lasern uns gegenseitig die Schiffe in Stücke.

Götze Geld

Erst kam die Kultur (**Civ 3**), dann die Religion (**Civ 4**), jetzt kommt der Kapitalismus. Im Addon können Sie nämlich internationale Konzerne gründen, die Ihren »Glauben« verbreiten. Geschäftsführer mit Schlipps und Geldkoffer fungieren quasi als Patte-Priester und gründen Niederlassungen. Je mehr Filialen Sie haben, desto bessere Rohstoffboni kassieren Sie.

Dieses Spielprinzip der gewaltfreien Expansion war schon im Hauptprogramm richtig



Zwölf **Szenarios** gibt's im Addon, einige davon haben »ausgewählte Mitglieder der Community« gebastelt.

FAKTEN

Genre	Runden-Strategiespiel
Entwickler	Firaxis
Version	Präsentation
Termin	Juli 2007



Hoppala: Nicht immer kommt alles Gute von oben. Schon gar nicht in Form von **Fallschirmjägern**, die sich diese wehrlose Stadt gerne näher anschauen wollen.



Obwohl sich Beyond the Sword auf die Zeitalter ab Erfindung des Schießpulvers konzentriert, gibt's auch frühere Szenarien. Hier etwa »**Karl der Große**«.

gut umgesetzt – wenn das beim Addon auch so hinhaut, freuen wir uns jetzt schon auf fiese feindliche Übernahmen ganzer Städte. Ohne dass ein Schuss fällt!

Spionage gab's hingegen schon früher, aber auch die Geheimagenten lernen dazu. Vor allem beim Sabotieren und Zersetzen: Hier einen Brunnen vergiften, da eine Rebellion anzetteln, schon wechselt eine Stadt den Besitzer. Ohne dass ein Schuss ...

Annolization

Die Bevölkerung war in **Civilization** noch nie leicht zu beglücken. Tempel, Obelisken, Kirchen, fließend Aquäduktwasser, genug zu essen, genug Platz, genug Spaß – da konnte man als Feldherr noch so gut sein, das gemeine Volk schmollte trotzdem gerne. Im Addon soll's noch schlimmer werden, denn dann stellen die verwöhnten Stadtmenschen gezielte Forderungen, etwa nach bestimmten Rohstoffen.

Also ob das nicht schon stressig genug wäre, gesellen sich besondere Ereignisse dazu: Naturkatastrophen, Hilfegesuche von Neutralen und Verbündeten.

Apropos Verbündete: Mit dem Apostolischen Palast (genau, da wohnt der Benedikt) können Sie bereits in frühen Spielphasen Resolutionen erlassen, die sich stark auf die diplomatischen Verhältnisse auswirken. Diese Erlasse gab's bisher erst mit Erfindung der Vereinten Nationen. Deren Resolutionen waren für Spieler mit Hobbydiplomaten-Diplom ein prima Werkzeug, um etwa Atomwaffeneinsatz unter brachiale internationale Strafen zu stellen. Ideal, um missliebige Konkurrenten vom diplomatischen Parkett zu bugsieren.

By the Grachten of Babylon

Dazu kommt die übliche Feature-Parade: zehn neue Nationen (darunter die Niederlande, Babylon und Portugal). 16 frischgebackene Regenten wie Sitting Bull und Hammurabi. Fünf weitere Wunder (der Riesenjesus von Rio de Janeiro, die Osterinselköpfe, Birmas Shwedagon-Pagode, das Mausoleum von Halikarnassos und die Zeus-Statue von Olympia).

Martin Deppe



Raumschiffe und **Stationen** sind teuer. Aber als Lohn winken Planeten und Rohstoffvorkommen!

FAZIT
MARTIN DEPPE



Statt nur die obligatorischen Szenarios und Frischlings-Truppen zu liefern, erweitert Firaxis das Epos um richtig spannende Ideen. Mir als Fan von Alpha Centauri gefällt vor allem das ausgebaute Weltraumrennen. Hoffentlich gibt's das Addon auch in einer Special Edition: mit Neun-Tage-Woche und einem Martin-Klon, den ich dann statt mir auf die Arbeit schicke!

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- ausgebautes Weltraumrennen
- kaufbare Imperien für schnellere Starts
- zehn neue Zivilisationen, neue Herrscher
- neue Einheiten und Szenarios

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

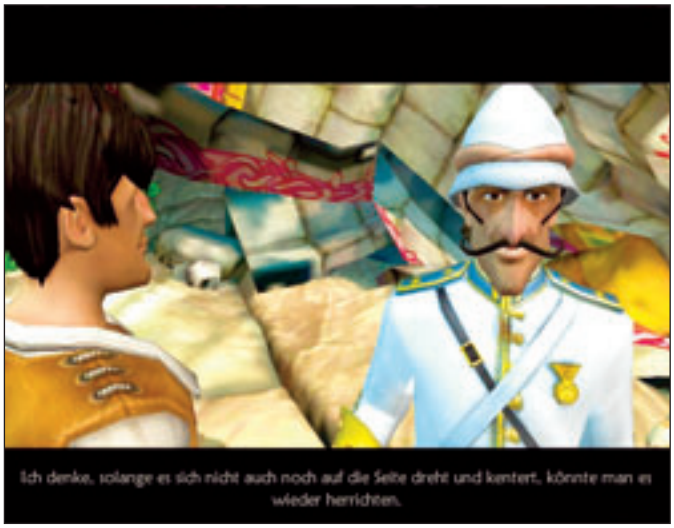
Railroads
(11/2006: **87**)

Civilization 4
(11/2005: **91**)

POTENZIAL HERVORRAGEND



Dort liegt sie, die **Pfeife** des Anstoßes: Bis wir die eingesammelt haben, dauert's. Denn das Objekt ist zu klein, als dass wir es sofort erwischen könnten.



Geheimagent abgeliefert, **Schiff** versenkt: kein glücklicher Tag für Jack. Nun müssen wir einen Weg finden, wie er wieder von der Insel kommt.

Jack Keane

AUF DVD VIDEO
CYLINK CYNAMITE.de 93X Ihr CyLink-Code



Wir sind mit Jack zur See gefahren, und erzählen Ihnen von unserem tollpatschigen Helden, liebevoll gestalteten Comic-Schauplätzen – und viel zu kleinen Objekten.

Jack Keane ist ein leicht verträumter Seefahrer der britischen Kolonialzeit – und steckt bis zum Hals in Schulden. Das ist zumindest der Eindruck, den wir nach den ersten Minuten im gleichnamigen Point&Click-Adventure haben. Wir konnten uns mit einer Alpha-Version bereits durch die ersten sechs Kapitel und Comic-Schauplätze rätseln. Und gleich im ersten Kapitel befindet sich der gute Jack in einer argen Zwickmühle: Die brutalen Schläger eines Geldhais wollen ihm im Turm des Westminster-Palastes die Kröten aus dem Leib prügeln, die Jack ihrem Chef schuldet.

Klar, dass wir dieser Situation entkommen sollten, damit unser Held kein schnelles und ungutes Ende nimmt. Aber keine Angst: In **Jack Keane** wird nicht gestorben. Vielmehr spielt es sich wie der Quasi-Vorgänger **Ankh** – denn Assil und seine Freunde sind wie Jack das Produkt der deutschen Entwicklerstube Deck 13.

Geldgeil

Jack ist kein erfolgreicher Geschäftsmann. Umso besser, dass ihm die britische Regierung einen lukrativen Deal anbietet. Um an ganze 10.000 Tacken zu kommen, muss er nur einen Geheimagenten in Kapstadt aufsammeln, und auf einer Insel im Indischen Ozean wieder von Bord schmeißen. Gesagt, getan – Jack macht sich sofort auf den Weg nach Südafrika und sucht dort nach dem Agenten Ihrer Majestät.

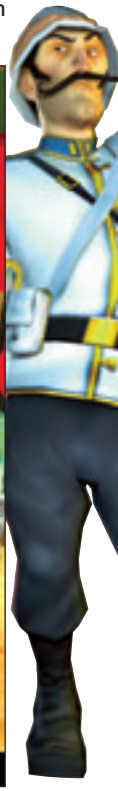
Per Point&Click-Steuerung scheuchen wir die Wasserratte Jack an Land, dabei stolpert er über den gesuchten Agenten. Der sich nach einem kurzen Multiple-Choice-Gespräch als total aufgeblasen und selten dämlich herausstellt. Keine große Hilfe also. Trotzdem packt Jack ihn nach ein paar kurzen Rätseleinlagen auf sein Schiff und fährt ihn zur gewünschten Insel.

Ein bisschen Bumm!

Nach einer unsanften Bruchlandung an den Felsen des Eilands schauen wir uns genretypisch



Die **Comic-Schauplätze** sind bunt gestaltet. Die Leute, die wir treffen, haben meist auch einen an der Waffel.



FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Deck 13
Version	Alpha
Termin	August 2007



Indien ist im Spiel noch eine britische Kolonie, also muss man selbst mitten auf einem Eiland mit Zollkontrollen genervter **Beamten** rechnen.



Was haben wir schon in **Jurassic Park** gelernt? Nie, aber auch wirklich nie Zäune anfassen – sie könnten unter Strom stehen, wie diese Zwischensequenz zeigt.



erstmal um und sammeln alle Gegenstände ein, die nicht niet- und nagelfest sind. So füllt sich unser Inventar am oberen Bildschirmrand recht schnell, wird dabei aber nicht unübersichtlich. Um von den Felsen zu flüchten, müssen wir erst eine Kletterpartie hinter uns bringen, bei der uns Felsen den Weg versperren. Praktisch, dass wir Zutaten für eine handliche Bombe finden. Aus einem Sparelefanten, etwas Schwarzpulver und einer Lunte bauen wir ein äußerst explosives Rüsseltier, mit dem wir die Blockade aus dem Weg räumen.

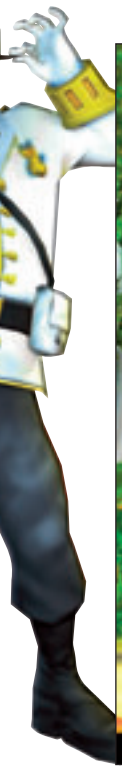
Die Rätsel in **Jack Keane** sind logisch und nicht so einfach wie etwa die der ersten Staffel von **Sam & Max**. Trotzdem lassen sie sich recht schnell lösen. Vor allem wenn man gerne ein wenig um die Ecke denkt. Denn nicht immer ist die offensichtlichste Lösung die richtige. Mitunter gibt's auch verschiedene Wege, um ein Rätsel zu lösen. So können wir ein Boot zum Beispiel mit Hammer und Nägeln reparieren. Oder wir stopfen das Leck mit einem Pinsel voll Teer.

Blind und grobmotorisch

Die Charaktere in **Jack Keane** sind ebenso wie die Bande aus **Ankh** ziemlich lustig drauf – auch wenn die Witze in Rätseln und zahlreichen Zwischensequenzen nicht so gut präsentiert werden, wie zum Beispiel in den alten Adventures von Lucas Arts. Was aber nicht an den sehr guten Sprechern liegt. Es fehlt einfach der letzte Schliff, noch ein wenig mehr Biss.

Auch das aus **Ankh** bekannte Problem mit zu kleinen Gegenständen ist in **Jack Keane** anzutreffen. Wir standen zum Beispiel länger als eine Minute vor einem Fass, auf dem eine Pfeife lag. Bis wir die Pfeife erwischt haben, haben wir die Maus unseres PCs in Gedanken schon dreimal entnervt an die Wand geschmissen. Außerdem darf auch noch an den »Spring-Stellen« gearbeitet werden. Das sind Orte, an denen Jack hochspringen kann, um noch weitere Schauplätze zu erreichen. Diese Stellen sind mit einem kleinen funkelnden Licht versehen, damit wir sie auch ja nicht übersehen. Im kunterbunten Kapstadt, in dem es im Hintergrund recht viel Bewegung gibt, übersieht man's dann aber doch – nervig!

Susanne Braun





Das **Inventar** ist oben sichtbar, kann je nach Wunsch auch ausgeblendet werden.

FAZIT
SUSANNE BRAUN



Ankh und Herz des Osiris haben mir Spaß gemacht, seitdem ich jedoch über die aktuelle Staffel von Sam und Max gestolpert bin, weiß ich, was mir in den Ägypten-Adventures gefallen hat: richtige Brüller, die mich laut auflachen lassen. Ich hoffe, dass Jack Keane noch etwas nachlegt. Ansonsten habe ich mich in den bunten Comic-Schauplätzen fast sofort wieder heimisch gefühlt.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- logische Rätsel
- tolle Comic-Grafik
- manche Objekte sind zu klein
- »Hüpf-Stellen« werden schnell übersehen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Herz des Osiris
(11/2006: **88**)

Ankh
(11/2005: **88**)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Wah, ein Gegner! Ob wir mal eben die **Zeit anhalten** und ihm die Waffe abnehmen? Der wird blöd schauen, sobald wir die Zeit wieder anwerfen ...



CYLINK CYNAMITE.DE Q87 Ihr CyLink-Code

AUF DVD TRAILER

Timeshift

Der Ego-Shooter Timeshift hat bereits selber eine lange Zeitreise hinter sich. Wir haben uns bei Vivendi Games mit Produzent Kyle Peschel getroffen, und der hatte Einiges zu erzählen.

Vor einem dreiviertel Jahr war die Entwicklung zu **Timeshift** quasi abgeschlossen. Eine Demoversion war fertig, und gerade einmal sieben Bugs galt es noch zu fixen – eine Sache von einem Tag, wie uns Produzent Kyle Peschel glaubhaft versichert. Doch es sollte ganz anders kommen ...

Kyles Chef konfrontierte ihn mit einer Frage, bei der er die Kontrolle über seine Kinnlade verlor: Stell Dir vor, Du bekommst ein Jahr mehr Zeit für **Timeshift**. Was würdest Du ändern?

Runderneuerung

Vor Kyles geistigem Auge zogen die letzten Wochen vorbei. Die Wochen mit jeweils 100 Arbeitsstunden. Dann sprudelten Änderungen aus ihm heraus. Er würde die komplette Physik-Engine ersetzen und mit der neuen Havoc arbeiten, Story und Held austauschen, die Videosequenzen rausschmeißen, die ganze Grafik umstellen, neue Bösewichte entwerfen, die ersten vier Levels komplett in die Tonne treten ... Kurzum, das Spiel von vorn bis hinten runderneuern. Kyles Chef reagierte völlig überraschend. Er sagte »Okay«.

NextGen statt Kaugummi

Ein gewagter Schritt. Damals war **Timeshift** noch ein ordentlicher Shooter im bunten Steampunk-Look. Nicht gerade schlecht, aber doch nichts Weltbewegendes. Was uns Kyle jetzt präsentierte, ist ein völlig anderes Kaliber.

Im Zentrum des Spiels steht ein Anzug, mit dem sein Träger die Zeit manipulieren kann. Der Bösewicht Krone hat sich mit der ersten Version des Anzugs (dem Alpha-Suit aus dem ursprünglichen Spiel) aus dem Staub gemacht und Sie schlüpfen in den Beta-Suit, um die Verfolgung durch die Zeit aufzunehmen. Sie sind nicht mehr der Schwarzenegger-artige Superheld aus dem alten **Timeshift**, sondern irgendein Typ mit einem mächtigen Anzug. Der ei-

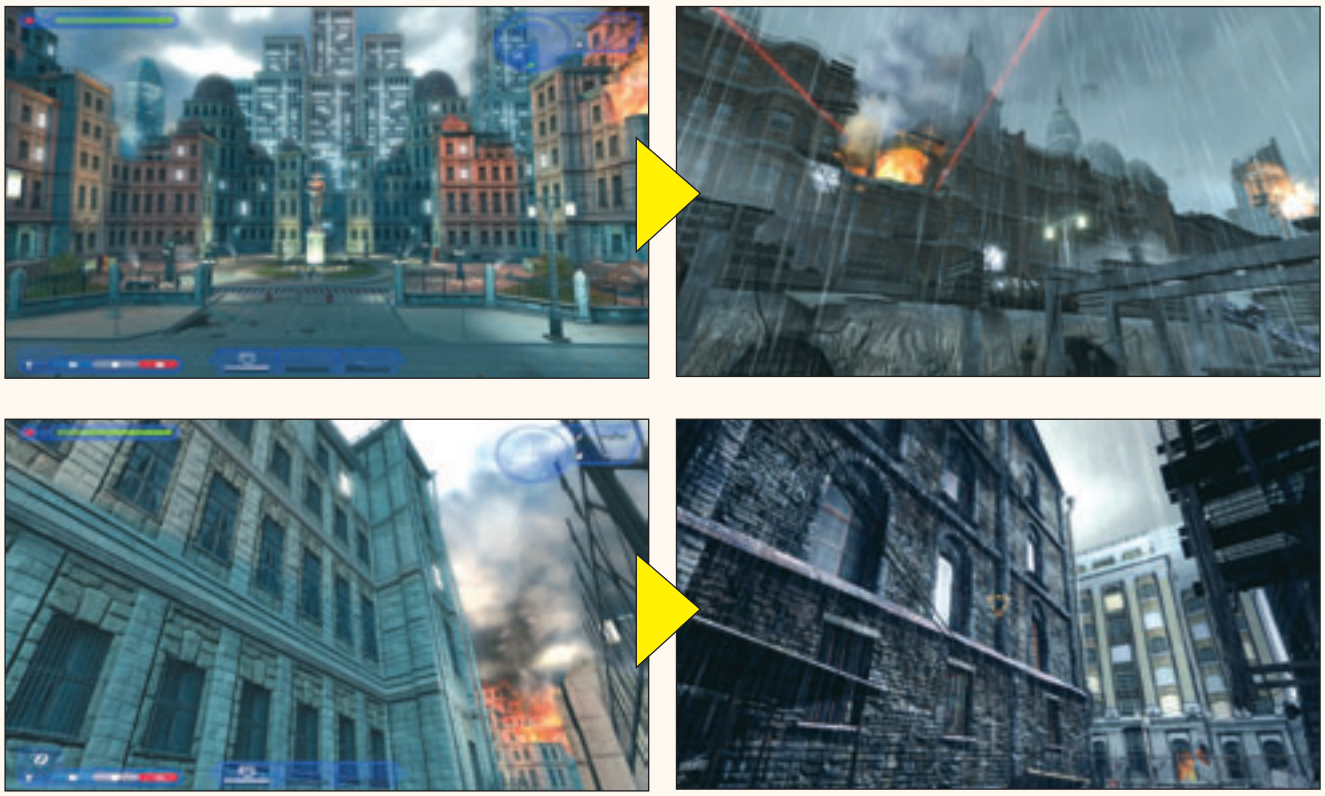
FAKTEN

Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Saber Interactive
Version	Präsentation
Termin	Herbst 2007

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

ALLES NEU MACHT DER MAI

Düster: Saber hat die komplette Optik eingestampft und neu aufgesetzt. Auf den beiden linken Bildern sehen Sie das Timeshift von früher, rechts jeweils die aktuelle Version des Spiels. Die Grafik-Engine ist eine Eigenentwicklung des russischen Teams.



gentliche Held, das sind nun Sie. Und der Kaugummi-Look von früher ist einer düsteren Next-Generation-Welt gewichen. Im Level, den wir bei Vivendi zu sehen bekamen, regnet es. Und wie! Wenn Sie die Zeit mit Hilfe des Anzuges langsamer laufen lassen, dann werden die einzelnen Tropfen sichtbar. Halten Sie die Zeit an, dann können Sie jeden einzelnen von Nahem betrachten – sehr eindrucksvoll. Spulen Sie die Zeit zurück, dann schießen die Tropfen vom Boden zurück in den Himmel.

Alternativen

Anders als bei der aus **Max Payne** bekannten Bullet Time ist der Spieler gegen die Zeiteffekte immun. Natürlich ist das im Kampf von großem Nutzen, aber nicht nur dort. Stellen Sie sich vor, Sie wollen auf eine Plattform. Der Absatz ist unerreichbar hoch, doch oben steht ein Fass. In **Timeshift** schießen Sie das Fass herunter, stellen sich darauf und lassen die Zeit rückwärts laufen. Was hinunterfiel, muss wieder hochfliegen, und schon stehen Sie oben. Was bietet das für Möglichkeiten!



Lichtspielchen gibt es jede Menge. Wechseln Sie zum Beispiel vom Dunklen ins Helle, dann passen sich Ihre »Augen« langsam an.



Die neuen Models bestehen aus über 5 Millionen **Polygonen** (im Spiel noch 7.000) – zu viel, um sie auf einmal im 3D-Editor zu öffnen.



Gegen diesen **Mech** richten Ihre Waffen wenig aus – dafür ist er zu dick gepanzert. Außerdem zerlegt er mit einer Salve ganze Häuserfassaden.

Das Spiel wird mehr oder weniger linear verlaufen, doch durch die Kontrolle über die Zeit ist hoffentlich kein Weg wie der andere.

S.A.M. I am

Neben der Zeit-Manipulation verfügt Ihr Beta-Suit über zwei wichtige, neue Funktionen. Die erste ist ein Rückhol-Mechanismus, der Anzug und Held im Notfall automatisch ins Jetzt zurückbefördert, um zu verhindern, dass die mächtige Waffe in die falschen Hände fällt. Die zweite ist eine Künstliche Intelligenz namens S.A.M. (Strategic System for Adaptable Metacognition), die während des Spiels Vorschläge zum Einsatz der Zeit-Manipulationen macht. Statt bei jedem Gegner die Zeit anzuhalten oder nach einem Fehler zurückzuspulen, sind Sie zum Teil auf die Entscheidungen von S.A.M. angewiesen. So wollen die Entwickler etwas mehr Dynamik reinbringen und Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten vorführen.

Multiplayer

Den neuen Multiplayer-Modus haben wir bislang noch nicht gesehen, doch laut Kyle wurde dort verhältnismäßig wenig geändert. Es wird die üblichen Modi wie Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag geben. Die Besonderheit: Die Modi lassen sich über die Einstellung von Lebensenergie, Schwerkraft, Art der Waffen etc. bis aufs letzte Detail an die persönlichen Vorlieben anpassen.

Verständlicherweise werden Sie nicht die vollen Fähigkeiten des Anzuges einsetzen können. Dennoch wollten die Entwickler unbedingt die spannende Zeit-Manipulation auch in die Multiplayer-Gefechte einbauen. Daher gibt es eine Art Zeitgranate, die in einem kleinen Radius die Zeit anhält. Wir sind gespannt, wie sich diese Idee auf den Spielfluss auswirkt.

Moritz Menzel



Die verbündeten **Soldaten** wissen von Ihren besonderen Fähigkeiten und unterstützen Sie.

FAZIT
MORITZ MENZEL*



Wow, das hat sich mal gelohnt. In der zusätzlichen Entwicklungszeit ist ein völlig anderes Spiel entstanden! Grafik und Atmosphäre überzeugen schon jetzt, die Änderungen an der Story sind rund, und die Zeit-Manipulationen lassen auf ein innovatives Spiel-Erlebnis hoffen. Viel haben wir noch nicht gesehen vom neuen Timeshift, und es muss sich noch herausstellen, wie gut Saber die Möglichkeiten des Beta-Suit im fertigen Spiel ausnutzt, aber das Potenzial ist da – wir freuen uns auf die nächste Version.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- überzeugende, düstere Optik
- innovatives Zeit-Manipulationssystem
- Wände sind zerstörbar, Einschusslöcher bleiben erhalten

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Will Rock
(erschienen: 2003)

POTENZIAL **SEHR GUT**

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



Das Wetter spiegelt geschickt die momentane Bedrohung wieder. Wolken ziehen auf, die Atmosphäre verdichtet sich dramatisch.



Die Einsätze finden auf unterschiedlichstem Terrain statt. Wüsten- und **Eislandschaften**, aber auch Farmland und Städte bekommen den Krieg zu spüren.

World in Conflict

CYLINK
CYNAMITE.DE
5QB
Ihr CyLink-Code

Wir schreiben das Jahr 1989. Das Ende des Kalten Krieges steht unmittelbar bevor. Sagt zumindest die Geschichte. Massive Entertainment sieht das ganz anders.

Massive schreibt die Geschichte um. Was wäre, wenn der Kalte Krieg nie geendet hätte. Im Gegenteil: Was wäre, wenn es zur Zeit des Mauerfalls erst so richtig losgegangen wäre?

Die Bezeichnung »kalt« passt ganz und gar nicht zu Massives düsterem Gedankenspiel. In ihrem Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** steht der gute, alte Russe bereits auf amerikanischem Boden. Der Kalte Krieg ist heiß geworden. Es brennt an allen Ecken.

Rein ins Geschehen

World in Conflict verzichtet auf langwierigen Basenbau und wirft Sie gleich mitten ins Getümmel. Pro Mission steht Ihnen eine bestimmte Summe zur Verfügung, mit der Sie sich zu Beginn eine Truppe zusammenstellen. Verlieren Sie Einheiten im Kampf, dann füllt sich das Konto wieder, und es ist nach kurzer Zeit möglich, Nachschub anzufordern.

Ihre Aufgabe: bestimmte, strategisch wichtige Punkte auf der Karte einnehmen. Mehrere dieser Positionen bilden einen Kommandopunkt, der durch defensive Strukturen gestärkt wird, wenn er für eine bestimmte Zeit in Ihrer Hand bleibt. Ihre Ziele werden unterwegs aktualisiert, wodurch sich die großen Szenarien in kleinere, wesentlich übersichtlichere Schritte unterteilen.

Soweit die trockene Theorie. Zu Besuch bei Vivendi haben wir erstmals selber im Singleplayer-Modus mitgemischt.

Schornstein-Wegfeger

Wir starten am Rande einer amerikanischen Kleinstadt mit einer Handvoll vorsichtig ausgewählter Einheiten. Die Landschaft ist grafisch absolut umwerfend. Beim Reinzoomen sehen wir Grashalme im Wind hin- und herwanken. Idyllisch, wären da nicht die Explosionen von



Der **Kindheits-Albtraum** einer ganzen Generation. Diese schaurige Szene stammt aus einer der Cutscenes.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Massive Entertainment
Version	Alpha
Termin	Herbst 2007



Die **Explosionen** in World in Conflict können sich sehen lassen. Und davon gibt es jede Menge – je größer das Feuerwerk, desto eindrucksvoller.



Diese Singleplayer-Mission haben wir bei Vivendi gespielt. Unser Team ist sehr überschaubar, trotzdem wird der **Schornstein** vor uns bald einknicken ....

schwerem Geschütz, die aus dem Stadtzentrum zu uns herüberblitzen. Die verbündeten Truppen sind offenbar schon in Gefechte verwickelt. Zwischen unserem Team und dem ersten Kontrollpunkt ragt ein alter Fabrikschornstein bedrohlich gen Himmel. Wie wir schnell und schmerzlich feststellen, hat es sich auf der Spitze ein Scharfschütze bequem gemacht. Wir müssen ihn unbedingt unschädlich machen, bevor wir unsere Truppen vorrücken lassen. Mit Geduld und Hartnäckigkeit könnten wir den Schlot natürlich sicher aus der Ferne zerstören. Aber das kann ja jeder. Langweilig.

Schicker und schneller ist nämlich der Einsatz der Spezialfähigkeiten unserer Truppen. Wir laden einen Grenadier in den Truppentransporter und bringen ihn am Fuße des Schornsteins in Position. Mit der Sekundärfunktion des Transporters legen wir eine Rauchbombe und hüllen uns in dicke Nebelschwaden. So geschützt vor den Adleraugen des Snipers springt unser Grenadier von Bord und bringt einen Sprengsatz am Bauwerk an. Jetzt schnell zurück in das Fahrzeug und auf Distanz! Aus der Ferne drücken wir auf den berühmten roten Knopf der Fernzündung und bewundern genüsslich den optisch beeindruckenden Einsturz des Schornsteins. Der Weg ist frei.

Der fertige Singleplayer-Modus wird drei Kapitel mit insgesamt 14 Missionen umfassen. Die Kampagnen führen Sie dabei durch unterschiedlichste Szenarien und Landschaften. Erst vor kurzem hat Vivendi bestätigt, dass Sie auch Nato-Truppen in den Kampf führen werden.



Gerade hat Vivendi bestätigt, dass auch Schlachten mit **Nato-Truppen** gefochten werden.

Paart euch!

Im Multiplayer geht es bereits richtig zur Sache. Bis zu 16 Spieler liefern sich hier bittere Gefechte, wobei Massive mit einem intelligenten Matchmaking-System Gegner ähnlicher Erfahrungsstufen paaren will. Außerdem können auch während des Gefechtes noch Spieler per Schnelleinstieg ins Geschehen eingreifen. Interessiert? Auf unserer webseite Cynamite.de verlosen wir Keys, mit denen Sie die Closed Beta spielen können. Aber flott müssen Sie sein: Am 30. Mai geht die Beta bereits los!

Moritz Menzel

FAZIT
MORITZ MENZEL



Ganz ehrlich: Ich war skeptisch. »Was wäre, wenn«-Spielchen sind ja ganz nett, aber ich habe absolut nichts dagegen, den Kalten Krieg kalt zu lassen. Das ganze Setting Blau gegen Rot wirkt doch etwas überholt. Doch in diesem Fall lasse ich mich gerne eines Besseren belehren. Überholt oder nicht, das macht Spaß! Und was Massive hier optisch abfeuert, ist jenseits von eindrucksvoll. Sehr viel versprechend!

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- großartige Grafik und Atmosphäre
- viel versprechender, kurzweiliger Multiplayer-Modus
- Taktik statt Tank-Rush

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Ground Control 2
(erschienen 2004)

Ground Control
(erschienen 2000)

POTENZIAL **SEHR GUT**



Wie im Genre üblich, bekommen Sie es mit jeder Menge entstellter **Fratzen** zu tun. Vor allem dieser Gegner ist herrlich eklig, derzeit aber noch grob texturiert.



Teamwork ist wichtig; das klappt mit der KI in der derzeitigen Fassung noch nicht so ganz. Im fertigen Spiel agieren die Mitstreiter hoffentlich etwas schlauer.

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Hydravision
Version	Beta
Termin	September 2007

Obscure 2

AUF DVD VIDEO
CYLINK CYNAMITE.DE 622 Ihr CyLink-Code

Spielablauf aus Resident Evil, Optik aus Silent Hill und Inszenierung aus Scream – schaurig-schöne Mischung, oder Spiel zum Fürchten?

RAUCHEN VERBOTEN!

Ursprünglich sollten die Studenten der Fallcreek-Universität die seltsamen Pflanzen rauchen. Diverse Synchronsprecher, allesamt selbst amerikanische Studenten, fühlten sich dadurch allerdings gehörig auf den humorfreien Schlips getreten. Außerdem befürchteten einige Verantwortliche Probleme in den USA. In der endgültigen Fassung von **Obscure 2** brauen sich die Protagonisten deshalb einen politisch unbedenklichen Tee aus den Blättern.

Scream, The Faculty, Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast – das Genre der Horrorfilme erlebte Ende der 90er Jahre eine wahre Frischzellenkur. Vornehmlich Jungschauspieler ließen sich an Universitäten oder High Schools für immer exmatrikulieren. Ob von durchgeknallten Serienkillern, von obskuren Außerirdischen oder gar aus Versehen – mit Blut, nackter Haut und einer gesunden Portion Selbstironie schufen sich derartige Streifen eine ganz eigene Nische. Eigentlich seltsam, dass kaum ein Computerspiel im Erfolg mitschwimmen wollte. Klassische Horror-Serien wie **Resident Evil** oder **Silent Hill** klammern sich seit jeher an Zombies oder realitätsfremde Parallelwelten. Einzig und allein der französische Entwickler Hydravision wagte sich 2004 an eine stellenweise frech kopierte Adaption der Teenie-Horror-Filme. **Obscure** war ein nettes Action-Adventure mit Charakteren, die frappierend an Schauspieler wie Josh Hartnett erinnerten und paarweise seltsamen Geschehnissen an ihrer High School nachgingen.



Drogenflash oder Realität? Die Zwischensequenzen sind filmisch inszeniert und richtig spannend. In Sachen **Atmosphäre** punktet Obscure 2 auf ganzer Linie.

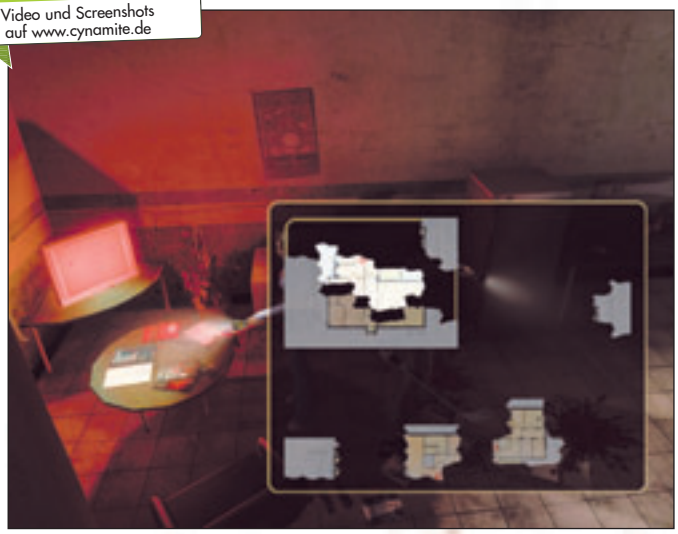


Bei Waffen wie dieser Pistole kann die Munition ausgehen. Andere **Zombietöter** wie den Elektroschocker können Sie an vielen Stellen einfach neu aufladen.

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



Was so ein paar Pflänzchen alles anrichten können. An der gesamten Universität herrscht Mord und Totschlag, überall stolpern wir über Blut und **Leichen**.



Ein typisches **Puzzle** aus Obscure 2. Dezent anspruchsvoller als die Suche nach Schlüsselkarten, für unseren Geschmack aber trotzdem eine Ecke zu leicht.

Keine Macht den Drogen

Obscure 2 spielt zwei Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers. Die Helden von damals sind entweder tot oder besuchen die Universität Fallcreek – darunter übrigens auch das Josh-Double. An der neuen Schule heißt es Friede, Freude, Eierkuchen ... bis eines Tages seltsame Pflanzen den Campus überwuchern. Getreu den Regeln des Horrorfilms geht dann alles schief. Scheint es zunächst, als gäben die Pflänzchen spitzenmäßige Halluzinogene ab, entpuppen sich die vermeintlichen Drogentrips schnell als Realität, vollgestopft mit seltsamen Szenerien und herrlich-ekligen Monstern. Dem Spuk sollen Sie mit sechs Helden ein Ende bereiten. Jeweils zwei davon nehmen Sie mit in einen der Grusel-Levels. Die Schauplätze decken alle Klischees ab und reichen von verrosteten Lagerhallen bis hin zum nebelverhangenen Strand. Alle Szenerien sind sehr stimmig inszeniert und zaubern eine schön-schaurige Horror-Atmosphäre auf den Schirm.

Kopflos

Spielerisch setzt **Obscure 2** auf einen ähnlichen Mix aus Action und Rätseln wie der Vorgänger. Wir machen mit einem reichhaltigen Waffenarsenal von Kettensäge über Schrotflinte bis zum Elektroschocker Jagd auf obskure Widersacher, halb Mensch, halb Pflanze. Zwischendurch bremsen kleine Knobeleinlagen das Blutvergießen, wir müssen Kisten schieben, Puzzle lösen oder Schlösser knacken. Was wir bisher von den Tüfteleien gesehen haben, hätte gerne etwas kniffliger und abwechslungsreicher ausfallen dürfen. Die Puzzles – übrigens auch in unserem Video auf DVD zu sehen – wiederholen sich in verschiedenen Variationen, sind aber allesamt kinderleicht zu lösen.

Allerdings versprechen die Entwickler auch anspruchsvollere Rätsel; so werden wir beispielsweise Charaktere durch eine Art Labyrinth lotsen müssen. Wir hoffen jedenfalls auf mehr Abwechslung. Ein Lichtblick sind Szenen, in denen die zwei Helden zusammenarbeiten müssen und sich gemeinsam einen Weg durch die Levels bahnen. Hier kommen die Fähigkeiten der Charaktere zum Tragen. So kann die zierliche Blondine vielleicht keine Eisentür aufstemmen, dafür aber ein Codeschloss knacken.

Klassisch

Die Action-Sequenzen sind angenehm kurzweilig, aber auch sehr klassisch ausgefallen. Über interaktive Zwischensequenzen oder abgedrehte Einlagen, wie Sie zuletzt **Resident Evil 4** auffuhr, sind wir in **Obscure 2** bis jetzt noch nicht gestolpert. Die Entwickler haben sich wie schon im ersten Teil dem klassischen Survival-Horror-Konzept verschrieben. Das heißt: Es gibt Sie, jede Menge Waffen und jede Menge Gegner. Schnörkellose Action in einem extrem stimmigen Setting – das wirkt stellenweise, als hätte **Obscure 2** schon einige Jahre auf dem Buckel, macht aber auch 2007 noch richtig Spaß ... wenn Sie sich darauf einlassen.

Knapp zehn Stunden soll Sie der Spuk bei Laune halten. Ähnlich lange dauerte der erste Teil, der vielen Spielern zu kurz geraten war.

Zweisam

Ein Extra, das es nur halbgar in den Vorgänger geschafft hat, ist wieder mit an Bord: der kooperative Zweispielermodus. Hier haben sich die Entwickler mehr Mühe mit der Kamera gegeben, denn die können Sie frei justieren. Im ersten **Obscure** folgte der Bildausschnitt immer dem aktiven Charakter, was für Frust sorgte.

Netzwerk- oder Internet-Unterstützung wird es auch diesmal nicht geben. Wenn Sie zusammen spielen wollen, dann geht das nur vor dem gleichen Monitor. Dafür soll es möglich sein, im laufenden Spiel zwischen Ein- und Zweispielermodus zu wechseln.

David Bergmann

FAZIT
DAVID BERGMANN



Bei Obscure 2 sorge ich mich eigentlich nur um die Abwechslung. Der sehr simple Spielablauf könnte auf Dauer eintönig werden, vor allem, wenn sich die Rätsel zu oft wiederholen. Die Action dagegen stimmt, mit der Kettensäge auf entstellte Fratzen loszugehen ist eben zeitlos. In Sachen Atmosphäre kratzt die Horror-Mär bereits jetzt am Standard von Resident Evil 4, und der Koop-Modus wird bestimmt großes Grusel-Kino.

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- tolle Atmosphäre
- spaßiger Koop-Modus
- nur ca. zehn Stunden Spielzeit
- sehr leichte Rätsel

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

Obscure
(12/2004: **80**)

POTENZIAL **GUT**

POWER-TEAM

USERPROFIL



Martin Deppe [Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

Ich spiele gerade: **Kindergärtner**

Ich bin Weltmeister im:
Schafehüten

Ich bin ein Loser im:
Case-Modden

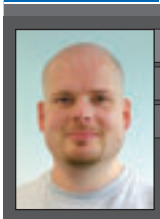
Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Battle Isle 4

Mein persönliches Dopingmittel:
Kaffee. Stark. Heiß.

Im Sommer bin ich am liebsten:
Radlern

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Eiskaffee. Stark. Kalt.

USERPROFIL



Florian Stangl [Stellv. Chefredakteur]

In der Spielebranche seit: **1994**

Ich spiele gerade: **Guitar Hero 2**

Ich bin Weltmeister im:
Chicken Wings grillen

Ich bin ein Loser im:
Superhirn spielen

Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Das Leben des Brian

Mein persönliches Dopingmittel:
Kaffee

Im Sommer bin ich am liebsten:
Da wo ich immer bin

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Bier

USERPROFIL



Mikkl Galuschka [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **1995**

Ich spiele gerade: **Anno 1701**

Ich bin Weltmeister im:
Zahlen merken

Ich bin ein Loser im:
Jahrestage merken

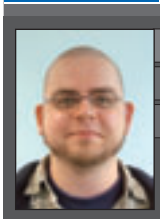
Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Cadaver

Mein persönliches Dopingmittel:
Kirschsaftschorle

Im Sommer bin ich am liebsten:
Im Schatten

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Radler

USERPROFIL



David Bergmann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **April 2002**

Ich spiele gerade: **World of WarCraft**

Ich bin Weltmeister im:
Verschlafen

Ich bin ein Loser im:
Aufräumen

Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Beyond Good & Evil

Mein persönliches Dopingmittel:
Red Bull

Im Sommer bin ich am liebsten:
ohne Haupthaar unterwegs

Im Sommer trinke ich am liebsten:
kühles Pils

USERPROFIL



Susanne Braun [Redakteurin]

In der Spielebranche seit: **April 2005**

Ich spiele gerade: **Two Worlds**

Ich bin Weltmeister im:
Selbstunterschätzen

Ich bin ein Loser im:
Beherrschen von Gamepads

Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
der Winnie-Puuh-Zeichentrickserie (aber nur mit den originalen Sprechern)

Mein persönliches Dopingmittel:
Sushi

Im Sommer bin ich am liebsten:
nicht hier

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Wasser wie im Winter

USERPROFIL



Simon Fistrich [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Januar 2005**

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

Ich bin Weltmeister im:
Teamfragen auf den letzten Drücker beantworten

Ich bin ein Loser im:
»was du heute kannst besorgen, verschiebe nicht auf morgen« umsetzen

Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Psychonauts

Mein persönliches Dopingmittel:
Kaffee und Bananen

Im Sommer bin ich am liebsten:
aus dem Büro draußen

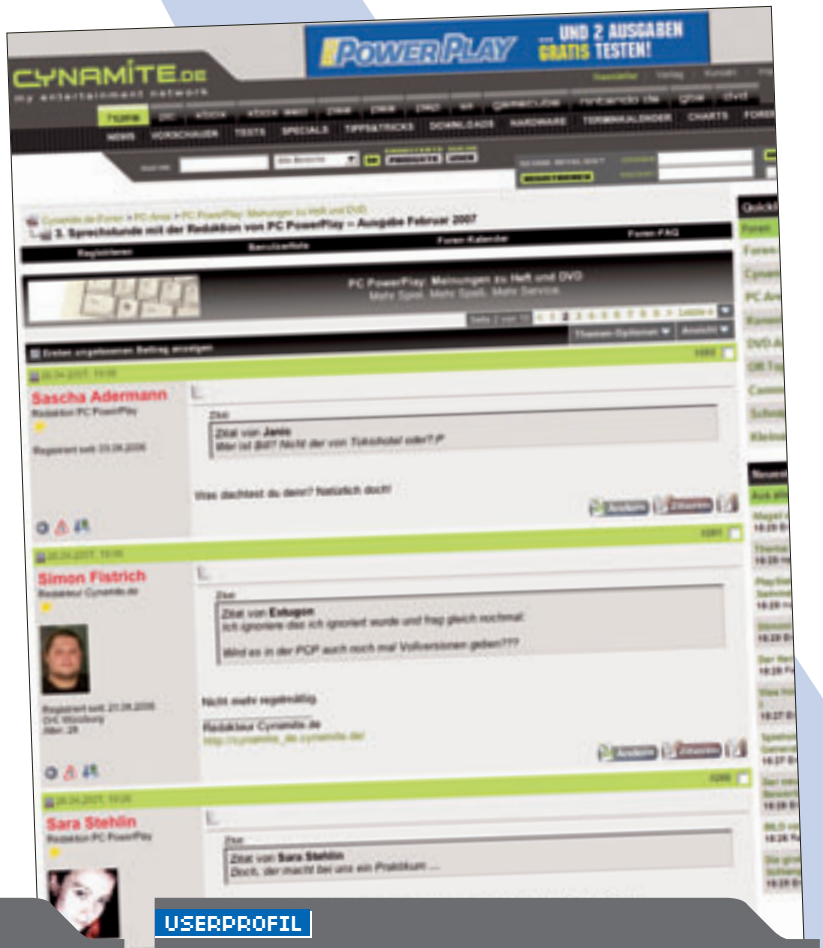
Im Sommer trinke ich am liebsten:
Mineralwasser mit viel Kohlensäure

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, 31. Mai – 18:00 Uhr



USERPROFIL



Sascha Adermann [Redakteur]

In der Spielebranche seit: **Mai 2006**

Ich spiele gerade: **Tomb Raider Anniversary**

Ich bin Weltmeister im:
Eis kaufen, Zuhören, Schwachsinn labern, Abwaschen

Ich bin ein Loser im:
Eislaufen, Stricken, Gitarre spielen

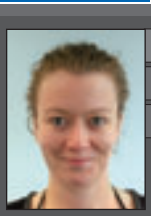
Ich wünsche mir:
Frieden und GTA IV

Mein persönliches Dopingmittel:
Räucherwaren und ätherische Öle

Im Sommer bin ich am liebsten:
Im Schatten oder im Wasser

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Berliner Weisse mit Schuss

USERPROFIL



Sara Stehlin [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **September 2001**

Ich spiele gerade: **Quake 3**

Ich bin Weltmeister im:
... Layouten, natürlich!

Ich bin ein Loser im:
... Guitar Hero spielen, aber Spaß hab' ich trotzdem ...

Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Boy Sets Fire

Mein persönliches Dopingmittel:
Kaffeeeeeeeeeee!!!

Im Sommer bin ich am liebsten:
am großen, weiten Meer!

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Radler ... ääh ... Alsterwasser!

USERPROFIL



Christiane Leifke [Layouterin]

In der Spielebranche seit: **Mai 2007**

Ich spiele gerade: **mit dem Gedanken, mir Kaffee zu holen**

Ich bin Weltmeister im:
Scheinputzen

Ich bin ein Loser im:
Kochen

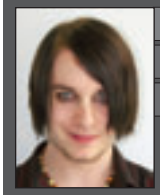
Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Spider-Man – ich weiß, ich weiß, die gibts auch ;-)

Mein persönliches Dopingmittel:
Colaaaaaa

Im Sommer bin ich am liebsten:
für 3 Monate tiefgekühlt

Im Sommer trinke ich am liebsten:
hm ... na Wasser

USERPROFIL



Christian Iff [Praktikant]

In der Spielebranche seit: **2007**

Ich spiele gerade: **Meine neue Schottenrock-Gitarre...GEIL**

Ich bin Weltmeister im:
Kaffee kochen

Ich bin ein Loser im:
Quake spielen (Aber nur wegen Simons Railgun)

Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:
Company of Heroes

Mein persönliches Dopingmittel:
Marshall JCM 800 *hehe*

Im Sommer bin ich am liebsten:
in Berlin

Im Sommer trinke ich am liebsten:
Schottisches Bier

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.

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.

WERTUNGSKASTEN



Genre	Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Reality Pump
Hersteller	Zuxxez
Webseite	www.2-worlds.com
Hotline	0900/133 733 2 (0,99 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (8 Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			6,0 GB
Auflösung	800x600	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7300	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600 GT	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	2,0 GB

Ideal für: Entdecker, die einen Mix aus Rollenspiel und Diablo suchen

Alternative Vollpreis: **Oblivion** (ca. 35 €, 05/2006: 87)

Alternative Budget: **Gothic 2** (ca. 15 €, 12/2004: 91)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	5

PRO/KONTRA

- gute Versorgung mit wirkungsvollen Patches
- unterhaltsame Nebenquests ...
- ... dafür eine Hauptquest, die zu abrupt endet
- durchwachsenes Balancing

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun 82
Martin Deppe 81

82

SUSANNE BRAUN



Das Leben ist eine Achterbahn

Two Worlds hat mich einerseits echt beeindruckt – andererseits aber auch enttäuscht. An vielen Stellen wirkt's zum jetzigen Zeitpunkt unrund. Oder einfach unfertig. Und dass die Story so abrupt abbricht, gefällt mir so gar nicht. Ich hatte mich gerade über das Intermezzo mit den Drachen in der Wüste gefreut, um das letzte Teil des Relikts zu bekommen, schon stehe ich vor dem Endkampf – die Entscheidung, ob ich gut oder böse sein will, ist irrelevant. Denn das Spiel ist fünf Minuten später vorbei. So tolle Ideen wie das Stapeln der Gegenstände und das abwechslungsreiche Kampfsystem können mir aber den Spaß öfter mal retten.

Meine Wertung **82**

MARTIN DEPPE



Rohdiamant

Dass Two Worlds noch Feinschliff und Balancing fehlt, zeigt ein Brief an uns exemplarisch: In Version 1.2 konnte unser Leser Dr. Korff mit seinem Mega-Schwert (gab's für Vorbesteller) Endgegner Gandohar mit zwei Schlägen umhauen. Gesamte Spielzeit: 30 Minuten! Seitdem wird der Doktor von seinen Kindern bewundernd, aber auch ängstlich als Held gefeiert ... Mein Tipp: Nehmen Sie jede Quest an. Erforschen Sie die wunderbare Welt. Schieben Sie die Hauptquest vor sich her. Denn dann entfaltet Two Worlds seine Stärken: die witzigen Quests, die abwechslungsreichen Landschaften, die Atmosphäre. Und installieren Sie die Patches, die Zuxxez zum Glück zügig liefert!

Meine Wertung **81**

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 6,0 GB — RAM: 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536

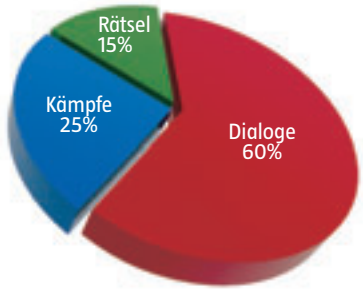
MHz CPU	bis 1.500	1.600 bis 2.000	2.100 bis 3.300	2.700 bis 3.300	ab 3.400
Geforce 3/4 Radeon 8500/9000	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
Geforce 5x00 Geforce 6200 Radeon 9500/9600 Radeon X600	Nicht möglich	800x600x32 mittlere Details	800x600x32 mittlere Details 800x600x32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

- Two Worlds läuft nur auf Grafikkarten, die das Shader-Modell 2.0 unterstützen. Unterstützt Ihre Karte dieses Modell nicht, sehen Sie nur einen schwarzen Bildschirm.
- Selbst auf schnellen Rechnern hakt Two Worlds hier und da. Um das zu beheben, helfen die minimalen Standard-Einstellungen im Optionen-Menü kaum. Vielmehr müssen Sie sich zum jetzigen Zeitpunkt der Entwicklerkonsole bedienen. Die wichtigsten Befehle, wenn das Programm zu sehr auf Ihrem PC ruckelt: »Engine.Shadows 0« und »Engine.TShadows 0«. So werden die meisten Schatten deaktiviert – und das lässt Two Worlds um einiges flüssiger laufen. Eine Auflistung der hilfreichen Befehle finden Sie auf unseren Kurztipps-Seiten.

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 Charakteraufbau 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.



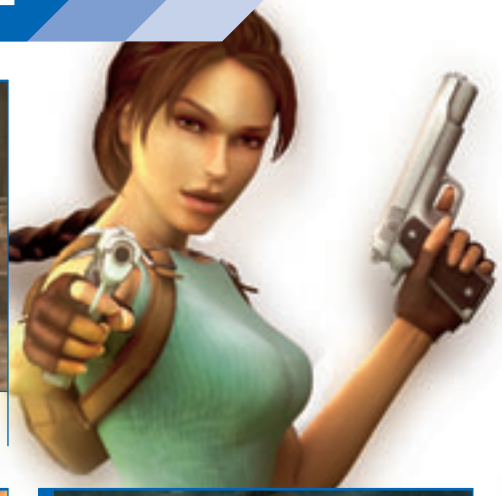
TOP 25 ACTIONSPIELE



Half-Life 2 war seiner Zeit weit voraus. Die wohl beliebteste Mod ist bis heute Counter-Strike.



Resident Evil 4 (dt.): Was ein Patch nicht alles bewirken kann ... So lässt es sich gruseln.





Verfolgungsjagden und Verbrechen, Action und Abenteuer. **San Andreas** ist und bleibt ein Muss.



Hitman zeigt sich in seinem vierten Abenteuer von seiner besten Seite. Hart, aber gut.



Lara Croft, die Frau mit den großen Augen, erlebt ihr erstes Mal noch einmal. Spielenswert!

	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	RESIDENT EVIL 4 (DT.)	88	06/2007	–	G7U	Endlich ohne Augenkrebs. Gepatcht ist Resi 4 eine Bereicherung
10	DARKSTAR ONE	88	06/2006	78	DG2	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
11	FAR CRY	88	09/2005	85	NB7	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
12	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	78	975	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
13	MAX PAYNE 2	87	12/2004	86	75E	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
14	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	73	3W3	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
15	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	79	I5N	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
16	MAFIA	86	12/2004	82	AB9	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
17	FEAR	86	05/2006	86	60Z	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
18	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	65	0Y1	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
19	SWAT 4	86	02/2006	79	TI7	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
20	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	4Y7	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
21	PRINCE OF PERSIA 6	86	12/2006	81	5M5	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
22	TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	85	06/2007	–	2T9	Laras erstes Abenteuer in ansprechend aufgefrischter Form.
23	PREY	85	08/2006	85	WL5	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
24	CONDEMNED	85	04/2006	77	F4F	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
25	HITMAN 4	85	06/2006	83	S26	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten

* 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



WarCraft3: Selbst nach Jahren ist dieses Echtzeit-Fantasy-Strategiespiel immer noch DIE Strategie-Referenz. Nie zuvor waren (Ork-)Schlachten derart fesselnd und so gut ausbalanciert.



Bei **Panzers 2** rollen die stählernen Ungetüme durch Afrika, Südeuropa und den Balkan.

	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 Evo 6: Näher kann man dem echtem Rundballgeschubse nicht kommen.



Fette Frontschürzen und heftige Heckspoiler: **NFS Underground 2** macht Tuning-Fans froh.



Für anspruchsvolle Naturen. **Richard Burns Rally** legt das Augenmerk auf realistische Fahrphysik.



Wer ein prima Fahrverhalten und fantastische Fahrzeugmodelle sucht, braucht **GTR 2**.



Hardware-Anforderungen aus der Hölle! Der neue **Colin** fährt sich dennoch wie der alte Colin.



	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	JUICED	88	04/2006	73	N95	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
12	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	893	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
13	NHL 07	86	10/2006	72	9D0	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
14	NBA LIVE 07	86	10/2006	65	5P4	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
15	RACE	85	12/2006	83	7SF	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
16	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	79	1UZ	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	79	H9C	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
18	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	R2R	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
19	TOP SPIN 2	85	01/2007	65	T3B	Realistische Simulation mit toller Platzauswahl
20	ANSTOSS 2007	84	09/2006	73	0XQ	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
21	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	82	CN9	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
22	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	76	Q6D	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
23	COLIN MCRAE DIRT	84	06/2007	–	NQC	Altbekanntes Fahrgefühl, brutale Hardwareanforderungen
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!

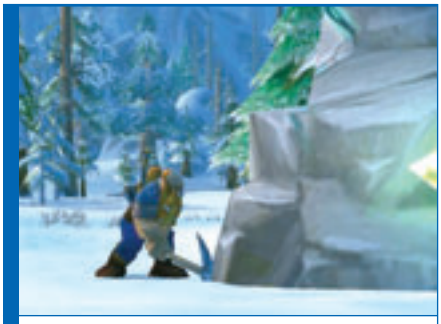
TOP 25 ABENTEUERSPIELE



Herr der Ringe Online: Tolkiens Welt erwacht zu eindrucksvollem (virtuellem) Leben. Mittelerde wartet ab sofort auf mutige Gefährten, die Mordor, Rohan und Co erkunden wollen.



Die finale Episode der ersten **Sam & Max**-Staffel ist zwar nicht die beste, aber dennoch sehr gut.



World of WarCraft bedarf keiner Kommentare. Man liebt es oder hasst es. Oder es ist einem egal.

	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	HERR DER RINGE ONLINE	87	06/2007	–	DQ9	Hübsches Rollenspiel mit unübersehbaren WoW-Elementen
10	DIABLO 2	87	12/2004	82	82D	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
11	GUILD WARS: FACTIONS	87	06/2006	80	4RH	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
12	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	73	GY4	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
13	FABLE	86	10/2005	78	R27	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
14	RUNAWAY 2	86	12/2006	75	Y0Y	Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel
15	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	X46	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
16	SUDEKI	85	04/2005	82	BT9	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
17	SAM & MAX: EPISODE 6	85	06/2007	–	57K	Das Finale der ersten Staffel führt Sam und Max zum Mond
18	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	76	38E	Mehr Shooter- als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
19	EVERQUEST 2	84	07/2005	62	7ZE	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
20	THE WESTERNER	83	12/2004	83	HX7	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
21	SACRED	83	12/2004	82	KW6	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
22	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	81	18N	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
23	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	TK1	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
24	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	63	K6R	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
25	FAHRENHEIT	83	11/2006	83	G48	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit

* 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!



Das **Croft Manor** ist jetzt ein eigenständiger Abschnitt des Spiels und dient nicht als Tutorial. Das Anwesen von Lady Lara beherbergt viele Geheimnisse.

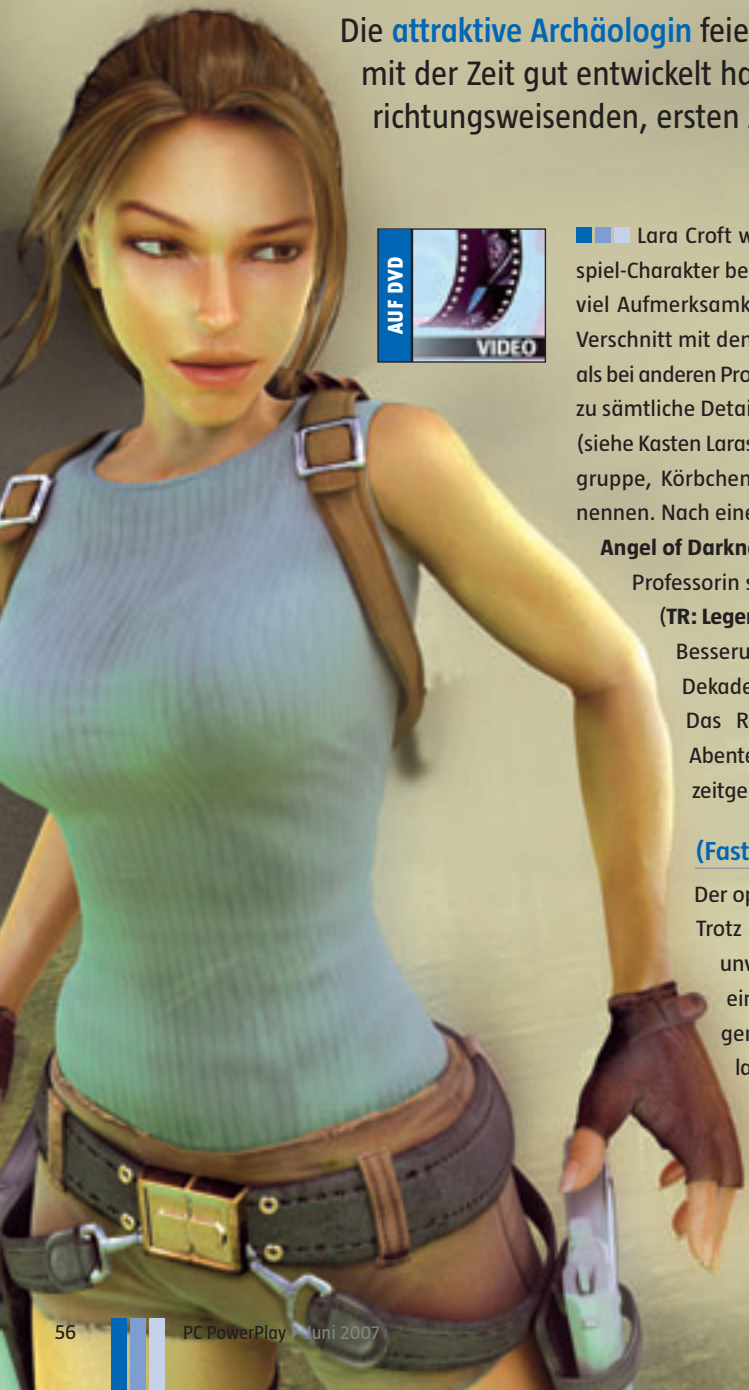


Das verlassene **Höhlendorf Vilcabamba** wird nur noch von Wölfen und Bären bewohnt. Allerdings sind die tierischen Hausbesetzer nicht besonders helle.

Tomb Raider Anniversary

Die **attraktive Archäologin** feiert zehnjähriges Jubiläum! Dass sie sich mit der Zeit gut entwickelt hat, wird in der Neuauflage ihres damals richtungsweisenden, ersten Abenteuers deutlich.

CYLINK
CYNAMITE.DE
2 T 9
Ihr CyLink-Code



AUF DVD
VIDEO

Lara Croft wird Zehn! Kaum ein Videospiel-Charakter bekam in diesem Zeitraum soviel Aufmerksamkeit, wie der Indiana-Jones-Verschnitt mit den XX-Chromosomen. Anders als bei anderen Protagonisten finden sich nahezu sämtliche Details über das Leben der Britin (siehe Kasten Laras Leben). Schulbildung, Blutgruppe, Körbchengröße – um nur einige zu nennen. Nach einer kleinen Midlife-Crisis (**TR: Angel of Darkness**) befindet sich die pralle Professorin seit ihrer letzten Expedition (**TR: Legend**) wieder auf dem Weg der Besserung. Doch kaum ist die erste Dekade rum, wird ein Lifting fällig: Das Remake-up des allerersten Abenteuers lässt die Professorin im zeitgemäßen Glanz erstrahlen.

(Fast) Alles wie gehabt

Der optischen Überarbeitung zum Trotz bleibt die Haupthandlung unverändert. Larson Conway – ein Handlanger der zwielichtigen Geschäftsführerin der Natla-Corporation, Jaqueline Natla – kontaktiert Lara in einem Hotel in Kalkutta. Sie erhalten von ihm den Auftrag, nach dem legendären Scion-Artefakt zu suchen. Ohne große Umschweife begeben Sie sich nach Peru, wo die verschneiten Hochebenen auf die passionierte Höhlenkrabblerin warten.

Im weiteren Verlauf des Spiels reisen Sie nach Griechenland, Ägypten und Atlantis. Doch vor den Sommerausflug hat Crystal Dynamics die kalten, peruanischen Berghöhlen gesetzt. Erster Unterschied zum Original: Bei der Öffnung der Pforte zu den Kavernen sind Sie nun nicht mehr zum Zuschauen verdammt, sondern dürfen selbst aktiv werden.

Kritische Klettereinlagen

Sind die ersten Eindrücke der anfangs recht tristen Höhlenumgebung noch etwas enttäuschend, gefallen uns die Freeclimbing-Einlagen auf Anhieb. Die körperlichen Eigenschaften von Miss Croft kommen bei jeder Aktion wunderbar zur Geltung. Acht-Meter-Sprünge aus der Hocke und minutenlange Hängepartien zeugen von der Arm- und Beinkraft der Archäologen-Amazone. Im Gegensatz zum Vorbild von 1997 wurde nicht nur das Erscheinungsbild von Lara kräftig ... aufgemöbelt.

Auch das seinerzeit mitunter arg frustrierende Trial&Error-Prinzip wurde entschärft. Missglückte Sprünge enden heutzutage nicht zwangsläufig im Nirvana. Oftmals bekommt die Hardcore-Hochleistungshöhlenfrau den anvisierten Vorsprung gerade noch so zu packen.

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

LARA GESTERN UND HEUTE









Das Intro war seinerzeit nur als Video zu bestaunen. Heute spielen Sie den Beginn selbst. Um das Tor zu öffnen, müssen Sie nach oben klettern. **Der arme Sherpa** wird trotzdem wieder von Wölfen gefressen.



Damals war der Bereich hinter dem Dorf Vilcabamba mit dem **riesigen Wasserfall** schon spektakulär. Heute ist die Höhle um einiges größer. Auch der Wasserfall ist deutlich in die Breite gegangen.



Im **Vergessenen Tal** regierte seinerzeit die Dunkelheit – und die Raptorenmeute. Die aggressiven Saurier gibt es zwar noch, sie sind aber leicht auszutricksen. Immerhin ist es nicht mehr so düster.

In einer solchen Situation müssen Sie schnell die richtige Taste drücken, um den Absturz zu vermeiden. Wäre doch zu schade. Doch trotz der olympiareifen Leistungen von Lara ist übertriebener Optimismus kein guter Ratgeber. Einige Distanzen sind selbst für unseren sexy Springfloh utopisch.

Wo ist der Haken?

Damit Ihnen beim Anpeilen nicht des Öfteren die Peilung fehlt, stehen ausgiebige Kletterübungen auf dem Stundenplan. Diente beim Ur-Tombi noch das Croft Manor als Tutorial, erfüllen nun die peruanischen Grotten diesen Zweck. Die Abschnitte sind so aufgebaut, dass Sie sich nach und nach mit den artistischen Fähigkeiten von Lara vertraut machen können. Den wesentlichen Unterschied zum ursprünglichen **Tomb Raider** stellt dabei – abgesehen vom vereinfachten Sprungmanagement – der hilfreiche Magnet-Haken dar, den es bereits bei **Legend** gab. Er gehört zur Standard-Ausrüstung. Sie überwinden damit nicht nur abscheulich tiefe Abgründe. Auch Wandlauf-Stunts, wie wir sie ähnlich aus den letzten **Prince of Persia**-Teilen kennen, sind damit möglich. Glücklicherweise müssen Sie nicht ständig die Augen offen halten, um die für die Kletterhilfe vorgesehenen Vorrichtungen zu erkennen. Eine auffällige, blau hervorgehobene Markierung kennzeichnet die in Frage kommenden Stellen. Die helfenden Kamerafahrten aus **Legend** sind hingegen nicht mehr dabei.



Der Level **St. Francis Folly** erwartet Sie, nachdem Sie das Grab von Qualopec gefunden haben. Klettern Sie an den Säulen hinauf, um nach oben zu gelangen.



Primitive Höhlenmenschen? Von wegen! Die Bewohner haben nicht nur gigantische **Zahnräder** gebaut, sondern auch wichtige Teile versteckt, um Sie zu ärgern.

LARAS LEBEN (EIN AUSZUG)

Name:	Lara Croft
Titel:	Herzogin von St. Bridget
Eltern:	Lord Henshingly & Lady Angeline Croft
Geburtsdatum:	14. Februar 1968 (wird in offiziellen Magazinen genannt, andere Quellen geben den 14.02.1967 an)
Geburtsort:	Wimbledon, England
Wohnort:	Grafschaft Surrey, England
Familienstand:	ledig
Größe:	1,75m
Gewicht:	59,7 kg (vor dem Zubettgehen)
Maße:	86 – 61 – 89
Körbchengröße:	D
Lieblingswaffe:	zwei 9mm Colts (45er)
Lieblingsfahrzeug:	Norton Streetfighter (Motorrad)
Lieblingsmusik:	U2, Nine Inch Nails, klassische Werke
Lieblingssport:	Freeclimbing, Schießen, Reiten, Kanu fahren

EINIGE ARCHÄOLOGISCHE ENTDECKUNGEN:
Tomb Raider (1996): Scion Artefakt
Die Chronik (1996): Stein der Philosophen
Tomb Raider 2 (1997): Dolch des Xian
Tomb Raider 2 (1997): Maske des Tornarsuk
Die Chronik (1998): Speer des Schicksals
Angel of Darkness (2003): Obscura Gemälde
Legend (2006): Excalibur

MAG GANZ BESONDERS:
Archäologie, Motorräder über 650 ccm

HAT ANGST VOR:
Der Corgi (Hund) ihrer Tante, der sie mehrfach gebissen hat. Ein hinterhältiges Biest (der Hund, nicht die Tante).





Von diesem gigantischen Raum aus gelangen Sie zu den Hallen von **Atlas, Poseidon, Hephaistos und Damokles**. Hier sind Ihre Kletterkünste ganz besonders gefordert.

Licht und Schatten

Optisch gefällt uns **Tomb Raider: Anniversary** mit der Zeit immer mehr. Die Engine, die bereits bei **Legend** gute Dienste verrichtete, sieht bei **Anniversary** sogar noch einen Tick besser aus. Die Licht- und Schatteneffekte sorgen für eine äußerst dichte Atmosphäre. Speziell die Blendeffekte (High Dynamic Range), wenn Sie aus einem dunklen Loch gekrochen kommen, sind klasse. An der gesamten Optik gibt es kaum etwas auszusetzen – wenn man einmal von den wenigen, äußerst unschön flimmernden Textur- und Grafikfehlern absieht.

Ähnlich verhält es sich mit der Kamera. Die meiste Zeit ist sie frei beweglich und fängt die Action hervorragend ein. Dadurch ergänzt sie sich gut mit der gelungenen Steuerung. Leider ist der perspektivische Spielraum ziemlich winzig, wenn man kraxelnd an einer Wand hängt und sich in Richtung Ecke des Raumes hangelt. Speziell dann müssen wir vereinzelte Sprünge mehr oder weniger blind ausführen – und nicht immer zahlt sich dieses Gottvertrauen aus. Zwar lassen sich viele Abschnitte vom Boden aus recht gut abschätzen, so manch fieser Parcours hat uns dann aber doch zumindest einmal das Genick gebrochen.

SIMON FISTRICH



Legend ist besser

An mir ist Frau Croft bisher größtenteils vorbeigesprungen: Lediglich ihr letztes, »reguläres« Abenteuer Legend habe ich durchgespielt. Daher hat der Nostalgiegeist keine Chance, mir die Sicht zu vernebeln – anders als bei den Herren Berg- und Adermann.

Anniversary hat mir einfach zu wenig Action. Zwar machen auch mir die fordernden Kletter- und Hüpfsequenzen viel Spaß, aber die gelegentliche Auflockerung in Form von dramatischen Pistolenduellen kommt hier viel zu kurz. Und Dinos und durchgeknallte Bären können fiese Gangster einfach nicht vernünftig ersetzen, zumal sie dumm wie Brot sind. Dennoch: Wer die akrobatische Lara liebt, wird auch diese Zeitreise in Spieleform lieben – in punkto Leveldesign und Knobelklettern macht Crystal Dynamics alles richtig.

Meine Wertung **83**

DAVID BERGMANN



So wird's gemacht

Endlich ist Lara Croft wieder da, wo sie hingehört: in dunklen Katakomben. Nicht weil sie auf einmal hässlich geworden wäre, sondern weil sie bei waghalsigen Klettereinlagen eine wesentlich bessere Figur macht als beim Ballern auf böse Buben wie zuletzt in Legend. Das Kraxeln in Anniversary macht richtig Laune und ist angenehm fordernd.

Einzig und allein die störrische Kameraführung lässt mich ein ums andere Mal fluchen. Da die Steuerung ansonsten aber über alle Zweifel erhaben ist, kann ich darüber hinwegsehen. Anders sieht's da bei der Gegner-KI aus, die offenbar direkt aus dem ersten Teil übernommen wurde. Kein Wunder, dass sich Gevatter Bär an den ganzen neuen Polygonen die Nase stößt. Anniversary ist trotzdem ein hervorragendes Action-Adventure.

Meine Wertung **87**



Der nasse Tempel des Poseidon. Hier müssen Sie nicht nur klettern, sondern auch schwimmen. Im Wasser finden sich oft wichtige, **versteckte Schalter**.



Das ist doch keine Liegewiese! Die Balken rechts oben zeigen Lebensenergie und **Aggression** des T-Rex. Erst wenn der Dino sauer ist, können Sie ihn verletzen.

Angenehm aufgefallen ist uns der Sound. Keine künstlichen Musiksamples, sondern lediglich atmosphärisch stimmige Umgebungsgeräusche: Das Jaulen der Wölfe, das Flattern der Fledermäuse und das Rauschen des Wasserfalls fügen sich nahtlos in die Kulisse ein und intensivieren dadurch das Spielerlebnis. Höhlen-Feeling pur. Nur bei den Boss-Kämpfen steigert die dramatische Musik die (An)Spannung.

Ein Heim für Tiere

In den Höhlen brauchen Sie zwar keine klaustrophobischen Angstzustände zu befürchten, stattdessen sollten Sie sich vor wilden Tieren in Acht nehmen. Ratten, Wölfe und Bären gehören zu den Säugetieren, die Ihnen das Leben schwer machen sollen. Während die borstigen Ratten keine besonders große Herausforderung darstellen, haben Wölfe und Bären beizeiten genug Probleme mit sich selbst: Lupus und Bruno bleiben gerne mal an unsichtbaren Hindernissen hängen und laufen dann unermüdlich auf der Stelle. Selbst die rasenden Raptoren, die Ihnen im Vergessenen Tal begegnen, sind oft leicht zu besiegen: Klettern Sie auf einen Stein oder eine andere Erhöhung, und schon können Ihnen die Viecher nichts mehr antun. Am intelligentesten sind da zu Beginn noch die Fledermäuse, die hin und wieder in kleiner Anzahl aus der Luft angreifen.

Es gibt aber auch härtere Brocken. Mit den moderigen Mumien-Monstern, die Ihnen in Ägypten nachstellen, ist jedenfalls nicht gut Kirschen essen. Das Gleiche gilt für die Zentauren und die fliegenden Dämonen in Atlantis, die Sie mit Feuerbällen nerven. Boss-Gegner wie der Tyrannosaurus Rex im Vergessenen Tal erfordern hingegen lediglich eine bestimmte Vorgehensweise. Quicktime-Events wie bei **Tomb Raider: Legend** fordern dabei zusätzlich die Aufmerksamkeit des Spielers.

Sascha Adermann

SASCHA ADERMANN



Mir gefällt die neue alte Lara

Vor gut zehn Jahren habe ich heiße Tage und Nächte mit Lara verbracht. Zu überwältigend war das erste Abenteuer mit der aparten Archäologin. Allerdings hatte sie auch ihre Macken, zum Beispiel das ewige Feinjustieren beim Absprung und die ungezählten Abstürze mit Todesfolge. Jetzt steht sie mit neuem Gewand vor mir. Bilder, die schon vergessen waren, werden wieder lebendig. Erstaunlich, sie sieht inzwischen sogar noch besser aus, obwohl das damals unvorstellbar schien. Abgesehen von ein paar Schminkfehlern.

Zudem hat sie einige schlechte Eigenschaften abgelehnt und verzeiht mir auch mal einen Fehltritt. Obendrein verleiht der magnetische Metall-Haken unserer Beziehung zugleich eine ganz neue spielerische Qualität. Aber ihre dummen Tiere ...

Meine Wertung **86**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	1. Juni 2007
Entwickler	Crystal Dynamics
Hersteller	Eidos
Webseite	tombraider.com/anniversary/
Hotline	09001/839 582 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer	Internet (– Spieler), Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,89 GB

Auflösung	800x600	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9600	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon X800	RAM	2,0 GB

Ideal für: Spanner und Grabräuber

Alternative Vollpreis: Prince of Persia 6 (ca. 30 €, 12/2006: 86)

Alternative Budget: Tomb Raider Legend (ca. 20 €, 04/2006: 82)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- guter Kletter- und Rätselmix
- hübsches Äußeres
- teilweise schwache KI
- nur ein Lösungsweg

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

David Bergmann	87
Sascha Adermann	86
Simon Fistrich	83

85



In vielen Levels sind wir mit **KI-Kameraden** unterwegs. Die schießen recht ordentlich, laufen uns aber regelmäßig vor die Flinte und jammern lautstark.



Es geht nicht nur in Jeeps und Panzern zur Sache. Regelmäßig kapern wir auch die **Gleiter** der Aliens und schwingen uns sogar in luftige Höhen.



CYLINK
CYNAMITE.DE
07A
Ihr **CyLink**-Code

AUF DVD
VIDEO

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

Halo 2

Gut bleibt gut, genial aber nicht immer genial – der Zahn der Zeit macht's möglich. **Die PC-Fassung von Halo 2 kommt viel zu spät** und kann der heutigen Konkurrenz nicht das Wasser reichen.

»Lohnt sich Windows Vista für Spieler?«, das war die große Frage der letzten Monate. In der Regel lautete die Antwort »nein«. Von Kompatibilitätsproblemen mit vielen Spielen und mieser Performance war und ist die Rede. Microsofts neues Betriebssystem ist weit davon entfernt, sich unter Zockern zu etablieren. Umso mutiger die Entscheidung des Software-Giganten aus Redmond, ausgerechnet mit einem dreieinhalb Jahre alten Ego-Shooter den Weg für Vista ebnen zu wollen. Denn so alt ist der Xbox-Kracher **Halo 2** bereits, der fast zeitgleich mit der Erstausgabe der PC PowerPlay am Jahresende 2004 erschien. Also: Lohnen sich **Halo 2** und Vista für Spieler?

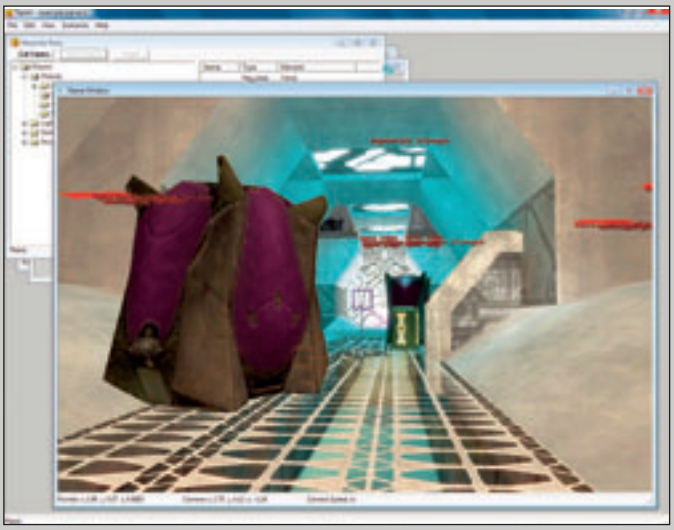
Plug and Play

Die ersten Sympathiepunkte gewinnt **Halo 2**, bevor das eigentliche Spiel beginnt – bei der Installation. Direkt nach dem Einlegen der DVD dürfen wir losspielen, während wir den ersten Aliens den Garaus machen, läuft die Installation ohne Performance-Einbußen im Hintergrund. Genial! Noch genialer: Ist **Halo 2** erst einmal auf unserer Festplatte gelandet, müssen wir nie wieder die DVD einlegen. Weniger genial: Wir müssen den Shooter via Internet aktivieren, ansonsten ist nach dem ersten Level Schluss mit lustig. Überhaupt nicht genial: Microsoft behält sich die Möglichkeit vor, **Halo 2**-Kopien an die Rechner zu binden, auf denen sie aktiviert wurden.

Retro-Ecke

»Und dafür braucht man Windows Vista?«, so die erste Frage aller Kollegen beim Anblick der PC-Fassung von **Halo 2**. Verständlich, denn satte dreieinhalb Jahre technischer Fortschritt gingen spurlos an den Entwicklern vorbei. **Halo 2** beleidigt moderne Grafikkarten und verwöhnte Spieleraugen mit den verwaschensten Texturen des Jahres. Da können auch im Vergleich zur Xbox ungleich höhere Auflösungen überhaupt nichts mehr retten – **Halo 2** macht keinen Hehl aus seinem Alter und hinkt selbst dem ähnlich betagten **Half-Life 2** meilenweit hinterher.

Vor allem die zahlreichen Innenlevels sind optisch eine mittelschwere Katastrophe, weil fast alle Wände mit den gleichen Texturen tapeziert sind. Das sieht nicht nur grässlich aus, sondern behindert obendrein beim Spielen. Alle Nase lang verlaufen wir uns in den verwinkelten Räumen, weil sich Treppchen und Treppcheneffekte zum Verwechseln ähnlich sind.



Der mitgeliefte **Editor** ist sehr komplex und ermöglicht nicht nur das Basteln neuer Levels. Sie können auch eigene Objekte ins Spiel bringen.

WINDOWS LIVE

Halo 2 erscheint nicht nur exklusiv für Windows Vista, sondern kommt gebündelt mit der Windows-Version des Spielenetzwerks Xbox Live. Dieses ermöglicht auf lange Sicht Multiplayer-Matches zwischen PC- und Xbox-Zockern und bringt viele Gimmicks wie Freundeslisten und virtuelle Trophäenschränke mit sich. Wie auf der Konsole wird Xbox Live auch unter Vista als Abonnement verwaltet – wer die volle Funktionalität nutzen will, muss zahlen. Die kostenlose Variante »Xbox Live Silber« ermöglicht zwar den Download von Trailern und Demos aus dem Online-Shop, spannend wird's aber erst mit der »Xbox Live Gold«-Mitgliedschaft, die auch Multiplayer-Partien zwischen den Plattformen ermöglicht und monatlich mit 6,99 Euro zu Buche schlägt. **Halo 2** unterstützt übrigens keine Matches zwischen PC- und Xbox-Spielern.



Wie aus Hollywood

Genug gemeckert, unter der altbackenen Technik steckt ein Spiel, das auch heute noch überzeugt. Die große Stärke von **Halo 2** ist die filmreife Inszenierung mit viel Action, Abwechslung und absolut coolen Zwischensequenzen. Da schießt sich unser Held mit dem klangvollen Namen Master Chief selbst ins All, um dem Raumschiff voller fieser Aliens postwendend eine Bombe zurückzuschicken, die ihn kurz zuvor beinahe das Leben gekostet hätte. Da gehen Feuergefechte nahtlos in Fahrsequenzen über. Da machen uns riesengroße Kampfroboter das Leben schwer.

Leerlauf gibt es allenfalls in manchen der nach heutigen Maßstäben zu trägen Abschnitte mit Fahrzeugen. Vor allem beim Panzerfahren schlafen uns regelmäßig die Füße ein. Ansonsten ist der – streng lineare – Spielablauf bestimmt von spannenden Feuergefechten auf Planeten, auf Raumschiffen oder in futuristischen Basen. Wir liefern uns Stellungsgefechte, sind mit dutzenden Soldaten im Rücken auf dem Vormarsch oder sehen uns Übermachten gegenüber – langweilig wird **Halo 2** nie.

Schilde hoch!

Spannend werden die Gefechte durch zwei Spielelemente, die zwar alles andere als revolutionär sind, dafür aber passen wie die Faust aufs Auge. So haben wir keine Lebensenergie, sondern einen Schutzschild. Der verkraftet nur wenige Treffer, lädt sich aber automatisch wieder auf. Dadurch entfällt zum einen die nervige Suche nach Verbandskästchen; zum anderen sind wir entweder voll bei Kräften oder so gut wie tot. Spannende Zitterpartien sind garantiert, wenn uns ein schriller Piepton mitten in einer Schlacht signalisiert, dass unser Schild gerade den Geist aufgegeben hat.

Auch das Waffenarsenal von **Halo 2** trägt seinen Teil bei. Die kleineren Wummen können wir beidhändig verwenden. Mit zwei Knarren richten wir mehr Schaden an, dürfen aber keine Granaten werfen. Dafür können wir die Waffen abwechselnd abfeuern und nachladen – praktisch in großen Schlachten. Da wir jederzeit die Waffen gefallener Gegner aufklauben können, ergeben sich so viele Möglichkeiten, Gefechte zu bestehen und nicht langweilig werden zu lassen. Wer mit Schusswaffen gar nichts anfangen kann, nimmt Energieschwerter in die Hand und stürmt in den Nahkampf.

Bitte 2m Rangierabstand halten

Die durchwachsene KI reißt uns regelmäßig aus der spannenden Gefechts-Atmosphäre heraus.



Die Zwischensequenzen inszenieren die spannende Geschichte filmreif und von beiden Seiten: In manchen Levels spielen Sie auf Seiten der **Aliens**.

HALO 2: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen, ...

... wenn Sie drei Jahre tapfer auf den Master Chief gewartet haben

... falls Sie sich auch nach Half-Life 2 noch für Old-School-Shooter begeistern können

... wenn Sie auch Spielen mit altbackener Grafik noch eine Chance geben

Sollten Sie nicht kaufen, ...

... wenn ein Umstieg auf Vista ansonsten uninteressant für Sie ist

... falls Sie Halo 2 vor allem wegen des Mehrspielermodus kaufen würden

... wenn Sie bereits die Xbox-Fassung besitzen – höhere Auflösungen und der Karteneditor rechtfertigen keinen Zweitkauf



Manchmal gehen Verbündete wie Feinde geschickt in Deckung, flankieren clever und machen uns das Leben einfacher beziehungsweise schwerer. Manchmal laufen die Burschen aber auch gegen Betonsäulen. Aliens stören sich nicht weiter daran, wenn wir auf sie schießen oder ihren Kumpels eine Granate vor die Füße werfen. Im Zeitalter von **Stalker** und **Bioshock** hochgradig peinlich.

Noch schlimmer sind allerdings unsere Jungs hinterm Steuer. Den Führerschein haben unsere Kollegen nämlich offenbar auf der Kirmes geschossen. Ständig eiern sie bei Wendemanövern gegen Wände oder treffen zielsicher den einzigen Baum weit und breit. Das nervt nicht nur ungemein, sondern kann sogar tödlich enden, wenn uns gerade ein Alien-Panzer beharkt. Immerhin: **Halo 2** speichert alle Nase lang automatisch an fair verteilten Speicherpunkten. Wirklich frustig wird's also nie.

Sidekick aus dem All

Abwechslung und Action sind freilich nicht die einzigen Stärken von **Halo 2**. Die vorbildlich inszenierte Solo-Kampagne lebt vor allem von der spannenden Geschichte rund um Krieg und Intrigen. Den Vorgänger müssen Sie zwar nicht kennen, um die SciFi-Erzählung zu genießen, es schadet aber sicher nicht. Zumal **Halo 2** überraschend viel Zeit darauf verwendet, die unter dem Titel Allianz firmierenden Aliens näher zu beleuchten und ihnen mehr Tragweite zu geben. Das geht so weit, dass Sie in einigen Abschnitten sogar einen der Außerirdischen steuern.

Einziger Wermutstropfen: Die Story endet nach knapp zehn Stunden Spielzeit in einem offenen und extrem unbefriedigenden Ende. Und wie lange es dauert, bis das Ende des Jahres für die Xbox 360 erscheinende **Halo 3** seinen Weg auf den PC findet, können Sie sich ja jetzt vorstellen ...



Die **Fahrsequenzen** gehören wie im Vorgänger zu den Highlights von Kampagne und Multiplayer.

Ferner liefen

Vor drei Jahren auf der Xbox ein absoluter Knaller, heutzutage auf dem PC eher Mittelmaß: der Mehrspielermodus von **Halo 2**. Hier balgen sich 16 Spieler in Spielmodi wie Deathmatch oder Capture The Flag. 23 toll gestaltete Karten stehen dafür zur Verfügung – zwei davon gibt es nur in der PC-Fassung, – viele davon sind sehr weitläufig, Fahrzeuge und Gleiter haben also eine echte Daseinsberechtigung. Gutes Balancing und ein hohes Tempo zeichnen den Mehrspielerpart aus. Das gilt allerdings auch für aktuelle Shooter wie **Battlefield 2142**, denen das betagte **Halo 2** in Sachen Umfang nicht das Wasser reichen kann. Da kann auch der mitgelieferte Karteneditor nichts retten. **Halo 2** kommt einfach zu spät, um auf dem PC noch zum erfolgreichen Multiplayer-Shooter zu avancieren. Zumal Sie für den vollen Funktionsumfang des Online-Modus (siehe Extra-Kasten »Windows Live«) monatlich bezahlen müssen.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Was soll das denn?

Halo 2 ist ein überdurchschnittlich guter Shooter, der richtig Spaß macht – aber man merkt dem Master Chief an allen Ecken und Enden an, dass er schon über drei Jahre auf dem Buckel hat. Die KI stellt mir regelmäßig ein Bein, die Grafik ist ein schlechter Witz. Warum die Entwickler die Texturen völlig unangetastet ließen, wird mir auf ewig ein Rätsel bleiben. Die Actionszenen haben mich trotzdem prächtig unterhalten. Von Stellungsgefechten bis hin zum Fahren von Panzern, Gleitern und Jeeps – spielerisch bietet Halo 2 in abgespeckter Form, was auch aktuelle Shooter auszeichnet. Zusammen mit der spannenden Story ergibt das auch nach über drei Jahren noch ein extrem unterhaltsames Spiel ... für genügsame Gemüter.

Meine Wertung **81**

MARTIN DEPPE



Wo bin ich?

Es ist schon eine Frechheit, ein Spiel jahrelang in der Schublade zu lassen, um es dann mit dem nächsten Windows als neu anzupreisen. Aber das ärgert mich nicht mal am meisten: Mich nerven die elend langen Abschnitte, in denen ich durch hässliche, kaum unterscheidbare Gebäudeabschnitte marschiere! Das war schon beim ersten Halo so: Wunderbaren Außengebiete, doch an den Innenlevels hat offensichtlich das B-Team gewerkelt. Immerhin: Zum Glück muss ich jetzt nicht wieder mehrfach durch die gleichen Abschnitte marschieren wie im Vorgänger. Und zum Glück herrscht wieder Nonstop-Action – wenn ich ständig unter Beschuss bin, vorstürme, fliege und fahre, nehme ich auch die olle Grafik nicht mehr so wahr.

Meine Wertung **77**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	Juni 2007
Entwickler	Pi Studios
Hersteller	Microsoft
Webseite	www.halo2.com
Hotline	support.microsoft.com (Support)
ca. Preis in €	50
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (16 Spieler)	Netzwerk (16 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 4,3 GB

Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 6100	CPU 2,0 GHz RAM 1,0 GB
Auflösung 1.024x768	Grafikkarte Geforce 7600	CPU 2,6 GHz RAM 1,0 GB
Auflösung 1.280x1.024	Grafikkarte Geforce 8800	CPU 3,2 GHz RAM 2,0 GB

Ideal für: Shooter-Fans ohne Xbox

Alternative Vollpreis: **Stalker** (ca. 40 €, 04/2007: 77)

Alternative Budget: **Half-Life 2** (ca. 25 €, 01/2005: 94)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	8
Steuerung	7
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

PRO/KONTRA

- cooler Held und spannende Kämpfe
- viel Abwechslung und tolle Inszenierung
- grausige Grafik und dämliche KI-Macken
- hakelige Maussteuerung und enttäuschendes Ende

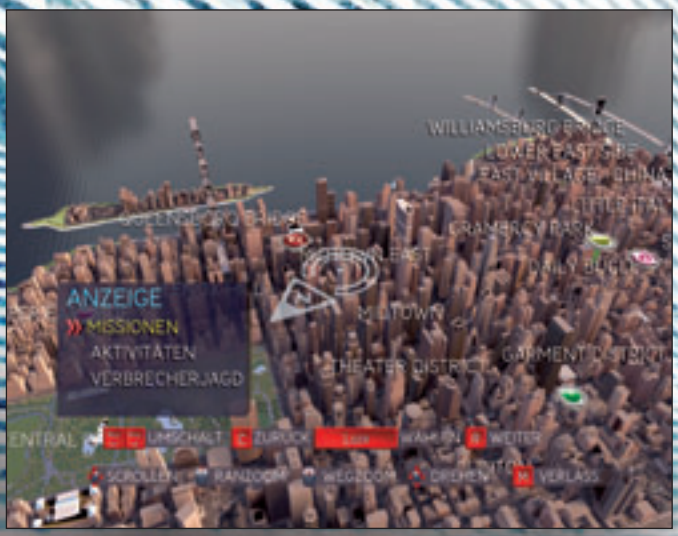
DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

David Bergmann	81
Martin Deppe	77

79



In einem alten Kinosaal treibt eine **Schulmädchen-Gang** ihr Unwesen. Was die Kamera nicht zeigt: Etwa sieben Gegner, die in zwei Sekunden zuschlagen.



Auf einer zuschaltbaren **Karte von Manhattan** wählen wir unsere nächsten Einsatzziele. Im weiteren Spielverlauf schalten wir so rund 40 Missionen frei.

Spider-Man 3

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE.DE 05H Ihr CyLink-Code

Im Kino bekommt es Toby Maguire mit grünen Goblins, doktoralen Tintenfischen und gemeinen Sandmännchen zu tun. Das Spiel setzt noch einen Superschurken drauf: Captain Kameraführung.

Das Superhelden-Dasein könnte eigentlich ganz lauschig sein: Mit Kirsten Dunst im Arm durch New Yorker Straßenschluchten segeln, ein paar bösen Buben die Ohren lang ziehen, dem Arbeitgeber buchstäblich aufs Dach klettern … es gibt miesere Jobs als den des Spinnenmanns. Dummerweise platzt alle naselang ein Superschurke in die heile Marvel-Welt und träumt von Mord, Totschlag und anderen üblen Sachen. Den meisten Lümmeln ist das Handwerk schnell gelegt – doch gegen die Kamera von **Spider-Man 3** mutiert selbst Dr. Octopus zum Waisenknaben. Aber der Reihe nach …

Superschurke Kamera

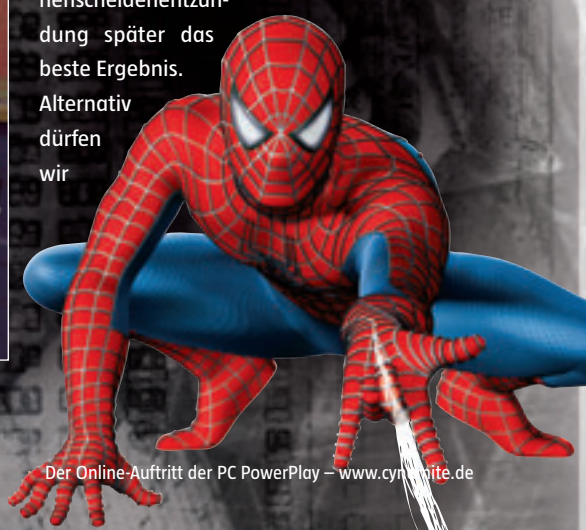
Im Kern ist **Spider-Man 3** ein grundsolides Actionspiel, wie es sie auf Konsolen im Dutzend gibt. Wenn wir uns nicht gerade von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer hangeln, prügeln wir Gegnerlawinen zu Kleinholz und bedienen uns dabei allerlei Kombos sowie diverser Spezialattacken. Klingt altbekannt und spielt sich auch so. Das alleine wäre natürlich noch kein Beinbruch – schließlich hat **Devil May Cry 3** das Rad auch nicht neu erfunden. In Kombination mit der enervierenden Kamera – die wir ununterbrochen von Hand feinjustieren müssen – werden die eigentlich unkompliziert-launigen Prügeleinlagen aber schnell zur Qual, weil man im Eifer des Gefechts den anvisierten Gegner permanent aus den Augen verliert.



Ein Saboteur hat's schwer: Manchmal müssen wir **zum richtigen Zeitpunkt bestimmte Tasten drücken.**

Gesucht: ein neues Handgelenk

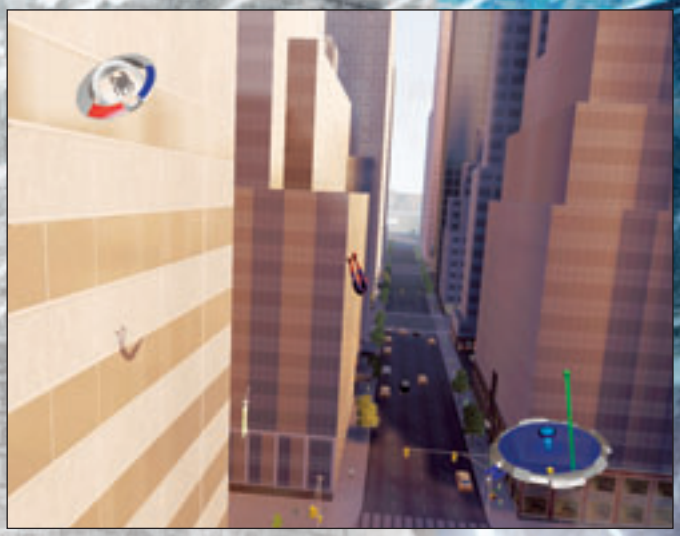
Die Kämpfe selbst strapazieren eher den Daumen als die grauen Zellen. Wer stoisch die Gamepad-Knöpfe bearbeitet (per Maus und Tastatur lässt sich **Spider-Man 3** auch spielen, steuert sich aber hakeliger), erzielt eine Sehnenscheidenentzündung später das beste Ergebnis. Alternativ dürfen wir



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



Unser Lehrer Dr. Spidey! **Schulschwänzer** passen perfekt ins Beuteschema des Superhelden. Verpasste Unterrichtseinheiten werden gnadenlos aufgearbeitet.



Das Schwingen durch die Straßenschluchten macht durchaus Laune – die öden **Gebäudetexturen** lassen aber nur wenig Kinoflair aufkommen.

auch in einen Bullet-Time-Modus à la **Max Payne** schalten, in dem sich feindliche Angriffe problemlos kontern lassen.

Gerade in den sporadischen Boss-Kämpfen haben wir nur mit permanenten Konterangriffen eine reelle Chance – **Spider-Man 3** ist stellenweise frustrierend schwierig. Das gilt auch für die Reflex-Einlagen im Stile von **Fahrenheit**: Hier müssen wir plötzlich (und meist gänzlich ohne Vorwarnung) die richtige Taste drücken.

Spielerische Freiheit

Welche der insgesamt über 40 Missionen wir wann in Angriff nehmen, bleibt uns überlassen. Auf einer ständig zuschaltbaren Karte New Yorks dürfen wir stets aus mehreren Aufträgen wählen. Per Spinnenfäden geht's anschließend stilvoll per Luftweg ans Ziel. Was zu Beginn noch herrlich tollpatschig aussieht, entwickelt auf Dauer echtes Popcorn-Feeling wie vor der großen Leinwand: Hat man den Dreh erstmal raus, fühlt man sich während der kurzen Flugeinlagen tatsächlich wie ein Teil des Films.

Leider enden hier die Parallelen. Während Regisseur Sam Raimi ein atemberaubendes Budget für Special Effects verjubeln durfte, sieht die Spielumsetzung trotz horrender Hardware-Anforderungen geradezu absurd mittelmäßig aus. Unter einer Grafikkarte mit mindestens 256 Megabyte sowie zwei Gigabyte Arbeitsspeicher geht bei **Spider-Man 3** gar nichts. Dafür bekommen PC-Spieler den ohnehin schon biederen Xbox-360-Look und – wie es sich für eine lieblose Konsolenumsetzung gehört – einen einzigen lächerlichen Speicherstand. Wenigstens retten die guten Sprecher (unter anderem die deutsche Synchronstimme von Toby Maguire) **Spider-Man 3** vor dem technischen Offenbarungseid.

Jochen Gebauer

JOCHEN GEBAUER *



Pfui Spinne!

Gestatten Sie mir das alberne Wortspiel: Mit der Kamera bin ich spinnefeind. Eine halbwegs anständige (sprich: automatische) Kameraführung hätte Spider-Man 3 zwar nicht zu einem Must-Have gemacht, aber doch zu einer ernsthaften Alternative für Fans von Devil May Cry und Co.

Alles in Allem bleibt unterm Strich allerdings nicht mehr als eine lieblose Umsetzung mit gravierenden technischen Mängeln, die für Gelegenheits-Prügler schlichtweg zu schwierig ist. Schade drum: Die kurzweiligen Keilereien und funky Flugeinlagen sind eigentlich schon sehr spaßig. Das war's dann aber auch schon.

Meine Wertung **58**

SASCHA ADERMANN



Lizenz zum Spinnen

Schade, Spider-Man 3 folgt einer langen Tradition mittelmäßiger Lizenzspiele. Ich hätte mir definitiv mehr erwartet, als eine derart bescheidene Xbox-360-Konvertierung.

Okay, die spektakulären Stunts am seidenen (Spinnen-)Faden machen mir schon Spaß. Dass man flüssiges Spielen aber mit einem High-End-Rechner erkaufen muss, ist derbe. Wofür braucht meine Grafikkarte bitte Shader 3.0? Für die Gebäudetexturen sicher nicht. Die Kamera funktioniert frustrierend suboptimal. Immerhin sind die Sprecher erste Sahne, in den Zwischensequenzen kommt das Film-Flair noch mit Abstand am besten rüber.

Meine Wertung **62**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Actionspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Beenox
Hersteller	Activision
Webseite	www.activision.de
Hotline	0900/122 515 5 (0,59 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit 1 Stufe, schwer	
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer Internet (– Spieler)	Einzel-PC (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			6,0 GB
Auflösung Grafikkarte	1.024x768 Geforce 7600	CPU RAM	2,8 GHz 1,0 GB
Auflösung Grafikkarte	1.280x960 Geforce 7800	CPU RAM	3,0 GHz 1,5 GB
Auflösung Grafikkarte	1.280x1.024 Geforce 7900	CPU RAM	3,0 GHz 2,0 GB

Ideal für	Fingerakrobaten mit High-End-Rechner
Alternative Budget GTA San Andreas	(ca. 20 €, 07/2005: 92)
Alternative Budget Devil May Cry 3	(ca. 25 €, 0/2006: 75)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	7
Steuerung	5
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- frei begehbare Spielwelt
- spaßiges Schwingen
- miese Kamera
- horrende Systemanforderungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Jochen Gebauer	58
Sascha Adermann	62

60

* Jochen Gebauer (28) studiert Amerikanistik, Anglistik und Philosophie. Seit 2005 bereichert er PC PowerPlay mit seinen Tests und Reportagen (05/2007: Bounty Boy Online).



Vor der Schlacht: Wir postieren unsere **Armee** und versuchen den Ablauf des Kampfes vorherzusehen.



Während der Schlacht: Hässliche **Pixelmännchen** hauen sich die hässlichen Pixelköpfchen zu Pixelbrei.



Nach der Schlacht: Wir verpassen unseren Jungs **Upgrades** wie höhere Rüstungs- oder Angriffswerte.

Great Battles of Rome



CYLINK
CYNAMITE.de
RJ7
Ihr CyLink-Code

Wenn Sie Medieval 2 mögen, sind Sie vermutlich zu verwöhnt, um mit diesem lahmen Strategiespiel Ihren Spaß zu haben. Willkommen im Club!

The History Channel: Great Battles of Rome – so der vollständige Titel – lässt uns über 100 historisch verbriefte Schlachten schlagen. Warum wir das tun, erfahren wir in lose eingestreuten und grausig verpixelten Videos aus den Archiven des History Channel; die erzählen von blutigen Kriegen, von der Geburt und vom Tod des römischen Imperiums. Die restliche Spielzeit verbringen wir mit furztrocken inszenierten Scharmützeln, die im Ablauf an ihre Brüder aus Strategie-Schwergewichten wie der **Total War**-Reihe oder aus **Cossacks** erinnern: Erst den Gegner ausloten, dann Truppen aufstellen, dann ein Blutbad anrichten.

Dabei statt mittendrin

Die Besonderheit: Nachdem unsere Männer formiert sind und wir festgelegt haben, wann welches Bataillon losstürmt, sind wir zum Zuschauen verdammt. Hin und wieder – wenn sich die langsam regenerierenden Aktionspunkte wieder aufgefüllt haben – dürfen wir zwar neue Order geben, aber wenn die anfängliche Planung nicht stimmt, gewinnen wir keinen Blumentopf. Zum Glück sind die meisten Herausforderungen kinderleicht, erfahrene Spieler werden im ersten Drittel gnadenlos unterfordert. Fordernd wird **Great Battles of Rome** erst zur Halbzeit, denn dann stehen wir immer größeren Armeen gegenüber.

Motivieren können uns die lieblos aneinander gereihten Schlachten aber auch dann nicht. Obwohl wir sie von Mission zu Mission übernehmen, wachsen uns unsere Truppen nicht ans Herz. Die Grafik scheint frisch vom Nintendo DS konvertiert zu sein. Der taktische Anspruch bewegt sich im Promille-Bereich.

David Bergmann

DAVID BERGMANN



Belanglos

Das Weiterbilden der Armee zwischen den Einsätzen ist nett, aber sehr rudimentär. Die Schlachten sind nett, bieten aber zu wenig taktische Tiefe. Kurzum: Great Battles of Rome ist nett, motiviert aber nicht und gibt mir keine Gründe, nicht doch lieber Medieval 2 zu spielen. Wenn Sie von Taktikspielchen gar nicht genug bekommen und Ihren Anspruch zurückschrauben können, sind die römischen Schlachten eine Überlegung wert. Anspruchsvolle Strategen sind hier aber an der völlig falschen Adresse.

Meine Wertung **62**

MARTIN DEPPE



Langweilig verpackt

Rom ist nicht an einem Tag erbaut worden, sagt man. Wenn die Jungs ihre Stadt damals so trödelig hochgezogen hätten wie ihre Kollegen in diesem Strategiespiel, würden sie wohl heute noch mauern. Denn selbst für geduldige Naturen wie mich sind die Great Battles arg langatmig, zumal ich über längere Phasen nicht eingreifen darf. Da rettet auch das Truppen-Upgraden nicht viel. Fazit: Pflicht erfüllt, Kür verpennt. Damit gewinnt man heute keine Verkaufsschlacht mehr.

Meine Wertung **58**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Strategiespiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Slitherine
Hersteller	Koch Media
Webseite	greatbattlesofrome.com
Hotline	0900/515 568 6 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	12 Jahren
Schwierigkeit	leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (— Spieler) Internet (2 Spieler) Netzwerk (2 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			840 MB
Auflösung	1.024x768x16	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6200	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768x16	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768x32	CPU	2,1 GHz
Grafikkarte	Geforce 7600	RAM	512 MB

Ideal für	genügsame Schlachtenbummler
Alternative Vollpreis Medieval 2	(ca. 45 €, 11/2006: 90)
Alternative Budget Rome: Total War	(ca. 25 €, 12/2004: 86)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	3
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

PRO/KONTRA

- viele Upgrade-Möglichkeiten
- große Massenschlachten
- sterbenslangweilige Präsentation
- wenig taktische Optionen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

David Bergmann	62
Martin Deppe	58

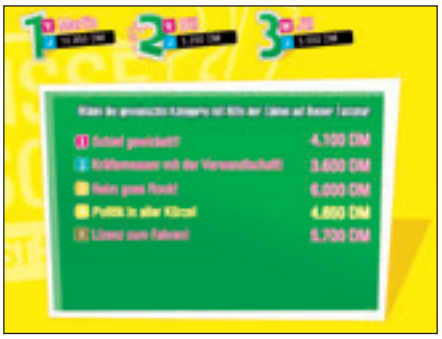
60



»Schneller Horst«: Hier kommentiert Hape gelegentlich im Fenster unten rechts unsere Antworten.



»Langer Horst«: Die recht witzigen Videos unterbrechen fast jede Frage. Nur für beinharte **Fans**!



Abwechselnd können wir aus fünf **Gebieten** eins raussuchen. Die DM-Preise zeigen den Schwierigkeitsgrad.

Weisse Bescheid?!

AUF DVD VIDEO

CYLINK CYNAMITE GVG Ihr CyLink-Code

Er war Hannilein, Königin Trixi und Hurz!-Sänger, gerade dancelt er im Fernsehen: Hape Kerkeling. **Jetzt auch für auf'm PC, weisse?**

»Eine völlig neue Generation von Quizspiel!« verspricht uns Hape Kerkeling alias Horst Schlämmer immer wieder in seinem Ratespiel **Weisse Bescheid?!**.

Nun, neu ist es in der Tat. Aber völlig? Nein. Aus über 1.000 Fragen suchen wir uns mit bis zu zwei Mitspielern eins von fünf Themengebieten raus, hauen besserwisserisch auf unsere Buchstabentaste – und haben hoffentlich die einzig richtige Antwort von vier möglichen parat. Das war's, mehr müssen Sie nicht tun.

Wer wird Jack?

Weisse Bescheid?! schmeißt sich spielerisch zwischen die PC-Fassung von **Wer wird Millionär?** und das Genre-Highlight **You don't know Jack**. Nicht so dramatisch, nicht so rasant, aber durchaus spaßig. Wenn, ja wenn, Sie Horst Schlämmer mögen. Und wenn es Sie nicht nervt, dass er wie ein lebender Senfspender ständig die Fragen kommentiert. Zwei Spielmodi gibt's: »den schnellen Horst«, hier kommt's auf Tempo an, weil die Punktebelohnung runtertickert, je länger Sie oder Ihre Mitspieler für die Antwort brauchen. Beim »langen Horst« hingegen läuft nach jeder Frage ein Hape-Horst-Video ab. Mal turnt er mit einem blonden Schätzelein-Geschoss (»Vorsicht, ich hab Rücken!«), mal jagt er einen ebenso blonden Hund mit einer Maschinenpistole, um »auch euch Killerspielern was zu bieten«.

Die Fragen schwanken zwischen leicht und echt schwer, bringen auch mal Ruhrpott-Lokalkolorit ins Spiel (»Was ist ein Mottek?«). Unterirdisch schlecht hingegen ist das Bonus-»Rennspiel«, in dem wir extrem ruckelig durch Grevenbroich zuckeln.

Martin Deppe

P.S.: Ein Mottek ist ein (Bergbau-)Hammer, das Wort kommt aus dem Polnischen.

MARTIN DEPPE



Für dem Horst seine Fans

An das große Vorbild You don't know Jack kommt die Schlämmerschlacht nicht heran. Statt rasanter Quizduelle ist hier alles arg betulich inszeniert. Vor allem im Modus »Langsamer Horst« reißen mich die witzigen Hape-Videos immer wieder aus dem Ratefluss. Punkten kann Weisse Bescheid mit guten, vielen Fragen. Aber warum hat Hape niemand gesagt, dass man Grevenbroich wie Grevenbroooch auspricht? Das sollte er als Stellvertretender Chefredakteur des dortigen Tageblatts aber echt wissen!

Meine Wertung **68**

SIMON FISTRICH



Vergeigt, weisse Bescheid?!

Ich mag Hape, kann über Horst lachen. Und ich mag witzige Quizspiele wie You don't know Jack. Aber Weisse Bescheid will nicht bei mir zünden. Das liegt an der mangelnden Abwechslung – bei You don't know Jack gab's auch Zwischenspiele mit Antworten eintippen. Zudem stören die leidlich witzigen Schlämmer-Clips den Spielfluss. Und warum darf statt Horst ein unlustiger Sprecher die Fragen vorlesen? Nee, ich guck mir Hapeschlämmer lieber auf DVD an, weisse?

Meine Wertung **51**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Strategiespiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Aruba Studios
Hersteller	RTL Enterprises
Webseite	weissebescheid.de
Hotline	01805/624 445 33 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur
Multiplayer	Einzel-PC (3 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			3,7 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	128 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,5 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 2	RAM	512 MB

Ideal für	langsame Quizfans
Alternativen Budget	
You don't know Jack 4	(ca. 30 €, erschienen 2003)
Wer wird Millionär: Party Edition	(ca. 30 €, erschienen 2007)

EINZELNOTEN

Grafik	4
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	6

PRO/KONTRA

- gute, viele, breit gestreute Fragen
- witzige Videos ...
- ... die aber auch mal unlustig sind
- sagenhaft ruckeliges Bonusspiel

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Martin Deppe 68
Simon Fistrich 51

60



Klotzen statt kleckern: Anfangs hatten wir nur eine einsame **Produktionsstraße**, jetzt haben wir schon drei, um der enormen Nachfrage gerecht zu werden.



Konkurrenz belebt das Geschäft: Ziel des **Karrieremodus** ist es, die Nummer Eins unter den Kosmetikherstellern zu werden.

Beauty Factory

CYLINK
CYNAMITE.DE
WWW
Ihr CyLink-Code

Wer schön sein will, muss leiden. Glücklicherweise spielen wir aber kein Model, sondern einen Kosmetikfabrikanten – **und ziehen den Hausfrauen mit extravaganten Produkten das Geld aus der Tasche.**

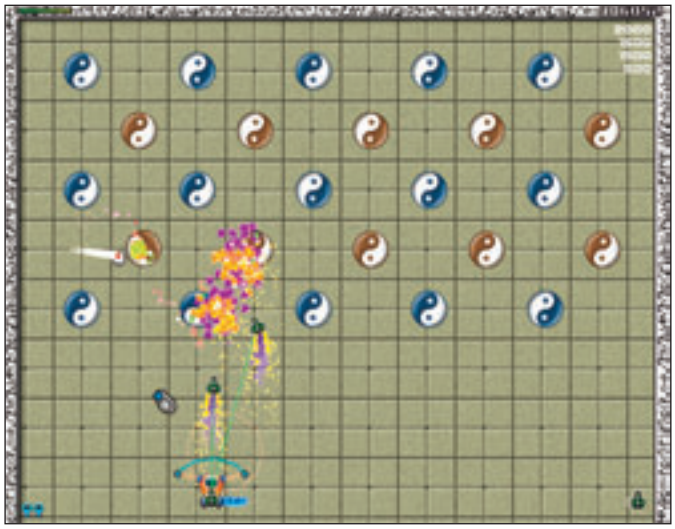
Wer sagt, dass Wirtschaftsimulationen sich nur Manager oder Tycoon nennen dürfen, dass sie staubtrocken und meistens äußerst unansehnlich präsentiert werden müssen? Eben, niemand! Trotzdem scheint es ein ungeschriebenes Gesetz zu geben, dass den meisten Tycoons und Managern dieser Welt vorschreibt, dass sie nichts aussagende Miniaturstatistiken enthalten müssen. Dass der Mauszeiger ungefähr fünf Mal so groß ist, wie der Knopf, den man damit drücken will. Und dass die Grafik so altbacken und/oder quietschbunt ist, dass man sich sofortige Blindheit wünscht.

Glücklicherweise gibt's hin und wieder auch mal eine Wirtschaftssimulation, bei deren Entwicklung sich niemand um die ungeschriebenen Gesetze gekümmert hat. **Beauty Factory** ist eine solche kleine, aber feine Simulation mit einfacher Bedienung und einem leicht verständlichem Spielprinzip.

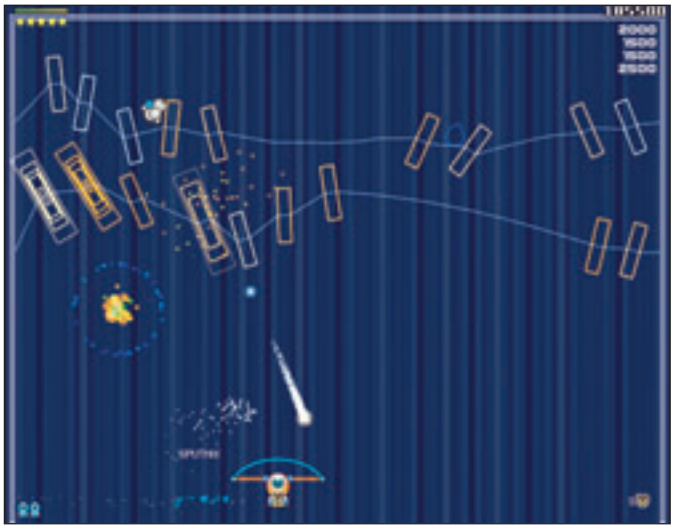
Handarbeit

In **Beauty Factory** steuern wir eine Fabrik, die Lidschatten, Mascara und andere für Frauen überlebensnotwendige Dinge herstellt. Mit einem geringen Startkapital starten wir die Produktion von Parfüm, das heißt, wir mischen die Duftnote nach dem aktuellen Trend, produzieren den Hit für alle Nasen. Und verkaufen es dann an die Läden. Wenn wir so genug Geld verdient haben, investieren wir in die Forschung. Damit wir Nagellack, Puder oder Lippenstift herstellen können. Oder wir stecken unsere Kohle in die Herstellung – damit wir die rasch ansteigende Nachfrage aus den Geschäften befriedigen können.

Dabei klicken wir uns durch vier Bildschirme, die für die einzelnen Stationen wie Labor oder Werbeabteilung stehen. In diesen Zim-



Spaßig: Im Minispiel **Breakquest** zerstören wir munter alle Blöcke und Hindernisse, die uns im Weg sind, um den Highscore zu knacken.



Um Breakquest spielen zu können, das in Beauty Factory enthalten ist, müssen wir nur einen kleinen **Fragebogen** ausfüllen.



Wann immer es an einer Ecke in unserem **Imperium** kriselt, bekommen wir sofort Meldung. Das macht Beauty Factory zu einem kurzen Spiel.



Haben wir erstmal genug Kohle verdient, bauen wir unser **Labor** aus, um noch mehr Kosmetika erfinden und herstellen zu können.

merchen treiben animierte Designer und Wissenschaftler ihr Unwesen. Werbeaufträge vergeben wir selbst, mischen auch neue Kosmetikkreationen selber an. Das ist ganz einfach: Zu den drei Zutaten, aus dem Parfüms und Co. bestehen, gibt's die Info, wie hoch der Anteil von zwei der Ingredienzien sein soll. Mit der dritten müssen wir ein wenig herumexperimentieren – was aber kein Problem ist, die hippe Mischung, die über 90 Prozent der Konsumenten begeistert, ist schnell gefunden.

Extraportion

Sonderereignisse, wie Streiks in Konkurrenzfirmen, Misstrauen gegenüber der Werbeindustrie und lobende Erwähnungen seitens bekannter Schauspieler kurbeln Nachfrage und Einnahmen oft an. Läuft's nicht rund, weil wir einen Duft- oder Farbtrend verpennt haben, gibt's gleich eine entsprechende Meldung. So können wir unseren Fehler schnell korrigieren. Zusätzliche Hilfestellung: Das Spiel läuft nicht in Echtzeit ab, sondern ist rundenbasiert. Das sorgt dafür, dass die Karriere, in der wir uns an die Spitze der Kosmetikhersteller empor kämpfen, relativ schnell durchgespielt ist. Auch die Ziele, die wir im freien Spielmodus erreichen sollen, sind ziemlich fix erledigt. Somit ist **Beauty Factory** nur ein Wirtschaftssimulations-Snack – und kein ausgewachsenes Manager-Menü.

Spaß bringt noch das Minispiel **Breakquest**, das wir aktivieren, wenn wir im Internet einen kurzen Fragebogen ausfüllen. Dann erhalten wir einen Code, mit dem wir **Breakquest** spielen können. Die Regeln sind schnell erklärt: Wir steuern mit der Maus einen so genannten Bumper, der einen Ball abfeuert. Den wir so lenken müssen, dass allerhand Bauklötzchen und andere Hindernisse zerstört werden.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Simpel, aber nicht langweilig

Auf dem riesigen Berg von Klopapier-Tycoons und Zahnbürsten-Managern hinter meinem Schreibtisch fand ich Beauty Factory und dachte mir: »Au weia, noch ein Spiel, das meine Aufmerksamkeit nicht verdient«. Gut, dass ich die Wirtschaftssimulation doch noch installiert habe.

Beauty Factory ist weder herausfordernd noch besonders innovativ – aber für ein paar Stunden macht das simple Mischen von Pasten und Pudern Spaß. Ein wenig Tiefgang hätte ich mir an manchen Stellen aber doch gewünscht. Zumindest gibt's für den fairen Preis von zehn Euro noch das putzige Breakquest gratis oben drauf.

Meine Wertung **49**

MARTIN DEPPE



Abgeschminkt

Dufte Duftkompositionen, knallharte Intrigen, sinnliche Marketing-Kampagnen und Kataloge-Knipsen mit Heidi Klum – so stelle ich mir das aufregende Leben in der Beauty-Branche vor.

Und dann kommt Beauty Factory. Das ist billig, riecht aber auch so. Nämlich nach gar nix. Ja, es ist bunt und übersichtlich, hat große Buttons. Prima. Aber mich wochenweise dem langweiligen Endziel »Marktführerschaft« entgegenzuklicken, ist echt keine Herausforderung. Das Spiel gaukelt mir mehr vor, als es tatsächlich bietet: Hinter der bunten Schminke steckt eine vorzeitig gealterte Buchhalterin. Fazit: für Barbiefans ganz nett.

Meine Wertung **32**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Wirtschaftssimulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	City Interactive
Hersteller	City Interactive
Webseite	beautyfactorygame.com
Hotline	support@city-interactive.com (Support)
ca. Preis in €	10
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			190 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 5	RAM	1,0 GB

Ideal für	junge Kosmetikpanscher
Alternative Vollpreis	
Transport Manager	(ca. 25 €, 04/2006: 34)
Alternative Budget	
Rollercoaster Tycoon 3	(ca. 15 €, 12/2004: 83)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	4
Steuerung	8
Atmosphäre	4
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- einfach zu bedienen
- Kosmetika selbst mischen
- Extra-Mini-Spiel
- viel zu wenig Inhalt

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	49
Martin Deppe	32

41



Die **Hauptquest** schickt uns durch das ganze Land auf der Jagd nach solchen Reliktsteinen. Sind die erstmal gefunden, ist Two Worlds schon fast vorbei.



In der Stadt **Ashos** helfen wir dieser Dame, die ihre Schwester sucht. Die Charaktere sind gut synchronisiert, wirken aber schlecht modelliert.

IM HEFT TIPPS

AUF DVD PATCH

Two Worlds

CYLINK CYNAMITE.DE CLG Ihr CyLink-Code

Gemischte Gefühle in Antaloor: Die Entwickler von Reality Pump haben einige klasse Ideen, doch es hapert ein wenig an der Ausführung. **Warum Two Worlds am Ende des Tages doch »nur« ein sehr gutes Rollenspiel ist, lesen Sie hier.**

In den Weiten der Spielegenres ist das der Rollenspiele das Speziellste. Aufgrund langer und aufwändiger Produktionszeiten gibt's nicht jeden Monat einen richtigen Knaller. Und der muss sich dann noch gegen die Platzhirsche **The Elder Scrolls** und **Gothic** durchsetzen.

Two Worlds ist ein eigenes Spiel und verdient auch, so betrachtet zu werden. Mit seinen großen Ideen und seinen kleinen Macken. Also haben wir Version 1.2 durchgespielt, die Betaversion von Patch 1.3 angespielt (kam unmittelbar vor Redaktionsschluss) – und berichten von Freud. Und Leid.

Eckbert von Eckenhausen

Unser Held streift auf der Suche nach seiner Schwester durch die **Two Worlds**-Welt Antaloor – und bewegt sich per WASD-Steuerung eher ungelenkig und eckig statt wirklich heldenhaft vorwärts. Die zahlreichen Dialogsequenzen sind gut gesprochen, aber nicht lippensynchron, die Charaktere wirken plump gestaltet. Nur die Kampfsequenzen sind hübsch in Szene gesetzt und sehr gut animiert.

Ebenso gewöhnungsbedürftig ist die träge Steuerung des Pferdes. Verglichen an den Zuständen in der Beta reitet es sich jetzt aber recht gut; hin und wieder bleiben wir trotzdem an Steigungen oder Objekten hängen.



In der Wüste treffen wir diese Zeitgenossen. Die Drachen helfen uns dabei, das **Luftelement** zu finden.

Immer diese Gaffer

Unsere Nahkämpfe arten oft in Dauergeklicke aus, denn meist ist das Schwert die beste Waffe gegen Skorpione, Mumien, Orks. Erst beim Aufeinandertreffen mit Geistern kommen wir mit wildem Drauflosschlagen nicht weiter. Die sind gegen starke Hiebe nahezu immun, ein bisschen Magie hilft da aber Wunder. So kommt Abwechslung in den Kampf.

Die Gegner verhalten sich oft clever, tänzeln um uns herum und schlagen uns mit unseren eigenen Waffen – hauen uns beispielsweise den Schild aus der Hand. Manchmal haben Orks und Konsorten aber Aussetzer: stehen untätig neben uns. Oder lassen sich in einen »toten Winkel« ziehen, in dem sie uns nicht treffen, während wir sie gefahrlos umnieten.

Wirklichen Frust gibt's, wenn wir einen einzelnen Gegner angreifen – und dem dann



Nicht spielbare Charaktere unterstützen uns in **Notsituationen**. Erwischen wir dabei aus Versehen einen unserer Helfer, müssen wir eine Strafe zahlen.



Die Städte wirken etwas leer, sind aber mit viel Liebe fürs Detail gestaltet. Hier gibt's Händler und auch Trainer für **Fähigkeiten**, die wir erlernen können.

sehr oft ein ganzer Pulk von Helfern folgt. Im mittleren Schwierigkeitsgrad ist's da praktisch, dass wir nach einem KO-Schlag ohne Malus an einem Wiederbelebungsschrein landen. Spielen wir auf »schwer«, müssen wir neu laden.

Platz da!

Von erschlagenen Gegnern erbeuten wir jede Menge Rüstungen und Waffen, die wir auf dem ersten Blick selten gebrauchen können. Macht nix, gleiche Gegenstände und sogar Zauber werden gestapelt. So haben wir mehr Platz in der Tasche – und nebenbei gibt's noch bessere Objekte. Unverständlich ist aber, dass das Inventar räumlich und mit einer Gewichtsgrenze beschränkt ist. Denn selbst wenn wir unseren Stärkewert nach einem Stufenaufstieg erhöhen, haben wir nicht mehr Platz. Den wir vor allem in der Alchemie für die Pflanzen und Steine, die wir überall aufsammeln, gebrauchen könnten.

Krabbelt da nicht ein Käfer?

Als wir im Rahmen einer Nebenquest in einer Zwergenmine stehen, atmen wir auf. Denn als wir in der Beta einen Zwergenanführer meucheln wollten, war der nicht da. Dafür aber Unmengen an Geistern, die sich gegenseitig an die Gurgel gingen und auf uns einprügelten.

Jetzt herrscht Frieden, der Boss ist als solcher zu erkennen, die Zwerge greifen uns in kleinen Gruppen an. Klasse. Auch an anderen Stellen funktioniert einiges besser: In Dungeons fallen wir nicht mehr durch den Boden, Questgegenstände lassen sich aufheben. Nur Zauber bleiben hin und wieder ohne Wirkung, wenn wir uns nach dem Spruch zu schnell bewegen.

In der Hauptquest entscheiden wir uns für die Skelden- oder die Karga-Fraktion. Wenn wir uns für die Kargas entscheiden, dann können wir ein wichtiges Objekt nur zu einem bestimmten Zeitpunkt einsammeln. Gut, dass Patch 1.3 diesen gravierenden Fehler behebt, und wir die Tür aufbrechen können, um an den gesuchten Gegenstand zu kommen.

Rush Hour

Eine hübsche Landschaft kann noch so realistisch wirken – stimmen die Quests nicht, passt auch die Atmosphäre nicht. Glücklicherweise sind die Missionen in **Two Worlds** vor allem unterhaltsam. Wenn wir zum Beispiel für eine Frau in der asiatisch angehauchten Stadt Ashos die Erbangelegenheiten regeln.

Die Hauptquest ist oft in solchen kleinen Nebenquests versteckt. Das hält uns allerdings nicht davon ab, die Probe aufs Exempel zu ma-

TECHNIK-CHECK

Installationsgröße 6,0 GB — RAM: 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536

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

- Two Worlds läuft nur auf Grafikkarten, die das Shader-Modell 2.0 unterstützen. Unterstützt Ihre Karte dieses Modell nicht, sehen Sie nur einen schwarzen Bildschirm.
- Selbst auf schnellen Rechnern hakt Two Worlds hier und da. Um das zu beheben, helfen die minimalen Standard-Einstellungen im Optionen-Menü kaum. Vielmehr müssen Sie sich zum jetzigen Zeitpunkt der Entwicklerkonsole bedienen. Die wichtigsten Befehle, wenn das Programm zu sehr auf Ihrem PC ruckelt: »Engine.Shadows 0« und »Engine.TShadows 0«. So werden die meisten Schatten deaktiviert – und das lässt Two Worlds um einiges flüssiger laufen. Eine Auflistung der hilfreichen Befehle finden Sie auf unseren Kurztipps-Seiten.



Online trifft man sich in **Städten**, um gemeinsam Abenteuer zu erleben. Patch 1.3 soll die Performance-Probleme fixen, testen konnten wir's nicht.



Spätere **Rüstungen** schränken stark ein – siehe roter Text. Komisch ist's, wenn wir eine Nicht-Bogenschützen-Rüstung von einem Bogenschützen erbeuten.

chen – und in neun Stunden durch die Hauptquest zu rasen. **Oblivion** lässt grüßen. Allerdings stellt sich die zunächst spannende Story, in der wir die Teile für ein Relikt suchen, am Ende als recht konfus heraus. Nur eine halbe Stunde, nachdem wir das Relikt zusammengebastelt haben, ist das Spiel vorbei. Und lässt uns mit vielen offenen Fragen zurück.

Der Schwierigkeitsgrad in **Two Worlds** ist nicht gut ausbalanciert. Lassen wir uns in der Hauptstory Zeit, erkunden Antaloor und lösen Quests, sind wir schnell zu stark – wir erhalten auch mit Patch 1.3 sehr viele Erfahrungspunkte, Gegenstände und Goldstücke, die unseren Charakter zu einem Halbgott machen. Nur das Stapeln soll limitiert sein. Davon haben wir aber (noch) nichts gemerkt. Prügeln wir uns schnell durch die Story, sind wir oft unterlegen.

Nicht nur Flensburger ploppen

Durchwachsen sind auch die Online-Abenteuer. Auf von Zuxxez gesponserten Servern können wir entweder mit anderen Recken Abenteuer bestehen oder uns in der Arena gegenseitig auf die Rübe hauen. Wenn man sich nur zu zweit in einer Landschaft tummelt, lässt sich das noch spielen. Bei mehreren Spielern wird's aber unspielbar – **Two Worlds** wirkt dann wie eine Diashow, weil's so sehr ruckelt. Patch 1.3 soll's ändern, ausprobieren konnten wir das aber noch nicht.

Auch im Einzelspielermodus ruckelt's – obwohl Gräser und Büsche erst spät ins Bild »ploppen«. Und da es im Spiel nur wenige direkte Einstellungsmöglichkeiten gibt, um die Performance zu verbessern, müssen wir in die Cheat-Trickkiste greifen, damit Two Worlds immer rund läuft. Genauere Anweisungen mit Beispiel finden Sie in unseren Kurztipps ab Seite 100.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Das Leben ist eine Achterbahn

Two Worlds hat mich einerseits echt beeindruckt – andererseits aber auch enttäuscht. An vielen Stellen wirkt's zum jetzigen Zeitpunkt unrund. Oder einfach unfertig. Und dass die Story so abrupt abbricht, gefällt mir so gar nicht. Ich hatte mich gerade über das Intermezzo mit den Drachen in der Wüste gefreut, um das letzte Teil des Relikts zu bekommen, schon stehe ich vor dem Endkampf – die Entscheidung, ob ich gut oder böse sein will, ist irrelevant. Denn das Spiel ist fünf Minuten später vorbei. So tolle Ideen wie das Stapeln der Gegenstände und das abwechslungsreiche Kampfsystem können mir aber den Spaß öfter mal retten.

Meine Wertung **82**

MARTIN DEPPE



Rohdiamant

Dass Two Worlds noch Feinschliff und Balancing fehlt, zeigt ein Brief an uns exemplarisch: In Version 1.2 konnte unser Leser Dr. Korff mit seinem Mega-Schwert (gab's für Vorbesteller) Endgegner Gandohar mit zwei Schlägen umhauen. Gesamte Spielzeit: 30 Minuten! Seitdem wird der Doktor von seinen Kindern bewundernd, aber auch ängstlich als Held gefeiert ... Mein Tipp: Nehmen Sie jede Quest an. Erforschen Sie die wunderbare Welt. Schieben Sie die Hauptquest vor sich her. Denn dann entfaltet Two Worlds seine Stärken: die witzigen Quests, die abwechslungsreichen Landschaften, die Atmosphäre. Und installieren Sie die Patches, die Zuxxez zum Glück zügig liefert!

Meine Wertung **81**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Reality Pump
Hersteller	Zuxxez
Webseite	www.2-worlds.com
Hotline	0900/133 733 2 (0,99 €/min.)
ca. Preis in €	40
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Internet (8 Spieler) Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	5

Ideal für	Entdecker, die einen Mix aus Rollenspiel und Diablo suchen
Alternative Vollpreis Oblivion	(ca. 35 €, 05/2006: 87)
Alternative Budget Gothic 2	(ca. 15 €, 12/2004: 91)

PRO/KONTRA

- + lebendige Welt und tolle Ideen wie das Objekte-Stapeln
- + gut synchronisierte Charaktere
- + meistens gute Gegner-KI
- + gute Versorgung mit wirkungsvollen Patches
- + unterhaltsame Nebenquests ...
- – ... dafür eine Hauptquest, die zu abrupt endet
- – durchwachsenes Balancing
- – viele kleine Nervigkeiten wie eckige Bewegungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	82
Martin Deppe	81

82

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



Teamwork gibt's selten: Hier finden wir mit einem Blick auf den unteren, linken Bildschirm heraus, wohin wir mit dem Dieb im Hauptfenster hangeln dürfen.



Mit ein bisschen **Fingerspitzengefühl** geht so gut wie jedes Schloss auf. Wir hämmern einfach wahllos auf die Richtungstasten, bis die Lichter grün leuchten.

The Plan





Mission Impossible hautnah – zumindest verspricht uns das die Einbruchs-, Schleich- und Ballersimulation The Plan. Ob's hinhaut oder ob Sie sich besser schleichen, lesen Sie hier.

Schleichen ist ja so was von in: Sam Fisher macht's (noch), Solid Snake manchmal auch, sogar Cole Sullivan aus der **Gorky**-Reihe kriegt's auf die Reihe. Und nun schickt sich gleich ein ganzes Team von Einbrechern an, die großen Vorbilder in Sachen Leisetreten, Klettern und Hangeln zu übertrumpfen – was wegen ungünstiger Kamerawinkel und langatmiger Zwischenszenen aber nur leidlich funktioniert.

Im Action-Adventure **The Plan** lenken wir Schlaukopf Taylor und seine Truppe durch Zug, Museum und Privatvilla, um zwei Bilder von Rembrandt zu entwenden – und dafür das richtig dicke Geld einzustreichen. Klar, dass wir dafür jede Menge Fallen und Museumswächter aus dem Weg räumen müssen.

Nimm Zwei

Warum sollten wir uns mit nur einem Schleichhansel begnügen, wenn wir gleich mehrere haben können? Wir steuern zum Beispiel Taylor, der den ganzen Bilderdiebstahl erdacht hat. Die attraktive Cat ist besonders gut darin, Leute abzulenken. Der Geek ist das Klischee von einem Computerfreak: blass und dick. Dafür hat er praktische Gimmicks, die beim Bruch helfen. All diese und weitere Charaktere haben jeweils zwei Spezialfähigkeiten. Somit sind sie für bestimmte Aufgaben prädestiniert. Wie erwähnt, kann Cat zum Beispiel hervorragend Menschen mit sinnlosem Blabla ablenken, dafür aber nur lausig die Taschen fremder Leute leer räumen. Dafür ist dann eher Langfinger Poker geeignet.

Das Spannende an **The Plan** ist, dass wir bis zu drei Diebe gleichzeitig spielen können. Der Spielbildschirm teilt sich in ein großes und zwei kleine Fenster. Den Charakter, der im großen Fenster ist, können wir direkt steuern, die anderen bedienen Schalter oder folgen der Hauptperson, wenn wir bestimmte Tastenkombinationen drücken.

Sollbruchstelle

Oft sind wir jedoch nur mit einem Langfinger unterwegs – nämlich mit dem, der laut der detaillierten Missionsübersicht am besten dafür geeignet ist. Platz für Experimente gibt es da kaum, unsere Diebestouren sind sehr linear aufgebaut. Im Prager Museum kundschaften wir beispielsweise die Sicherheitsanlagen aus. Da müssen Poker und Taylor innerhalb eines Zeitlimits von vier Minuten alle Kameras in den Ausstellungsräumen scannen. Wir befehlen Poker uns zu folgen und steuern Taylor per WASD-Steuerung durch die engen Museumsgänge.

Taylor muss nun die Wachleute ablenken, während Poker die Kameras scannt. Gar nicht so einfach, denn dank ungünstiger Winkel sehen wir oft nicht, wo wir hinrennen – da ist ein Gamepad besser zur Steuerung geeignet. Trotzdem braucht's einige Versuche, bis wir alle Kameras vor Ablauf der vier Minuten erreichen. Zumal wir auch ab und zu von patrouillierenden Wachen erwischt werden.

Gut, dass das Programm nach wichtigen Aktionen regelmäßig abspeichert. Zumindest jetzt noch. Denn während des eigentlichen Einbruchs gibt's so manche Stelle, an der ein Speicherpunkt dringend Not getan hätte. Zum Beispiel wenn wir den Haupttresor leer räumen.

SUSANNE BRAUN



Man mische Langeweile mit Langatmigkeit

Die Hoffnung, ich könnte mit The Plan die berühmte Einbruchs-Szene aus Mission Impossible nachspielen – oder zumindest etwas ähnlich Spannendes – hat sich nicht erfüllt. Dafür ist The Plan viel zu dröge inszeniert – ellenlange Missionsbeschreibungen reihen sich an ellenlange Minuten, in denen wir nur eine Konsole hacken. Hier gibt's eher das große Gähnen, als die große Aufregung. Nee danke, das muss ich nicht haben. Dabei bin ich von der Einbruchsidee durchaus angetan.

Aber auch die Steuerung hat's mir versaut: Zwei Männer durch enge Gänge zu lotsen klappt dank unausgegorener und ungünstiger Kamerawinkel nur halb so gut, wie es sollte. Mal davon abgesehen, dass ich blöden Countdowns und Zeitdruck überhaupt nichts abgewinnen kann.

Meine Wertung **52**

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



Die grobkörnigen Zwischensequenzen teilen uns Details von der **Story** mit. Die Szenen sind der einzige Teil an The Plan, der synchronisiert wurde.



Stunden später und kein Stück schlauer: Das **Hacken** von Schlössern dauert mitunter Ewigkeiten – und nimmt so dem Spiel den nötigen Schwung.

Und dann durch ein Museum gefüllt mit nervösen Wachmännern und ihren Freunden Smith & Wesson flüchten müssen.

Freunde sollt ihr sein

Echtes Teamwork gibt's nur selten. Wir sollen in einem Zug einen Safe ausräumen und müssen daher Taylor über das Dach der Bahn schicken, damit er den abgesperrten Waggon erreicht. Dafür muss Poker einen Knopf gedrückt halten, um die Dachluken zu öffnen. Und Cats Aufgabe ist es, die Passagiere und Wachen abzulenken, damit die nicht sehen, dass sich Taylor draußen am Zug entlang hangelt. Denn natürlich: Oben auf dem Dach des Gefährts gibt's in regelmäßigen Abständen Aufbauten, über die unser Akrobat nicht rüber kommt. Da macht **The Plan** echt Spaß: Wenn wir Klettereinlagen und Gespräche richtig timen müssen, damit wir Erfolg haben.

Da es solche abwechslungsreichen Szenen aber nur selten innerhalb der knapp zehnstündigen Spielzeit gibt, ist **The Plan** die meiste Zeit über ziemlich langweilig. Die comicartigen Einführungssequenzen zu jeder Mission sind zu langatmig und zu schleppend inszeniert. Diverse Aktionen dauern zu lang; das Hacken einer Konsole frisst zum Beispiel mehrere Minuten unserer wertvollen Zeit – da fühlt sich **The Plan** künstlich gelängt an. An anderen Stellen müssen wir uns Zugangscodes zu Safes und Rechnern auf einem (echten!) Stück Papier notieren – weil das Programm sich herausgefundene Codes nur in den seltensten Fällen merkt. Das sind echte Spaßbremsen.

Kuddelmuddel

Grafisch ist **The Plan** nicht sehr ansprechend: Die Comicszenen zum Missionsbeginn sind zwar nett gemacht, der Rest des Diebesabenteuers sieht dagegen nicht sehr detailreich aus. Auch sind nur eben jene Zwischensequenzen synchronisiert. Auf Englisch, immerhin mit deutschem Untertitel. Bei allen anderen Dialogen schweigen die Sprecher – schade, denn besonders die Stimme von Taylor klingt sympathisch.

Wenn Sie alle Zivilisten beklauen, spielen Sie den Mehrspielermodus für diese Szene frei. Dann können Sie sich mit zwei Freunden kooperativ des Diebstahls annehmen. Was an einem Rechner in einem großen Chaos ausartet.

Susanne Braun

SIMON FISTRICH



Plan misslungen

Da ist er ja, mein erster richtiger Stinker dieses Jahr. Merke ich immer dann, wenn mir die Deinstallation mehr Spaß macht als das eigentliche Spiel. The Plan ist programmiertes Desaster, in fast sämtlichen Belangen.

Chaos als Spielprinzip, so stellt sich das Hantieren mit den drei Fenstern, der hakeligen Steuerung und den teils nervtötenden Kamerawinkeln da. Dazu gesellt sich die Pappnasen-KI: Mal erblickt man mich durch Betonwände, dann wieder latsche ich lustig an den Wärtern vorbei.

Richtig kacke ist aber die Grusel-Optik auf Shareware-Niveau, die bereits auf der vor geraumer Zeit erschienenen PlayStation2-Version für spontane Übelkeit sorgte; auf dem PC ist da endgültig der Ofen aus. 19 Gnadenpunkte für die nette Idee.

Meine Wertung **19**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Action-Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Monte Cristo
Hersteller	Dtp
Webseite	nicht vorhanden
Hotline	0900/151 005 4 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer	Internet (– Spieler) / Einzel-PC (3 Spieler) / Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			1,0 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 3	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	2,4 GHz
Grafikkarte	Geforce 6600	RAM	1,0 GB

Ideal für	Einbrecher, die sich gerne Zeit lassen
Alternative Vollpreis	Splinter Cell 4 (ca. 30 €, 12/2006: 85)
Alternative Budget	Aurora Watching (ca. 20 €, 04/2005: 69)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	5
Steuerung	6
Atmosphäre	5
Multiplayer	5

PRO/KONTRA

- drei Charaktere gleichzeitig steuerbar
- zu langsam und eintönig
- chaotischer Mehrspielermodus
- nur zur Hälfte synchronisiert

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	52
Simon Fistrich	19

36



In einer Art Spielshow muss Sam Hugh Bliss garen – um ihn zu besiegen. Max ist in einem Kristall gefangen und kann nur zynische **Kommentare** beisteuern.



Max ist die universelle Kraft, die alles vernichten kann. Deswegen hat Hugh in auseinander genommen, und ihm Hand, Magen und Stummelschwanz geklaut.





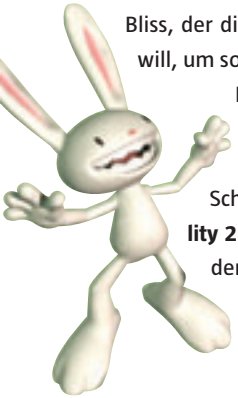
Sam & Max Episode 6

Die ultimative Superwaffe ist weder Tränengaspistole noch Computer-Virus, sondern Max höchstpersönlich! Dass es trotzdem nicht einfach ist, Bösewicht Hugh Bliss zu eliminieren, erfahren Sie hier.



Wenn uns bereits ein riesiges Präsidentenmonument über den Weg lief, wir Raketen auf den Kreml abschießen konnten und die aberwitzigsten Superwaffen im Supermarkt nebenan gekauft haben – was bleibt denn da noch übrig, um das Finale der aktuellen **Sam & Max**-Staffel mit einem echten Höhepunkt abzuschließen? Klar, dass es nur noch ein wirkliches Highlight gibt: eine Reise zum Mond!

In **Sam & Max: Bright Side of the Moon** jagen wir endlich den Drahtzieher hinter all den Hypnoseanfällen der vergangenen fünf Folgen. Denn hinter all den Gehirnwäscheanschlägen stecken keineswegs nur Brady Culture, der Hypnoseteddy, die Spielzeugmafia, die Regierung der Vereinigten Staaten oder durchgeknallte Rechenmaschinen. Nein, Schuld hat eine Existenz, die so vielfältig ist, dass Sam und Max echte Probleme haben, sie auszuschalten. Nämlich der freundliche Außerirdische Hugh Bliss, der die komplette Welt hypnotisieren will, um so der Menschheit all ihre positive Energie abzusaugen.



Familientreffen

Schon seit dem Ende der Folge **Reality 2.0** rätselt Sam, was es wohl mit dem Pseudonym Roy G. Biv auf sich hat – das ist nämlich der Name, den ihm das Internet noch geflüstert hat, bevor es sich vollständig verabschiedete. Nun machen er und Max sich auf den Weg zum Mond; denn Hugh Bliss hat sein Domizil auf dem Erdtrabanten errichtet – und dort schon einige bekannte Glückseeligkeiten um sich versammelt.

Während sich Sybil, die amtierende Königin von Kanada, und Bosco, verkleidet als seine Mutter, wieder auf der Erde tummeln, ist Ted E. Bear von der Spielzeugmafia als Führer im Bliss'schen Souvenirshop angestellt. Geheimagent Superball bewacht den Eingang zu Bliss' Bude. Und da drinnen geht's hoch her: Die Computer von COPS sind hier, ebenso der Hahn Pennyworth aus der Fernsehserie Midtown Cowboys. Und siehe da, selbst Abe Lincolns Kopf hat's auf den Mond verschlagen. Klar, bevor wir zu Hugh in sein allerheiligstes Gemach vordringen dürfen, müssen wir erstmal unsere kleinen grauen Zellen anstrengen, um Rätsel zu lösen. Aber versprochen: nur ein bisschen.

Langfinger

Hugh Bliss versteckt sich hinter einer Tür aus Blei. Um an ihn ranzukommen, brauchen wir magische Talismane. Einen davon gibt's im Souvenirladen, gleich neben der Schautafel, auf der Hugh Bliss' Welteroberungspläne erklärt werden. Während Max sich noch darüber ärgert, dass die Detektive hier die ganze Zeit hätten nachlesen können, was Sache ist, schicken wir Sam per Point-&-Click-Steuerung vor – und lassen den Talisman unauffällig in der Hosentasche verschwinden.

Der Mondführer ist aber nichts ganz so blöd, wie er aussieht und durchsucht Sam, bevor er den Laden verlässt. Klar, dass er dabei

DAVID BERGMANN



Würdiger Abschluss

Das war sie also, die erste Staffel Sam & Max. Ein weiterer kleiner Schritt für das Adventure-Genre und ein großer Schritt für das Episodenformat, denn Telltale Games hat gezeigt, wie's gemacht wird. In Sachen Umfang bin ich nach wie vor etwas enttäuscht, wie die fünf vorangegangenen Folgen ist mir auch Bright Side of the Moon zu kurz. Knifflige Rätsel könnten das Problem in der zweiten Staffel lösen.

Der Humor der sechsten Episode trifft dafür voll ins Schwarze. Sam und Max sind herrlich bissig und haben endgültig das Frotzel-Niveau von Hit the Road erreicht – und das ist schließlich die Hauptsache. Eine herbe Enttäuschung ist dagegen die fast schon nebensächliche Auflösung der Gehirnwäschen. Da hätten sich die faulen Autoren mehr einfallen lassen müssen.

Meine Wertung **86**



Um an einen **Talisman** zu kommen, der Leute dazu bringt, sich einige Dinge noch mal durch den Kopf gehen zu lassen, müssen wir für Abe ein heißes Date mit Sybil klar machen.



Zum krönenden Abschluss gibt's Umarmungen und einen **Boxhandschuh** für Raufbold Max.



Mit Argusaugen bewacht der **Maulwurf** den Talisman, mit dem wir Löffel biegen können.

den entwendeten Talisman findet – und ihn wieder an seinen Ausstellungsort zurück bringt. Ein anderer Plan muss her. Also geben wir Max den Talisman, der ihn prompt verschluckt. Na super, wie sollen wir denn da wieder herankommen? Doch das ist uns erstmal egal, denn wir schmuggeln den magischen Gegenstand erfolgreich aus dem Laden.

Kochstunde

In Hugh Bliss heiligen Räumen angekommen, wartet der Außerirdische bereits auf uns – und outet sich als eine Ansammlung fieser Bakterien, die man nicht mal eben schnell erschießen, zersägen oder ertränken kann. Da braucht's schon eine schlagkräftigere Waffe, nämlich unseren Hoppelhasen Max. Zu dumm nur, dass der von Bliss auseinander genommen wird – und so seinen Sinn für wesentliche Sachen wie Gewalt verliert. Das bedeutet, dass wir das Karnickel erstmal wieder mühsam zusammenpuzzeln müssen.

Nach gut drei Stunden ist auch das Staffelfinale vorbei – belohnt werden wir zumindest mit einem putzigen Abspann, in dem Max so gut wie jedem Charakter aus den sechs Folgen mit seinem Boxhandschuh die Nase plättet. Und danach bleibt nur noch die Hoffnung, dass die nächste **Sam & Max**-Staffel etwas herausfordernder wird.

Susanne Braun



CYLINK
CYNAMITE.DE
57K
Ihr CyLink-Code

SUSANNE BRAUN



Gewohnt gut im Abgang

Ehrlich gesagt, ich hatte zum Finale noch einen richtigen Kracher erwartet, doch Bright Side of the Moon ist nur wie gewohnt sehr gut – für mehr hat's nicht gereicht. Vor allem habe ich mir zum Schluss noch ein wenig mehr Witz und ein paar schwierigere Rätsel gewünscht. Das hätte aber vermutlich nicht zu den anderen fünf Folgen gepasst.

Zumindest wurde ich mit mehr Max belohnt, denn zum Schluss tummelt sich nicht nur mein Lieblingshase auf dem Mond herum, sondern gleich auch noch eine rote, eine blaue und eine grüne Kopie. Dass diese für noch mehr Lacher sorgen, steht außer Frage. Trotzdem ist Bright Side of the Moon nicht mein Highlight der ersten Sam-&-Max-Staffel. Diesen Platz nimmt nämlich schon Abe Lincoln Must Die! ein.

Meine Wertung **84**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Telltale Games
Hersteller	Telltale Games
Webseite	telltalegames.com/samandmax
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 (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 240 MB

Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	512 MB
Auflösung	1.600x1.200	CPU	2,0 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800	RAM	1,0 GB

Ideal für: Fans von Kuschelhund und irrem Hasen

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

Alternative Budget
Ankh Special Edition (ca. 10 €, 09/2006: 88)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- gute Witze und herrlich platte Sprüche
- tolle Synchronisation
- logische Rätsel ...
- ... nur wieder viel zu leicht

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	84
David Bergmann	86

85



Der ausführlichen Erkundung **Mittelerdes** steht nichts mehr im Wege, außer vielleicht das echte Leben.

CYLINK
CYNAMITE.DE
DQ9
Ihr CyLink-Code

AWARD 6/2007 PowerPlay TOLKIENITÄT HERR DER RINGE ONLINE

Der Herr der Ringe Online

Das Buch »Der Herr der Ringe« in ein Online-Rollenspiel zu verwandeln, das hört sich fast noch schwerer an, als den Einen Ring nach Mordor zu tragen – **wie gut ist der härteste WoW-Konkurrent?**

Schon bei der Charaktererschaffung spüren wir deutlich das Bemühen, die Lizenz so gut wie möglich umzusetzen. Als Rassen stehen zwar die bekannten Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits zur Verfügung, aber bei den Klassen suchen wir Stereotypen wie gewandete Magier vergebens. Stattdessen wählen wir zwischen Waffenmeister, Barde, Kundiger, Schurke, Wächter und Hauptmann. Bei genauerer Betrachtung lassen sich natürlich auch diese Namen mit Aufgaben wie Heilen oder Nahkampf verbinden, aber darum geht es hier nicht. Denn die Klassen sind an die Hauptfiguren des Buches angelehnt. **Herr der Ringe Online** zeigt schnell, dass es nicht nur ein Online-Rollenspiel mit Hobbit-Texturen sein will.

Und dann geht es auch schon los. Das Tutorial schleudert uns kopfüber in den epischen Konflikt Gut gegen Böse und nutzt dazu eine spannende Instanz, je nach Rasse unterschiedlich. Als Mensch oder Hobbit schlagen wir uns mit einem schwarzen Reiter rum, als Zwerg kämpfen wir zusammen mit Romanheld Gimli gegen einen Troll, und als graziler Elb gilt es, den Angriff auf die Festung Ered Luin abzuwehren, Seite an Seite mit Elrond.

Quests, Quests, Quests

Die Hintergrundgeschichte von **Herr der Ringe Online** orientiert sich eng am Buch. Der Hexenkönig aus Angmar wurde von Sauron beauftragt, Unruhe in Eriador zu stiften, um so das Chaos in ganz Mittelerde zu vergrößern. Für uns als Helden in solch schwierigen Zeiten schlägt sich das in drei Varianten von Quests nieder. Zum einen klassische Standardaufgaben: Töten, Botendienste oder auch Handwerksaufgaben, die alle gut alleine machbar sind – solange wir den Überblick behalten, denn die Anzahl



Das tänzelnde Pony, wo sich Frodo und Gandalf bekanntlich knapp verpassen, ist mit Sicherheit die bekannteste Kneipe westlich von Bruchtal.



Auf die inneren Werte kommt es an. Beim **Monsterspiel (PvP)** sind wir zwar so richtig abgrundtief hässlich, dafür aber sofort Level 50.

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



der Aufgaben erschlägt uns. Trotz des Tagebuchs geht die Übersicht schnell verloren. Das ist ärgerlich und führt zu viel Rennerei. Zum Glück können wir uns zwischen allen wichtigen Orten gegen etwas Silber per Pferd transportieren lassen.

Je weiter wir uns die Levelleiter hoch bewegen, desto öfter stoßen wir auf so genannte Gefährten-Quests, also Gruppen-Quests, die gewöhnlich auch nur im Team zu bestehen sind. Der eindeutige Höhepunkt von **Herr der Ringe Online** sind die epischen Quests, die unserem Heldendasein seinen Sinn geben und die eigentliche Geschichte vorantreiben. In diesen instanzierten Quests treffen wir auf Gandalf, kämpfen Seite an Seite mit Aragorn oder müssen einen Sohn Elronds retten. Hügelgräber werden durchquert, gegnerische Festungen gestürmt und Ringgeister konfrontiert. Glänzend inszeniert sind wir mittendrin, im Kampf gegen die dunklen Mächte.

Epische Helden brauchen epische Fähigkeiten

Bei den Fähigkeiten der Klassen ist die Liebe zu der Lizenz ebenfalls deutlich zu spüren. Haben wir ein bestimmtes Level erreicht, können wir uns neue Fertigkeiten kaufen. Auch hier stellen

Herr der Ringe Online vs. World of WarCraft

Spielwelt



Fantastische, realistisch anmutende Grafik; allerdings nur mit neun Gebieten, die dafür riesig groß und voller Überraschungen sind.



Riesige Welt, stilisierter Comic-Look in bunten Farben, der auf dem WarCraft-Universum aufbaut. Aber technisch veraltete Grafik-Engine.

Handwerk

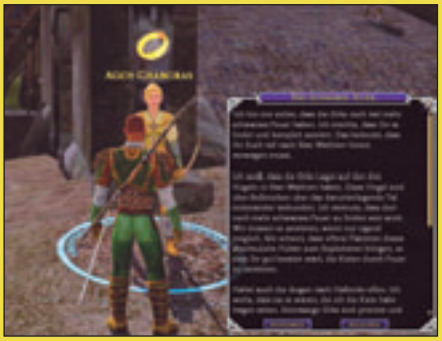


Am Anfang unwichtig, erst mit steigenden Levels nützlich. Generell noch etwas unbalanciert, Nachbesserungen sind wahrscheinlich.



Erst seit dem Addon Burning Crusade wirklich brauchbar. Viel Geld lässt sich mit den meisten Berufen nicht verdienen.

Quests



Dank der epischen Quests gibt es für unsere Helden eine spannende, echte Storyline, die uns in die Geschichte Mittelerdes einbindet.



Größtenteils Standard. Sehr viele Sammel- und Killquests. Dafür auch sehr schöne Ausnahmen wie Bombardements mit Flugmounts.

Fazit

Auf den ersten Blick sehr ähnlich, im Detail doch anders. Die Charaktere sind spezieller, die Ausrüstungsgegenstände unterschiedlicher. Wem WoW zu bunt geworden ist, wer den erwachseneren Ton mag, sollte hier zugreifen.

Der König der MMOs mit über acht Millionen Abonnenten braucht nichts zu beweisen. Wer trifft, hat Recht. Doch die vielen kleinen neuen Ideen aus HdRO könnten langfristig an dem Online-Thron sägen.

HDR ONLINE: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen,...

... wenn Sie die Welt von Mittelerde schon immer mal bis ins Detail erkunden wollten

... wenn Sie nach den Jahren in Azeroth endlich ein anderes tolles Online-Rollenspiel suchen

... wenn Sie lieber einen realistischen und erwachsenen Fantasy-Look statt knallbunter Cartoon-Grafik mögen

Sollten Sie nicht kaufen,...

... wenn Sie bei zu vielen Quests Hautausschlag kriegen

... wenn Sie hauptsächlich Wert auf klassische Player-vs.-Player-Schlachten legen.

... wenn Ihnen Elfen, Trolle und Erfahrungspunkte generell zum Hals heraushängen



Nur gemeinsam sind wir wirklich stark. Die so genannten **Gefährtenquests** sind nur mit einer gut ausgewogenen Gruppe zu meistern.

sich beim Tolkien-Fan immer wieder Déjà-vu-Erlebnisse ein. Hauptmänner benutzen Hörner (siehe Boromir), um die Gegner zu lähmen, Jäger schießen Pfeile schnell hintereinander ab, genau wie Frauenschwarm Legolas.

Aber unser Charakter kann noch weiter individualisiert werden. Töten wir zum Beispiel genug Banditen, wird uns ein besonderer Titel verliehen und wir können uns »Wächter der Straßen« nennen. Solche Taten schalten außerdem auch neue Eigenschaften frei. Maximal 15 davon können wir unserem Helden zuweisen, dürfen aber jederzeit durchtauschen. Durch manche nehmen wir weniger Schaden, andere steigern die Heilfähigkeit. Vor allem bescheren sie uns jede Menge kleine Erfolgserlebnisse.

Zwar funktionieren Kämpfe nach dem bekannten Auto-Attack-Modell kombiniert mit Spezialangriffen. Befinden wir uns jedoch in einer Gruppe, sieht die Sache etwas anders aus. Ein System von Gefährten-Manövern ermöglicht Teamangriffe, bei denen die Attacken aller Gruppenmitglieder zu einem extrem wirksamen Gefährtenangriff kombiniert werden. Gestartet werden müssen sie von einem Schurken. Sobald dieser den Gegner gelähmt hat, erscheinen vier Kreise mit unterschiedlichen Farben. Rot steht für Nahkampf, grün für Heilung, blau für Energie und gelb für temporären Schaden. Die Art des Gefährtenangriffs wird dadurch bestimmt, wie viele Gruppenmitglieder welche Farbe in welcher Reihenfolge drücken. Fünfmal rot und einmal gelb ist zum Beispiel ein schwerer Angriff mit hohem Schaden und gleichzeitiger Heilung der Gruppe.

Die dunkle Seite des Rings

Schon früh gab Turbine bekannt, dass es in **Herr der Ringe Online** kein klassisches PvP geben wird. Es passe nicht in die Tolkien-Welt, in der das gemeinsame Kämpfen gegen die dunklen Mächte so deutlich im Mittelpunkt stehe. Stattdessen haben wir die Möglichkeit, beim »Monsterspiel« in die Rolle von diversen Monstern zu schlüpfen und so gegen menschlich gesteuerte Spielercharaktere anzutreten. Diese Monstercharaktere sammeln Schicksals- statt Erfahrungspunkte, mit denen wir neue Skills

MARTIN DEPPE



Herr-lich!

Böse Menschen könnten behaupten, Herr der Ringe Online sei World of WarCraft mit neuen Gebieten. So ist es mir anfangs ergangen – weil Steuerung, Interface und Spielmechanik sich verdammt ähneln. Aber warum bei diesen Details was Eigenes ausdenken, wenn es schon einen Genrestandard gibt? Dafür macht Turbine viele kleine Nickeligkeiten des Blizzard-Epos besser: Ich habe gleich genug Taschen bei mir, muss nicht viermal auf einen Erzklumpen einhauen, kann mehr Berufe lernen. Und ich finde die Landkarte übersichtlicher.

Da bei Herr der Ringe fast Gruppenzwang herrscht, werde ich weiter zweigleisig fahren: Wenn ich viel Zeit habe, stürze ich mich in Tolkiens Welt. Und für ein, zwei, na gut drei Stündchen am Abend erobere ich Azeroth.

Meine Wertung **88**

DAVID BERGMANN



Haare in der Suppe

An Herr der Ringe Online stört mich das sehr kleinteilige und gerade beim Handwerk unübersichtliche Interface. Mich stören die wenig hilfreichen Übersichtskarten. Außerdem wäre mir eine größere Solo-Tauglichkeit lieber gewesen – auf Grund der hohen Monsterdichte in den Gebieten sterbe ich als Einzelgänger wesentlich mehr Tode als im großen Konkurrenten World of WarCraft und bin schneller auf eine Gruppe angewiesen.

Im Gruppenspiel offenbart Herr der Ringe Online dann aber seine großen Stärken, vom tollen Zusammenspiel der Klassen bis hin zu atmosphärischen Instanzen und Gefährten-Quests. In Sachen Abwechslungsreichtum kann sich hier auch WoW noch ein Scheibchen abschneiden. Und das phantastisch umgesetzte Mittelerde ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben.

Meine Wertung **85**

SIMON FISTRICH



Gratz, Turbine!

Klasse, eine so starke Antwort auf WoW hätte ich einem kleinen Entwickler wie Turbine nicht zugetraut. Mich hat die tolle Tolkien-Atmosphäre sofort gepackt, die besonders Kenner der Bücher überall spüren. Aber auch der – zugegebenermaßen recht dreist von Blizzard kopierte – Rest überzeugt in vielen Belangen.

Mich stören Kleinigkeiten wie uneinprägsame Fitzel-Icons, die unsauber programmierte Engine, die (noch) unzuverlässige Servertechnik. Und die Musik: Nach acht Stunden finsterem Largo-Depri-Gedudel in den Startgebieten war ich jedenfalls reif für die Klinik. Wer die Spielmechanik von World of WarCraft liebt, der knallbunten Comic-Welt aber überdrüssig ist, für den ist Herr der Ringe Online aber zweifelsohne das derzeit beste Online-Rollenspiel.

Meine Wertung **86**



Unendliche Weiten, traumhafte Landschaften. Die grafische Umsetzung der Bücher von Tolkien in eine **Online-Welt** lässt wenig zu wünschen übrig.



Viele **Monster** sind Solo kein Problem, geben aber so wenig Erfahrungspunkte, dass man sich automatisch auf Questlösen konzentriert.

kaufen können. Parallel sind diese Punkte auch für temporäre Buffs unserer normalen Charaktere benutzbar. Aber das wichtigste bei PvP ist die Balance; zu unserem Testzeitpunkt hatten leider noch nicht genügend Spieler die erforderliche Stufe 40 erreicht, so dass wir das Monsterspiel noch nicht seriös beurteilen können.

Made in Mittelerde

Abseits unserer Helden-Karriere können wir noch eine von sieben Begabungen erlernen, zu der jeweils drei Berufe gehören, die uns ermöglichen, Ressourcen abzubauen und danach weiterzuverarbeiten. Die Berufe sind dabei nicht komplett autonom, sondern so angelegt, dass verschiedene Begabungen aufeinander angewiesen sind. Erst durch Tausch untereinander und durch höherstufigen Rezepte werden die von Spielern hergestellten Gegenstände auch wirklich nützlich. Auf dem Weg zu den höheren Handwerks-Leveln müssen neben Erfahrungspunkten auch noch spezielle Handwerks-Quests gelöst werden. Neue Rezepte hingegen erbeuten wir entweder von besiegten Gegnern oder kaufen sie beim Händler unserer Wahl.

There and back again...

Während der vier Jahre andauernden Entwicklungszeit von **Herr der Ringe Online** stand Turbine vor der schwierigen Aufgabe, sowohl ein ansprechendes Online-Rollenspiel als auch eine respektvolle Adaption der Tolkien-Welt zu schaffen. Um es kurz zu machen, sie haben das fast Unmögliche geschafft.

Die Online-Version von Mittelerde platzt förmlich vor Details und liebevoller Interpretationen der berühmten Vorlage. Viele Kleinigkeiten des durch **World of WarCraft** etablierten MMO-Modells wurden verändert, um sich so nah wie möglich an das Quellenmaterial zu halten oder das Spielerlebnis noch ein bisschen attraktiver zu gestalten. Am Ende steht ein wirklich tolles Spiel, das mehr als alles andere eine Reise in den phantastischen Tolkien-Kosmos ist. Ein interaktiver Director's Cut des Buches gewissermaßen, bei dem wir unsere ganz eigene epische Geschichte erleben.

Thomas Sieben

THOMAS SIEBEN*



Online. Rollenspiel. Geschichte.

Herr der Ringe Online schafft, was bisher kaum einem MMO gelungen ist. Trotz der anderen Mitspieler bin ich Teil einer spannenden interaktiven Geschichte, die vor Details überkocht. Diese großartige Mischung aus Singleplayer-Atmosphäre, wunderschöner Grafik und sozialem Teamspiel relativiert alle Schwächen.

Natürlich hat Turbine das Rad nicht neu erfunden, dass wollten sie auch nie, und letztendlich wird die Zukunft zeigen, wie gut das Spiel wirklich ist und ob es sich langfristig halten kann. Wenn aber Moria, Rohan und Mordor genauso toll werden, Turbine ein ansprechendes Endgame liefert und die Lizenz weiterhin liebevoll behandelt, steht einem zweiten Schwergewicht auf dem engen Online-Rollenspielmarkt nichts entgegen.

Meine Wertung **88**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Online-Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Turbine
Hersteller	Codemasters
Webseite	www.lotro-europe.com
Hotline	0044/192 681 606 5 (Auslandstarif)
ca. Preis in €	50
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur – Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (4 deutsche Server)	Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			4,9 GB
Auflösung	800x600	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Geforce 4	RAM	512 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	2,6 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.280x1.024	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 7900	RAM	1,5 GB

Ideal für	Fantasy-Fans und Tolkien-Liebhaber
Alternative Vollpreis	
Dungeons and Dragons Online	(ca. 50 €, 04/2006: 74)
Alternative Budget	
World of WarCraft	(ca. 25 €, 07/2006: 95)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	10
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- geniale Spielwelt und tolle Grafik
- epische Quests und bekannte Charaktere
- vielschichtige Individualisierung der Charaktere
- teilweise unübersichtlich, dürftige Animationen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Thomas Sieben	88
Martin Deppe	88
David Bergmann	85
Simon Fistrich	86

87

* Thomas Sieben arbeitet seit 2006 als Freier Redakteur für PC PowerPlay. Er war begeisterter Spieler von Dark Age of Camelot – bis Herr der Ringe kam.



Hmm, sieht aus wie in Höchberg. **Architektur, Verkehrsschilder und Straßenbegrenzungen** sind von Land zu Land unterschiedlich.



Bei besonders heftigen Einschlägen wie auf dem Bild fliegen sprichwörtlich die Fetzen. **Abgerissene Räder** sind gleichbedeutend mit dem Ausscheiden. Die Rinde des Baumes war schon vorher »angenagt«.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Technik-Check und Online-Test-Bericht auf www.cynamite.de

Colin McRae DIRT

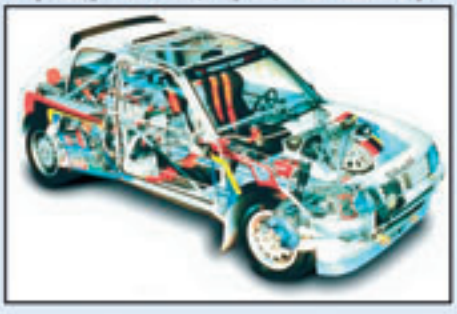
Bewegt sich der neueste Teil der Colin-McRae-Reihe wirklich auf so hohem Niveau? Was die Anforderungen an die heimische Rechenmaschine angeht, auf jeden Fall!

Frage: Was haben Sean Connery, Maria Stuart und Colin McRae gemeinsam? Antwort: Sie alle sind berühmte Schotten! Immerhin gewann der gute Colin als erster Brite überhaupt die Rallye-WM.

Duplizität der Ereignisse

Das war 1995. In den nächsten Jahren war der rasende Rockträger fester Bestandteil der Weltspitze – jedoch ohne einen weiteren Titelge-

LEGENDÄRE RALLYE-WAGEN IM SPIEL



PEUGEOT 205 TURBO 16

Der Peugeot 205 Turbo 16 nutzte das großzügige Reglement der Gruppe B aus. Abgesehen von der Bodenplatte waren nur noch Scheinwerfer, Türausschnitt und Windschutzscheibenrahmen mit dem Serienmodell (nur 200 Stück gebaut) identisch. Das komplette Heckteil muss hochgeklappt werden, um den von einem wassergekühlten Garrett-Turbolader befeuerten Mittelmotor freizugeben.

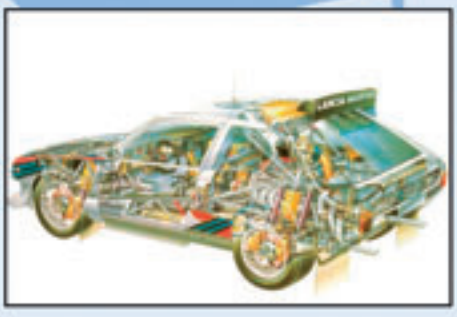
Hubraum	1,8 Liter
kW/PS	441/600
0-100 km/h	2,7s



AUDI SPORT QUATTRO S1

Von Anfang bis Mitte der 80er Jahre prägte der heckgetriebene Audi den Rallye-Zirkus in der Gruppe B entscheidend mit. 1984 gewann Pilot Stiq Blomquist den Fahrertitel, Audi wurde Markenweltmeister. Die letzte Version brachte es auf fast 600 PS und schrieb mit dem Gewinn 1987 beim legendären Pikes Peak Hill Climb Geschichte, mit Rallye-Ass Walter Röhrl am Steuer.

Hubraum	2,1 Liter
kW/PS	440/598
0-100 km/h	2,6s



LANCIA DELTA S4

Der Lancia Delta S4 gilt als einer der kompromisslosesten Rallye-Wagen aller Zeiten. Dank Roots-Kompressor und Abgasturbolader mobilisierte das Aggregat offiziell gut 550 PS, Fachleute gehen von etwa 600 PS aus. Selbst auf Schotter wurden Beschleunigungszeiten (0-100) von knapp über 2,5 Sekunden gemessen. So etwas erfahren sonst Formel-1-Piloten – und die fahren nicht auf Schotter!

Hubraum	1,8 Liter
kW/PS	410/550
0-100 km/h	2,4s



Sieht aus wie beim verrückten Max, ist aber der neue Colin ... Die Baja-Buggies haben mächtig Dampf unter der fehlenden Haube. Wenn das Teilnehmerfeld loslegt, geht es dementsprechend zur Sache.



Große Umgebungsobjekte wie Häuser und Brücken sind **unzerstörbar**. Solide englische Baukunst halt.



Frontschürze und Kotflügel abgerissen, Scheibe rausgebrochen. Egal. Hauptsache, **der Wagen rollt** noch.

winn. Im Jahre 1998 veröffentlichte Codemasters mit **Colin McRae Rally** schließlich den ersten Teil einer Erfolgsgeschichte. Der gelungene Mix aus professioneller Präsentation und simpler Steuerung kam bei den Spielern sehr gut an und verschaffte Codemasters Rallye-Referenz auf Anhieb Kultstatus. Die nachfolgenden Teile waren zwar allesamt gut – aber eben nicht mehr so revolutionär wie der erste Part. Die Historie des Spiels und die Karriere des Sportlers weisen also erstaunliche Parallelen auf.

Parallelwelt

Wesentlich differenzierter präsentiert sich der neue Colin, der nun viele verschiedene Offroad-Veranstaltungen bietet. Zwar vertreten alle Disziplinen übergreifend den Rallye-Sport. Doch abgesehen von der klassischen Variante mit den obligatorischen Wertungsprüfungen dürfen Sie sich ferner auf Langstrecken (ähnlich Rallye Dakar) und bei Bergrennen (Pikes Peak) austoben. Dazu kommen unter anderem Cross-Country- und Rallye-Raid-Veranstaltungen.

Damit die erste Spritztour nicht zur Kaffeefahrt verkommt, stürzen wir uns in einen Rallye-Cross-Event. Die Blechhatz wird von acht Fahrern auf einem kurzen Parcours mit leichten Kurven ausgetragen, der von brüchigem Asphalt, weichen Sand und losem Schotter geprägt ist. Das Fahrverhalten variiert je nach Belag enorm. Auf asphaltierten Abschnitten spürt man ganz deutlich den Grip, im Sand graben sich die Räder ein, und auf den kleinen Steinchen rutscht unser Vierrad durch die Kurven. Dabei verlangt unser Suzuki Swift gefühlvolle Lenkbewegungen und stabilisierende Gasstöße. Die ersten Fahreindrücke sind sehr ordentlich, die von der **Colin McRae**-Reihe traditionell gute Tastatursteuerung überzeugt uns. Wer hier allerdings eine Revolution erwartet, sieht sich getäuscht: Der neue **Colin** fährt sich fast bis aufs Federnblatt wie der alte **Colin**.

Zeit für Veränderungen

Trotzdem steht die Community dem revolutionären Neuanfang (noch) gespalten gegenüber. Denn anders als bisher fallen die Modifikationen beim insgesamt sechsten Teil der Serie umfassend und tief greifend aus. Kein Chiptuning, sondern gleich ein neuer Motor sozusagen. Oder, um in der Autosprache zu bleiben: anstatt eines sachten Faceliftings ein radikaler Modellwechsel. Hierzu verbaut Codemasters unübersehbar einige Elemente der **DTM Race Driver**-Serie.

Charakteristisch dafür ist abgesehen von den vielen Veranstaltungen auch die Menge der mobilen Spaßbringer. 46 lizenzierte Renngeräte unterschiedlichster Bauart gehen nun auf die Piste – der erste Teil bot gerade mal zwölf Karossen. Jedes Modell ist mit diversen Lackierungen zu haben, sodass es insgesamt über 180 Fahrzeug-Varianten gibt. Im Fuhrpark stehen neben modernen auch klassische Modelle (siehe Kasten links). Daneben gibt es Buggys, Pick-Ups, Prototypen und sogar LKWs.

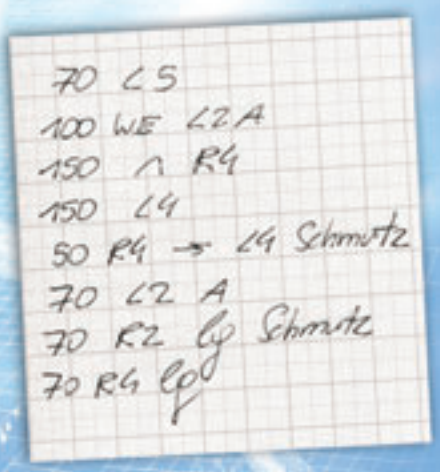
Gewinnspiel

Den Hauptteil des Spiels nimmt der Karrieremodus ein. Sage und schreibe 66 Wettbewerbe warten auf Ihren gefühlvollen Gasfuß. Diese sind zum Teil in mehrere Abschnitte oder Rennen gegliedert und verteilen sich über den gesamten Globus. Japan und die USA stehen ebenso auf dem Acht-Länder-Reiseplan wie England, Spanien und Deutschland. Dabei sollten Sie sich auf reichlich Schmutz vorbereiten – darum



GEBETSBUCH

Ohne die »Gebetsbuch« genannten Streckenaufzeichnungen seines Beifahrers wäre jeder Rallye-Pilot aufgeschmissen. Der Buchstaben-Zahlen-Salat besteht aus drei Hauptkomponenten: dem Abstand zur nächsten Kurve in Metern, Richtung und Schärfe der Kurve und ergänzenden Bemerkungen wie »Stein innen«. Der Radius einer Biegung wird zwar immer von 1 bis 6 unterteilt, allerdings ohne festes System. Bei manchen Fahrern steht die 1 für die engste Kurve, bei manchen die 6. Oder die Zahl gibt an, welchen Gang sie erfordert.





Aus der Cockpit-Perspektive kommt die **Action** wesentlich deutlicher zur Geltung. Auch das Geschwindigkeitsgefühl ist in der Innenansicht einen Tick besser.

heißt **Dirt** auch **Dirt**. Immerhin befahren Sie mehr als 20 unterschiedliche Beläge, darunter Kies, Sand, Schotter und Matsch.

Jedes Rennen können Sie in einem frei wählbaren Schwierigkeitsgrad bestreiten. Je höher die Stufe, umso stärker das Gegner-Niveau und desto mehr Geld gibt es zu verdienen. Luschis, die nur auf der Anfänger-Stufe fahren, werden zwar viele Rennen gewinnen, aber wenig Geld. Dabei ist jeder Euro hilfreich, um die für weitere Wettbewerbe erforderlichen Wagen zu kaufen. Die fetten Geldprämien verdienen Sie sich nur mit Anstrengung und feuchten Händen. Denn während Schäden auf den leichten Spielstufen kaum eine Rolle spielen, treten Defekte bei den Profis sehr viel häufiger auf.

DANGER!

An die Gefahren des Rallye-Alltags sollten Sie sich schnell gewöhnen. Das ist notwendig, denn sonst kommt Frust auf. Wenn Sie mit dem Vorderrad in eine Senke auf der Innenseite einer Haarnadelkurve geraten, droht die Tieferlegung durch Achsbruch. Dann sollten Sie lieber das Heck des Wagens durch übermäßigen Einsatz der Handbremse an eine Leitplanke schmeißen. Das reduziert wegen der heraus brechenden Scheiben auch das Fahrzeuggewicht ...

Insbesondere auf australischen Rallye-Abschnitten gilt es, umsichtig zu fahren: Die dicht gestaffelten Wälder am Streckenrand sind nicht zu unterschätzen. Wer bei Tempo 180 eine Bodenwelle ungünstig erwischt oder vor einer scharfen Kurve zu spät in die Eisen geht, der wickelt sich schnell um einen Eukalyptusbaum.

Schadensregulierung

Das aufwändige Schadensmodell darf sich dabei sehen lassen. Die komplett deformierbare Außenhaut der Autos kann nicht nur kalt verformt, sondern auch vollständig weggerissen werden. Die daraus häufig resultierenden Totalschäden sind aber gleichzeitig ein kleiner Kritikpunkt. Denn erst wenn sich ein Rad widerwillig von Achse und Aufhängung trennt, scheidet der Spieler unwiderruflich aus. Daher reißt es uns bei heftigen Crashs praktisch immer ein Rad weg, um den Totalschaden »sicherzustellen«. Solche fatalen Crashs sehen erschreckend realistisch aus (oder erfreulich, je nach Sichtweise). Speziell in der Cockpit-Perspektive laufen einem Schauer über den Rücken, wenn man bei einem Abflug von der Piste um Haaresbreite an gewiss nicht weichen Eichen vorbeisegelt. Überhaupt sorgen die beiden Innenansichten für die

ZAHLEN UND FAKTEN

1	Colin McRae
2,5	Stunden Sprache
8	Länder
21	verschiedene Fahrbahnoberflächen
46	heiße Kisten
61	knackige Rennstrecken
80	Minuten Motorengeräusche
182	abwechslungsreiche Fahrzeugdesigns
540	KI-Gegner mit individuellen Fähigkeiten
1.920	Beifahrer-Ansagen (je Sprache)
16.121	Sprachsamples insgesamt
488.000	Meter befahrbarer Strecke
1.005.772.154.467.879.035.136	mögliche Kombinationen von Kollisionen und Kollisionsgeräuschen – also über eine Trilliarde

MIKKL GALUSCHKA



Comeback eines Superstars

In der englischen Provinz wurde sichtlich schwer geschuftet. Codemasters baute die alljährlich wiedergekäute, altbackene Etappen-Abklapperei zu einem modernen Premium-Rennspiel aus. Vom Umfang über die enorme Abwechslung bis hin zur Hochglanzoptik stimmt hier fast alles. Dazu kommt spielerische Klasse: Wenn ich mit einer brüllenden Celica durch den Wald tänzle und dabei jeder stramme Stamm mein sofortiges Ende bedeuten kann, schießt der Adrenalinpegel nach oben.

Dass meine Bewertung trotzdem nicht den Pikes Peak erreicht, liegt an zwei Dingen: dem unverschämten Hardwarehunger und dem zu den Vorgängern fast identischen Fahrgefühl. Das ist mir aber immer noch das Wichtigste, weshalb sich der »alles neu«-Effekt für mich in Grenzen hielt.

Meine Wertung **82**



Colin-Veteranen kennen das Phänomen. Während einige Konkurrenten hoffnungslos zu langsam sind, entpuppt sich mindestens ein Rivale als **harte Nuss**.



In vielen Fällen sind zu den Rennen nur **zwei verschiedene Fahrzeuge** zugelassen. Lediglich durch die alternativen Lackierungen kommt Abwechslung ins Spiel.

beste Atmosphäre. Das liegt auch daran, dass der Weichzeichner dann nicht so stark durchschlägt. Wenn man die Dinge von außen betrachtet, ist der **Lady Chatterley**-Look doch ziemlich aufdringlich.

Licht und Schatten

Im Gegensatz dazu sind die hübschen, in Echtzeit berechneten Licht- und Schatteneffekten gelungen. Leider stören mitunter stark flimmernde Schatten das Auge des Betrachters. Und das ist kein Hitzeflimmern! Erfreulich hingegen, dass die Elemente intensiv mit einbezogen werden. Der Wind beispielsweise beeinflusst nicht nur die Büsche. Egal ob Rauch aus dem kaputten Motorblock eines Konkurrenten, lose Holzstöckchen, Blätter oder kleine Kiesel – alles wird bei schneller Vorbeifahrt mitgesogen. Das benötigt allerdings reichlich Performance. Wer keinen High-End-Rechner zuhause hat, muss sich mit (mehr oder weniger) dezenten Ruckel-Rallyes anfreunden.

Sound-Check

Der Sound passt jedenfalls wie die Faust in einen Zylinderkopf. Das satte Röhren der Motoren, das charakteristische Pfeifen des Abgasturboladers und das dumpfe Knallen des Auspuffs bei Zündaussetzern. Da kommt echtes Rallye-Feeling auf. Dazu gehören natürlich auch die lebenswichtigen Ansagen des Beifahrers (siehe Kasten: das Gebetsbuch). Der Online-Modus legt den Schwerpunkt eher auf Mit- statt auf Beifahrer. Beim Hill Climb gehen sage und schreibe bis zu 100 Spieler auf die Piste.

Leider waren zum Testzeitpunkt mangels Mitspielern noch keine aussagekräftigen Online-Tests möglich. Zudem zeigte sich unser **Colin** im Testalltag mitunter zickig (Hardware-Support) und sehr anspruchsvoll (Performance). Sobald wir die finale Verkaufsversion unter die Lupe genommen haben, finden Sie auf unserer Website cynamite.de nicht nur einen ordentlichen Test des Netzwerkmodus, sondern auch einen ausführlichen Technik-Check.

Sascha Adermann

CYLINK CYNAMITE.DE NQC Ihr CyLink-Code

SASCHA ADERMANN



Gelungener Neuanfang

Als Jünger der ersten drei Teile hatte ich große Erwartungen, da mich die letzten beiden Parts ziemlich enttäuschten. Und in meinen Augen ist der »Neuanfang« durchaus gelungen. Insbesondere die vielen Vehikel, die mannigfaltigen Meisterschaften, das spektakuläre Schadensmodell und nicht zuletzt die Grafik sind toll.

Doch diese positiven Aspekte haben auch kleine Schattenseiten. Das Sammeln diverser Dreckschleudern stört den Spielfluss. Speziell anfangs sind die Rennen zu kurz, um sich voll ins Geschehen hineinzuversetzen. Totalausfälle scheint es nur im Zusammenhang mit dem Verlust eines Rades zu geben. Und die trübe Weichzeichner-Optik trübt auch meinen Eindruck. Nichtsdestotrotz gefällt mir der neue Colin sehr gut, es bleibt aber Luft nach oben.

Meine Wertung **85**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Rennspiel
Verkaufsstart	22. Juni 2007
Entwickler	Codemasters Studios
Hersteller	Codemasters
Webseite	codemasters.de/dirt
Hotline	0044/192 681 604 4 (Auslandstarif)
ca. Preis in €	50
Ton	5.1-Surround
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Lenkrad
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (100 Spieler)	Netzwerk (100 Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			10,5 GB
Auflösung	800x600	CPU	3,0 GHz
Grafikkarte	Geforce 6800	RAM	1,0 GB
Auflösung	1.024x768	CPU	C2Duo/2,66GHz
Grafikkarte	Geforce 7800	RAM	1,5 GB
Auflösung	1.280x960	CPU	C2Duo/2,93GHz
Grafikkarte	Geforce 8800	RAM	2,0 GB

Ideal für **alle, die gerne mit Autos im Sand gespielt haben**

Alternative Vollpreis
Xpand Rally Xtreme (ca. 30 €, 01/2007: 60)

Alternative Budget
Colin McRae Rally 2005 (ca. 10 €, 12/2004: 88)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	8
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- einwandfreies Fahrgefühl, gute Steuerung
- beeindruckendes Schadensmodell
- viel zuviel Weichzeichner, störendes Schattenflimmern
- brutal hohe Systemanforderungen

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Sascha Adermann	85
Mikkl Galuschka	82

84



Dressur: Wenn wir die »herunterfallenden« Pfeile nicht richtig treffen, gibt's Punktabzug.



Springen: Wir steuern das Anreiten auf ein Hindernis mit den Pfeiltasten, das Pferd springt dann von allein.



Oder auch nicht. Wir haben den Absprung im **Vielseitigkeitsreiten** nicht erwischt, unser Pferd scheut.

Isabell Werth Reitsport

CYLINK
CYNAMITE.DE
V6A
Ihr CyLink-Code

Was dem Tiger sein Golf, dem Tony sein Board, so der Isabell ihr Pferd. **Begleiten Sie uns auf unserem Ausritt in die Turnierreitwelt!**

Was wie ein reines Kinderbeschäftigungsprogramm klingt, ist glücklicherweise eine ausgewachsene Reitsimulation, in der wir unser Pferd in Dressur, Springen und Vielseitigkeit trainieren. Und wir nehmen an Turnieren teil, um die Reitsportwelt zu erobern.

Nach einem ausführlichen Tutorial haben wir die Wahl zwischen den drei Disziplinen, wobei die Dressuraufgaben die leichtesten sind. Hier brauchen wir vor allem schnelle Reflexe: Um Figuren auszuführen, müssen wir möglichst zum rechten Zeitpunkt die richtige Pfeiltaste drücken, um dem Pferd Hilfen zu geben – ziemlich simpel. Patzen wir, müssen wir im Training noch mal ran. Ein Minuspunkt: Das Training, das sich für alle Disziplinen über zwei Wochen hinzieht, langweilt auf Dauer. Da reizt die Simulationsfunktion, in der wir keinen Handschlag rühren müssen. Nachteil: Das Trainingsergebnis ist nie so gut, als wenn wir selbst Hand anlegen.

Multi-Reiti

Das Springreiten verlangt vor allem gutes Timing. Beim Anreiten auf ein Hindernis stimmen wir mit den Pfeiltasten Geschwindigkeit und Richtung mit Symbolen ab, die vor dem Hindernis erscheinen. Das Springen übernimmt das Pferd dann automatisch.

Die Königsdisziplin ist aber das Vielseitigkeitsreiten – darin sind Springen, Dressuraufgaben und ein Geländeritt vereint. Und erst diese Disziplin ist wirklich spannend, da wir die verschiedenen Trainingseinheiten kombinieren können – und uns deshalb nicht so schnell langweilen. Zudem bekommen wir so nicht immer nur den gleichen Reitplatz zu sehen.

Schade: In keiner der Disziplinen gibt es Kommentatoren. Die hätten uns eine stimmigere Atmosphäre vermittelt.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN



Meine aktive Zeit war abwechslungsreicher

Welches Mädchen hatte nicht eine Zeit, in der das Pferd sogar noch vor Mama, Papa und den Teletubbies kam. Zumindest schafft diese Reitsimulation es, Erinnerungen wieder aufleben zu lassen. Allerdings nicht lang, denn Springen und Dressur allein sind langweilig, erst das Vielseitigkeitsreiten macht richtigen Spaß und ist auch herausfordernd. Ein vierter Platz beim ersten Turnier ist da viel mehr wert und macht mich glücklicher, als fünf erste Plätze beim Dressurreiten.

Meine Wertung **75**

CHRISTIANE LEIFKE



Jaaa, Frau Lehrerin...

Am Anfang der Trainings, die ich sieben Mal vor einem Turnier absolvieren muss (!) waren die Tipps meiner Trainerin noch nützlich. Sobald ich aber erneut stürze oder andere Fehler mache, wiederholen sich ihre klugen Tipps, die mich langsam auf die Palme bringen. Die Steuerung beim Dressurreiten erfolgt über fingerbrecherische Kombinationen der Pfeiltasten, die mir keine Zeit lassen, zu sehen, wie ich mein Pferd eigentlich führe. Zum Zeittotschlagen aber ist dieses Spiel ein netter Zeitvertreib ...

Meine Wertung **60**

WERTUNGSKASTEN



Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Dancing Dots
Hersteller	Frogster
Webseite	isabellwerth-reitsport.de
Hotline	01805/554 935 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	20
Ton	Stereo
Sprache Spiel/Handbuch	deutsch/deutsch
USK-Alterseinstufung	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler) Internet (– Spieler) Netzwerk (– Spieler)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße			290 MB
Auflösung	800x600	CPU	800 MHz
Grafikkarte	Radeon 7200	RAM	256 MB
Auflösung	1.024x768	CPU	1,4 GHz
Grafikkarte	Radeon 8500	RAM	512 MB
Auflösung	1.280x960	CPU	1,8 GHz
Grafikkarte	Radeon 9500	RAM	768 MB

Ideal für: **pferdeverliebte Tastaturakrobaten**

Alternative Vollpreis: **Riding Star 2** (ca. 30 €, erschienen 2006)

Alternative Budget: **Pferd und Pony: Mein Pferdehof** (ca. 10 €, ersch. 2005)

EINZELNOTEN

Grafik	5
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	6
Multiplayer	–

PRO/KONTRA

- ■ einfache Steuerung und ein ausführliches Tutorial
- ■ Texte sind von Isabell Werth gesprochen
- ■ nur das Vielseitigkeitsreiten ist abwechslungsreich
- ■ nervige Hintergrundmusik

DURCHSCHNITTSWERTUNG DER TESTER

Susanne Braun	75
Christiane Leifke	60

68

BUDGET-SPIELE

BIS 10 EURO	PREIS	CYLINK*	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
AGE OF MYTHOLOGY	10 Euro	G82	1.10	Ak Tronic	Echtzeit-Strategie	12/04	83
ANKH (Special Edition)	10 Euro	GR2	–	Ak Tronic	Adventure	09/06	88
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE	10 Euro	R4Y	1.51	Ak Tronic	Ego-Shooter (Addon)	–	84
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
PRINCE OF PERSIA 6	10 Euro	5M5	–	Ak Tronic	Actionspiel	12/06	86
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
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
DAY OF DEFEAT SOURCE	20 Euro	80W	Auto-Update	Electronic Arts	Multiplayer-Shooter	–	79
FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006	20 Euro	MBD	–	Electronic Arts	Sportspiel	05/06	80
GT LEGENDS	16 Euro	8S6	1.1.0.0	Rondomedia	Rennspiel	10/05	88
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 Euro	Q79	–	Konami	Sportspiel	05/06	91
RAILROADS	20 Euro	C1X	1.10	Take 2	Wirtschaftssimulation	05/07	87
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
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
PARAWORLD GOLD (mit Booster-Pack)	30 Euro	I6E	1.01	Koch Media	Echtzeit-Strategie	09/06	86

DIE NEUEINSTEIGER



Prince of Persia 6: Jetzt erleben Sie schon für 10 Euro persische Wüstenabenteuer.



Paraworld: Ein Booster-Pack erweitert die fantastische Dino-Parallelwelt um neue Karten.



Call of Duty – United Offensive: Pack' das Feldbesteck ein, heute gibt's blaue Bohnen.

COMPILATIONS

SPELLFORCE GOLD NEU

Anbieter	Deep Silver	
Preis	10 Euro	
Genre	Rollenspiel-Strategie	
USK	ab 12 Jahre	
Spiele	Spellforce	86
	The Breath of Winter (Addon)	70
Preis/Leistung	Sehr gut	



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	



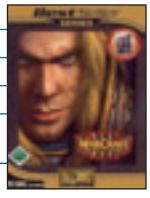
COMMAND & CONQUER - DIE ERSTEN 10 JAHRE

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	



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	



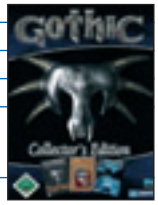
MYST COMPLETE

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	16 Euro	
Genre	diverse	
USK	ab 16 Jahre	
Spiele	Splinter Cell 3 | Schleich-Action	88
	Prince of Persia 5 | Action-Adventure	82
	Die Siedler 5 | Echtzeit-Strategie	81
	Codename: Panzers | Echtzeit-Taktik	89
	Ski Alpin 2005 | Sportspiel	79
	Silent Hunter 3 | U-Boot-Simulation	82
	CSI: Dark Motives | Adventure	77
	Beyond Divinity | Action-Rollenspiel	73
	Conflict Vietnam | Actionspiel	75
	The Bard's Tale | Action-Rollenspiel	83
Preis/Leistung	Sehr gut	



ATARI GESCHENKBOX

Anbieter	Atari	
ca. Preis	30 Euro	
Genre	diverse	
USK	ab 16 Jahre	
Spiele	Crashday | Rennspiel	82
	Act of War | Echtzeit-Strategie	86
	Boiling Point | Actionspiel	67
	Rollercoaster Tycoon 2 | Wirtschaftssimulation	79
	Dragonshard | Echtzeit-Strategie	80
Preis/Leistung	Gut	



KURZTIPPS

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.

TWO WORLDS



Um Two Worlds ruckelfrei zum Laufen zu bringen, bedarf es einiger Tricks. Auch wenn es richtig schön aussehen soll, werden Sie hier fündig. Denn die Sichtweite in Two Worlds ist arg beschränkt; Objekte, die in der Ferne liegen, sehen unschön aus. Da sich zum Beispiel sehr hardwarehungrige Schatten und Wasserreflexionen nicht im Optionenmenü abschalten lassen, muss die Entwicklerkonsole herhalten, die Sie im Spiel mit Druck auf die Taste »^« öffnen. In vielen Codes werden die Parameter Null und Eins eingesetzt, wobei der Cheat bei Null inaktiv ist, bei Eins aktiviert wird. Bei Codes, hinter denen ein X steht, können Sie einen beliebigen Wert einsetzen.

Grundsätzlich gilt: Je schwächer Ihr Rechner ist, desto mehr Schatten und Reflexionen sollten Sie deaktivieren, und die Sichtweiten auf einen geringen Wert setzen.

CHEATS

Display Show 0/1
Showinterface 0/1
Engine.tshadows 0/1
Engine.shadows 0/1
Engine.truewaterref 0/1
Engine.usestencilshadows 0/1
Engine.disablecloth 0/1
Engine.waterreflections 0/1
Engine.dsystemactive 1/0
Engine.gfadefar X
Engine.gfadenear X
Engine.Farplane X
Engine.Alphafadefar X
Engine.Alphafadenear X
Engine.lod0 X
Engine.lod1 X

Beispiel:
Engine.lod01800
> Level of Detail ist 800
> Details werden in geringer Entfernung ausgeblendet

Ein Einstellungs-Beispiel für einen schnellen Rechner:

Engine.gfadefar 1400
Engine.gfadenear 1000
Engine.Farplane 2400
Engine.Alphafadefar 100
Engine.Alphafadenear 3400
Engine.lod0 1800
Engine.lod1 2300

RUSH FOR THE BOMB



Wundern Sie sich nicht, dass Sie schon wieder auf Nuck Chorris treffen, wenn Sie die Cheats für Rush for the Bomb benutzen wollen. Denn die Codes für die Erweiterung sind dieselben wie für das Hauptprogramm Rush for Berlin. Das heißt, Sie geben die Chuck-Norris-Codes in die Konsole ein, und erhalten als Bestätigung einen Spruch von Nuck Chorris. Unendlich viel Munition, ein sofortiger Missionsgewinn oder die Freischaltung aller Missionen sind da schon mal drin. Öffnen Sie mit »Enter« einfach das Chatfenster, und geben Sie dann einen der unten aufgeführten Cheats ein. Mit einem erneuten Druck auf »Enter« wird der Trick aktiv.

CHEAT	WIRKUNG
gimmechucknorris	Sie erhalten 4.000 Stück der Ressourcen
openforchucknorris	alle Missionen werden freigeschaltet
lethimbechucknorris	alle ausgewählten Einheiten steigen eine Erfahrungsstufe auf
iamchucknorris	Missionsgewinn
tobechucknorris	alle Einheiten werden unbesiegbar
chucknorrisishim	Gegner werden mit einem einzigen Schuss getötet

PRINCE OF PERISIA 6



Akrobatische Stunts sind das Alltagsgeschäft des Prinzen. Wer wissen möchte, womit er seine Freizeit verbringt, sollte die folgenden lustigen Tricks ausprobieren. Starten Sie unseren Budgettipp, zücken Sie den Dolch des Prinzen und werfen Sie dann die zweite Waffe weg, damit der Prinz die Hand frei hat. Wenn Sie nun auf den Pause-Bildschirm gehen, benutzen Sie folgende Pfeiltasten-Kombinationen, um dem Prinzen ein extravagantes Spielzeug in die Hand zu drücken.

TIPP 1: Damit der Prinz einen Spielzeughammer als Waffe benutzt, drücken Sie Links, Links, Rechts, Rechts, Hoch, Runter, Runter, Hoch, Hoch und Runter.

TIPP 2: Für eine fetzige Kettensäge drücken Sie Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, Hoch, Runter, Hoch und Runter.

TIPP 3: Soll der Prinz einen Schwertfisch benutzen, drücken Sie Hoch, Runter, Hoch, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, Hoch, Runter, Hoch und Runter.

TIPP 4: Ein Telefonhörer mag zwar eine äußerst seltsame Waffe sein, kann aber auch Schaden verursachen. Wenn Sie ihn ausprobieren wollen, dann drücken Sie Rechts, Links, Rechts, Links, Runter, Runter, Hoch, Hoch, Hoch, Runter, Hoch, Hoch, Runter und Runter.

GREAT BATTLES OF ROME



TIPP 1: Wenn Sie Ihre Truppen zwischen den Schlachten weiterbilden, dann achten Sie vor allem auf grundsätzliche Werte wie Ausdauer oder Angriffskraft. Diese sind bedeutend wichtiger und nützlicher als Spezialfähigkeiten (etwa »Finten«), und sollten deshalb zuerst ausgewählt und aufgewertet werden.

TIPP 2: Positionieren Sie Speerwerfer immer hinter den Nahkämpfern. So stellen Sie sicher, dass die weniger geschützten Fernkämpfer auch bei einem überraschenden Vorstoß des Gegners nicht gleich mit den Feinden Bekanntschaft machen.

TIPP 3: Wenn Sie während einer laufenden Schlacht einmal taktische Änderungen vornehmen müssen, dann nutzen Sie dafür am Besten Ihren Befehlshaber. Dieser verbraucht nämlich sehr viel weniger der wertvollen Aktionspunkte als die anderen Truppen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Und haut obendrein auch kräftig zu.

SAM & MAX EPISODE 6



TIPP 1: Um an den Talisman im Souvenirshop zu kommen, müssen Sie nichts anderes tun, als ihn einzupacken. Bevor Sie den Laden verlassen, sollten Sie ihn aber Max geben, der das kleine Ding dann verschluckt. Max wird nämlich keiner nervigen Leibesvisitation unterzogen.

TIPP 2: Den Talisman, der jeden per Gedankenkraft dazu bringt, sich zu übergeben, hat Abe Lincolns Kopf verschluckt. Um da heran zu kommen, müssen Sie für ihn ein Date mit Sybil ausmachen. Denken Sie dabei unbedingt daran, dass Sybil jetzt die Königin von Kanada ist.

TIPP 3: Den dritten Talisman, mit dem Sie durch Blei sehen können, bekommen Sie von den Computerfreunden von COPS. Um den Glücksbringer abzustauben, müssen Sie nur in »Tic Tac Doom« verlieren.

TIPP 4: Sie wissen nicht, wie Sie den Löffel-Talisman auspacken sollen? Platzieren Sie das Objekt unter dem Lunar Lander. Erinnern Sie sich an den Kleiderbügel, der seit der ersten Episode auf dem Fernseher in Sam und Max' Büro klemmt? Den brauchen Sie jetzt, um die Tür zum Lander stilecht aufzuhebeln.

TIPP 5: Max hat drei Brüder: den roten, den blauen und den grünen Max. Den roten Max erledigen Sie, indem Sie den Löffel biegen, den die große Hugh-Bliss-Statue in der Hand hält. Zielen Sie dann auf den Knopf, der die Achterbahn zum Rollen bringt. Den grünen Max erledigen Sie, in dem Sie ihm Jimmy auftischen. Und mit dem Hut von Pennyworth können Sie dann ganz gemütlich Max' Magen ergreifen. Für den blauen Max brauchen Sie die Superwaffe von Bosco. Da alle auf der Erde in einen Glücksrausch versetzt sind, können Sie die nötige Kohle aus Sybil herausleiern. Indem Sie ihr die Vereinigten Staaten verkaufen. Wie das geht? Schauen Sie in Sam und Max' Büro mal in den Schrank. Denn da ist jemand drin, der sich heute noch nicht übergeben hat.

PARAWORLD



TIPP 1: Es mag banal klingen, aber machen Sie nicht von der Möglichkeit Gebrauch, direkt in die erste Mission zu springen. Denn im sehr gut gemachten Tutorial werden die drei Helden eingeführt und Sie erfahren mehr über die Geschichte. Sie erlernen auch den Umgang mit dem »Army Commander«; eine besondere Möglichkeit, Ihre Einheiten zu steuern. Selbst alte Hasen im Echtzeit-Strategie-Genre sollten also einen Blick riskieren.

TIPP 2: Stecken Sie nicht zu viele Rohstoffe in Arbeiter. Gerade zu Beginn sind Ihre Lagerkapazitäten begrenzt. Außerdem haben Sie in den ersten Karten der Kampagne genügend Zeit zum Lagerausbau. Investieren Sie also lieber in eine Kaserne, eine Saurierfarm und einige Einheiten. Letztere können Sie auf Erkundungstour schicken.

TIPP 3: Verschwenden Sie in den ersten Missionen auch keine Gedanken an stärkere Befestigungen als Wälle. Die halten feindliche Truppen bereits sehr gut auf. Bedenken Sie aber, dass Ihnen der Gegner auch über den Seeweg gefährlich werden kann. Achten Sie also immer auf Ihren vermeintlich geschützten Rücken.

TIPP 4: Mit jedem erschlagenen Gegner sammeln Sie den »Rohstoff« Totenköpfe. Mit denen dürfen Sie Ihre Einheiten in vier Stufen aufwerten. Als erstes sollten Sie Ihren Helden einige der Schädel spenden – denn sie erhalten mit der dritten Stufe neue Spezialfähigkeiten. Danach sollten Kampfeinheiten folgen. Überlegen Sie sich die Aufwertung der Arbeiter gut. Die haben dann mehr Lebensenergie, richten in Kriegszeiten aber nichts aus.

Für supersexy Bilderserien, Videos und Sexy-Klingeltöne sende eine SMS mit z.B. CANDY 11111 an die: 72812
CANDY 11221 für die 1. Bilderserie von Julia an die:
CANDY 31301 für das 1. Video von Katha an die:
Jana Bilderserie (3pix): CANDY 11111 Sexy-Video: CANDY 31101
Julia Bilderserie (3pix): CANDY 11221 Sexy-Video: CANDY 31201
Katha Bilderserie (3pix): CANDY 11331 Sexy-Video: CANDY 31301
Lucie Bilderserie (3pix): CANDY 11441 Sexy-Video: CANDY 31401
Mit den Endnummern 2,3,4 und 5 erhältst du weitere Bilderserien bzw. Videos des jeweiligen Candygirls!!! z.B. 11112 für die 2. Bilderserie von Jana oder 31405 für das 5. Video von Lucie
SEXY-Klingeltöne! Lausche jetzt den Candy-Girls wie sie DEINEN Namen stöhnen!!!
z.B. CANDY Klaus an die 72812 (wenn du Klaus heißt) lass die GIRLS auch DEINEN Namen stöhnen!!!
Verfügbare Namen unter www.mycandygirl.de • Den megaheißen Sound kannst du Dir immer wieder anhören!!!
Nina
BILDERSERIE nur: 1,99€ • VIDEO nur: 2,99€ • SEXY-Klingelton nur: 2,99€
KEIN ABO! KEIN ABO! KEIN ABO! KEIN ABO! KEIN ABO! KEIN ABO!
Bilderserie (3pix): CANDY 11551 Sexy-Video: CANDY 31501
Für alle Bestellungen gilt: Jede Bestellung zzgl. 1SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS) deines Providers.
Handytypen und AGB: www.mycandygirl.de

DIE TOP 10

... der doofsten Spielenamen

Lightning Leader, Ultimate D.A.R.K, Massachusetts Massacre und Paris Hilton's Fahrschul-Tycoon – das sind nur einige Spielenamen, die uns bald drohen. Doch Hilfe naht: **PC PowerPlay klärt auf, wie Sie die zehn schlimmsten Titeltypen rechtzeitig erkennen!**

Martin Deppe

1 DIE TAUSCHAUSBAREN



Ungefähr jedes zweite neue Spiel kommt mit einem völlig belanglosen Namen daher, den wir sofort wieder vergessen. Diese 08/15-Titel stammen aus dem Zufallsgenerator, der zwei, drei vorgegebene Wörter aus den bevorzugten Bereichen Fantasy, Krieg und Fantasy-Krieg zusammenwürfelt.

Beispiele: Hero, Dragon, Lord, Magic, Front, Tank, Leader, Soldier, Commander, Force, Fighter, Terror, World, War, I, World, War, II, World, War, III. Der Gedanke dahinter: Diese Allerweltsbegriffe sind einzeln nicht mit einem Markenschutz belegbar, also ist bei Paarungen die Klage eines Konkurrenten doppelt unwahrscheinlich. So entstehen dann Spielenamen wie **Codename Panzers** – damals hat sich Publisher CDV nicht getraut, das Spiel schlicht **Panzers** zu nennen. Vermutlich aus Angst vor den angriffslustigen Bundeswehr-Anwälten. Anderer Geniestreich der badischen Badener: **Divine Divinity**.

2 DIE STÜRMISCHEN



Dass Spieleentwickler Angst haben, ihr sicheren Gebäude zu verlassen, wissen wir ja schon lange. Aber müssen diese blassen Typen ihre Naturphobie auch noch beim Taufen ausleben? Anders können wir uns Namensfetzen wie Thunder, Storm, Lightning, Tsunami, Apocalypse und Nieselrain nicht erklären. Fehlt nur noch **Kachelmanns Klimakatastrophenkiller**. Gegenmaßnahme: Entwickler öfter mal vor die Tür setzen. Zum Hirnlüften.

3 DIE STREBER



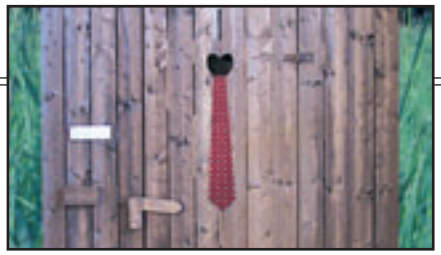
Die nerven uns schon in der Fernsehwerbung unsagbar: Überweiß-Waschmittel, verstrahlte Siegertypen, Hochleistungshausfrauen mit debilem Dauergrinsen. Irgendwie kriegen wir bei ihrem Auftritt immer ein schlechtes Gewissen. Streberspiele sind mindestens genauso schlimm, denn sie weisen gern auf unsere eigenen Schwächen hin. Mit Mega-Adjektiven wie Total, Over-irgendwas, Supreme, Ultimate, Final, James, Last. Dagegen ist der Klassiker **Elite** ja fast schon bescheiden.

4 DIE FARBENFROHLOCKER



Das kommt davon, wenn man seine Grafiker mitreden lässt – und auch noch auf sie hört: Offenbar setzen sich diese Art Directors und Texturen-Tapezierer am runden Tisch immer öfter durch, wenn das Spielkind einen Namen bekommen soll. Wer sonst kommt auf farbenfrohe Titel mit Red, Blue, Dark, Black, White oder Lilablassblau drin? Okay, wir haben selber gelernt, dass dunkle Töne bei Covermotiven beliebter sind als helle. Aber unser Heft heißt wenigstens nicht PC PowerPurple.

5 DIE TYCOON-MANAGER



Wenn's ums Verwalten und Organisieren geht, sind zwei Namensbrocken besonders effektiv: Tycoon und Manager. Je ein zweites Wort dazu, Name fertig, Kasse klingelt. So entstehen Lowlights wie **School Tycoon**, **Prison Tycoon**, **Rotlicht Tycoon**, **Typhoon Tycoon** und **Tycoon Tycoon**. Noch schlimmer, weil auch noch supereffektiv abkürzbar, sind die Managertypen namens **FuBaMa**, **BoxSpoMa** oder **MaMa**. Ganz zu schweigen von **Bier Tycoon** und **Klo Manager** – aber irgendwie passen die ja chronologisch zusammen.

6 SATZ.ZEICHEN&UMDREHER!



Stotterig, blöd lesbar und einfach nur kindisch: Die penetranten Punkte-Piekser Marke **S.T.A.L.K.E.R.**, **F.E.A.R.**, **S.W.I.N.E.** und **B.A.S.F. Jumping**. Dicht gefolgt von verdrehten Typen wie **Driv3r** und **Cartel$** and **Cutthroat$** (gab's 1986 auf dem C64). Dieser Mi$t wird allerdings getoppt von Marktschreiern mit ausufernden Ausrufezeichen à la **Biing!**, **Pirates!**, **Spaceword Ho!**, **Bug!**, **Der Clou!** oder **Yo! Joe!**. Und unser absoluter Liebling, erschienen 1988: **Aaargh!**

7 DIE RIESENDINGER



Spätestens bei diesem Addon müssten wir eigentlich Ausklappseiten ans Heft flanschen: Wenn **Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde – Dem Hexenkönig sein Aufstieg** auftaucht, rennen unsere Layouter wie die Karnickel. Wir Redakteure finden solche Mammutnamen hingegen toll, schließlich ist eine Seite damit ruckzuck voll. Spart Tipparbeit. Gilt auch für so spannende Titel wie **American Civil War: From Sumter to Appomattox** und **Jack Nicklaus´ Greatest 18 Holes of Mayor Championship Golf**.

8 DIE MIT DEM NAMEN DRIN



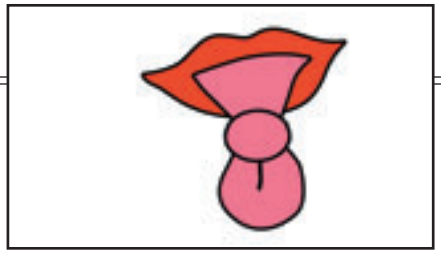
Eine dieser üblen Importsünden aus den USA: einen prominenten Namen mit in den Titel packen, zum Beispiel **Sepp Maier's Pilates**. Oder einen semi-prominenten wie in **Isabell Werth fährt Pferd**, **Roberta Williams' Mixed-Up Mother Goose** und **Ski Racing 2005 featuring Hermann Gö... Maier**. Oder einen, den nun wirklich kein Schwein kennt. **Michael Ninn's Latex: The Game** etwa. Den packen wir gleich mal in Martin Deppes Memoiren.

9 DIE KRAUTS



Wir Deutschen gelten ja als eher humorlos. Was wir bei Spielenamen wie **Das Telekommando kehrt zurück**, **Akte Europa** und **Aufschwung Ost** so ein kleines bisschen nachvollziehen können. Dafür sind wir sehr korrekt und verwenden immer den richtigen bestimmten Artikel: **Die Gilde**, **Die Siedler**, **Die Völker**. Blöd nur, dass »Die« im Englischen nicht ganz so positiv besetzt ist. Und ein Engländer, der im deutschen Spieleladen tapfer ein **Die Fugger** kaufen mag, kann bei ungeschickter Aussprache echt Ärger kriegen.

10 DIE UNAUSSCHPRESCHLISCHEN



Böse Zungen behaupten ja, dass sich 1997 **Akte Europa** nur deshalb besser verkauft hat als sein Konkurrent **Total Annihilation**, weil letzteren niemand unfallfrei aussprechen konnte. Aber es gibt noch fiesere Zungenbrecher. Sagen Sie doch zehnmal hintereinander **The 7th Guest** und **The 11th Hour**. Geschafft? Sie glauben, Ihr Englisch sei unerschütterlich? Dann zum Finale: In einem deutschen Spieleladen laut ein **Archlord** bestellen. Dann wissen Sie auch, wie sich der Engländer vor Ihnen mit seinem **Die Fugger** gefühlt hat.



Quo Vadis, Deutschland?

Die deutsche Spielebranche traf sich zum fünften Mal zur gepflegten Selbstanalyse. Wie sieht's aus in der heimischen Spieleszene, und wo geht's in der Zukunft hin? Unsere Reportage von der Entwicklerkonferenz Quo Vadis 2007 in Berlin.

Es ist ein bisschen komisch. Gilt der deutsche Spiele-Absatzmarkt als einer der wichtigsten weltweit, führen deutsche Spiele-Entwickler ein Schattendasein in der internationalen Szene. Der generelle Eindruck ist, dass die Deutschen am liebsten Spiele für sich selber entwickeln um diese dann hauptsächlich auch auf dem eigenen Markt zu verkaufen. Meistens Aufbaustrategietitel für den PC. Stimmt das? Und wenn ja, warum ist das so und wieso hängen wir scheinbar der weltweiten Konkurrenz hinterher?

Die Quo Vadis ist eine Entwicklerkonferenz von Profis für Profis und sieht sich als direkter nationaler Vergleich zur Games Developer Conference in San Francisco und zur GCDC, der europäischen Konferenz im Rahmen der Games Convention in Leipzig. Die Quo Vadis wird seit 2003 veranstaltet und ist dieses Jahr von Oberhausen nach Berlin gezogen. Ziel ist die Kommunikation der Branche untereinander. Ein Wissen- und Erfahrungsaustausch. Wir waren live vor Ort.

Die große Frage

Aber wie ist es denn bestellt um unsere Entwickler? Schon die Eröffnungsrede fängt mit viel Schwung an. SPD-Mann Jörg Tauss lobt die Branche – ganz untypisch für so viele andere Politiker. Er hält sie für den Motor der Hightech-Industrie und die Zukunft des Medienmarktes in Deutschland. Große Worte, gleich zu Beginn.

Die Kernveranstaltung zu dieser Schlüsselfrage der Konferenz findet im Rahmen einer Diskussion am Freitagmorgen statt. Auf der Bühne finden sich Arne Peters von Intel, Bernd Diemer von Crytek, Martin Löhlein von EA Phenomic und Teut Weidemann von CDV ein, um gemeinsam und mit dem Publikum über den Stand der Dinge in der Spiele-Republik zu sprechen. Es beginnt mit einem Vorwurf. Die deutschen Spiele-Entwickler hätten, mal wieder, die beiden aktuellsten Trends verschlafen: Konsolen und Onlinespiele. Immer noch produzieren die mittelgroßen Studios hauptsächlich für den eigenen Markt, den starken deutschen PC-Markt. Dieser Fokus, kombiniert mit den kulturellen und sprachlichen Barrieren gegenüber England, führe uns erstmal in eine isolierte Position.

Wir gegen die Wikinger

Natürlich fehlt es auch an Geld. In Frankreich werden Unternehmen mit großen Summen vom Staat unterstützt, in Deutschland lachen viele Investoren noch über das digitale Kinderspielzeug. Das Bewusstsein sei immer noch nicht da, wo es hin müsse. Zu wenig Geld führt zwangsläufig zu mangelnder Professionalität. Stellt sich die Frage: Warum sind die zahlenmäßig unterlegenen Skandinavier so viel erfolgreicher als wir? Siehe Remedy (**Max**



Arne Peters von Intel moderierte die Diskussion um die Zukunft der deutschen Entwickler-Szene. Und die sieht weitaus besser aus als in den Vorjahren.



Design nach klaren Vorgaben. Ein Riesenteam wie Crytek braucht neben klaren Strukturen auch eine Philosophie, wie Lead-Designer **Bernd Diemer** darstellt.

Payne, **Alan Wake**), siehe Dice (**Battlefield**). Der Grund hierfür sei die Tatsache, dass die Skandinavier nie einen ausreichend starken Heimatmarkt hatten. Sie mussten sich von Minute Null an voll auf das internationale Niveau ausrichten, während deutsche Entwickler sich jahrelang voll und ganz auf den jetzt immer kleiner werdenden lokalen PC-Markt verlassen konnten.

Aber, so betonten alle Anwesenden, es gehe bergauf. Wenn auch langsam.

Als ein positives Beispiel wurde **Gothic 3** mit **Oblivion** verglichen. Auch wenn das deutsche Spiel nur einen Bruchteil des Erfolges eingefahren hat, ist es doch international anerkannt. Genau wie die kleine Sensation, das Electronic Arts das deutsche Team von Phenomic (**Spellforce**) gekauft hat. Ein Ereignis, dass es so seit Jahren nicht mehr gegeben hat. Vorzeige-Entwickler Crytek (**Far Cry**) stehe hingegen ganz anders da, so Lead-Designer Bernd Diemer. Sie seien kein klassisches deutsches Studio. Sondern ein internationales, was mehr oder weniger zufällig in Deutschland ansässig sei. Das Team war aber von Grund auf immer international angelegt.

Der goldene Westen

Aber auch andere Wahrnehmungen wurden beobachtet. Für viele Entwickler aus Ost-Europa gilt Deutschland zum Beispiel als absolute Chance. Die Möglichkeiten und Bezahlungen seien hier um ein vielfaches besser. Aber auch das sei mit Einschränkung zu sehen. Denn am Ende hat jeder junge Nachwuchsentwickler den gleichen Traum: Spiele entwickeln in den USA, mit den entsprechenden Möglichkeiten und Budgets, die es nur da gibt. Aber es sei ja auch gar nicht schlimm, Spiele für seinen eigenen Markt zu programmieren. Beispiel Adventures. Ein typisch deutsches Produkt für deutsche Spieler, nach wie vor kaum verändert – und nach wie vor erfolgreich.

Gut, aber hässlich

Aber liegt unsere Zweitklassigkeit nur an Struktur- bzw. Geldproblemen? Ein Thema, das diskutiert wurde: Deutsche Entwickler arbeiten nicht professionell genug. Viele kleine Studios arbeiten ausschließlich »aus Liebe«, ohne auf den Markt zu achten – und laufen so von Beginn an in die falsche Richtung. Hier fehlten Analysen und eine stärkere, unternehmerische und zielorientierte Sichtweise. Auch mangele es beim Design. Zwar sind die deutschen Spiele toll programmiert, aber von der Handschrift eines guten Art Directors ist oft weit und breit keine Spur.

Und gerade im Bereich Art- und Game-Design herrsche ein erheblicher Personalmangel: Die Ausbildungssituation wird auch da nur langsam besser. Doch diesen Prozess könne man beschleunigen. Die zahlreichen kleinen, halbprofessionellen Entwickler sollten sich verstärkt nach Synergie-Effekten umschauen und eventuell Studios zusammenlegen. Denn eigentlich wollen sie doch alle das gleiche: tolle Spiele machen. Ein anderer Weg sei es, Arbeitskräfte auszulagern. Zum Beispiel in den, wie gesagt, immer noch billigeren Osten. So sind große Projekte durchaus auch mit weniger Budget möglich.

Aber, so die abschließenden Worte, viel Geld habe noch kein Spiel gerettet, und viel Geld garantiere kein gutes Design. Trotzdem seien die neuen geplanten Fördermodelle eine riesige Chance. Ab dem nächsten Jahr wird es im Raum Berlin eine staatliche Förderung ähnlich der Filmförderung geben, bei dem ambitionierte Entwickler und Publisher um finanzielle Unterstützung für neue Projekte werben können. Das Budget dafür wird bei 30 Millionen Euro liegen. Damit könnte der Aufwärtstrend der deutschen Entwicklerszene beschleunigt werden. Denn, wie bei der Eröffnungsrede behauptet, sind Spiele die Zukunft des Medienmarktes Deutschland. Wir wussten das schon immer.

Thomas Sieben

INHALT

Das Spiel zur Fernsehserie	106
Neue Frauen braucht das Land	106
Freiheit für die Bots!	107
Headshot oder nicht Headshot?	107
Testen, Testen, Testen	108
Deutsche Tugenden	108
Interview mit Stephan Reichart	110



Ein absoluter Höhepunkt der Quo Vadis: nostalgische Wertungsfotos aus der **Ur-Powerplay**.

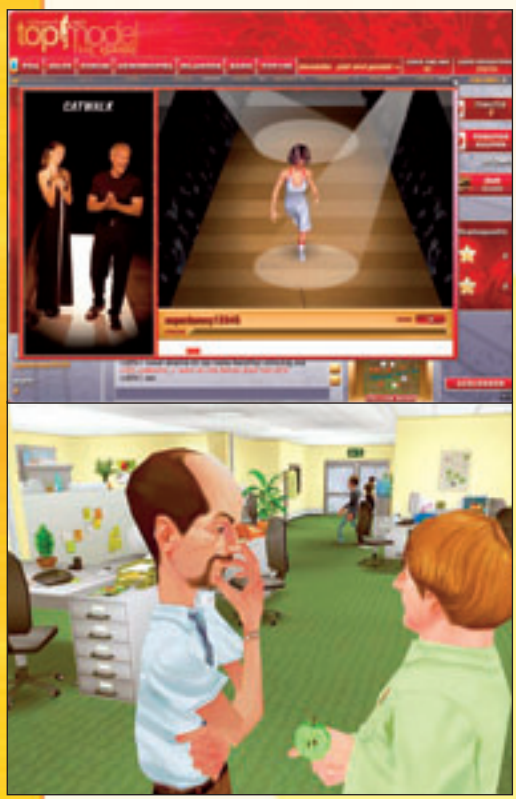
DAS SPIEL ZUR FERNSEHSERIE

Von den zahlreichen Themen, die auf der Quo Vadis behandelt wurden (und von denen wir Ihnen hier die sechs wichtigsten vorstellen), war eins besonders präsent: Konvergenz – ihr wurde gleich ein ganzer Tag gewidmet. Konvergenz heißt soviel wie Annäherung. In diesem Fall die Annäherung von Fernsehen und Computerspielen. Die Idee ist, den Zuschauern einer erfolgreichen Serie auch noch ein Spiel zu verkaufen. Ich gucke nicht nur **Stromberg**, ich spiele es auch. Film- und Serienumsetzungen sind aber nun eigentlich nichts Neues, mag man sagen. Doch bei Konvergenz geht es nicht um die klassische Lizenzumsetzung einer bekannten Show.

Denn das Spiel wird von Anfang an als Teil der gesamten Marketingkampagne verstanden und soll am besten zeitgleich zum Start der Serie aufschlagen. Von der Idee her gut, in der Umsetzung aber problematisch. Denn ein Spiel zu entwickeln dauert; oft viel länger als die Produktion einer Serie. Deshalb beschränken sich solche Titel oft auf einfache Browser-Games oder etwas anspruchsvollere Minispiele im Niedrigpreis-Segment. Erfolgreich können sie trotzdem sein. Das Adventure zur Telenovela **Verliebt in Berlin** verkaufte sich im Weihnachtsgeschäft 2005 hervorragend. Wertung PC PowerPlay: 34 Punkte.



Mitmachen erwünscht: Bei den zahlreichen Veranstaltungen wurde gefragt und mitdiskutiert. Aufgeteilt waren die Seminare in drei »Levels«, für Entwickler mit wenig, durchschnittlicher und viel **Erfahrung**.



Konvergenz von TV und PC: **Germany's Next Topmodel** und **Stromberg** als simple Computerspiele.

Für »seriöse« Spieler ist das eher ein rotes Tuch. Und tatsächlich wirken die Referenten und Präsentationen zum Thema Konvergenz auf der Quo Vadis fast wie eine interne Parallelveranstaltung. Manche Entwickler neigen dazu, die Produkte zu ignorieren – und die Aussagen der Gegenseite, der Fernsehspiel-Produzenten, unterstreichen diese Reaktion. Es gehe um Markenkapital und Zuschauerbindung. Also primär nicht um gute Spiele, das komme an zweiter Stelle.

Das merken wir: Die Zahl der völlig indiskutablen Titel aus diesem Segment spricht eine klare Sprache. Doch Spiele werden von den Experten von RTL und Sat 1 als Tool gesehen. Ein Hilfsmittel, dessen sie sich bedienen. Nicht mehr und nicht weniger. Natürlich geht es auch hier irgendwie um Spiele, aber um eine sehr spezielle Art. Ein eigenes Genre. Provozierend gesagt ist es ja nur programmierte Werbung. Das mag in Ordnung sein, hat aber mit unseren Interessen an Spielen, die sich als künstlerische, narrative Unterhaltungsform sehen, so gar nichts zu tun.

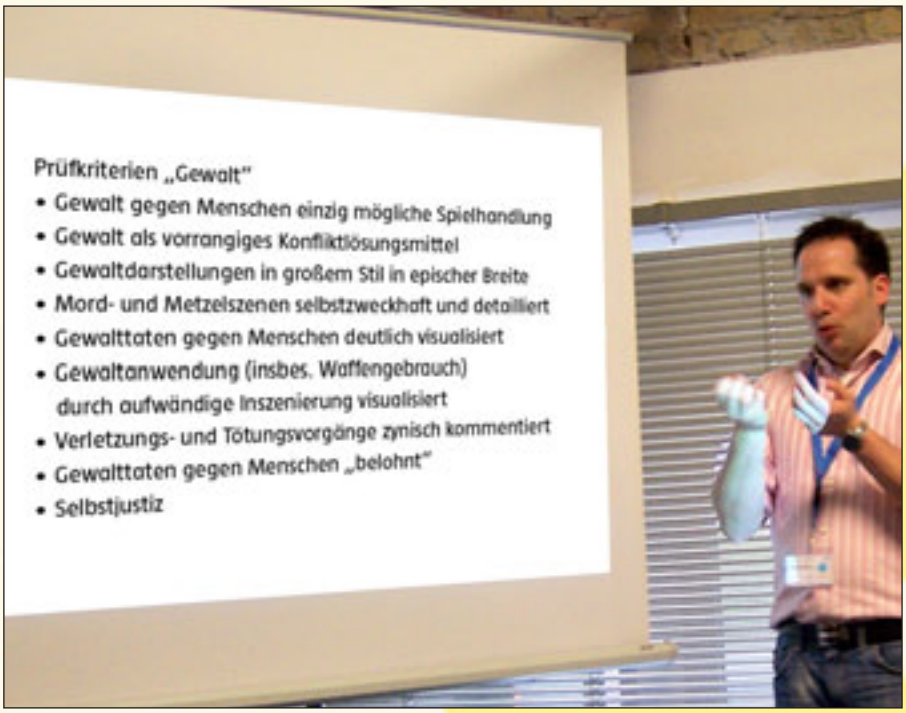
NEUE FRAUEN BRAUCHT DAS LAND

Der durchschnittliche Spieler ist nicht mehr 18, sondern eher um die 30 Jahre, weil er mit seinem Hobby mitgewachsen ist. Doch neben dem Altersaspekt gibt es immer noch eine große und fast komplett unangetastete Zielgruppe: Frauen. Zu diesem Thema referierte Dr. Stefan Blanck von der Firma Chromatrix.

Oberflächlich betrachtet sieht es so aus: Männer spielen Shooter, Frauen **Die Sims**. Blanck erforschte dieses Phänomen tiefer und zeigte interessante Analysen. Er stellte die Frage: Warum ist das so? Zusammengefasst: Der Begriff Spiel wird laut Forschung und Experimenten von den Geschlechtern komplett unterschiedlich aufgefasst. Bei Männern gehe es immer um Gewinnen von Territorien und Macht – der entscheidende Grundsatz heißt, sich mit anderen zu messen, zielorientiert vorzugehen, um dann zu gewinnen. Frei nach **Highlander**: Es kann nur Einen geben.

Für Frauen sind diese Dinge zunächst uninteressant. Für sie sei das Gewinnen, das Ziel des Ganzen erstmal zweitrangig, wenn überhaupt. Wichtig ist das Aktive. Wie geht das Spiel mit mir um, kann ich mich künstlerisch ausdrücken? Wie kommuniziere ich? Frauen suchen Kooperation. Mehr Miteinander statt biblischem Gegeneinander.

QUO VADIS, DEUTSCHLAND?



Der Rechtsanwalt Stephan Mathé erklärt hier anhand der offiziellen Richtlinien die **Prüfkriterien** der USK zum leidigen Thema Gewalt. Schon bei der Planung eines Spiels sollten Entwickler diese Punkte beachten.

Ein häufiger Fehler von Spielen, die ja zu einem sehr hohen Prozentsatz von Männern entworfen und entwickelt werden, sei eine zu harte Sprache, zu viel Befehlston, sagt Blanck. Wenn das dann noch mit einem leicht sexistischen Weltbild kombiniert würde, zum Beispiel mit Lara Crofts eindeutiger Weiblichkeit, ist die Abschreckung der Spielerinnen nicht besonders überraschend. Sie fühlen sich einfach nicht angesprochen und wollen sich erst gar nicht auf die Spielmechanik einlassen.

Fazit des Vortrages: Man müsse weibliche Spieler und ihre Interessen zunächst einmal verstehen, um dann Spiele für sie programmieren zu können. Entweder speziell ihren Bedürfnissen angepasst, siehe **Sims**, oder in der Kombination mit anderen Elementen. Als perfektes Spiel für alle Geschlechter wurde **Nintendogs** für den Nintendo DS genannt, weil es beide Seiten vereint. Die Mädchen können ihren Hund pflegen und mit ihm spielen, die Jungen gehen mit ihm auf den Sportplatz und gewinnen Wettbewerbe.

FREIHEIT FÜR DIE BOTS!

Dr. Andreas Gerber stellte die von der Firma X-Aitment entwickelte Software für Künstliche Intelligenz in Computerspielen vor. X-Aitment ist ein Unternehmen, das eine glaubhaftere KI erschaffen will – auf der Quo Vadis konnten wir den aktuellen Stand der Software begutachten. Der Vortrag fing, wie jeder guter Vortrag auf einer Entwicklerkonferenz, mit einem Screenshot von **Pac-Man** an. Denn, so Gerber, die vier Geister, die den Großvater aller Spielehelden jagen, sind eine der ersten Formen programmierter KI. Alle vier bewegen sich unterschiedlich und unabhängig voneinander.

Aber vergleiche man die Grafik von **Pac-Man** mit dem, was heute möglich ist, und vergleiche dann die Gegner-KI von damals mit heute, sei die Kluft zwischen Grafik und KI enorm. Die Grafik hat sich um Quantensprünge zum Realismus hin bewegt – aber bei der KI hat sich in 28 Jahren nicht wirklich viel getan. Auch heute rennen die meisten Gegner mehr oder weniger planlos in der Gegend herum und sind gerade für erfahrene Spieler, die eine KI »lesen« können, kein Problem.

Genau da setzt X-Aitment an. Bots sollen klüger werden. Zum einen durch besseres Pathfinding, also optimierte Laufwege. Zum anderen sollen sie auch lernen zu verstehen, was um sie herum passiert. Beim echten Menschen funktioniert das ungefähr so: Wir sehen einen Mann mit einer Pistole in der Tasche in eine Bank gehen. Also schlussfolgern wir, dass er sie vermutlich ausrauben wird. Ähnliche Kausalzusammenhänge soll auch die KI verstehen. Der Bot sieht, dass sein Haus ausgeraubt worden ist und als nächstes entdeckt er, wie der Spieler sich von diesem Haus entfernt. Also ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass die Spielfigur den Schatz in seiner Tasche hat. Mittels der Software von X-Aitment sollen spielinterne Abläufe in Verbindung gesetzt werden und die KI so eine gescriptete Dynamik bekommen.

Denn im Moment hat KI zwei große Probleme. Entweder ist sie zu einfach zu durchschauen, weil sie stets nach denselben Mustern funktioniert. Oder (und das ist gerade bei Shootern ärgerlich) sie ist auf höheren Schwierigkeitsgraden nur ein frei laufender Superschütze, der sofort punktgenau trifft, sobald er uns sieht. Mit einer Simulation menschlichen Verhaltens hat das sehr wenig zu tun.

Zum anderen wird heutzutage Schwierigkeit, zum Beispiel bei Echtzeit-Strategiespielen, nicht über die Gegner-Intelligenz, sondern hauptsächlich über Komplexität und Masse generiert. Zahlreiche, unterschiedlichste Einheiten, anspruchsvolle Mathematik beim Ressourcenabbau. Und genau solche statisch erzeugten Schwierigkeiten verhindern auch eine weite Verbreitung dieser Spiele. Die Lernkurve ist zu steil. Wenn Komplexität und Schwierigkeitsgrad stattdessen über interne Dynamik kämen, werden, so Gerbers Schlussfolgerung, viele Spiele zugänglicher, da verständlicher. Man muss sie nicht erst lernen, bevor man eine realistische Chance hat, sondern kann intuitiver spielen. Eben so, wie die KI es auch gelernt hat.

HEADSHOT ODER NICHT HEADSHOT?

Eigentlich gibt es zum Thema Gewalt und Computerspiele wenig, was in den letzten Monaten nicht diskutiert wurde. Rechtsanwalt Stephan Mathé ging die ganze Sache in seinem Vortrag aus der Sicht eines Juristen an. Der Ansatz: Worauf müssen Entwickler und Publisher achten, um welche Alterseinstufung zu bekommen?

Mathé durchleuchtete die internen Gutachten und Richtlinien, nach denen Titel bei USK und BPjM untersucht und beurteilt werden. Gezeigt wurden bekannte indizierte Beispiele, wie die beiden Xbox-360-Titel **Dead Rising** und **Gears of War**, die jeweils keine Jugendfreigabe bekommen haben. Anhand von Auszügen aus den offiziellen Statements wurde Schritt für Schritt analysiert, warum die Freigabe abgelehnt wurde. Ein Beispielgrund: Wenn Töten der fast alleinige Spielinhalt ist,

QUO VADIS, DEUTSCHLAND?

diese Gewalt ausdrücklich belohnt und auch noch zynisch von den Figuren kommentiert wird, ist wenig Land in Sicht, was eine niedrige Altersfreigabe angeht.

Auf der anderen Seite das Beispiel **Hitman 2**. Eigentlich die Mutter aller Killerspiele. Aber nicht indiziert und vorbildlich mit einer Freigabe ab 18 Jahren versehen. Stellt sich die Frage, warum? Zum einen wird wahllose und unkontrollierte Gewalt nicht belohnt, ganz im Gegenteil. Wer wild um sich schießt, scheitert oft. Zusätzlich gibt es den Silent-Assassin-Modus, in dem derjenige belohnt wird, der wenig Aufsehen und Leichen verursacht. Außerdem besitzt die Spielmechanik von **Hitman** einen hohen Rätselanteil. Wie komme ich ungesehen in das Haus? Wie schleiche ich mich an den Wachen vorbei? All das fordere, laut USK, kreative Vorgehensweise und sei somit zwar nicht für Jugendliche, aber zumindest für Erwachsene vollkommen geeignet.

Entwickler und Publisher, so Mathé, können und müssen sich also schon sehr früh in der Planungsphase eines Spiels überlegen, wie sich die Spielmechanik und der Einsatz von Gewalt auf ihre USK-Freigabe auswirken kann. Welche Dinge muss ich einbauen oder eben weglassen, um die Freigabe ab 16 oder 12 zu bekommen? Zum Abschluss der Veranstaltung wurde noch kurz auf den neuen Gesetzesentwurf der CSU zum Thema Killerspiele eingegangen, den Mathé aus rechtlicher Sicht für viel zu vage und deshalb auch für nicht umsetzbar hält. Und wenn das ein erfahrener Rechtsanwalt sagt, können auch wir uns langsam wieder entspannen.



Gut besucht: **531 Fachleute** aus den verschiedensten Bereichen nahmen an der ersten Berliner Quo Vadis teil – das sind rund doppelt so viele wie noch 2006 in der Ruhrpottmetropole Oberhausen.

TESTEN, TESTEN, TESTEN

Unter allen deutschen Entwicklern nimmt Crytek eine klare Sonderstellung ein. **Far Cry** war ein großer internationaler Hit, der Nachfolger **Crysis** schlägt jetzt schon hohe Wellen. Aber wie sieht es hinter den Kulissen aus? Wie funktionieren interne Designabläufe? Lead-Designer Bernd Diemer erläuterte die Prozesse anhand eines der wichtigsten Features von **Crysis**, dem Nano-Suit. Das Spezielle an dem Spieleranzug: Man kann sich je nach Bedarf Energie auf verschiedene Skills legen, die dadurch verstärkt werden.

Wie bei jedem Designprozess stehen am Anfang drei Fragen: Was macht eigentlich Spaß, was will ich selber als Spieler, und was sieht cool aus? Dazu kam bei **Crysis** noch die Erkenntnis, dass sich die meisten Kämpfe bei **Far Cry** nur auf mittlere und große Distanz abspielten, nichts passierte in der unmittelbareren Nähe des Spielers. Was natürlich die eindrucksvolle Grafik der Figuren ein bisschen relativiert, wenn sie ja eh keiner von Nahem sieht. Aus diesen Grunderkenntnissen entstand die Idee des Nano-Suits, mit dem man sich dank Tarnung an die Gegner heranschleichen und sie dann mittels gesteigerter Kraft im Bud-Spencer-Style durch die Luft werfen kann. Aber, und das ist die wirkliche Aufgabe eines Lead-Designers, wie behält man eine objektive Distanz zu seinem Produkt, das Budget und die Entwicklungszeit im Rahmen?

Um das zu gewährleisten, arbeitet Crytek mit klaren Vorgaben, Regeln und Abläufen. Eine Idee wird als Prototyp programmiert, dann gestestet, bewertet und je nach Feedback entweder weiterentwickelt oder verworfen. Die ersten Varianten des Nano-Suits waren um ein vielfaches komplexer. Die Entwickler selber fanden es toll. Doch externe Tester haben ihn irgendwann gar nicht mehr eingesetzt, weil sie die Gegner lieber gleich erschossen haben, als sich den anspruchsvollen, aber zu komplizierten Kräften des Suits zu bedienen.

Also wurde der Suit wieder vereinfacht. Gleichzeitig müssen die Level-Designer darauf achten, dass es für alle Fähigkeiten des Suits auch Anwendungsmöglichkeiten gibt. Wenn ich nirgendwo drauf springen kann, brauche ich auch keinen Power-Jump. Und umgekehrt, wenn ich dem Spieler einen Power-Jump ermögliche, dann muss ich ihm auch was zum draufspringen und eine Belohnung bieten – etwa in Form eines Bonus-Gegenstands. Features, so cool sie auch klingen und aussehen mögen, müssen einen spielrelevanten Sinn haben, sonst sind sie überflüssig.

Crytek schwört dabei auf externe Tester. Sie seien bei iterativem, also sich wiederholendem Design ausschlaggebend. Denn nur so bekommt der Entwickler in kurzen Zeitintervallen objektive Meinungen zu seinen Ideen. Und das zu einem Zeitpunkt, an dem noch eine Kurskorrektur möglich ist. Nicht ist schlimmer, als ein Feature komplett bis zum Ende durchzudeklinieren, nur um dann im Alphatest zu merken, dass es niemand benutzt, weil es vielleicht einfach keinen Spaß macht.

DEUTSCHE TUGENDEN

Wohl kein anderes Genre wurde schon so oft totgesagt wie das klassische Point-&-Click-Adventure. Doch es ist durchaus lebendig, wie die Diskussionsrunde mit dem Titel »Das abenteuerliche Quartett 2 – Die Zukunft des Adventures« zeigte. Referenten waren Jörg Teilschmidt (mitverantwortlich für **Geheim-**

akte Tunguska), Martin Ganteföhr, Geschäftsführer von House of Tales (**The Moment of Silence**) sowie Jan Close von Deck 13 (**Ankh**).

Die Fakten zuerst: Das Adventure ist ein Genre, das hierzulande sehr erfolgreich ist. Aber, so waren sich alle einig, zum einen schränkt dieser Heimvorteil langfristig den internationalen Absatzmarkt ein, zum anderen ist die Zielgruppe der Adventure-Spieler in sich sehr speziell. Viele spielen nichts anderes. Im Zuge einer möglichen Stagnation des Marktes war die Modifikation des Genres ein Thema. Was kann man ändern, um die Zielgruppe zu verbreitern? Oder muss doch alles genau so bleiben, um die etablierten Fans nicht zu verlieren?

Eine Möglichkeit, Adventures mit einem Punktesystem zu versehen, so wie es Sierra vor Jahrzehnten gemacht hat, um den Widerspielwert zu erhöhen, wurde von den Anwesenden nur halbwarm aufgenommen. Adventures seien, mehr als alle anderen Genres, interaktive Geschichten, die der Spieler erleben soll. Eine Jagd nach Highscores sei da unangebracht und würde die Spieler aus dem narrativen Erlebnis herausreißen. Ein anderer Klassiker aus der Adventure-Mechanik, der zur Diskussion stand, ist das Rätsellösen unter Zeitdruck. Hilft das der Spannung – oder ist die Gefahr zu groß, den Spieler zu frustrieren, bis er genervt aufgibt? Denn Adventure-Spieler suchen zum großen Teil gar nicht den Nervenkitzel, sondern das gepflegte, zurückgelehnte Rätseln. Da sind tödliche Bedrohungen eher störend.

Den viel zitierten frischen Wind brachten die extrem erfolgreichen **Sam&Max**-Episoden von Telltale Games über den Atlantik. Scheinbar eigne sich dieses Genre besonders für episodische Erzählweise, kombiniert mit digitaler Distribution, wenn denn der Preis pro Episode angemessen sei und sie in einem überschaubaren Zeitrahmen erschienen.

Ein letzter Ausblick in die Zukunft war das Thema Eingabegeräte, vor allem der Stylus-Stift des Nintendo DS und der Wii-Controler. Auf dem DS gibt es schon einige ansprechende Adventure-Titel, auf dem Wii erste Anzeichen am Horizont. Trotzdem stieß die Vorstellung, bequem auf der Couch zu liegen und Rätsel zu lösen, bei den Beteiligten auf positive Resonanz.

Das Genre, das sich in den letzten 20 Jahren am wenigsten von allen entwickelt hat, wird sich voraussichtlich teilen: Auf der einen Seite stehen die klassischen Point-&-Click-Titel, auf der anderen Thriller-orientierte, »schnellere« Spiele, die sich etwa moderne TV-Serien wie **24** zum Vorbild nehmen. Paradebeispiel: **Fahrenheit**.



Overclocked: Teilt sich das Adventure-Genre in zwei Fraktionen auf?



Interview mit Stephan Reichart



? Stell Dich doch bitte kurz vor und erzähle uns, wie Du auf die Idee zur Quo Vadis gekommen bist.

Mein Name ist Stephan Reichart, ich bin 35 Jahre alt und sowohl Gründer als auch Geschäftsführer der Aruba Studios GmbH aus dem Ruhrgebiet. Wir veranstalten den Deutschen Entwicklerpreis, die Quo-Vadis-Konferenz, produzieren aber auch Spiele. So kommt in diesen Tagen unser Spiel **»Weisse Bescheid – das Horst Schlämmer-Quiz«** auf den Markt, das wir mit RTL entwickelt haben. Die Idee zur Quo-Vadis-Konferenz entstand bereits im August 2002, da ich immer schon der Meinung war, dass wir hier in Deutschland mehr Möglichkeiten haben müssen, intensiv über unsere Entwicklungs-Erfahrungen diskutieren zu können. Im Januar 2003 fand die Konferenz zum ersten Mal statt. Zu unserem fünften Jubiläum hat es uns in die Hauptstadt Berlin gebracht, wo wir nun auch die nächsten Jahre bleiben werden.

? Wie sind Deine Kontakte zur Branche? Wird die Veranstaltung überall mit Wohlwollen aufgenommen? War es einfach, Redner zu gewinnen? Wie wurden Themen und Redner ausgewählt?

Als 2001 das letzte USF-Treffen in Frankfurt abgehalten wurde, war es für uns klar, dass wir der Branche wieder eine Gesprächsplattform bieten müssen. 2003 veranstalteten wir dann die erste Quo Vadis in Oberhausen. Die Resonanz war sofort sehr positiv, wir erhielten von allen Seiten Zustimmung für die Konferenz. Das hat sich bis 2007 nicht geändert.

Die Quo Vadis hat sich über die Jahre als die nationale Entwicklerkonferenz etabliert. Dank meiner Tätigkeit als Hauptgeschäftsführer des G.A.M.E. Bundesverbandes verfüge ich über sehr gute Kontakte zur Branche, was es doch erheblich einfacher macht, Referenten anzusprechen.

Redner und Themen finden wir aber nicht nur über persönliche Kontakte, sondern auch mittels des »Call for Papers«. Der gibt jedem potenziellen Redner die Möglichkeit, sich und sein Thema unverbindlich vorzustellen. Wir wählen dann aus, ob das Thema passt oder nicht. Wir versuchen jedes Jahr ein möglichst breites Spektrum auf der inhaltlichen Ebene abzudecken – von Game Design über Programmierung bis hinzu wissenschaftlichen und juristischen Themen. Der Call for Papers wurde dieses Jahr sehr gut aufgenommen, wir konnten ein sehr facettenreiches Programm auf die Beine stellen.

? Wie lief denn die Quo Vadis dieses Jahr? Wie war das Feedback der Teilnehmer?

Bestens! Mit 531 Anmeldungen für die Quo Vadis und den Konvergenztag des Medienboards gelang es uns auf Anhieb, am neuen Standort Berlin die Besucherzahlen zu verdoppeln. Darauf sind wir sehr stolz! Die Teilnehmer und Referenten waren allesamt sehr zufrieden, das Feedback auf die Konferenz war durchweg positiv. Natürlich geht mal hier und was schief, Redner werden kurzfristig krank oder Referenten diskutieren über die geplante Zeit hinaus und der Zeitplan verschiebt sich dadurch, aber so was passiert immer mal wieder. Ansonsten war das fünfte Jahr der Quo Vadis auch das bisher beste Jahr. Die Quo Vadis konnte in Berlin dank der vielen ehrenamtlichen Referenten wieder einmal beweisen, dass wir eine Konferenz von Entwicklern für Entwickler veranstalten.

? Was könnte man Deiner Meinung noch verbessern? An der Quo Vadis speziell und der ganzen Kommunikation, dem Austausch der deutschen Entwickler insgesamt?

Natürlich gibt es immer noch Potenzial zur Verbesserung. Die Konferenz wird nächstes Jahr bereits am Mittwoch beginnen und mit der Party am Freitagabend ausklingen. Wir werden günstigere Ticktes ohne Catering anbieten und die Programmstruktur noch mal überarbeiten. An sich gibt es aber, was die Kommunikation und dem Austausch der Entwickler untereinander angeht, nicht viel zu verbessern. Das »Developer meets Publisher«-Programm wurde auch dieses Jahr wieder sehr gut angenommen, auch 2007 wurde die Quo Vadis als Pitching-Plattform für Entwickler und Publisher genutzt. Möglichkeiten zum ruhigen Gespräch gab es auf der Konferenz reichlich – auch auf der Game Developer Party.

In Deutschland gibt es mittlerweile in allen wichtigen Regionen Konferenzen zum Thema Spieleentwicklung, und die oftmals regional sehr gut organisierten Spieleentwickler engagieren sich dort vor Ort und besprechen wichtige Themen – wenn auch in viel kleinerem Umfang als auf der Quo Vadis in diesem Jahr. Ich halte es für wichtig, dass die deutschen Entwickler sich aktiv an allen Konferenzen beteiligen und eng miteinander kooperieren, sich gegenseitig besuchen, statt sich voneinander zu separieren. Unsere Branche ist zu klein für Kannibalismus.

? Wie siehst Du die Situation der deutschen Spieleindustrie? Was ist anders im direkten Vergleich mit den Veranstaltungen aus den vergangenen Jahren?

Die Stimmung ist sehr viel positiver als in den letzen Jahren. 2003 war das Hauptthema der Konferenz noch, wie es überhaupt mit der deutschen Entwicklerbranche weiter geht, und was die Wege aus der Krise sein könnten. Der Tenor war damals – überschattet durch viele Firmenpleiten – eher negativ. Heute können

wir sagen, dass die Krise lange überwunden ist und die Branche ein gesundes Wachstum verzeichnen kann. Überall entstehen neue kreative Entwicklerkeimzellen, und dank solcher Großprojekte wie **Crysis**, **Anno 1701** und **Gothic 3** ist auch das internationale Standing der deutschen Entwickler gewachsen. Wer hätte vor fünf Jahren gedacht, dass EA dieses Jahr mit Phenomic ein deutsches Entwicklerstudio übernimmt. Sicher niemand.

? Ein großes Thema war Konvergenz. Die Spiele, um die es da geht, sind ja nicht die klassischen »echten« Spiele. Siehst Du eine Gefahr, dass die Branche gerade von einer fremden Industrie entdeckt und fast ausschließlich als Marketingtool verstanden und eingesetzt wird? Besteht die Gefahr der Entfremdung?

Ganz im Gegenteil. Durch unser Mediensystem, etwa die privaten und öffentlich-rechtlichen Fernsehsender, bieten sich für Spieleentwickler tolle Möglichkeiten an Koproduktionen teilzunehmen und Partnerschaften mit Sendern und Produktionsfirmen einzugehen.

Am Beispiel von Bigpoint (Entwicklerstudio aus Hamburg und seit zwei Jahren GAME-Mitglied) kann man es hervorragend beobachten – sie entwickeln mit einem spannenden Kooperationsmodell unter anderem für Pro7/Sat1 Browsergames und haben mittlerweile weit über 100 Mitarbeiter. Die Zukunft für deutsche Produktionen liegt nicht nur im Ausland, sonder auch in der Zusammenarbeit unserer Medienindustrien hier vor Ort.

? Siehst Du den Kontakt zwischen Politik, Wirtschaft und Spielebranche als Weg, Spiele auch als kulturelles Gut zu verbreiten?

Die Debatte darüber, ob Spiele Kulturgut sind oder nicht, gibt es schon seit einiger Zeit und ist vor allem ein Generationsproblem. Fakt ist, dass die Entwicklung von Spielen in den meisten Bereichen durchaus gleichzusetzen ist mit der Erschaffung anderer akzeptierter Kulturgüter wie dem Film, der Literatur oder der Musik. Die öffentliche Wahrnehmung sieht ein Spiel aber Hauptsächlich als Wirtschaftsgut an. Dies ändert sich zwar langsam – auch in der öffentlichen Diskussion. Aber immerhin: Es ändert sich bereits! Sicher ist jedoch, dass der Kontakt zwischen Politik, Wirtschaft und Spielebranche nur fruchtbar für alle Beteiligten sein kann. In meinen Augen sind Spiele längst Kulturgüter auf Augenhöhe mit dem Film oder der Literatur. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis dies auch offiziell so gesehen wird.

? Wo siehst Du die Quo Vadis in drei Jahren, und wie sieht Deine Traumvorstellung der deutschen Entwicklerlandschaft im Jahr 2010 aus?

Im Jahr 2010 wird die Quo Vadis als wichtigste und größte deutschsprachige Konferenz fest in den Terminplan der Games- und Medienschaffenden eingeplant sein. Deutsche Entwicklerstudios wie EA Phenomic, Crytek, Radon Labs, Bigpoint, Funatics und noch einige andere werden hunderte von Mitarbeitern beschäftigen, und Spiele aus Deutschland werden zu den beliebtesten Spielen weltweit zählen.

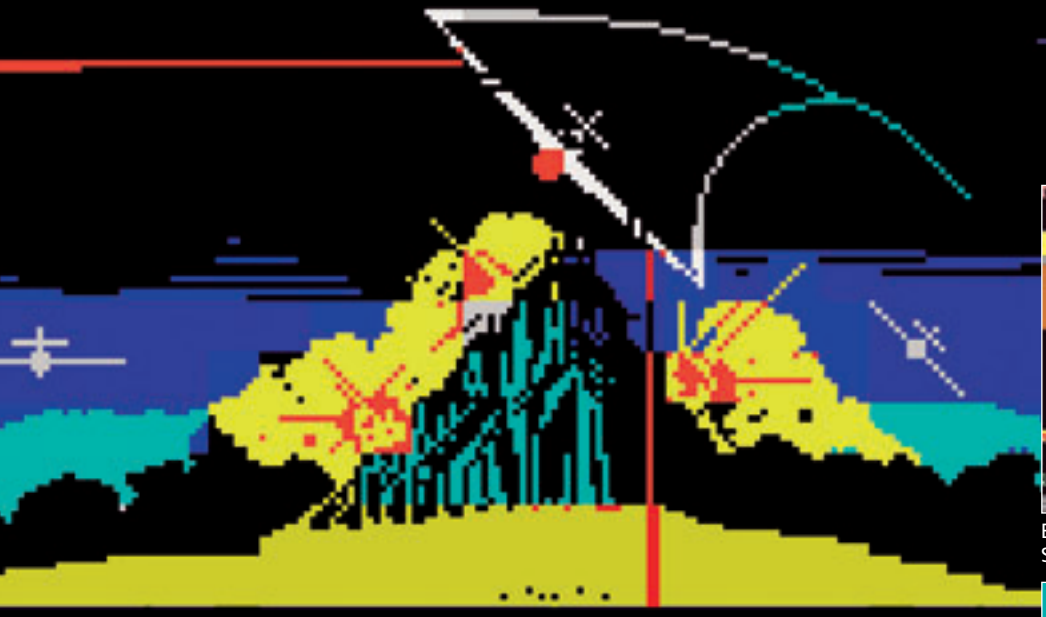
Thomas Sieben

QUO VADIS, DEUTSCHLAND?



Beach Head

1983 erleben Computerspieler einen turbulenten Strandurlaub: **Statt Liegestuhl und Sonnenschirm warten Minen, Bunker und Pak-Geschütze.** Gelungen ist die Beachparty trotzdem!







Beach Head 2: Mit dem MG unten müssen wir dem Soldaten auf seinem Weg **Feuerschutz** geben.



Beach Head 1: **Schiffeversenken** unter Zeitdruck – mit Trial-and-Error schießen wir uns ein.



Beach Head 2: **Messerwerf-Finale** gegen den Diktator links. Mit Sprachausgabe Marke »UAH!«.



In der Höhle: Die weißen **Pommes** links neben unserem Schiff sind in Wirklichkeit tödliche Torpedos!

Frontalangriff oder durchs Hintertürchen schippern? Solche schwerwiegenden Entscheidungen treffen wir 1983 im Actionspiel **Beach Head**. Die Handlung: den Diktator Kuhn-Lin absetzen. Für immer. Die Mittel: Joystick und Tastatur. Mäuse gibt's zwar schon, aber ihr Siegeszug beginnt gerade erst.

Platsch oder Bumm?

Fünf Levels lang leisten wir Schwerstarbeit. Die können wir uns durch oben erwähnte Entscheidung leichter machen: Wenn wir unsere Truppenschiffe nacheinander durch eine geheime Höhle voller Minen und Torpedowerfer bugsieren, überraschen wir den Feind – der in den folgenden Levels weniger Gegenwehr leistet.

Die nächsten zwei Bildschirme ähneln sich: Erst greifen Flieger unsere Flotte an, wir wehren uns mit der Flakkanone. Dann attackiert die Feindflotte, bis wir alle Pötte mit unserem schweren Geschütz versenkt haben. Die gute Nachricht: Ein Treffer reicht jeweils. Die schlechte: Den Feuerwinkel müssen wir selber austüfteln, indem wir auf die Wasserfontänen achten, die unsere Fehlschüsse erplatschen. Der Feind ballert natürlich zurück – falls wir aber vorher den Weg durch die Höhle genommen haben, braucht er länger zum Zielen. Oh, haben wir erwähnt, dass dem Gegner auch ein einziger Treffer reicht, um unseren Kahn in die ewigen Tauchgründe zu schicken?

Beach Boys

Jedes Schiff, das wir durchbringen, lädt am Strand zwei Panzer aus. Die wiederum steuern wir jetzt durch Minen und Panzersperren, erlegen Abwehrgeschütze und feindliche Tanks. Ist dieser vierte Abschnitt gemeistert, kommt das Finale: Auf einem Hügel thront ein besonders dickes Geschütz, das wir an zehn Stellen treffen müssen. Klingt simpel? Nix da: Das blöde Ding richtet sich langsam auf uns aus, wir schaffen maximal zwei, drei Treffer, bis es unseren Panzer erwischt. Je weniger Panzer wir durchgebracht haben, desto adrenalinpumpiger wird diese finale Schlacht natürlich.

Hey! Don't shoot me!

Zwei Jahre später, also 1985, erscheint **Beach Head 2**. Als eines der ersten Spiele ertönt hier Sprachausgabe: Eigene Soldaten pflaumen uns an, wenn wir sie versehentlich mit dem MG erwischen, mit dem wir ihnen eigentlich Feuerschutz geben sollen. Beide Teile geraten ins Fadenkreuz der Bundesprüfstelle – und werden abgeschossen: Am 31. August 1985 landet **Beach Head 1** auf dem Index, komischerweise erst rund zwei Jahre nach Erscheinen. Am 14. Januar 1986 folgt Teil 2. Beide stehen heute noch auf der bösen Liste. Zusammen mit dem Film **Beach Girls 2** …

Martin Deppe

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

LESERBRIEFE

DAS NEUE LAYOUT

»RALF X« Muss mich nun auch mal zu Worte melden. Das neue Layout passt wie die Faust aufs Auge. Hoffe das behaltet ihr nun bei, weil es übersichtlich ist, die Schrift perfekt abgestimmt auf alles andere ist, der Terminkalender super aussieht, die Berichte zum Ende hin einfach lesesüchtig machen und man beim Durchblättern einen abgerundeten Eindruck von der Zeitschrift erhält :-)

Da ich ein eingefleischter Rundenstrategie-Fan bin und das seit Ewigkeiten freue ich mich natürlich wie »Deppe« auf Battle Worlds und die Erweiterung von Heroes of might and Magic 5. Kommt schon, der Witz hat doch nun total gepasst oder etwa nicht?

Um noch ein wenig Kritik anzubringen und auch Zorn einer versessenen Meute zu riskieren, muss ich sagen, dass mir der Hype und dieses enorme Seitenaufkommen für World of WarCraft ja wohl total auf den Geist geht. Okay, es ist vielleicht ein super Spiel, aber es sollte trotzdem nicht gegenüber anderen tollen Spielen bevorzugt behandelt werden oder sehe ich das falsch?

MARTIN DEPPE *Beinahe hätte es meine Antwort nicht in diese Ausgabe geschafft, weil ich mich seit mehreren Runden über Ihren Deppenwitz beömmeln muss ... den habe ich ja noch NIE gehört! Brüller!*

Zum Layout: Danke fürs Loben, wir haben in der Tat noch viel mehr positive Zuschriften bekommen als erhofft. Und die Berichterstattung über World of WarCraft fahren wir weiter runter, versprochen.

CHRISTIAN SCHNEGELBERGER Das neue Design, das Sie der PC PowerPlay gegönnt haben, gefällt mir ziemlich gut, es macht gleich einen viel schöneren Eindruck und liest sich auch angenehmer.

Aber was wäre ein Leserbrief ohne Kritik? Was mir nicht so gut gefällt, ist das Cover. Dabei meine ich nicht das zweigeteilte Motiv oder die Schlagzeilen (siehe nächsten Leserbrief), sondern die linke Spalte, in der der Inhalt der DVD veranschaulicht wird, der Barcode sowie der Preis und das USK-Siegel. Für mich macht dies einen zu überladenden Eindruck, könnte man diese Infos nicht gelockerter und gleichzeitig weniger »wuchtig« gestalten, so dass man mehr von den Haupt-Motiven des Covers hat?

Den gewonnen Platz könnte man nutzen, um die Beschriftung (z.B. »Two Worlds, nach dem Gothic ...«) ein wenig zu lockern. Es reicht doch, wenn man links unten in die Ecke eine DVD abbildet und dort die Inhalte der DVD reinschreibt. Wichtige Dinge, wie besondere Demos, kann man dann immer noch am linken Rand in einer Art Sprechblase, die von der DVD kommt, zur Geltung bringen.

Noch eine Kleinigkeit zum neuen Design im Heft. Wird es jetzt insgesamt nur noch vier Pro/Kontra Punkte geben? Das fände ich für meinen Teil sehr schade, da ich diese kurze Information sehr geschätzt habe.



MARTIN DEPPE *Sind Sie Hellseher? Just Ihre Covervorschläge waren schon in Arbeit, als Ihre Mail bei uns eintraf. Wir sind gespannt, wie das neue Cover bei Ihnen allen ankommt, und freuen uns über Feedback (redaktion@pcpowerplay.de).*

Das USK-Logo muss allerdings so groß sein und sich neben dem Barcode befinden – sonst machen mehrere große Handelsketten Ärger und werfen unser Heft aus dem Sortiment (die Vorgabe kommt zum Beispiel von Edeka und gilt für alle Spielehefte am Markt).

Zu den Pro/Kontra-Punkten:
Hier haben wir nicht vier Punkte, sondern vier Zeilen Platz, können also mehrere Fakten nebeneinander nennen.



»REISSERISCHE SCHLAGZEILEN«

BASTIAN GABRIELLI Ich muss Herrn Heidenreich zustimmen. Auch mich stören reißerische Überschriften, positive wie negative, sowohl in Eurem als auch in anderen Magazinen. Wäre ich nicht Abonnent seit der ersten Ausgabe, ich bin damals durch den Abgang einiger Redakteure von der Gamestar aufmerksam geworden, würde ich wohl die PC PowerPlay im Regal liegen lassen.

So weiß ich, dass der Inhalt etwas taugt und ignoriere reißerische Titel (und auch niveaulose Werbung (Klingeltöne!!!)).

Ähnlich ist es bei mir auch bei einem Geschichtsmagazin, das in Sachen Bilder- und Überschriftenauswahl auf unterem Niveau rangiert, aber in den Texten durch Recherche und Sachlichkeit punktet.

Bleibt also festzuhalten, dass seriöse Überschriften eindeutig besser ankommen – bei mir jedenfalls. Und man muss auch nicht unbedingt »Gothic 3 könnte besser sein« auf das Cover setzen, sondern zum Beispiel einfach »Gothic 3 im Test«. Interessiert sich ein Kioskkunde für Gothic 3, wird er dann ohnehin das Heft noch vor dem Kauf aufschlagen, um sich zu informieren, was das Heft taugt.

CHRISTIAN SCHNEGELBERGER (sein zweiter Leserbrief) Herr Heidenreich kritisiert die für ihn »unseriösen Schlagzeilen« zum Beispiel zu Gothic 3. Für mich ist das absolut normal und gehört zum Journalismus und damit zu dem Handwerk eines Redakteures dazu. Man hat, wie bei einem Artikel in der Tageszeitung, nur wenige Sekunden Zeit die Aufmerksamkeit des Lesers zu gewinnen. Findet der Leser dann nichts interessantes, geht er weiter und schaut sich andere Hefte an. Somit sind meiner Meinung nach diese Schlagzeilen notwendig, um die Laufkundschaft zu gewinnen.

NACH DEM GOTHIC-FLOP: Knackt Two Worlds den Spitzenreiter Oblivion?

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

CLUB-SUCHE AUF CYNAMITE.DE

ALEX BREHM Nach einer Computerspiel-Abstinenz von gut anderthalb Jahren habe ich (31) Anfang des Jahres das Spieleangebot und dazu Eure Zeitschrift neu entdeckt, einen Monat später werdet Ihr schon günstiger – wenngleich die Diskussion über das Heftcover auch schon etwas zurückliegt, möchte ich sagen, dass es das sehr erwachsen (nicht: »langweilig«!) wirkende Kane-Cover war, das mich auf die PowerPlay aufmerksam gemacht hat. Ein generelles dickes Kompliment zum Heft und seinen Inhalten (denn auf die kommt es für mich seither an) – der Preis für soviel (auch ausgefallene) Information geht voll in Ordnung; im Anschluss an das, was vor einigen Wochen zum Heftpreis diskutiert wurde, möchte ich anfügen, dass ich mich Eure Objektivität auch ein, zwei Euro mehr kosten lassen würde. Zusätzlich zu den interessanten Spiele-Rezensionen stechen natürlich der Besuch im Landtag, Reportagen wie »Spielsucht« oder auch die sehr ausführlich abgedruckten Leserbriefe heraus.

Nach Einführung der CyLinks habe ich mich nun auch mal auf Eure Online-Präsenz gewagt: Einzig und allein hier sehe ich noch ein wenig Verbesserungspotenzial, bezüglich der Navigation auf der Startseite – die Vielfalt in der Navigation wirkt erschlagend. Warum beispielsweise kann ich nicht auch direkt nach Foren oder Clubs suchen? Gut, manche Besucher mögen lieber alles auf einer Seite haben, aber vielleicht kann man da noch die Übersicht verbessern. Das war's aber auch schon mit den kritischen Tönen, macht bitte weiter so!

MARTIN DEPPE *Sie können auf Cynamite ganz einfach direkt nach Clubs suchen: Einfach links oder oben rechts in der Navigationsleiste auf »Clubs« gehen, schon sind Sie in der Club-Übersicht samt Suchfunktion (siehe Bild).*



SCHUL-MASSAKER 3D

DANIEL SISSENICH Was darf die Satire? Alles. So wird gern Kurz Tucholsky zitiert. Dieser Satz stammt von 1919. Heutzutage relativieren große Kabarettisten wie Dieter Hildebrandt und Volker Pispers dieses Zitat – und sagen, es gäbe Themen, über die man keine Witze machen sollte. Nicht, weil es verboten wäre – sondern geschmacklos.

In diesem Zusammenhang halte ich den 5. Platz in Ihrer letzten Top Ten für fragwürdig. Da hier auf Kosten von Opfern tatsächlicher Gewalttaten ein Witz gemacht wird. Menschen, die bei einem der Amokläufe an Schulen jemanden verloren haben, können mit Sicherheit nicht über diese Idee lachen – selbst, wenn sie anderer Meinung sind als Bild-Zeitung, Beckstein und Co.

Dass Sie eben jene Organe/Personen korrigieren, mit ihnen diskutieren, sie auch parodieren und satirisch angreifen – wunderbar. Aber bieten da die Aussagen jener nicht schon genug Angriffsfläche? Muss es ins Geschmacklose gehen? Ich denke, gerade Ihre Zeitschrift ist in dieser Hinsicht weiter als manche andere auf dem Spiele-Sektor. Bei Ihnen wurde ich bislang von derbem Humor oder auch geschmacklosen Sätzen wie »Wir treffen uns ... zwischen die Augen« verschont. Wie Sie ganz richtig zu einem Leserbrief schrieben: Der Inhalt ist entscheidend, nicht das Äußere. In dieser Hinsicht haben Sie einen gewaltigen Vorsprung. Bitte verspielen Sie jenen nicht durch Geschmacklosigkeiten.



MARTIN DEPPE *Uns war bewusst, dass wir mit Schul-Massaker 3D eine Gratwanderung antreten. Für uns war es mehr eine »Flucht nach vorne«: Nach Monaten Boulevard-Schlammschlacht waren wir des Themas ein wenig überdrüssig und wollten einfach mal sarkastisch-zynisch das Klischee erfüllen.*

Es sei uns verziehen ...



Character Wayne by ©Lee Byung Hun/FANTOM CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2007 ALL RIGHTS RESERVED. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.



Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

DÜRFEN KOPIERER KOPIEREN?

Ich höre immer wieder, dass Computerspiele urheberrechtlich geschützt sind und man sie also nicht kopieren darf. Aber die Computerhersteller kopieren sich doch ständig gegenseitig! Gelten da andere Gesetze?

Es gelten dieselben Gesetze, aber es macht einen großen Unterschied, ob ich ein urheberrechtlich geschütztes Werk wie ein Computerspiel einfach vervielfältige, d.h. beispielsweise eine Kopie der CD brenne. Das ist eindeutig ein Verstoß gegen das Urheberrecht.

Andererseits ist es grundsätzlich erlaubt, selbst etwas zu schaffen, das Ähnlichkeit mit etwas anderem hat, was es schon gibt. Von diesem Grundsatz wiederum gibt es zahllose Ausnahmen. Wenn sich ein Klon zu frech beim Original bedient, kann das schon ein Urheberrechtsverstoß sein, man spricht dann von unfreier Bearbeitung. Außerdem kann in derartigen Fällen ein Verstoß gegen Wettbewerbsrecht vorliegen.

Häufig sind die Firmen relativ nachsichtig, wenn es um ihre Produkte geht, weil sich jeder bei jedem bedient. Wenn dann doch die eine den anderen verklagt, kommt es meist früher oder später zu einem sogenannten Vergleich – das ist ein Kompromiss. Daher bekommen die Spieler nur selten mit, was hinter den Kulissen wirklich vorgeht.

Einer der bekanntesten Fälle zum Thema liegt in der Steinzeit der Computerspiele-Geschichte: Nintendo war der Meinung, dass sich das Hüpfspiel Great Giana Sisters zu dreist beim eigenen Erfolgstitel Super Mario Bros. bediente und erwirkte bei Gericht ein Game Over für das Konkurrenzprodukt.

Aber auch heutzutage kommt es immer wieder zu rechtlichen Streitigkeiten, kürzlich etwa zwischen Publisher Activision und einigen Leuten, die erst für Guitar Hero verantwortlich waren – und dann ein Konkurrenzprodukt zu Guitar Hero bringen wollten.

ANARCHIE IN SECOND LIFE

Überall ist von Second Life die Rede. Man sagt, dass dort die User das Urheberrecht haben. Heißt das, ich kann alles kopieren, was ich will?

Nein. In Second Life ist es nur so, dass die Betreiber anerkennen, dass viele der Inhalte (Avatare, Kleider, Gebäude und so weiter) von den Nutzern geschaffen werden und diese Nutzer dann das Urheberrecht haben, nicht die Betreiber von Second Life.

Das heißt aber auch, dass Sie nicht Inhalte anderer Nutzer kopieren dürfen – und natürlich auch nicht Urheberrechte, Marken oder ähnliches aus der echten Welt. Momentan herrscht noch ein wenig Anarchie und nicht jeder Verstoß wird verfolgt, aber man sollte sich nicht drauf verlassen, dass das so bleibt.

REDEN STATT KLAGEN

Ich war Mitglied in einem Clan. Damals habe ich an den Clan-Leader Geld gezahlt, weil wir zusammenlegt haben, um einen Server zu mieten. Jetzt bin ich aus dem Clan ausgetreten. Trotzdem würde ich gerne den Server noch nutzen – wenigstens für die Zeit, die ich im Voraus bezahlt habe. Kann ich das von den anderen verlangen?

Das kommt drauf an, was Sie zuvor abgesprochen hatten. Wenn das Geld in die Clankasse gehen sollte, damit sich der Clan einen Server mietet, sieht die Sache für Sie wahrscheinlich schlecht aus. Man würde wohl davon ausgehen, dass Sie Ihren Anspruch mit Austritt aus dem Clan verloren haben.

Wenn dagegen ein paar Leute zusammengelegt haben, die sich zufällig aus einem Clan kannten und zusammen einen Server mieten wollten, hätten Sie gute Karten: Dann wäre nämlich das Mieten des Servers eigentlich unabhängig vom Clan. Wenn über solche Dinge aber (wie meist) keine klaren Vereinbarungen bestehen, wäre der Ausgang eines Rechtsstreits entsprechend unvorhersehbar. Besser ist es da, vernünftig miteinander zu reden. Zumal es in Ihrem Fall gerade einmal um acht Euro geht.



Second Life: Vorsicht, wenn Sie echte Markenartikel (etwa Handys) in der virtuellen Realität kopieren.

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

FEHLERTÄUFEL



Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

DO YOU SPRECHEN DENGLISCH?

RANGER14 (im Cynamite-Club von PC PowerPlay) Im neuen Heft ist auf Seite 90 bei City Life Deluxe ein Fehler aufgetreten. Ich glaube, es gibt keine Sprache namens Denglisch oder wie??

SUSANNE BRAUN *Denglisch ist ein Kunstwort, nämlich die Mischung aus Englisch und Deutsch. Da es in City Life Deluxe deutsche und englische Texte gibt, habe ich das Wort benutzt, das mein Englischlehrer in der fünften Klasse immer gebraucht hat. Nämlich dann, wenn wir wieder mal Englisch und Deutsch in einem Satz zusammen geschmissen haben – Denglisch halt. Also: kein Fehler, sondern von mir beabsichtigt.*

ALLES NUR GEKLAUT

STEFAN KATSCHEWITZ In Two Worlds ist der Kollegin Susanne Braun auf Seite 53 ein recht witziger Logikfehler unterlaufen, dort steht: »Klauen will gelernt sein – hier ging's glücklicherweise SCHIEF. Denn hätte der Bewohner uns erwischt, hätten wir eine saftige Strafe zahlen müssen.« Scheint ein netter Bewohner zu sein, das Haus sollte ich vormerken.

SUSANNE BRAUN *Meine Güte, das ist der prominenteste Satz, den ich je geschrieben habe. :)*

Also zur Erklärung: Auf dem Bild sieht man den Hausbewohner, den Helden und die Meldung, dass das Schlösserknacken nicht funktioniert hat, beziehungsweise dass wir die Truhe nicht öffnen können. Darunter steht: »Klauen will gelernt sein - hier ging's glücklicherweise schief. Denn hätte uns der Bewohner erwischt, hätten wir eine saftige Strafe zahlen müssen.«

Und nun das Ganze mit weiteren Ausformulierungen: »Klauen will gelernt sein - hier ging's (das Klauen) glücklicherweise schief. Denn hätte uns der Bewohner (beim Klauen) erwischt, hätten wir eine saftige Strafe (fürs Klauen) zahlen müssen.«

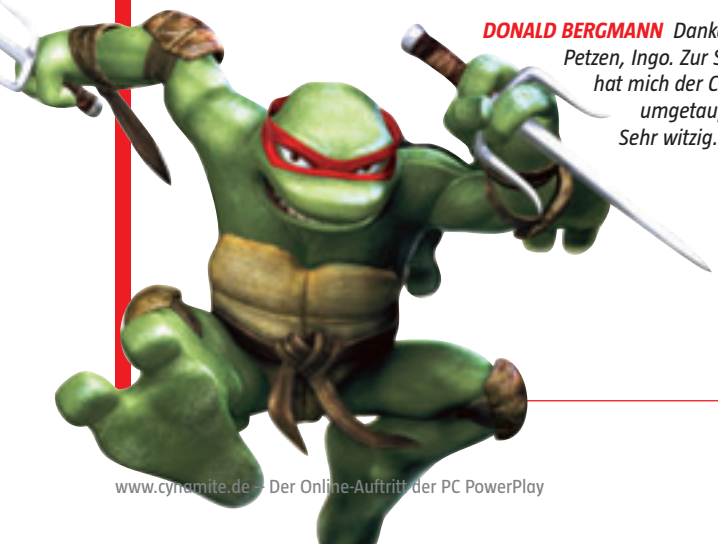
Vielleicht klärt das die Verwirrung. Im Grunde will ich nur sagen: »Hey, die Leute passen auf, dass wir nichts klauen. Und wenn sie uns beim Klauen erwischen, müssen wir einen Haufen Asche blechen.«

Im Grunde würde ich aber sagen, beides geht. »Schief« bezogen auf »der Diebstahl hat nicht geklappt« und »Gut« bezogen auf »wir wurden nicht erwischt«. Puh.

LUIGI & LEONARDO

INGO GÜNTHER Was müssen meine alten grauen Augen sehen (zum Glück habe ich eine neue Brille bekommen)?? Was steht da auf Seite 44 unter dem Bild der Teenage Mutant Ninja Turtles?? Die mutierten Hartschalengeschöpfe namens Michelangelo, Rafael, Donatello und wer??? Luigi???

Mal überlegen?? Ach ja Luigi!! Richtig, der war irgendwie auch immer grün angezogen. Und Luigi hat auch immer viel Pizza gegessen. Leider hatte Luigi aber nur einen Bruder und der hieß Mario (vielleicht waren die beiden ja die Pizzabäcker der Turtles). Aber ich glaube, ihr meint Leonardo im Bunde der vier Panzerschildkröten.



DONALD BERGMANN *Danke fürs Petzen, Ingo. Zur Strafe hat mich der Chef umgetauft. Sehr witzig.*

LÖD GELAUFEN

ALEXANDER VOIGT Ich suche verzweifelt nach dem auf Seite 52 im Vergleichskasten erwähnten »Olivion«. Grafisch und von den Beschreibungen her erinnert mich es durchaus an Oblivion, was ich im Schrank stehen habe. Ist Olivion irgendwie ein Nachfolger von Oblivion oder eine Erweiterung? Würde mich über eine Antwort freuen, bevor ich noch verrückt beim Suchen werde.

PS: Falls es Oblivion sein sollte schicke ich hier noch ein »b«.

MARTIN DEPPE *Eigentlich wollten wir ja Two Worlds mit Bolivien vergleichen. Allerdings sind uns dabei die Oliven ausgegangen, und vor Schreck hat sich Praktikantin Olivia auf ihrer oliven Olivetti vertippt. Olé!*

Entschuldigung und vielen
Bank für das b!

MACHT HOCH DAS TOR, DIE TÜR MACHT WEIT

PATRICK HEY Guten Tag Herr Deppe, da die PCP momentan die beste PC-Spielezeitschrift am deutschen Markt ist, will ich meinen Teil zum Erhalt der hohen journalistischen Qualität beitragen und auf einen eklatanten Fehler hinweisen, der sich im Retro-Artikel zum 64er-Spiel »Raid over Moscow« auf Seite 108 der letzten Ausgabe befindet. Und zwar handelt es sich um den Text unter dem linken unteren Bild.

Als alter Veteran des Spiels (x-mal durchgezockt) weiß ich natürlich, dass man mit dem Flieger NICHT durch die Tür links herausfliegen muss, dort kommt der Pilot heraus, sondern mit einem genau getimten Druck auf eine F-Taste (ich glaube F7) das Hangartor OBERHALB des Fliegers, also das weiße Rechteck, auf das die Streifen am Boden hinweisen, öffnet und dort ins All gelangt. Der genaue Zeitpunkt des Drucks auf die F-Taste ist wichtig, da das Tor nur kurz aufbleibt und sich dann wieder schließt, weshalb das erste Hindernis des Spiels, wenn man die Steuerung gemeistert hat, darin besteht, aus dem Hangar herauszukommen.

Diesen Fehler kann ich nur auf die enorme Zeitspanne zurückführen, die seit Veröffentlichung des Spieles verstrichen ist, denn normalerweise ist man von Ihrem Magazin, wie eingangs bereits erwähnt, nur gut recherchierte Artikel gewohnt.

MARTIN DEPPE *Hey Patrick (sorry, der musste sein ...), vielen Dank für den Hinweis! Aber ehrlich gesagt, ist er völlig falsch. Das große Tor in der Mitte ist nämlich das so genannte Weicheier-Portal. Da fliegen nur Luschen durch! Echte Kerle (wie ich), Profipiloten (wie ich) und ich (wie ich) nehmen natürlich das kleine, linke Türchen! Denn dahinter sind mehrere geheime Levels verborgen, die nur eine Handvoll Auserwählter jemals beflogen hat. Wundert mich schon, dass Sie in all den 22 Jahren nicht selber dahintergekommen sind!*

Okayokay, Sie haben recht ... Aber meine Erklärung für die Erinnerungslücke war auch nicht schlecht, oder?



HARDWARE

AKTUELLE RECHNER-EMPFEHLUNGEN

Zum Spätfrühling lassen die Komponentenpreise auf breiter Front nach. So konnten trotz einzelner Updates alle drei PCs ihre Schallmauern durchbrechen: Den Einstiegs-PC gibt's jetzt für unter 700, den Mittelklasse-Rechner für unter 1.000 und die Highend-Maschine für unter 1.700 Euro.

BUDGET-PC	CA. 680 EURO	MITTELKLASSE-PC	CA. 995 EURO	SPITZENKLASSE-PC	CA. 1.635 EURO
Mainboard		**Mainboard**		**Mainboard**	
Sockel-775-Board mit Intel i965P-Chipsatz	ca. 110 Euro	S775-Board mit P965-Chipsatz	ca. 110 Euro	S775-Board mit i975X-Chipsatz	ca. 160 Euro
Prozessor		**Prozessor**		**Prozessor**	
Intel Core 2 Duo E4300 + Kühler	ca. 110 Euro	Intel Core 2 Duo E6420 + Kühler	ca. 210 Euro	Intel Core 2 Duo E6700 + Kühler	ca. 350 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 Pro	ca. 160 Euro	Ati Radeon X1950 XT	ca. 220 Euro	Nvidia Geforce 8800 GTS 640 MB	ca. 340 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. 50 Euro	SATA-Festplatte 250 GB	ca. 60 Euro	SATA-Festplatten 2x300 GB	ca. 140 Euro
Speicher		**Speicher**		**Speicher**	
1 GB DDR2/667	ca. 45 Euro	2 GB DDR2/667	ca. 100 Euro	2 GB DDR2/800	ca. 125 Euro
Soundkarte		**Soundkarte**		**Soundkarte**	
keine (Onboard-Chip)	0 Euro	Creative Audigy SE	ca. 35 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. 680 Euro	**Gesamtpreis**	ca. 995 Euro	**Gesamtpreis**	ca. 1.635 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.

3-IN-1 RUMBLE FORCE

Hersteller	**Thrustmaster**
ca. Preis	**30 Euro**
Webseite	**www.thrustmaster.de**
Hersteller-Hotline	**08000/001 445** (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

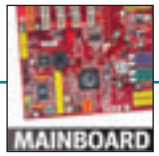
Praxistest	(50%)	79
Ergonomie	(20%)	81
Ausstattung	(20%)	85
Verarbeitung	(10%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		**Platz 3** (von 19 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Sehr gute Ausstattung und Qualität, aber leichte Schwächen bei Ergonomie, Knopfplatzierung und Bedienung. Insgesamt gelungen.«

81

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.



VERSTÜMMELTES PCI-E

CLEMENS VOIGT Ich habe ein Asus P5VDC-X Motherboard, welches sowohl AGP als auch PCIe unterstützt. Da ich eine schon betagte Radeon 9200 nutze und meinen PC gerne aufrüsten würde, will ich mir eine neue PCIe-Karte draufstecken. Mein Problem: Im Handbuch des Mainboards steht, dass das Board »PCIe 16x (physikalisch 4x)« unterstützt. Was bedeutet dieses »physikalisch 4x«? Kann ich trotzdem Highend-Modelle wie eine Geforce 7950 GT einbauen oder wird diese nicht laufen?

PC POWERPLAY PCIe-Grafikkartenslots sind normalerweise 16x, was bedeutet, dass sie von 16 »Lanes«, also Datenbahnen angesteuert werden. Der auf Ihrem Mainboard verbaute Chipsatz stellt aber nur vier PCIe-Bahnen zur Verfügung. Einstecken und betreiben lässt sich trotzdem jede herkömmliche PCIe-Grafikkarte, da der entsprechende Steckplatz mechanisch voll kompatibel ist.

Weniger Lanes bedeuten vor allem eine geringere Datenrate. Sprich: Die Grafikkarte läuft etwas langsamer als in einem richtigen PCIe-16x-Slot. Und zwar ist der Unterschied umso größer, je mehr Daten transportiert werden müssen. Also je aufwändiger das Spiel und je schneller die Grafikkarte ist, desto höher fällt der Unterschied aus. Konkrete Werte lassen sich schlecht nennen, aber mit einem Rückgang der fps im (niedrigen) zweistelligen Prozentbereich müssen Sie schon rechnen.



CORE 2 DUO E4300 ÜBERTAKTEN

JENS HAUMANN Für mich stellt sich mal wieder das alte Problem: Ein neuer PC muss her. Ich wollte mir als Prozessor einen Intel E4300 holen und diesen übertakten. In einer Internet-Anleitung wird als Mainboard dazu ein Asus P5B-E Plus vorgeschlagen. Es soll sehr gute Voraussetzungen zum Overclocking liefern. Allerdings kann man laut dieser Anleitung leider nur »langsamen« 667-MHz-Arbeitsspeicher verwenden.

PC POWERPLAY Da haben Sie was gründlich missverstanden. Zunächst mal ist zugegebenermaßen verwirrend, dass fast alle Taktraten irgendwie verdoppelt oder, wie im Falle von Intels S775-Prozessoren, gar vervierfacht angegeben werden. So läuft die E6x00-Serie offiziell mit 1.066 MHz, was echten 266 MHz Systemtakt (FSB) entspricht. Der E4300 läuft hingegen nur mit 800 bzw. 200 MHz.

Nun ist es bei S775-Mainboards mit Intels P965-Chipsatz (wozu auch das Asus P5B-E Plus gehört) so, dass der Speicher nicht niedriger getaktet sein kann als der FSB des Prozessors. Da ein luftgekühlter E4300 normalerweise nur bis 266 oder maximal 333 MHz FSB hochgejagt wird, kann problemlos »langsamerer« DDR2-Speicher mit jeweils 266 (DDR2-533) beziehungsweise 333 MHz (DDR2-667) benutzt werden, ohne dass dieser übertaktet und damit eventuell instabil wird. Selbstverständlich läuft ein P5B-E Plus wie die meisten S775-Mainboards aber auch mit DDR2-800-Speicher.



AUFRÜST-FRAGE

FABIAN POTSCHKA Ich bin Besitzer eines älteren Sockel-A-Systems, vor einem Jahr mit einer Geforce 6600 GT aufgerüstet. Der Rest besteht aus einem Asrock-Mainboard (K7S8X v3), einem AMD Athlon XP 2400+ und 768 MB RAM (PC2100).

Nun bin ich am überlegen, das System weiter aufzurüsten. Da die Entwicklung aber schon wieder weiter ist und die aktuellen Spiele bestimmt nicht mehr auf einem wirklich hohen Niveau laufen werden, wollte ich fragen, ob es überhaupt noch Sinn macht, in meinem PC zu investieren? Oder sollte ich mir gleich einen neuen holen?

PC POWERPLAY Ihr jetziger Rechner ist durchaus »harmonisch« gealtert, das heißt keine Schlüsselkomponente fällt gegenüber der anderen besonders ab. Sie sind alle am Rand dessen, was wir bei modernen Spielen gerade noch so als erträglich bezeichnen würden. Aufrüsten lässt sich das System in einem vernünftigen Preis-Leistungsrahmen jedenfalls nicht mehr, von daher raten wir eher zu einem Neukauf. Orientieren Sie sich einfach an den drei Vorschlägen auf dieser Seite – schon der kleinste Rechner für 700 Euro ist gegenüber Ihrem jetzigen eine ganz andere Welt und praktisch jedem aktuellen Spiel gewachsen.



DDR UND DDR2 AUF EINEM BOARD

VIKTOR SCHWABAUER Kann Intels Core 2 Duo eigentlich auch mit dem älteren DDR-RAM betrieben werden? Und gibt es Mainboards für den Sockel 775, die sowohl Steckplätze für DDR- als auch DDR2-Speicher anbieten? Ich möchte nämlich auf ein Core-2-Duo-System umsteigen, die immerhin 1,5 GB DDR-RAM aus meinem bisherigen AMD-Rechner aber weiterhin verwenden.

PC POWERPLAY Technisch ist die Kombination C2D und DDR-RAM kein Problem. Es gibt auch S775-Boards, die tatsächlich beide RAM-Arten verwerten können, etwa das Asrock 4CoreDual-VSTA. Sie können aber nicht beide Speicherarten gleichzeitig betreiben, außerdem stehen jeweils nur zwei Slots zur Verfügung. Wenn sich ihre 1,5 GB aus drei 512-MB-Modulen zusammensetze, haben Sie also teilweise trotzdem Pech.

HARDWARE UPDATE

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Auf cynamite.de: Aktuelle News aus der Hardware-Welt

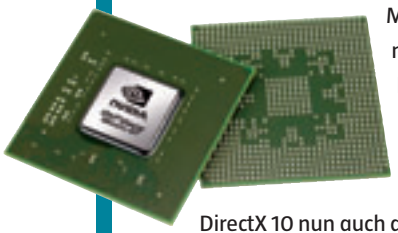
ATI RADEON HD 2900 PRO | ERFOLGREICHE X1950 PRO BEKOMMT NACHFOLGER

Atis **Radeon X1950 Pro** ist derzeit eine sehr beliebte Karte: Für deutlich unter 200 Euro erhalten Spieler ein Gerät, das in punkto Geschwindigkeit sogar Nvidias Mittelklasse-Modell **8600 GTS** hinter sich lässt. Neuesten Gerüchten aus der in der Regel gut informierten Asien-Szene zufolge strickt AMD/Ati bereits am Nachfolger: Die **Radeon HD 2900 Pro** soll auf dem RV670-Chip basieren und die **X1950 Pro** beerben. Der Grafikspeicher soll bei 512 MByte RAM liegen, die Speicheranbindung bei 256 Bit. Die Karte wird im 65-Nanometer-Verfahren gefertigt. Weitere technische Details, konkrete Modelle, Preise und Erscheinungstermine könnte Ati zur Computex-Messe bekannt geben, die Anfang Juni in Taiwan stattfinden wird.

Hersteller: AMD/Ati | Termin: unbekannt



NVIDIA GEFORCE 8M
DIRECTX 10 FÜR LAPTOPS



Mit dem neuen Notebook-Grafikchip **Geforce 8M** gibt's DirectX 10 nun auch auf tragbaren Spielekisten. Der Chip erscheint in diversen Ausführungen auf dem Markt: Den Anfang machen die Mittelklasse-Reihe **8600M** in den Versionen **GT** und **GS** sowie die günstigen Einsteiger-Chips **8400M GT**, **8400M GS** und **8400M**.

Die technischen Daten entsprechen naturgemäß nicht ganz den – falls vorhandenen – gleich benannten Desktop-Chips. So ist die M-Version der **8600 GT** nur mit 475 statt 540 MHz getaktet und damit bedingt spieltauglich. Immerhin ist das Modell SLI-fähig und enthält 32 Shader – bei den anderen Varianten sieht es mit ihren maximal 16 Shadern noch schlechter aus. Wer also intensiv mit seinem Notebook die neusten Spiele starten will und dabei hohe Qualitätseinstellungen bei der Grafikdarstellung bevorzugt, sollte auf die Top-Klasse warten: eine Notebook-Version der **Geforce 8800**. Wir sind bereits gespannt, wie Nvida das Abwärme- und Stromproblem in den Griff bekommt ...

Hersteller: Nivdia
Termin: Juni 2007

LIAN LI LAN COOL
GÜNSTIGER EDEL-TOWER

Hauptächlich steht die Marke Lian Li für teure Gehäuse komplett aus Aluminium. Jetzt hat der asiatische Hersteller erstmals einen Tower in der Mache, dessen Innenleben aus Stahl besteht. Dazu besitzt er Spieler-kompatible Details wie bereits gestanzte Bohrungen für eine Wasserkühlung und eine große Menge an USB-Anschlüssen.

Allerdings handelt es sich bei unserem freundlicherweise von www.pc-cooling.de zur Verfügung gestellten Exemplar um ein Vorab-Modell. Die finale Serie kommt unter dem Namen **Lan Cool** auf den Markt und ist zehn Euro günstiger als das bisher mit rund 90 Euro billigste Modell **PC-7**. Bei diesem kommt allerdings auch im Innern Aluminium zum Einsatz. Der Tower macht bereits in seiner jetzigen Form einen sehr guten Eindruck; da es sich aber um ein Vorabgerät handelt, haben wir ihn im Vergleichstest in diesem Heft nicht aufgenommen.



Hersteller: Lian Li
Termin: Juni 2007

KURZ & KNACKIG

Erstes Notebook mit 20-Zoll-Bildschirm

Ab Juli bringt Hewlett-Packard den ersten Laptop mit 20,1-Zoll-Widescreen auf den Markt. Das HP Pavillon HDX besitzt neben dem gewaltigen Bildschirm im 16:10-Format auch sonst eine üppige Ausstattung: Core-2-Duo-Prozessor, bis zu vier Gigabyte RAM und eine Mobility Radeon HD 2600 XT von Ati als Grafikprozessor. Mit dieser Leistung sind auch die neusten Spiele kein Problem für das Gerät. In den USA wird das Geschoss ab Juli zu Preisen von 3.500 Dollar aufwärts erhältlich sein – ein Europa-Termin steht derzeit allerdings noch aus.

Optimus Maximus ab Dezember

Nach unzähligen Verschiebungen und Preisänderungen ist endlich ein konkreter Termin für Art Lebedevs OLED-Tastatur Optimus Maximus bekannt:
Bis Ende Dezember 2007 sollen die ersten 200 Exemplare ausgeliefert werden. Vorbestellungen nimmt Art Lebedev auf seiner Webseite www.artlebedev.com entgegen. Der Preis liegt bei wahnsinnigen 1.565 US-Dollar (ca. 1.150 Euro).

Arctic-Cooling Accelero S1

Wie bereits bei der Vorstellung der passiven Powercolor X1950 Pro gemutmaßt, gibt es Arctic Coolings passiven VGA-Kühler mit vier Heatpipes unter dem Namen Accelero S1 ab Mai auch einzeln zu kaufen. Im Gegensatz zum S2 mit seinen nur zwei Heatpipes ist er damit auch für die schnelleren Grafikkarten der Reihen Geforce 7800/7900/7950 und Radeon X1800/1900/1950 zugelassen. Der Preis liegt bei etwa 20 Euro.





Luxusvilla statt Blechhütte

Schöner Wohnen für Ihren Spiele-PC: Wir untersuchen anhand neun Kandidaten der gehobenen Kategorie, **ob PC-Gehäuse jenseits der 100 Euro ihr Geld wert sind.**

Gehäuse haben es schwer: Ihre Besitzer haben zu ihnen selten ein ähnlich inniges Verhältnis wie zur superschnellen Grafikkarte, dem teuren DualCore-Prozessor oder dem edlen Widescreen-Monitor. Für die meisten Spieler ist ein Gehäuse schlicht die Behausung für all die anderen Geräte, die ihnen wirklich am Herzen liegen. Möglichst billig soll es sein, eventuell noch schick aussehen, wenn es nicht gerade unter dem Schreibtisch verschwindet. Oder man muss sich idealerweise erst gar keine Gedanken darum machen, weil es eh beim Komplett-PC mit dabei und nicht austauschbar ist.

Multifunktionstalent

Letztendlich ist das Gehäuse eine der meistunterschätzten PC-Komponenten überhaupt. Dabei geht es nicht nur darum, möglichst viel Platz zu bieten und schön auszusehen. Vielmehr trägt so ein Tower entscheidend zum Temperaturhaushalt und Geräuschpegel des ganzen Rechners bei. Gerade bei einem modernen Spielesystem zwei eminent wichtige Aspekte.

Noch wichtiger wird seine Rolle, wenn Sie sich den Rechner selbst aufbauen: Wie sind die Platzverhältnisse? Passt das Layout? Ist alles Wichtige dabei? Ist er ordentlich und solide verarbeitet, oder müssen Sie mit aufgeschnittenen Fingern rechnen? Und zu guter Letzt ist das Gehäuse im Alltag eine der wichtigsten Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine, was vielen leider erst über die Monate hinweg bewusst wird. Wenn man sich erst mal über blöd platzierte Knöpfe, fehlende Buchsen und sinnlose Klappen geärgert hat, ist es schon zu spät.

Teilnehmer & Testverfahren

In unserem großen Vergleichstest wollen wir deshalb ausgewachsene ATX-Tower zwischen knapp 100 und 150 Euro genau durchleuchten. Natürlich gibt es Modelle, die alle Ansprüche befriedigen, schon für 50 Euro; unsere Probanden wenden sich an den ambitionierten PC-Bauer, der vor allem Wert auf viel Platz, eine gehobene Ausstattung und individuelles Design legt. Zudem betont quasi das gesamte Testfeld mehr oder weniger explizit, speziell für Spieler konzipiert oder zumindest besonders geeignet zu sein – was auch immer die einzelnen Hersteller darunter verstehen mögen.

Neun Muster fanden sich im Testlabor ein – hier alle Kandidaten im Einzelnen:

- **Aerocool Zero Degree, ca. 80 Euro**
- **Antec Nine Hundred, ca. 105 Euro**
- **Aplus Case Twin Engine, ca. 100 Euro**
- **Chieftec Giga, ca. 85 Euro**
- **Enermax Big Chakra, ca. 120 Euro**
- **Gigabyte Aurora 570, ca. 150 Euro**
- **Silverstone Temjin TJ06, ca. 125 Euro**
- **Spire Pininfarina, ca. 100 Euro**
- **Thermaltake Soprano, ca. 115 Euro**

Im Vergleich zu früheren Gehäusetests haben wir die Einzelwertungen leicht überarbeitet, die Bestenliste wird dementsprechend neu aufgesetzt. 60 Prozent an der Gesamtwertung nimmt der Aufbau ein. Dazu gehören die Platzverhältnisse, wie praxisgerecht das Gehäuse gestaltet ist und wie (un-)angenehm es den Einbau macht. 10 Prozent fallen auf die Ausstattung. Hier bewerten wir das beiliegende Zubehör, Einbaumaterialien, vorinstallierte Lüfter und die Qualität der Anleitung. Ebenfalls 10 Prozent macht die Verarbeitung aus, 20 Prozent die neue Kategorie »Eigenschaften«. Hierzu zählen der Geräuschpegel des Gesamtsystems, das Kühlpotenzial und das Verhalten im Alltag.

Neben entsprechenden Messungen gehört zum Testablauf vor allem der Aufbau eines Komplettsystems mit spieleüblichen Komponenten wie turmhohen Prozessorlüftern, extralangen Grafikkarten, dicken Netzteilen und mehreren Laufwerken und Festplatten.

Mikkl Galuschka

Gigabyte 3D Aurora 570

Aluminium-Bigtower für Anspruchsvolle: **Wenn es von allem etwas mehr sein darf.**



Per blauer LED und **Schablone** wird ein »3D Aurora« auf den Boden geworfen, ein Rohling für eigene Schriftzüge (oben) liegt bei.

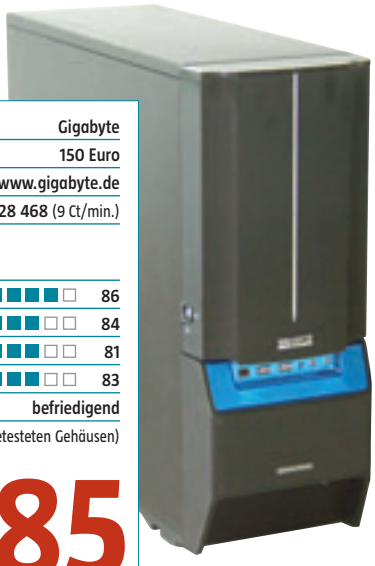
Zumindest preislich markiert das **Gigabyte 3D Aurora 570** schon mal die Spitze. Saftige 150 Euro sind dafür fällig. Gegenüber dem vom Innenaufbau her ähnlichen Enermax lässt sich der Preis mit einer besseren Ausstattung begründen: Seitenteile und Frontklappe sind komplett aus Alu und lassen sich separat abschließen. Serienmäßig liegt zudem ein umständlich zu montierendes Plexiglasfenster für das linke Seitenteil bei. Und schließlich hat Gigabyte als einziger Hersteller ein richtig dickes, multilinguales Handbuch eingepackt, das allerdings nur auf Englisch richtig ins Detail geht. Wenig Spaß machen die beiden Hauptschalter: Der beleuchtete Powerknopf drückt sich schwabbelig, der Resetknopf hat die gleiche Form und ist viel zu groß.

Viel Sinnvolles, viel Schnickschnack

Vom Layout her konservativ geht es im großzügig bemessenen Innenraum zu. Die Laufwerksschächte teilen sich von oben nach unten in 5,25 Zoll und 3,5 Zoll extern sowie den Festplattenkäfig auf. Befestigt wird alles schraubenlos mit komfortablen Schienen bzw. Klemmverschlüssen. Ebenfalls konventionell, aber großzügig fällt die Lüfterbestückung aus. Gleich drei 120-mm-Propeller schaufeln Luft durch das Gehäuse, zwei hinten, einer vorne. Sie sind angenehm leise und sorgen zumindest im CPU-/RAM-Bereich für gute Kühlwerte.

Mit seinen Allround-Qualitäten ist das **3D Aurora 570** für die Moddingszene gleichermaßen geeignet wie für »seriöse« Einsätze. Für Letztere ist mit dem Window-Kit und den LED-Spielereien allerdings etwas viel unnötige Show mit dabei, die den Preis nach oben treibt.

AURORA 570



Hersteller	Gigabyte
ca. Preis	150 Euro
Webseite	www.gigabyte.de
Hersteller-Hotline	01803/428 468 (9 Ct/min.)

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	86
Ausstattung	(10%)	84
Verarbeitung	(10%)	81
Eigenschaften	(20%)	83
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Fast rundum überzeugender Bigtower der Luxusklasse, der ein geradliniges Inneres mit einem verspielten Äußeren verbindet.«

85

Enermax Big Chakra

Beschränkung auf das Wesentliche: **großer Tower ohne große Mätzchen.**



Der blau beleuchtete 25-cm-Lüfter ist in seiner Laufrichtung **umschaltbar**.

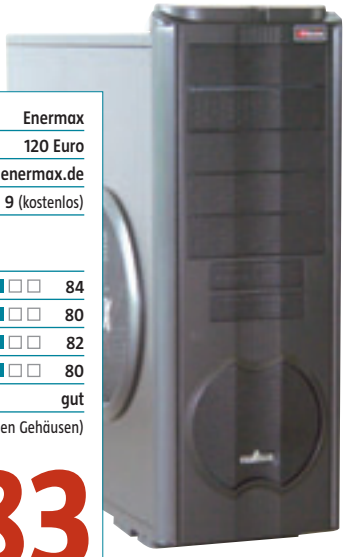
Rund 120 Euro sind für einen echten Bigtower ein humaner Preis. Begründet liegt er beim **Enermax Big Chakra** vor allem im Materialmix: Viel Stahl und viel Plastik – teures Alu kommt lediglich als Zierde für die Frontkanten zum Einsatz. Umso mehr Aufwand liegt im seitlichen, nicht allzu leisen 25-Zentimeter-Lüfter. Zusammen mit dem Enermax-Schriftzug ergibt das ein relativ auffälliges, aber nicht übertrieben knalliges Äußeres. Vom Format her ein klassischer Bigtower, wirkt er durch das schlanke, nach oben strebende Design noch höher, als er eh schon ist.

Einfach (ist) besser

Dass auch Enermax den Innenaufbau nicht selbst entwickelt, merkt man dem **Big Chakra** an. Das Layout entspricht dem Quasi-Industriestandard und ist zum Aplus Case so gut wie identisch. Sperenzchen sucht man vergeblich, alles ist schnörkellos und möglichst einfach gelöst. Das sorgt für einen einfachen, komplett schraubenlosen Einbau. Lediglich der Generalhalter für die Steckkarten hat Probleme bei »dicken« Grafikkarten mit zwei Slotblechen.

Schade ist das Fehlen von vorgebohrten Löchern für eine Wasserkühlung, immerhin ist das Gehäuse dafür prädestiniert. Zumal es sich ansonsten nur dann zu allerhöchsten Kühlleistungen aufschwingt, wenn man hinten zusätzlich einen 120-mm-Lüfter anbringt. Alles in allem ist der **Big Chakra** somit trotz fehlender Eigenständigkeit beim Innenleben ein gelungenes Gehäuse. Es weist kaum echte Schwächen auf und dürfte ein breites Publikum ansprechen.

BIG CHAKRA



Hersteller	Enermax
ca. Preis	120 Euro
Webseite	www.enermax.de
Hersteller-Hotline	0800/363 762 9 (kostenlos)

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	84
Ausstattung	(10%)	80
Verarbeitung	(10%)	82
Eigenschaften	(20%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 2 (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Schöne Fassade, aber auch viel dahinter: Dieser Tower überzeugt gleichermaßen mit seinen inneren wie mit seinen äußeren Werten.«

83

Antec Nine Hundred

Das mit Abstand **am radikalsten umgesetzte Konzept** eines Spielergehäuses.

Optisch sehr eigenständig kommt das **Nine Hundred** daher. Dabei will sich Antec gar nicht mit einem besonders hippen Design bei der Zielgruppe anbiedern. Es ist schlicht das Ergebnis des Versuchs, das Thema »Spielergehäuse« konzeptionell mal ganz neu anzugehen.

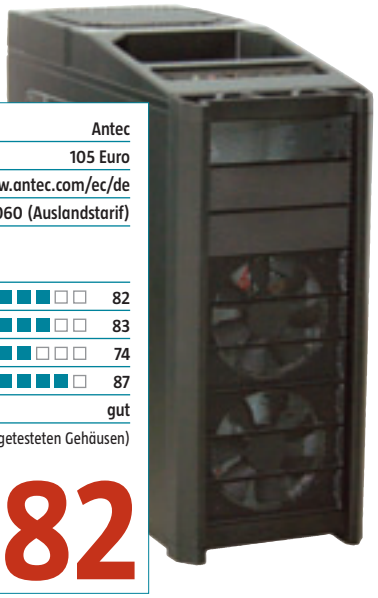


Das Nine Hundred von oben: vorne die Anschlussbuchsen, dann das praktische **Ablagefach** und der Riesenlüfter.

Dreh- und Angelpunkt: Die aufwändige Kühlung mit einem oben angebrachten 20-cm-Lüfter, der reichlich Frischluft ins Innere pumpt. Er ist ebenso wie die konventionellen 120er vorne und hinten per Schalter dreistufig regelbar, allerdings nur bei geöffnetem Gehäuse. So findet jeder die für ihn passende Kombination aus Krach und Kühlung. Durch die vielen nur grobmaschig geschützten Lüfter und die komplett gelöcherte Front ist das Innere für Staubeinfall offen wie ein Scheunentor. Details wie die perfekt platzierten Anschlussbuchsen oder das gut nutzbare Ablagefach zeugen vom Hirnschmalz, der im **Nine Hundred** steckt.

Festplatten-Fummelei

Das Netzteil wurde wegen des Lüftermonsters nach unten verbannt. Die neun Laufwerksschächte sind alle im 5,25-Zoll-Format. Antec liefert jedoch zwei HDD-Käfige samt eigenem 120-mm-Lüfter mit, die sich mit bis zu jeweils drei Platten bestücken lassen. Bis dahin geht das Konzept denn auch bestens auf. Selbst ein nur durchschnittliches Platzangebot, das Plastikflair und die eher zweckmäßige Verarbeitung können kaum am potenziellen Testsieg rütteln. Doch dummerweise ist die Hardwareinstallation teilweise der reinste Horror. Besonders das Festschrauben der Festplatten gerät zur unsäglichen Fummelei. Dennoch können wir den mutigen Vorstoß von Antec als insgesamt sehr gelungen bezeichnen.



NINE HUNDRED

Hersteller	Antec
ca. Preis	105 Euro
Webseite	www.antec.com/ec/de
Hersteller-Hotline	0031/104 622 060 (Auslandstarif)

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	82
Ausstattung	(10%)	83
Verarbeitung	(10%)	74
Eigenschaften	(20%)	87
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		Platz 3 (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Das ›nur‹ gute Abschneiden täuscht: Antecs innovatives Nine Hundred ist das einzige echte Spieler-Gehäuse im Test.«

82

Aplus Case Twin Engine

Zum Abheben: preiswerter Bigtower **mit turbinenähnlicher Lüfterbestückung**.

»Weltrekord« jubelt Aplus Case, wir meinen einfach nur »Wahnsinn«. Denn bei der **Twin Engine** sorgen gleich zwei ins Innere pustende Riesenpropeller im 25-cm-Format für eine steife Brise. Noch einen halben Meter entfernt spürt man deutlich



Der **Drehregler** für den 25-cm-Lüfter im Seitenteil nimmt eine der rückseitigen Slotblenden in Beschlag.

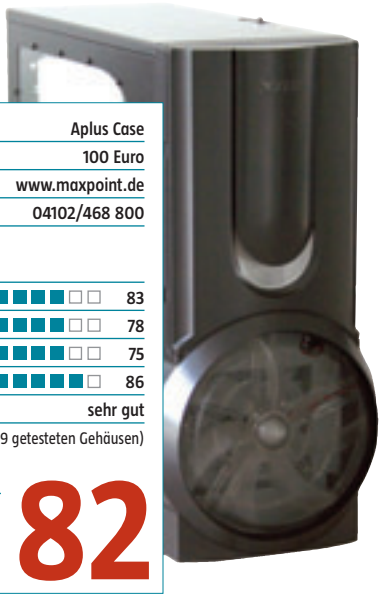
den Luftzug, der aus den Öffnungen an der Rückseite strömt. Und das, obwohl die **Twin Engine** semipassiv arbeitet – kein Lüfter befördert die Luft aus dem Gehäuse. Die beiden 25er sind von außen stufenlos regelbar, allerdings schon bei mittleren Drehzahlen deutlich zu hören.

Zum Innenleben gibt es eher wenig zu sagen. Es entspricht bis auf kleine Details dem **Enermax Big Chakra**. Das bedeutet großzügige Platzverhältnisse, einfachen Einbau und ein übersichtliches Layout.

Doppelt billig

So weit, so gut – doch ungeschoren kommt auch die **Twin Engine** beileibe nicht davon. Da wäre zum einen das billige Plastik-Ambiente, das besonders der etwas klapprige Frontdeckel mehr als die meisten Konkurrenten verströmt. Auch die Verarbeitung kommt über ein »okay« nicht hinaus. Wirklich unverständlich ist das Fehlen von Audiobuchsen. Wobei man spotten könnte, dass die restlichen Anschlüsse mittig-rechts auf dem Deckel so ungünstig platziert wurden, dass es zu den rückseitigen Buchsen eh nicht mehr weit hin ist.

Das ist einem spätestens dann wieder egal, wenn es an den Geldbeutel geht. Faire 100 Euro verlangt Distributor Maxpoint für seine Windmaschine – damit kassiert das Gehäuse als einziges ein glattes »sehr gut« in der Preis-Leistungs-Wertung.



TWIN ENGINE

Hersteller	Aplus Case
ca. Preis	100 Euro
Webseite	www.maxpoint.de
Hersteller-Hotline	04102/468 800

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	83
Ausstattung	(10%)	78
Verarbeitung	(10%)	75
Eigenschaften	(20%)	86
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 4 (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Der Kühler-King unter den getesteten Gehäusen – und trotz Abstrichen bei Ausstattung und Verarbeitung ein echtes Schnäppchen.«

82

Chieftec Giga GX-01

Der leicht missglückte Versuch, aus einem **Bürokasten eine Spielekiste zu machen**.

Die Chieftec-Gehäuse haben einen exzellenten Ruf, gelten gleichzeitig aber als ähnlich sexy wie Alice Schwarzer. Mit dem **Giga GX-01** wagt sich Chieftec erstmal mit einem speziellen Spieler-Modell auf den Markt. Optisch blieb man dabei aber auf halbem Weg stecken.



Plastikrippen auf dem Deckel dienen als integrierter **CD-Ständer** – ein nettes Detail, in der Praxis aber nur eingeschränkt nutzbar.

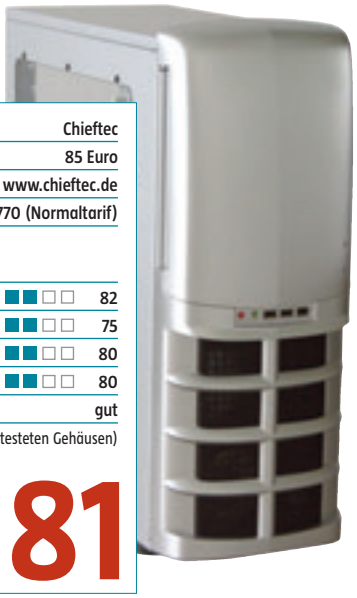
Die rundliche Front samt Rippen erinnert zwar entfernt an diverse Alien(ware)-Verschnitte, wirkt aber dennoch kaum aufregender als die der schlichten Stallkollegen. Auch die Mischung aus reichlich Stahl und solidem Plastik sorgt eher bei der eingebauten Hardware für ein Gefühl wohliger Geborgenheit denn beim Besitzer für Herzrasen.

Aufgepäppelter Normalo

Der Hersteller selbst stuft das **Giga GX-01** als »Medium« ein. Wie manche Schuhe fallen Chieftec-Gehäuse aber immer eine Nummer größer aus, es erreicht praktisch die Dimensionen eines Bigtowers. Angesichts dessen sind die Platzverhältnisse im Inneren okay, aber nicht überwältigend. Zehn Laufwerke passen rein, herausnehmbare 3,5-Zoll-Käfige und komfortable Schnellarretierungen inklusive.

Bis auf eher kleine Details wie den blau beleuchteten 80-mm-Lüfter oder das optionale Window-Kit kommt ansonsten bewährte Chieftec-Technik zum Einsatz. Soll heißen: Alles passt, alles geht einfach, alles ist gut verarbeitet und funktioniert, wie man es haben will. Uns erinnert es stark an einige »Sport«-Modelle von Mercedes: Astreine Qualität, aber die angeblich andere Ausrichtung ist eher ein Marketing-Gag. Allerdings langt Chieftec längst nicht so kräftig zu wie der gute Stern – 85 Euro sind für das Gebotene ein fairer Preis.

GIGA GX-01



Hersteller	Chieftec
ca. Preis	85 Euro
Webseite	www.chieftec.de
Hersteller-Hotline	02102/560 770 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	82
Ausstattung	(10%)	75
Verarbeitung	(10%)	80
Eigenschaften	(20%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		**Platz 5** (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

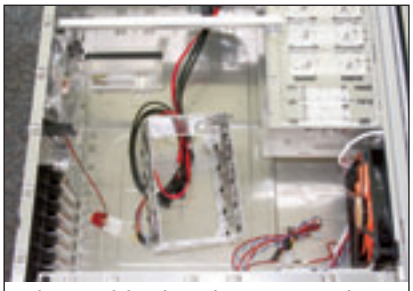
»Auch das Giga trumpft mit den bewährten Chieftec-Vorzügen auf. Dafür fehlen speziell für Spieler nützliche Innovationen.«

81

Thermaltake Soprano DX

Klein, extrem leicht – und **bis auf einen dicken Plastikschandfleck** komplett aus Alu.

Beim **Thermaltake Soprano DX**-Gehäuse ist die Farbwahl mehr als nur eine Frage des Geschmacks. Während das schwarze größtenteils aus Stahl besteht, ist das silberne praktisch komplett aus Aluminium. Und damit so leicht, dass wir beim Hochheben der Verpackung zuerst dachten, sie wäre leer. 115 Euro kostet die getestete Version mit Window-Kit – nicht wenig für einen schmächtig ausgefallenen Miditower. Mit immerhin elf, komplett schraubenlosen Einbauplätzen für die Laufwerke macht sich das aber zunächst nicht negativ bemerkbar. Da es aber auch an Tiefe fehlt, kommen sich Festplatten und lange Grafikkarten teilweise ins Gehege.



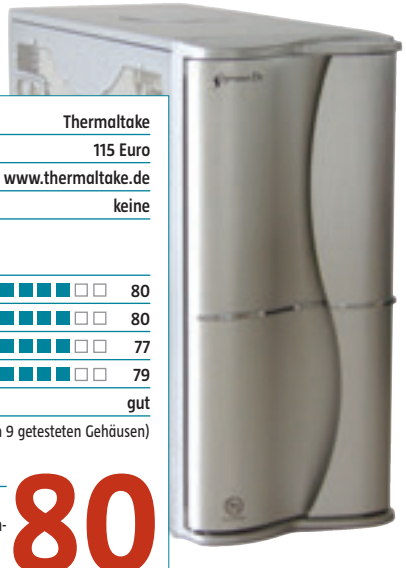
Beim **Innenleben** kann das Soprano punkten: durchdachtes Layout, bequem ausbaubarer Festplattenkäfig, üppige Lüfterbestückung.

Front der Extreme

Das Konzept der großen Fronttür stufen wir nicht nur wegen des Wellendesigns als »Geschmackssache« ein. Sie muss im Betrieb meistens offen stehen, da sich dahinter die Laufwerke und Knöpfe verbergen und der 140-mm-Lüfter ansonsten nicht genügend Luft ziehen kann. Dummerweise kommt dann billig wirkendes, eher graues denn silbernes Plastik zum Vorschein, das gar nicht so zum sonstigen Alu-Edellook passen will. In die gleiche Kerbe schlägt die schäbige Klappe für die Frontanschlüsse, die unpraktischerweise mitten auf dem Deckel thront.

Doch damit haben wir genug Haare in einer Suppe gefunden, die ansonsten sehr gut mundet. Einfache Installation, durchdachter Aufbau und sehr gute Kühlleistungen bei moderater Lautstärke bringen ordentlich Punkte – der supermobile **Thermaltake Soprano DX** spielt trotz geringer Ausmaße im Konzert der ganz Großen mit.

SOPRANO DX



Hersteller	Thermaltake
ca. Preis	115 Euro
Webseite	www.thermaltake.de
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	80
Ausstattung	(10%)	80
Verarbeitung	(10%)	77
Eigenschaften	(20%)	79
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		**Platz 6** (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Trotz des großzügig verbauten Aluminiums trumpft das superleichte Thermaltake Soprano DX eher mit seinen inneren Werten auf.«

80

Aerocool Zero Degree

Günstiger **Miditower mit Allroundqualitäten** und selten anzutreffender BTX-Tauglichkeit.



Blick in das ungewöhnliche **BTX-Innenleben** des Aerocool Zero Degree. An der Front: Laufwerksblenden ohne Ende.

Aerocools **Zero Degree** ist als einziger Tower im Test voll tauglich für den BTX-Standard. Das bedeutet: Das Netzteil sitzt unten, das Mainboard steht auf dem Kopf, und den Eingang findet man über das rechte Seitenteil. Zudem befinden sich die beiden serienmäßig verbauten (und sehr guten) 120-mm-Lüfter auf halber Gehäusehöhe, da hier bei einem BTX-Mainboard die CPU sitzt.

Dumm nur: Der 2004 von Intel propagierte BTX-Standard ist ziemlich mausetot. Und für übliche ATX-Mainboards bringt die Kopfüber-Montage eher Nachteile wie weniger effiziente Heatpipe-Kühlungen oder eventuell weniger langlebige Grafikkarten-Lüfter, da die nun auf ihrem Lager aufsitzen und nicht mehr hängen.

Standardtänze

Für ein recht neues Gehäuse ist die BTX-Entscheidung deshalb eine unverständliche. Zumal die thermischen Vorteile bei CPU und Mainboard durch das abgekapselte Netzteil und die ungünstig direkt darüber liegenden Festplattenschächte wieder ausgeglichen werden.

Ansonsten gibt sich das **Zero Degree** aber geradlinig und modern. Die massive, wenngleich sehr Fingertapser-empfindliche Alu-Fronttür ist hübsch anzusehen, die Anschlüsse liegen perfekt platziert. Für einen normalen Midi-Tower fallen die Platzverhältnisse großzügig aus, bei gleich zehn 5,25-Zoll-Schächten finden jede Menge Laufwerke ein Zuhause. Wenn die erwähnten konzeptionellen Nachteile für Sie keine Rolle spielen, finden Sie im **Zero Degree** einen schnörkellosen Allrounder, der zudem das günstigste Gehäuse im Testfeld ist.

ZERO DEGREE

Hersteller	**Aerocool**
ca. Preis	**80 Euro**
Webseite	**www.aerocool.com.tw**
Hersteller-Hotline	**040/736 768 670 9** (Normaltarif)

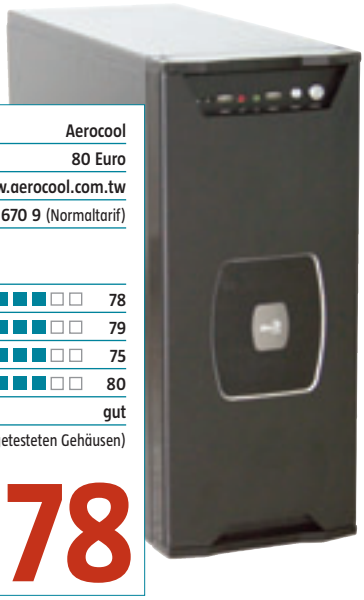
EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	78
Ausstattung	(10%)	79
Verarbeitung	(10%)	75
Eigenschaften	(20%)	80
Preis/Leistung		gut
Bestenliste		**Platz 7** (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Das günstigste Gehäuse überzeugt mit seinen Allroundqualitäten – trotz der seltsamen Entscheidung für den toten BTX-Standard.«

78



Silverstone Temjin TJ06

Hochwertig verarbeitetes Gehäuse mit einem **eigenwilligem Kühlkonzept**.



Links und rechts ein Lüfter, in der Mitte der **Plastiktunnel** - so stellt sich Silverstone die ideale CPU-Kühlung vor.

Innerhalb kurzer Zeit hat sich Silverstone als Hersteller von hochpreisigen Gehäusen einen guten Namen gemacht. Das schon seit einiger Zeit im Programm befindliche **Temjin TJ06** ist dafür ein gutes Beispiel. Der Alufront wurde ein schlichtes Design verpasst, dennoch wirkt sie edel und hochwertig. Überhaupt ist die Verarbeitungsqualität die knapp beste im Feld.

Außerdem hat man sich Gedanken zum Innenaufbau gemacht, der stark vom sonstigen Einheitsbrei abweicht. Das Mainboard wird um 180 Grad gedreht eingebaut. Über dem Prozessorbereich hat Silverstone einen Windtunnel integriert. Jeweils ein 120-mm-Lüfter vorne und hinten sorgen für den Luftstrom, der durch eine Plastikröhre gezielt über die CPU hinweg streicht. Dadurch reicht zumindest bei nicht allzu üppiger Prozessorbestückung ein passiver Kühlkörper oder zumindest ein kleiner Lüfter – Giganten wie der **Scythe Infinity** würden unter den (abnehmbaren) Plastiktunnel eh nicht passen.

Entrücktes Netzteil

Das Prinzip funktioniert ordentlich, aber nicht überwältigend – und hat dazu Nachteile: Mainboard-Heatpipes verlieren an Effizienz, und das immer noch oben befindliche Netzteil ist mal besser mit ziemlich langen Stromkabeln bestückt. Festplatten finden ihren Platz nun zwischen Mainboard und Netzteil – dessen Lüfter idealerweise nach unten gerichtet ist, um die Abwärme der Harddisks gleich wegzutransportieren. Da sonst aber fast alles stimmt, lässt sich sagen: Wem das eigenwillige Konzept ins Konzept passt, ist beim **TJ06** prima aufgehoben.

TEMJIN TJ06

Hersteller	**Silverstone**
ca. Preis	**125 Euro**
Webseite	**www.silverstonetek.com**
Hersteller-Hotline	**040/675 931 0** (Normaltarif)

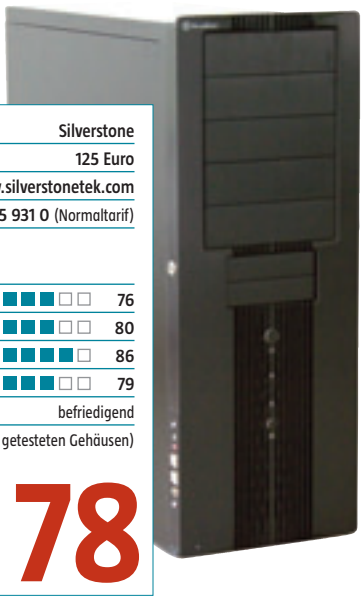
EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	76
Ausstattung	(10%)	80
Verarbeitung	(10%)	86
Eigenschaften	(20%)	79
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		**Platz 8** (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Man merkt, dass es das TJ06 schon länger gibt: Windtunnelkonzept und umgedrehte Mainboards passen nicht mehr ganz in unsere Zeit.«

78



Spire Pininfarina

Extravagantes Design für die italienischen Momente im Leben.


Dank nach unten wegklappender **Seitenteile** gerät die Mainboard-Montage sehr bequem.

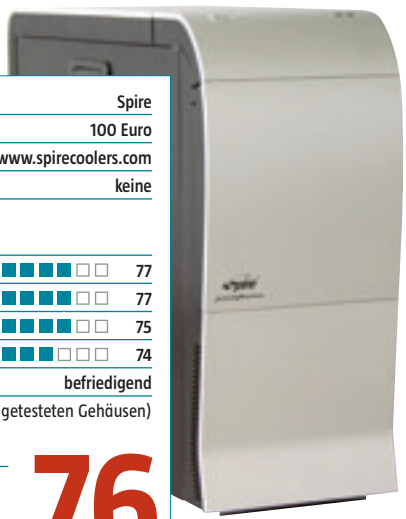
Beim Namen **Pininfarina** bekommen Autonarren feuchte Augen, schuf der Designer doch das Kleid fast aller Ferrari-Flitzer. Für Spire entwarf er nun einen eleganten Miditower, bei dem auch die nachlässige Verarbeitung – etwa bei der Passgenauigkeit der einzelnen Gehäuseteile – mitunter an italienische Sportwagen erinnert. Die komplette Oberschale besteht aus sechs Millimeter dickem Alu, was zusammen mit dem Stahlchassis für ein sattes Gewicht von 14 Kilo sorgt.

Der Clou sind die »Butterfly«-Türen – auf der rechten Seite mitsamt dem Mainboard-Unterbau. Das ermöglicht nicht nur eine sehr bequeme Montage. Vorausgesetzt, alle Kabel sind lang genug, lässt er sich sogar im Betrieb öffnen, etwa um Fehlerquellen aufzuspüren.

Function follows Form

Den Testlauf absolvierte der **Pininfarina**-Tower mit guten Kühleigenschaften, einem passablen Innenaufbau und ausreichenden Platzverhältnissen. Dafür lärmt er ordentlich, weil er hinten und an der Seite nur Platz für kleine 80-mm-Lüfter hat. Überhaupt bedingt das konsequente Design einige Nachteile. So ist die Klappe für die Frontanschlüsse furchtbar umständlich zu bedienen, sämtliche Buchsen (auch hinten) sind viel zu stark versenkt – nervig. Außerdem lässt sich das Ding so schlecht tragen wie kein Konkurrent. Beim intuitiven Griff zur massiven Frontklappe hat man die bald alleine in der Hand, und der Pininfarina-Tower kracht zu Boden. Für unsere Endwertung gilt das zwar nicht so krass; im Vorderfeld kann sich Spire aber nicht platzieren.

Mikkl Galuschka



PININFARINA

Hersteller	Spire
ca. Preis	100 Euro
Webseite	www.spirecoolers.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Aufbau	(60%)	77
Ausstattung	(10%)	77
Verarbeitung	(10%)	75
Eigenschaften	(20%)	74
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		**Platz 9** (von 9 getesteten Gehäusen)

FAZIT

»Hinter der eigenständigen Optik steht ein ebenso originelles Konzept. Nur leistet sich das Pininfarina ein paar Schwächen zu viel.«

76

▸▸ FAZIT
Der Towerbau zu Babel



Neun Tower, fast ebenso viele Ansätze. Was der Kunde von einem (Spieler-)Gehäuse wirklich will – dazu hat anscheinend so ziemlich jeder Hersteller seine eigene Meinung. Bei diesem Turmbau herrscht also statt des ursprünglichen Sprachengewirrs ein Konzeptionsgewirr. Von verschämt eingebauten spielertauglichen Details (Chieftec) über radikal auf die Zielgruppe getrimmte Modelle (Antec) bis hin zum völlig eigenen Innenaufbau (Silverstone) ist alles dabei.

Eine Frage des Geschmacks

Das beweist nur eine Tatsache, die auch uns im Verlauf des Tests immer deutlich wurde: Natürlich gibt es auch bei Gehäusen objektive, testbare Kriterien. Erster und letzter Platz liegen denn auch deutlich um immerhin fast zehn Punkte auseinander. Und dennoch: Mehr als bei vielen anderen Komponenten ist der Kauf des passenden Gehäuses eine sehr individuelle Sache. Und klare Geschmacksfrage obendrein.

Anders als etwa bei einer Grafikkarte, wo die messbare Leistung das fast ausschließliche Kaufkriterium darstellt. Und so gibt es bei jedem unserer neun Kandidaten gute Gründe, die eindeutig für den Kauf sprechen, als auch welche dagegen. Das hängt stark von den eigenen Ansprüchen ab. Eine praktische Konsequenz ist auf jeden Fall, dass wir auf die Vergabe von Awards komplett verzichtet haben. Das sollten Sie aber nicht negativ werten; das Niveau war insgesamt erfreulich hoch.

Dass tendeziell die großen Bigtower vorne lagen, ist dabei ganz logisch. Sie haben bei den Platzverhältnissen, dem Einbau, aber auch bei der Kühlung naturgemäß Vorteile. Ihre bedeutendsten Nachteile werden hingegen nicht vom Punkteschema erfasst: Der tendenziell höhere Preis – und eben die Größe, die nicht jedem passt.

Ihr Geld wert

Aber um die zu Anfang gestellte Frage letztendlich zu beantworten: Ja, insgesamt sind die Gehäuse ihre zumeist dreistelligen Kaufpreise schon wert. Sei es nun durch hochwertige Materialien, erstklassige Verarbeitung, üppige Ausstattung oder schiere Größe – von ungefähr kommen die Mehrkosten gegenüber dem Discounter-Plastikkasten nicht.

Ob es Ihnen das wert ist? Das ist die zweite große Frage, die Sie sich selbst stellen müssen. Unserer Meinung nach sollte bei einem Komplett-PC im vierstelligen Euro-Bereich das Gehäuse nicht der erste Sparansatz sein. Was aber viel zu häufig immer noch der Fall ist.

Geforce 8600 GTS

Nvidias neue Grafikmittelklasse steht am Start: **Erwartet uns ein ähnlicher Preis-Leistungshammer** wie bei den höchst beliebten Vorgängern?



Bei anspruchsvollen Spielen wie **Oblivion** in hohen Auflösungen und maximaler Bildqualität fällt die 8600 GTS gegenüber einer 8800 GTS 320 extrem stark ab.

Die Mitte April gelaunchte **Geforce 8600 GTS** trat ein schweres Erbe an. Spätestens seit der **6600 GT** sind Nvidias Mittelklassekarten der 600er-Reihe für ihr hervorragendes Preis-Leistungsverhältnis berühmt. Jederzeit ausreichende Spiele-Performance zu Preisen, die recht bald Richtung 150-Euro-Marke driften. Zumindest Letzteres kann der Neuling **8600 GTS** (noch) nicht erfüllen. Die seit der Einführung angepeilten 200 Euro Einstandspreis werden bislang sehr stabil gehalten.

Kein Preistiefflieger

Sicherlich ist nach sechs Wochen noch kein Preissturz zu erwarten. Und dennoch kommt der stabile Preis – bislang kurze Marktpräsenz hin oder her – doch etwas überraschend. Denn für offene Münder sorgte die Performance der Karte bislang nicht. Die Basisdaten klingen dabei gut; die Architektur stammt von den größeren 8800ern ab, arbeitet also mit den flexiblen Unified Shadern und ist voll DX10/Shader Model 4.0-kompatibel. Das verspricht hohe Bildraten bei exzellenter Bildqualität.

Doch sobald es in die Details geht, muss man stutzig werden. Der Speicher ist immer noch mit knappen 128 Bit Breite angebunden, die Shader belaufen sich auf wenig üppige 32 Stück. Interessant ist der Vergleich zum jeweiligen Spitzenmodell: Die **6800 Ultra** bzw. **7900 GTX** kamen bei den wichtigsten Eckdaten gegenüber der **6600 GT** bzw. **7600 GT** auf etwa die doppelten Werte. Bei der **8800 GTX** sind es gegenüber der **8600 GTS** aber auf einmal mehr als die dreifachen. Nvidia hat seine neue Mittelklasse also stärker als bisher gestutzt.

Niederlage gegen alte Konkurrenz

Absolut gesehen kommt der Neuling auf durchaus gute Ergebnisse. Schneller war eine Mittelklassekarte noch nie, die Steigerung gegenüber der **7600 GT** ist mehr als deutlich. Doch was letztendlich zählt, sind die Relationen. Und da verliert die **8600 GTS** sogar, wenn auch nur knapp, gegen eine **Radeon X1950 Pro**, die kaum noch 150 Euro kostet. Für knapp 50 Euro mehr wiederum gibt es schon die ersten Geforce **8800 GTS 320 MB**, welche den kleineren Bruder geradezu versägen. Bei sehr hohen Auflösungen, aktivierten Antialiasing und anisotropischem Filtering kommen sie mitunter auf gut die doppelten Werte – für 25 Prozent Aufpreis.

Leiser Stromsparer

Da unserer Erfahrung nach auch neue Treiber am Leistungspotenzial nichts mehr groß ändern werden, ist die **8600 GTS** also zumindest schon mal kein Performancewunder. Immerhin haben die Karten andere Qualitäten. Dank gut implementierter Lüftersteuerung bleibt der Geräuschpegel jederzeit im erträglichen Rahmen, der Energieverbrauch liegt erfreulich niedrig.

Ob sie sich damit noch zu einem sehr guten Angebot mausern kann, hängt davon ab, wie weit der Preis mittelfristig nach unten geht. Sollte er dauerhaft bei über 150 Euro bleiben, könnte die Geforce-Mittelklasse ein Problem bekommen. DirectX10 ist auf absehbare Zeit kein Muss, Atis neues Konkurrenzprodukt steht ins Haus, und es gibt noch genügend Alternativen mit besserem Preis-Leistungsverhältnis.

Wer sich dennoch für eine **8600 GTS** entscheiden will, findet immerhin eine riesige Palette an verschiedenen Modellen vor. Ob sich die Karten untereinander groß unterschieden, oder ein ziemlicher GTS-Einheitsbrei angeboten wird, wollten wir anhand dreier Testkandidaten von Asus, MSI und Foxconn überprüfen.

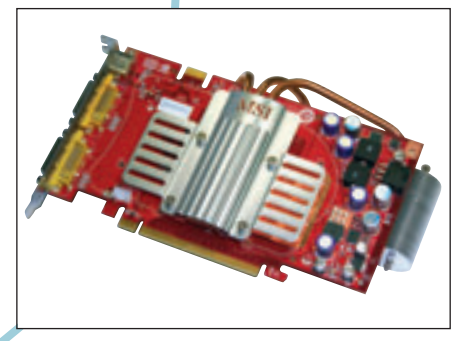
DER RIVALE: ATIS X1950 PRO

Atis **Radeon X1950 Pro** hat die Nase im Vergleich leicht vorne. Dass sie ein absoluter Verkaufsrenner geworden ist, liegt auch an einer gewissen Reifung: Zum Launch im Herbst 2006 mit einer **Geforce 7950 GT** noch gleichauf, wurde sie mit der Zeit immer billiger und erwies sich gleichzeitig bei immer mehr Spielen als die schnellere Alternative – wir tragen der Entwicklung mit einer leichten Aufwertung in der Bestenliste Rechnung.



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

MSI NX8600 GTS T2D256EZ



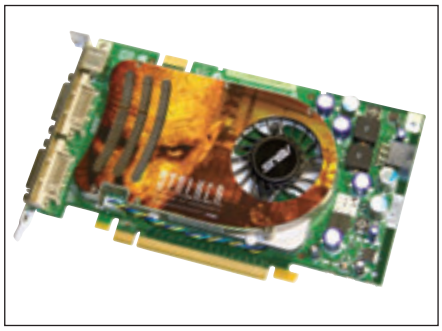
Als so ziemlich erster Hersteller war MSI mit einer passiv gekühlten Version der 8600 GTS am Start. Der Eigenbau-Kühler arbeitet mit Heatpipes, der Großteil der Kühlfläche befindet sich auf der Rückseite der Karte. Dadurch ist sie untauglich für Gehäuse mit umgedreht eingebautem Mainboard (siehe Aerocools **Zero Degree**-Gehäuse im Schwerpunkt-Artikel). Platzprobleme sollte es allerdings keine geben, da die Lamellen sehr hoch liegen und selbst auf Mini-ATX-Platinen nicht mit anderen Bauteilen kollidieren.

Bei den Taktraten belässt es MSI bei den serienmäßigen 675/2.000 MHz. Wohl ein Zugeständnis an die Passivkühlung, die Temperaturen liegen auch tatsächlich deutlich höher. Im Normalbetrieb und bei einem halbwegs vernünftig belüfteten Gehäuse kein Problem. Das Übertaktungspotenzial ist gegenüber den aktiven Konkurrenten aber schon deutlich limitiert.

Schmackhafte Spielebeilage

Ausstattungsmäßig gibt sich die T2D256EZ keine Blöße. Alle wichtigen Kabel bis hin zum PCIe-Stromadapter sind dabei, und **Company of Heroes** ist als Spielbeigabe eine exzellente Wahl – es liegt sogar in einer exklusiven mehrsprachigen Version bei. Mit rund 200 Euro bewegt sich die MSI im preislichen Rahmen und ist damit eine attraktive, weil völlig lautlose Alternative.

Asus EN8600GTS TOP



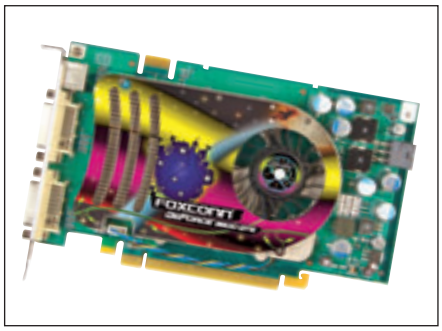
Verwirrung bei der Asus-Karte: Der Komponenten-Gigant schmeißt traditionell gleich mehrere Versionen auf den Markt. Unser Modell war eine äußerlich serienmäßig-harmlose, aber stark übertaktete TOP-Version. 745 statt 675 MHz Chiptakt und 2.290 statt 2.000 MHz Speichertakt, so lauten die strammen Werte. Nach nur wenigen Wochen ist sie aber schon wieder ein Auslaufmodell, ersetzt durch eine weniger stark getunte Version mit Asus-eigenem Lüfter.

Wo ist Stalker?

Konfusion herrschte zunächst auch bei der enthaltenen Software. **Stalker** steht groß auf dem Lüftergehäuse der Grafikkarte, auch auf der Homepage warb Asus kurz mit dem ukrainischen Shooter. In der Packung ist aber nichts vom Spiel zu sehen – Veräppelung? Keineswegs, es schlägt nur mal wieder der deutsche Jugendschutz zu: Da das Spiel ab 18 ist, kommt es für über Online-Shops gekaufte Karten nicht in Frage. Asus bietet aber tatsächlich auch eine Variante mit **Stalker** an, die vornehmlich in Ladengeschäften zu finden ist.

Mit ihrem MHz-Überschuss ist die **EN8600GTS TOP** ein paar Prozent schneller als »normale« **8600 GTS**, aber auch eine ganze Ecke teurer. Da sich so gut wie jede Karte mit dem Chip locker und leicht auf 750 MHz bringen lässt, lohnen sich werksübertaktete Modelle nur, wenn der Aufpreis dafür kaum auffällt.

Foxconn Geforce 8600 GTS



Recht wenig gibt es zum Foxconn-Modell zu sagen. Sie entspricht von A-Z dem Nvidia-eigenen Referenzmodell. Chip, Kühler, Platine – alles ist noch im Originalzustand, unter dem Zusatz OC verkauft Foxconn noch eine übertaktete Version.

Dementsprechend gab's im Testbetrieb auch keine Auffälligkeiten zu berichten. Dafür gehört sie auch zu den absolut günstigsten **8600 GTS**-Karten: Diverse Händler haben sie schon für knapp unter 170 Euro im Angebot. Und mit dem CD/DVD-Tool **Virtual Drive Pro 10** und dem Backup-Programm **Restore It 7** befinden sich kommerzielle Vollversionen mit in der Packung, die immerhin 80 Euro wert sind.

Mikkl Galuschka

MSI NX8600 GTS T2D256EZ

Hersteller	MSI
ca. Preis	200 Euro
Webseite	www.msi-computer.de
Hersteller-Hotline	069/420 828 89 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	72
Bildqualität	(25%)	84
Technik	(15%)	79
Ausstattung	(10%)	74
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 4 (von 24 PCIe-Karten unter 250 Euro)

FAZIT

»Die GTS eignet sich bestens für Passivkühler. Dass dabei etwas Übertaktpotenzial verloren geht, dürfte die Wenigsten stören.«

76

ASUS EN8600GTS TOP

Hersteller	Asus
ca. Preis	220 Euro
Webseite	www.asus.de
Hersteller-Hotline	02102/959 90 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	73
Bildqualität	(25%)	84
Technik	(15%)	79
Ausstattung	(10%)	70
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 3 (von 24 PCIe-Karten unter 250 Euro)

FAZIT

»Ein bisschen mehr Leistung für ziemlich viel mehr Geld: Die 20 Euro zusätzlich für eine Werksübertaktung lohnen sich kaum.«

76

FOXCONN GEFORCE 8600 GTS

Hersteller	Foxconn
ca. Preis	175 Euro
Webseite	www.foxconnchannel.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	72
Bildqualität	(25%)	84
Technik	(15%)	79
Ausstattung	(10%)	71
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 5 (von 24 PCIe-Karten unter 250 Euro)

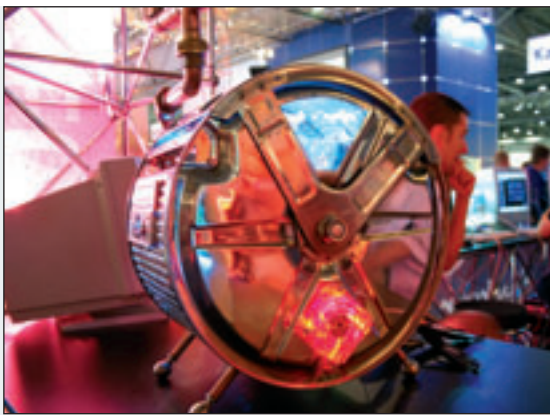
FAZIT

»Eine technisch absolut unauffällige GTS, die sich nicht vom Referenzdesign abhebt. Das auffälligste ist der sehr günstige Preis.«

76

HARDWARE-RATGEBER TEIL 12

Auch das schönste Gehäuse kann noch schöner werden – mit dem ein oder anderen dezenten Casemod.



Der Drang, sein Schätzchen zu individualisieren, ist bei PCs ähnlich groß wie bei einem Auto. Es muss ja nicht gleich ein Komplettumbau sein – schon mit wenig Geld lassen sich sichtbare »Erfolge« erzielen. Wir zeigen Ihnen die grundlegendsten und einfachsten Modifikationen, mit denen Sie Aussehen und Funktionalität des Rechners Ihren Wünschen anpassen.

Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

AUSGANGSBASIS

Vor allem wenn optisches Modding angesagt ist, kommt schon der Wahl des Gehäuses selbst eine entscheidende Bedeutung zu. Ein Seitenfenster ist dann praktisch Pflicht, ebenso Lüftereinbauplätze, wo beleuchtete Exemplare besonders gut zur Geltung kommen. Mehr dazu finden Sie im großen Gehäusetest in dieser Ausgabe.



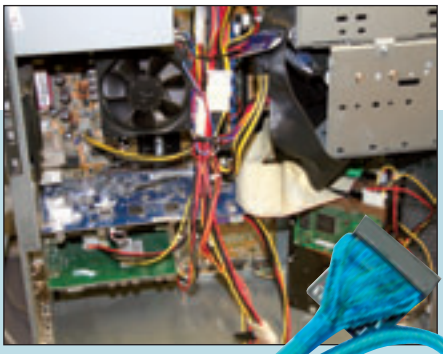
BELEUCHTUNG

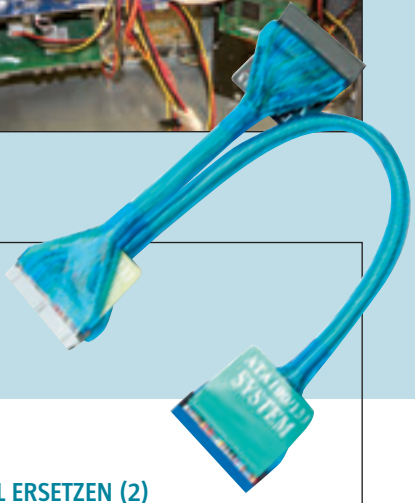
Sicherlich nicht jedermanns Geschmack ist die Beleuchtung des PCs mit CCRT-Lampen (CCRT = Colt Cathode Ray Tube, zu Deutsch Kaltkathodenröhre). Die bleiben schön kalt und tauchen den Rechner in ein neonähnliches Licht, ab nun im Inneren oder Fast-and-Furious-mäßig als Unterboden-Außenbeleuchtung angebracht.



KABEL ERSETZEN (1)

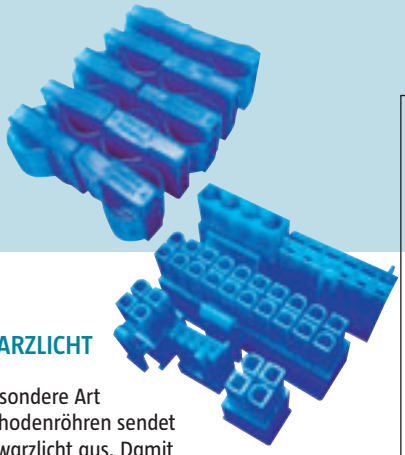
Gleichermaßen hässlich wie unpraktisch sind die Flachband-IDE-Kabel. Sie erinnern noch an die Urzeiten des PCs, sorgen im Gehäuse schnell für ein Kabelchaos und behindern dadurch eine ordentliche Luftzirkulation. Hier schaffen sogenannte Rundkabel bzw. Airflow-Kabel Abhilfe.





LÜFTER EINBAUEN

Mit die einfachste Art des Casemoddings ist der Einbau leuchtender LED-Lüfter. Besonders beliebt sind sie in blauer Form, was in einem dunklen Zimmer mit einem schwarzen Gehäuse für schöne Effekte sorgt. Noch einen Schritt weiter gehen die Rainbow-Lüfter, bei denen die LEDs ihre Farbe wechseln und Lüfter, die ganze Schriftzüge, etwa die aktuelle Gehäusetemperatur, darstellen können.



SCHWARZLICHT

Eine besondere Art der Kathodenröhren sendet UV-Schwarzlicht aus. Damit bringt man fluoreszierende Teile zum Leuchten, die es zum Beispiel als Kabelstecker, Netzteilstecker oder Kabelbinder gibt. Die Leuchte selbst sieht man hingegen nicht.

KABEL ERSETZEN (2)

Bei Airflow- und Rundkabeln werden die einzelnen Adern des IDE-Kabels quasi zusammengepresst und von einem Plastiküberzug in einer schönen runden Form gehalten. Sieht besser aus, schafft Ordnung im PC und erleichtert den Lüftern gehörig ihre Arbeit. Der Preis liegt bei ca. fünf Euro pro Kabel, manche Mainboard-Hersteller (z.B.) MSI legen ihren Platinen inzwischen ebenfalls Rundkabel bei.





ZUSATZDISPLAYS

Fest etabliert als Modding-Produkt haben sich kombinierte Displays/Controller für den 3,5- oder 5,25-Zoll-Schacht. Sie regeln vor allem diverse Lüfter, zeigen deren Drehzahlen oder verschiedene Temperaturwerte an.

Im Verbund mit zusätzlicher Hard- und Software erlauben die teureren Modelle von der E-Mail-Eingangsanzeige bis hin zur Komplettsteuerung des PCs alle möglichen und unmöglichen Dinge.



GEHÄUSE-OPTIK

Wenn mit einfachsten Mitteln die Gehäuseoptik möglichst radikal geändert werden soll, bieten sich spezielle Selbstklebefolien für den PC an. Sie gibt es in verschiedenen Motiven, die Preise gehen für einen Miditower bei etwa 40 Euro los. Sie sind dem Gehäusematerial angepasst und lassen sich, wenn man des Motivs überdrüssig geworden ist, wieder rückstandslos entfernen.



FÜR RUHE SORGEN

Eine eher technische Art des Casemoddings ist die Subkategorie Silencing. Damit ist das ruhig stellen des PCs gemeint. Beim Gehäuse selbst geschieht das durch den Einsatz von Dämmmatten, die es zum Zuschneiden oder bei manchen Gehäusemodellen als schon vorgeschnittenes Kit gibt. Kostenpunkt: ab ca. 20 Euro.







KLEINTEILE

Wer auf etwas »schrilleres« optisches Tuning steht, findet bei Spezialhändlern jede Menge Kleinteile, um seinem PC den letzten Schliff zu geben. Das reicht von extrahellen LEDs etwa für die HDD- und Powerlämpchen über lasergeschnittene Lüftergitter bis hin zu Totenkopf-Zierschrauben für die Seitenteile.



AIRBRUSH

Die wohl individuellste, aber auch teuerste Art, seine Gehäuse zu verschönern, ist ein richtiges Airbrush. Damit lässt sich der graue Kasten dauerhaft in ein echtes Kunstwerk verwandeln. Ein Airbrush vom Profi kostet mindestens 60 bis 80 Euro, wenn er das Design selber entwirft, wird es nochmal deutlich teurer.





WASSERKÜHLUNG

Effektivste, aber auch teuerste Maßnahme beim Silencing ist der Einbau einer Wasserkühlung. Komplettkits mit immer einfacherer Installation machen die WaKüs zunehmend auch für Nicht-Freaks interessant. Ausführlich mit dem Thema befassen wir uns im übernächsten Einbauratgeber.

Edel & Stark



Bei PC-Hardware ist es nicht anders als bei Autos: Selber kann und will man sich nur die Brot- und Butterklasse leisten, insgeheim träumt man aber von echtem Highend. Und natürlich dem dazu nötigen Lottogewinn, damit der Traum in Erfüllung gehen kann. Doch ist der Hardware-Traum überhaupt zu Recht einer? Oder zerplatzt er im harten Test- und Alltagseinsatz wie eine Seifenblase? Wir sind der Frage mit einem Boxenpärchen und einem Lenkrad, beide im vierstelligen Preisbereich angesiedelt, auf den Grund gegangen.

Dynaudio MC 15

Wenn PC-Lautsprecher für 1.000 Euro in der Redaktion eintreffen, erwartet man schon beim Auspacken wahre Wunderdinge: Dass sie von selbst aus der Schachtel krabbeln oder einen per Sprachausgabe mit einem freundlichen »Hallo!« begrüßen. Doch nichts dergleichen. Die **Dynaudio MC 15** wirken fast unscheinbar. Nur ihr Gewicht fällt sofort auf: Gut sieben Kilo bringt jede Box auf die Waage, was an der jeweils eigenen Endstufe liegt.

Vom Studio an den PC

Die **MC 15** stammen vom Schwestermodell **BM5a Compact** ab, das zu den sogenannten Studiomonitoren zählt. Studiomonitor bedeutet vor allem zweierlei: Sie sind für einen kurzen Abstand zum Ohr konzipiert und schwören auf eine extrem neutrale und lineare Wiedergabe. Musik und Sounds werden also ohne große Frequenzgangverbiegungen möglichst genau so wiedergegeben, wie sie auch aufgenommen wurden. Und das ist durchaus gewöhnungsbedürftig, schließlich ist die Mehrheit aller Popproduktionen von eher dürftiger Klangqualität. Zusätzlich abgespielt als MP3 und über den Onboard-Chip des PCs klingen die **MC 15** dann auch ehrlich-mäßig – blass, etwas dünn und verhangen. Hier ist das **Concept C** von Teufel für ein Zehntel des Preises die bessere Wahl.



Das MC 15 bietet zwar einen **Equalizer** und Hochpassfilter, aber keinen normalen Lautstärkeregler.

Highfideler Klang

Aber wehe, wenn alles optimal passt: Mit etlichen Stunden Einspielzeit, optimal eingestellten Klangreglern, idealer Sitzposition und hochwertigen Zuspielern und Soundmaterial entfaltet das **MC 15** seine ganze Faszination. Und das hinauf bis zu Pegeln jenseits von Gut und Böse.

Bei der Akustikversion von »Ein Tag am Meer« etwa kann man Die Fantastischen 4 geradezu im Raum spüren – das **MC 15**-System ist dann allen von uns bislang getesteten PC-Lautsprechern eine ganze Klangdimension voraus. Grundsätzlich gilt aber: Von der Konkurrenz absetzen kann sich das Set nur bei Musik – für den Einsatz bei Spielen oder Filmen ist ein Spitzenmodell von Teufel, Creative oder Logitech zweifellos die bessere Preis-/Leistungswahl.

Übertrieben puristisch

Ein echter Multimedialautsprecher muss weit mehr auf dem Kasten haben als einfach nur gut zu klingen. Hier, man muss es so deutlich sagen, versagt das **MC 15**-Pärchen. Highendiger Purismus gut und schön, aber für 1.000 Euro sollte man auch eine vernünftige Ausstattung erwarten dürfen. Das Boxenpärchen hat aber noch nicht mal einen Lautstärkeregler, geschweige denn eine Fernbedienung oder zusätzliche Ein- und Ausgänge. Damit gestaltet sich ihr Einsatz unflexibel und unkomfortabel. Es muss grundsätzlich die Lautstärkeregelung der Signalquelle benutzt werden; CD/DVD-Player ohne regelbaren Line-Out-Ausgang fallen flach.

Alles in allem können die Qualitäten der **MC 15** die eklatanten Mängel bei der Praxistauglichkeit schwerlich ausgleichen. Sie versprühen dennoch genügend Highend-Atmosphäre, um den Preis zu rechtfertigen. Dummerweise beweist Dynaudio aber selbst, dass die 1.000 Euro künstlich überhöht sind: Die bereits erwähnten, zumindest sehr ähnlichen **BM5a Compact** kosten nur gut die Hälfte.

DYNAUDIO MC 15

Hersteller	**Dynaudio**
ca. Preis	**1.000 Euro**
Webseite	**www.dynaudio.de**
Hersteller-Hotline	**04108/418 00** (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Klangtest	(50%)	90
Pegelfestigk.	(20%)	87
Ausstattung	(20%)	67
Bedienung	(10%)	65
Preis/Leistung		**mangelhaft**
Bestenliste	**Platz 2** (von 18 getesteten Stereo-Boxensets)	

FAZIT

«Der Klang ist vom Feinsten. Die mäßige Flexibilität und eingeschränkte Praxistauglichkeit verhindern jedoch den Spitzenplatz.«

83

Ein Stereo-Boxensystem und ein Lenkrad der absoluten Spitzenklasse im Test: Sind sie ihre horrenden Preise wert? Oder nicht viel mehr als völlig überteuertes Blendwerk?



VPP Steering Wheel Professional

Für VPPs **Steering Wheel Professional** ist das Vorhaben noch schwieriger, die verlangten 1.400 Euro rational zu begründen. Schließlich ist ein Lenkrad auch unabhängig vom Preis nur für einen Bruchteil der Spieler von Nutzen.

Im Falle von VPP liegt die stolze Summe auch an der extremen Kleinserie, in der das Lenkrad aufgelegt wird. Es entsteht größtenteils in Handarbeit und wirkt wie aus dem Vollen geschnitzt. Jedes Blech, jeder Hebel und Schalter scheint für die Ewigkeit gemacht.

Schlankheitskur

Wie bei den Dynaudio-Boxen ist in mancher Hinsicht Purismus angesagt. Pedale und ein Schalthebel fehlen; akzeptabel, schließlich wird hier kein Komplettset verkauft. Dass aber selbst für die bombenfest haltende Tischbefestigung 40 Euro extra zu entrichten sind, ist übertrieben. Insgesamt geht die Ausstattung trotzdem als »sehr gut« durch: 13 frei programmierbare Knöpfe, zwei Force-Feedback-Motoren, griffgünstig platzierte Schaltwippen und ein echtes Rennlenkrad vom Motorsport-Zulieferer OMP.



Die **FF-Motoren** lassen sich einzeln abschalten – mit Hebeln, die an ein altes Flugzeugcockpit erinnern.

Im Alltagsbetrieb gibt sich das **Steering Wheel Professional** erstaunlich zahm: Trotz zig Einstellmöglichkeiten per **DXTweak**-Tool passt schon der Auslieferzustand für schnelle Runden und ein superbes Fahrgefühl. Zwar wirkt die Auflösung um die Nullstellung herum etwas niedrig, dennoch lässt sich das Auto überragend präzise um den Kurs steuern. Wirklich viel schneller als mit einem **G25** sind die erreichbaren Zeiten nicht unbedingt. Doch das Gefühl, einen echten Rennwagen zu steuern, ist beim VPP nochmal einen ganzen Zacken intensiver.

Fitnesstrainer

Zu den erstaunlichen Eigenheiten des VPPs gehören die Lenkkräfte: Das Wheel lässt sich subjektiv leicht drehen und wird auch bei extrem schnellen Manövern nicht bretthart wie etwa ein **Logitech Driving Force Pro**. Damit ist es selbst für Spiele einwandfrei tauglich, in denen sehr viel gekurbelt wird.

Schon nach wenigen Runden weisen aber schmerzende Oberarme dezent darauf hin, dass das Gefühl der Leichtgängigkeit täuscht. So differenziert und feinfühlig die beiden Motoren die FF-Effekte auch wiedergeben mögen, so verlangt ihre rohe Kraft doch auch eine ähnliche Fitness wie im echten Rennauto.

Dauerläufer

Bei einem Online-Langstreckenrennen zeigten sich die wahren Qualitäten des VPP: Es fällt deutlich leichter, die Distanz gleichmäßig und ohne große Fahrfehler zu absolvieren, kleine Korrekturen und gröbere Abfangmanöver gelingen mit einer verblüffenden Leichtigkeit.

Die Frage, ob einem das den fünffachen Preis gegenüber dem **G25** wert ist, werden wohl die Wenigsten mit einem Ja für sich beantworten. Immerhin bekommt man ein kompromisslos auf Spitzenleistung getrimmtes Produkt, das keine Macken hinter einer seltsamen Highend-Philosophie zu verstecken versucht.

Mikkl Galuschka

DARF ES (NOCH) ETWAS MEHR SEIN?

Ihnen ist selbst das Gebotene noch nicht teuer – und vor allem komplett – genug? Beide Hersteller bieten selbstverständlich auch die passenden Ergänzungen an, mit denen der Gesamtpreis an oder über die 2.000-Euro-Marke klettert.

Bei Dynaudio wäre das der Sub **250MC**, womit die **MC15** zum kompletten 2.1-System ausgebaut wird. Kostenpunkt: schlappe 1.000 Euro. VPP wiederum hat gleich drei Pedalsets im Angebot. Die Spitze markiert das dreipedalige **Hyperreal**-Set für ein ultra-realistisches Gefühl im so wichtigen Bremsfuß. Hier werden rund 700 Euro fällig.

VPP STEERING WHEEL PROF.

Hersteller	VPP
ca. Preis	1.400 Euro
Webseite	www.vp-parts.de
Hersteller-Hotline	02776/921 328 (Normaltarif)

EINZELWERTUNGEN

Praxistest	(50%)	96
Ergonomie	(20%)	88
Ausstattung	(20%)	83
Verarbeitung	(10%)	94
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 17 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

«Mit seinen Qualitäten gibt sich das VPP-Lenkrad keine Blöße und thront verdient als neue Referenz an der Spitze der Bestenliste.«

92

Creative Fatality Gaming Headset

Attraktives Stereo-Headset für Anhänger bassgewaltiger Klänge.

CYLINK
CYNAMITE
N82
Ihr CyLink-Code



Jonathan »Fatality« Wendel ist nicht nur als Profispieler höchst talentiert. Er versteht sich auch blendend auf die Vermarktung seines Namens: Vier Hersteller haben inzwischen Fatality-Produkte im Portfolio.

Dazu gehört auch Creative mit seinem neuen **Fatality Gaming Headset**. Im Vergleich zu manchem sinnfrei Fatality-gebrandeten Produkt passt die Kooperation hier perfekt. Ein Headset braucht schließlich fast jeder Spieler, außerdem hat Creative seinen Neuling konsequent an die Zielgruppe angepasst. Das reicht von den roten Farbtupfern über das steckbare, hochflexible Mikrofon bis hin zum mitgelieferten Tragebeutel. Der Tragekomfort leidet etwas unter dem starken Anpressdruck der Hörmuscheln. Die können sich zudem nicht so recht entscheiden, ob sie das Ohr nun umschließen oder darauf aufsetzen wollen.

Fetter Bassbomber

Im Hörtest konnte sich das Headset spektakulär in Szene setzen. Es schafft hohe Lautstärken, ohne dabei stark zu verzerren oder gar das Knacken anzufangen. Vor allem aber beeindruckt der Bass. Er ballert äußerst druckvoll durch die Membranen, die Kickbässe bohren sich geradezu in den Gehörgang. Jede Art von Musik, Film oder Spiel klingt damit lebendig und dynamisch, selbst Explosionen kommen lebensecht rüber. Irgendwann merkt man allerdings, dass Creative es übertrieben hat. Zarte Musikstücke verfetten regelrecht, unterschiedliche Klangfarben im Tieftonbereich ersticken im immer gleichen Bumm Bumm. Dennoch: Für die verlangten 40 Euro eine sehr gute Wahl.

Mikkl Galuschka

CREATIVE FATALITY

Hersteller	Creative
ca. Preis	40 Euro
Webseite	europe.creative.com
Hersteller-Hotline	keine

EINZELWERTUNGEN

Klangqualität	(60%)	80
Tragekomfort	(20%)	74
Ausstattung	(10%)	75
Verarbeitung	(10%)	79
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste	Platz 6 (von 23 getesteten Stereo-Headsets)	

FAZIT

Das Fatality ist ein perfekt auf die Zielgruppe abgestimmtes Headset mit Bass-Urgewalt und nicht ganz idealem Tragekomfort.

78

GRATIS »
Ashampoo®
ClipFinder
Die kostenlose Suchmaschine für die wichtigsten Video-Portale



Videos von YouTube, VideU, IFILM, MyVideo & ClipFish per Mausklick finden und gleich downloaden!

Video-Portale, die jede Menge lustiger und kreativer Kurzvideos sammeln, gelten längst als Kult. Im Büro und natürlich auch im Alltag gilt es inzwischen als chic, sich für eine kleine Auszeit in die Videoportale einzuwählen und zur Entspannung oder eigenen Belustigung ein paar Filmchen zu starten.

Filme ganz schnell downloaden!
Der Ashampoo® ClipFinder zeigt zu jedem gefundenen Film eine Vielzahl von Informationen wie Spiellänge, Titel und Bewertung an. Per simplem Mausklick wird ein Film abgespielt oder sogar auf Ihrer Festplatte gespeichert, um ihn selbst bei getrennter Internet-Verbindung ständig verfügbar zu haben. Links zu Filmen können auch als Favoriten gespeichert und immer wieder aufgerufen werden. Über eine Update-Funktion lässt sich das Programm jederzeit um weitere Videoportale erweitern.

Videospaß zum Nulltarif!
Der Ashampoo® ClipFinder steht allen Videofreunden als kostenfreie Vollversion zur Verfügung.

Jetzt hier GRATIS Vollversion holen:
www.ashampoo.de

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay getestet und für gut befunden: die besten Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Austattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro										
1	FOXCONN GEFORCE 8800 GTX	520 Euro	Geforce 8800 GTX	02/07	befriedigend	87	86	90	78	86
2	ASUS 8800 GTS	340 Euro	Geforce 8800 GTS	02/07	gut	84	86	89	78	85
3	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320 MB	280 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 250 Euro										
1	POWERCOLOR X1950 PRO	160 Euro	Radeon X1950 Pro	12/06	sehr gut	76	80	79	70	77
2	CLUB 3D GEFORCE 7950 GT	240 Euro	Geforce 7950 GT	12/06	befriedigend	75	79	76	70	76
3	MSI NX8600 GTS T2D256EZ	200 Euro	Geforce 8600 GTS	NEU	befriedigend	72	84	79	74	76
4	CONNECT 3D RADEON X1900 GT	150 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	74
5	LEADTEK WINFAST PX7900 GS TDH	160 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	73
6	EVGA GEFORCE 7600 GT	130 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	68	78	76	66	72
7	GALAXY GEFORCE 7600 GS	130 Euro	Geforce 7600 GS	08/06	befriedigend	66	75	75	66	70
8	XFX 6800 GS EXTREME XXX	180 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	70
9	SAPPHIRE RADEON X800 GTO2	150 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	befriedigend	60	75	76	78	65
10	EVGA GEFORCE 7600 GS	95 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

FOXCONN GEFORCE 8800 GTS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	280 Euro
Gesamtwertung	84

POWERCOLOR X1950 PRO



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	160 Euro
Gesamtwertung	75

EVGA GEFORCE 7600 GS



Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	95 Euro
Gesamtwertung	64

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

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**

GEHÄUSE

	Name	ca. Preis	Test in	Preis/Leistung	Aufbau (60%)	Ausstattung (10%)	Verarbeit. (10%)	Eigenschaften (20%)	Gesamtwertung
1	GIGABYTE 3D AURORA 570	150 Euro	**NEU**	befriedigend	86	84	81	83	**85**
2	ENERMAX BIG CHAKRA	120 Euro	**NEU**	gut	84	80	82	80	**83**
3	ANTEC NINE HUNDRED	105 Euro	**NEU**	gut	82	83	74	87	**82**
4	APLUS CASE TWIN ENGINE	100 Euro	**NEU**	sehr gut	83	78	75	86	**82**
5	CHIEFTEC GIGA GX-01	85 Euro	**NEU**	gut	82	75	80	80	**81**

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

TEUFEL CONCEPT 2.1 USB



Hardware-Kategorie	Surround-Boxenset
ca. Preis	120 Euro
Gesamtwertung	83

STEELSERIES STEELSOUND 4H



Hardware-Kategorie	Stereo-Headset
ca. Preis	40 Euro
Gesamtwertung	81

ACASE PLUS TWIN ENGINE



Hardware-Kategorie	Gehäuse
ca. Preis	100 Euro
Gesamtwertung	82

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	04/07	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

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**

PREIS/LEISTUNG

Ausblick 07/2007

Ab dem 27.06.2007 am Kiosk

FALLOUT 3

Sensation! Eines der coolsten Endzeit-Rollenspiele wird endlich fortgesetzt. Mehr als dieses Teaserbild gibt es bisher nicht zu sehen – aber das werden wir ändern!



OVERLORD



Knapp am Test vorbeigerauscht: Im nächsten Heft testen wir das witzig-ungewöhnliche Actionspiel mit seinem fiesen Minions.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Kann das bewährte Taktik-Team von Tom Clancy auch in unserem Härtetest bestehen? Nächsten Monat melden sich unsere Frontschweine zum Rapport.



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),
David Bergmann, Susanne Braun, Michael Galuschka,
Simon Fistrich, Sascha Adermann

Layout
Sara Stehlin, Christiane Leifke

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Jochen Gebauer, Dr. Andreas Lober, Moritz Menzel, Thomas Sieben

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.

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

Juni 2007

DEMOS

- 3D Ultra Minigolf Adventures
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb
- Beauty Factory
- Lost Planet
- Sam & Max: Episode 6

HIRES-VIDEOS

- Bioshock: Das Spiel
- Bioshock: Jagd auf den Big Daddy
- Halo 2
- Jack Keane
- Obscure 2
- Sam & Max: Episode 6
- Spider-Man 3
- The Plan
- Tomb Raider Anniversary
- Weisse Bescheid?!

MODS

- Trackmania United: Plastic Passion
- Trackmania United: Tunnel of Lurgi
- Trackmania United: Slalom Skillz

PATCHES

- Battlestations Midway Patch 1.1.1
- Boxsport Manager Patch 1
- Devil May Cry 3 Patch 1.3.0
- Heroes of Might and Magic 5 Collector's Edition Patch 1.41 auf 1.5
- Heroes of Might and Magic 5 Patch 1.41 auf 1.5
- Medieval 2: Total War Patch 1.2
- Oblivion Patch 1.2.0416
- Oblivion: Shivering Isles Patch 1.2.0416
- Resident Evil 4 Patch 1.1.0
- Silent Hunter 4 Patch 1.2
- Stalker Patch 1.000 auf 1.003
- Stalker Patch 1.001 auf 1.003
- Two Worlds Patch 1.2
- World of Chaos Patch 1

TOOLS

- Ashampoo Magical Optimizer
- Ashampoo Photo Commander 4
- DirectX
- 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 Lost Planet



HIRES-VIDEO Tomb Raider: Anniversary

PC POWER PLAY Juni 2007

TOP-DEMOS Lost Planet | Rush for Berlin: Rush for the Bomb

DVD

CyPress

PC POWER PLAY

Juni 2007



TOP-DEMOS

◆ 3D Ultra Minigolf Adventures ◆ Rush for Berlin: Rush for the Bomb ◆ ◆ Beauty Factory ◆ Lost Planet ◆ Sam & Max: Episode 6 ◆

HIRES-VIDEOS

◆ Bioshock: Das Spiel ◆ Bioshock: Jagd auf den Big Daddy ◆ Halo 2 ◆ ◆ Jack Keane ◆ Obscure 2 ◆ Sam & Max: Episode 6 ◆ ◆ Spider-Man 3 ◆ The Plan ◆ Tomb Raider Anniversary ◆ Weisse Bescheid?! ◆

DEMOS

3D Ultra Minigolf Adventures
Rush for Berlin: Rush for the Bomb
Beauty Factory
Lost Planet
Sam & Max: Episode 6

HIRES-VIDEOS

Bioshock: Das Spiel
Bioshock: Jagd auf den Big Daddy
Halo 2
Jack Keane
Obscure 2
Sam & Max: Episode 6
Spider-Man 3
The Plan
Tomb Raider Anniversary
Weisse Bescheid?!

MODS

Trackmania United: Plastic Passion
Trackmania United: Tunnel of Lurgi
Trackmania United: Slalom Skillz

PATCHES

Battlestations Midway Patch 1.1.1
Boxsport Manager Patch 1
Devil May Cry 3 Patch 1.3.0
Heroes of Might and Magic 5 Collector's Edition Patch 1.41 auf 1.5
Heroes of Might and Magic 5 Patch 1.41 auf 1.5
Medieval 2: Total War Patch 1.2
Oblivion Patch 1.2.0416
Oblivion: Shivering Isles Patch 1.2.0416
Resident Evil 4 Patch 1.1.0
Silent Hunter 4 Patch 1.2
Stalker Patch 1.000 auf 1.003
Stalker Patch 1.001 auf 1.003
Two Worlds Patch 1.2
World of Chaos Patch 1

TOOLS

Ashampoo Magical Optimizer
Ashampoo Photo Commander 4
DirectX
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



HIRES-VIDEO Tomb Raider: Anniversary

PC POWER PLAY Juni 2007 TOP-DEMOS Lost Planet | Rush for Berlin: Rush for the Bomb

CyPress

PC POWER PLAY

Juni 2007

